

ENGLISH

PLEASE NOTE: Some functionality may vary from the original version of this product or may not be available.

THE LEMMINGS ARE ON THE LOOSE!

Lemmings are cute, loveable and very, very small. Unfortunately, they're not very clever. The green-haired rodents spend their whole day wandering around mindlessly and that normally means trouble! Lemmings have a habit of walking head first into water (they can't swim), tottering over the top of steep cliffs (they can't fly) and strolling into all sorts of hazardous traps. They have no sense of danger. In fact, they have no sense at all!

Luckily, however, lemmings do have an industrious nature, which goes a long way to helping them to overcome every obstacle in their path, and when they put their microscopic minds to it and work as an efficient team, their survival lies in their own tiny paws.

But having already fallen through a trapdoor at the start of the level and into an environment filled with pitfalls and perils, the lemmings will not survive easily. And as they are creatures of very little brain, the lemmings will depend on a helping hand from you to guide them to the safety of the exit gate.

By assigning lemmings with the relevant abilities to help them find their way to each exit gate, getting the right lemming to perform the right action at the right time is going to take a great deal of patience, talent and forward planning before you can claim to be a fully-qualified supporter of the "Save a Lemming" campaign.

LOOK WHAT A LEMMING CAN DO!

The main function of a lemming is to walk. That is why they are called Walkers. Walkers, however, are prone to walk straight into danger, but luckily for them a range of eight different abilities can be attributed to each endangered lemming. They are:



CLIMBER

Climbers can vertically climb up most tall objects. Once assigned, Climbers will retain the ability to climb for the rest of the level.



FLOATER

With their red and white umbrellas to break their fall, Floaters can safely descend from lofty heights without being splatted on the ground below. A Floater will stay a Floater even after using their floating ability – they simply refuse to give the brolly back!



BOMBER

Useful for dispatching single lemmings such as Blockers, Bombers lay down their own lives for the greater good of the lemming community. When activated, a five second countdown to self-destruction will begin, after which... boom! Lemmings don't really like this explosive ability.



BLOCKER

Arms outstretched, Blockers stand their ground to prevent other lemmings from passing by, and can even turn around Builders while they are still building! Once assigned, a Blocker will remain a Blocker, but can be given the Bomber ability if needs be. Assigning two Blockers is highly recommended when penning in a large horde of the green-haired critters.



BUILDER

Builders are always ready to construct sturdy bridges at a moment's notice, which is very handy when faced with a pit of lava or a deep chasm below. But having laid their twelfth brick, Builders will shrug and then become Walkers again, even if their bridge stops abruptly in mid-air. So listen out for a chinking sound as they lay their final few bricks and get ready to reassign the Builder ability when necessary.



BASHER

Bashers horizontally smash their way through most obstacles, clearing a path for their fellow lemmings. Some obstacles are marked with arrows which indicate the direction in which a Basher should attempt to smash their way through. Be careful to assign the Basher skill to a lemming when there is something to bash, otherwise the skill will be wasted. Bashers will stop bashing once they come across a gap and Bashers cannot bash through steel.



DIGGER

Diggers burrow vertically downwards through most materials, such as earth, and create narrow shafts which, if deep enough, create their own dangers of potential "lemming-splatter". As soon as Diggers break through, they will stop digging. Diggers will dig and dig until they hit an impenetrable barrier, such as steel, and sometimes they dig their own grave...



MINER

Pick axe in paw and yellow hard hat on head, Miners create diagonal tunnels behind them, but cannot mine through steel. Useful for getting from a high area to a low area, Miners' tunnels often prove to be a welcome escape route for their little lemming chums.

NOTE: because Climber and Floater abilities are persistent and lemmings never lose these abilities, the green-haired rodents will either clutch a Floater's umbrella or wear a Climber's red helmet to signify their abilities. If a lemming is both a Climber and a Floater at the same time, then they will wear a red helmet and simultaneously carry an umbrella – that's multi-tasking for you!!!

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved LEMMINGS data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play. LEMMINGS saves data to Memory Stick Duo™, and when data is being saved, a Memory Stick Duo™ icon will be displayed in the top right-hand corner of the screen. LEMMINGS also automatically loads data from Memory Stick Duo™ at start-up; please see the Profile section of this manual for further information.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

DEFAULT CONTROLS



move cursor

analog stick

move camera

START button

pause

SELECT button

access Pause Menu

L button

scroll Ability Panel to the left

R button

scroll Ability Panel to the right

X button

assign ability to currently highlighted lemming

A button

zoom camera in/out

O button

fast forward

II button (hold)

lock cursor on specific lemming

THE GAMESCREEN



1	Entrance	10	Bomber ability icon
2	Exit	11	Blocker ability icon
3	Cursor	12	Builder ability icon
4	Number of lemmings on the loose	13	Basher ability icon
5	Number of currently saved lemmings /level completion target number	14	Digger ability icon
6	Increase rate icon	15	Miner ability icon
7	Decrease rate icon	16	Number of abilities available
8	Climber ability icon	17	Remaining time
9	Floater ability icon		

USING MENU SCREENS

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight an option, then press the **⊗** button to confirm. To return to the previous menu screen, press the **⊙** button.

GETTING STARTED

Following a short cinematic introduction, the Language Select screen will be displayed. Press **↑** or **↓** to highlight your desired language and press the **⊗** button to access the Main Menu.

MAIN MENU



Press **↑** or **↓** to highlight one of the following options and press the **⊗** button to confirm: **START**, **PROFILE**, **USER LEVELS**, **OPTIONS**

START SPECIAL

Special Mode features 36 uniquely designed levels of lemming mayhem where every subsequent level's difficulty rating steadily increases.

ORIGINAL

Split into four challenging difficulty levels, "Original" Mode showcases all of the levels from the original Lemmings for the first time on PSP™. The difficulty levels are called "Fun", "Tricky", "Taxing" and "Mayhem". The first five levels in each category are already unlocked, and completing one level will unlock the next.

Look out for the loading screen before each level which displays the level's objectives and important information such as the level name, level number, time limit, and the number of lemmings that must be rescued in order to complete the level.

NEW PROFILE

If a Memory Stick Duo™ is inserted into the PSP™ system, you will be able to create and save a Profile Name. The virtual keyboard will be displayed. Use the virtual keyboard to enter your Profile Name. Press the **L** button or the **R** button to move the cursor backwards and forwards through the Profile Name in the top right-hand corner of the screen.

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to cycle through the alphabet and press the **X** button to choose a character. When satisfied with your Profile Name, highlight "Enter" and press the **X** button to access the Profile slot screen. Highlight an empty "Profile" and press the **X** button to save your Profile Name to Memory Stick Duo™. Finally press the **○** button to return to the Main Menu.

Before saving a Profile Name, the following on-screen message will be displayed: "Create Blank Profile (Erase Progress?)". Select "No" to save your current progress to Memory Stick Duo™ or select "Yes" to completely delete all previously completed levels, but be warned: by choosing "Yes", previously completed levels will have to be attempted again and all current progress will be lost, even if the save is cancelled after this point.

LOAD PROFILE

Load a previously saved Profile from Memory Stick Duo™. **NOTE:** the first Profile that you originally saved will be autoloaded at start-up.

CLEAR PROFILE

Delete a previously saved Profile from Memory Stick Duo™.

USER LEVELS

Before designing and creating your own level of LEMMINGS, you must first create and name a "bank" and save it to Memory Stick Duo™. Banks are used to store saved LEMMINGS levels on Memory Stick Duo™ and are composed of ten file slots.

EDIT BANK

Press the  button to edit a bank that has been previously saved to Memory Stick Duo™.

LOAD BANK

Load an existing bank from Memory Stick Duo™.

NEW BANK

Create a new bank by using the virtual keyboard to name a new bank to save your own levels to. Once chosen, that bank and slot will be used whenever the level is saved.

CREATING A LEVEL

Create your own level of LEMMINGS by setting the values for the level's properties, such as how many lemmings must be saved, and placing a range of graphic "tiles" around the level to form a challenging landscape. The range of tiles include several objects such as entrance and exit points, traps and different types of terrain.

THEME

Choose a theme for your newly created level. Select from the following five level themes: Crystal, Earth, Roman, Egypt or Hell.

PASTE TILE MODE

Press , ,  or  to place land tiles. Press the SELECT button to display the Tile Selection menu and choose a tile to paste. Press the  button to place the selected tile. Use this mode to set out the layout of your level. When placing water tiles, one-way land tiles and indestructible tiles you will have the option of dragging out the area affected. To re-adjust later use the Move Tile menu and grab the corners.

PASTE TILE MODE CONTROLS

	move cursor/position tile
analog stick	move camera
 button (hold)	access Editor Menu
 button (hold) +	
	grid move
 button	fine move
 button	zoom camera in/out
 button	flip tile
 button	place tile
START button	test level
SELECT button	access Tile Menu

MOVE TILE MODE

To move a tile that has already been placed, press , ,  or  to move the cursor over the tile and then press and hold the  button to grab the tile under the cursor, and finally press , ,  or  to move the selected tile around the screen. Alternatively, press the  button to delete the selected tile.

MOVE TILE MODE CONTROLS

	move cursor/position tile
analog stick	move camera
 button (hold)	access Editor Menu
 button (hold) +	
	grid move
 button (hold)	fine move
 button	zoom camera in/out
 button	delete tile
 button	grab
START button	test level
SELECT button	access Tile Menu

TILE IN/OUT MODE

Change the order of tiles (which tile is in front or behind another). Move the cursor over the tile you wish to change the order of and press the  button to 'push' the tile in or behind other tiles, or press the  button to pull the tile out in front of other tiles.

TILE IN/OUT MODE CONTROLS

	move cursor/position tile
analog stick	move camera
 button (hold)	access Editor Menu
 button (hold) + 	grid move
 button (hold)	fine move
 button	zoom camera in/out
 button	push in
 button	pull out
START button	test level
SELECT button	access Tile Menu

LEVEL SETTINGS

Change the settings for your level, including the number of lemmings that will populate the level; the number of lemmings that must be saved in order to complete the level; the release rate at the start of the level (minimum release); the number of Climbers, Floaters, Bombers, Blockers, Builders, Bashers, Miners and Diggers; and the time limit. Press  or  to select an item. Press  or  to increase or decrease the value of the currently highlighted item. Press the  button to accept the changes or press the  button to cancel the changes.

SAVE + EXIT

Keep changes and return to the level slot selection menu. Data will only be saved to Memory Stick Duo™ when exiting User Levels.

DISCARD + EXIT

Exit the User Level area without keeping changes.

ONLINE GAME SHARING

One user (known as the "host") can temporarily transfer three different levels of LEMMINGS to another user (known as the "receiver") via the PSP™ system's Game Sharing facility. The receiver is not required to have a PSP™ Game inserted into their PSP™ system in order to receive LEMMINGS content via Game Sharing. The host must first select "Game Sharing" from the Online Menu to attempt to locate other PSP™ systems, within a range of 10 metres, that are currently searching for Game Sharing data. The receiver must select the  icon from the Home Menu and then select the Game Sharing icon to initiate the data transfer. Once both PSP™ systems have connected wirelessly, the receiver should follow the on-screen instructions to send a request to the host. The Game Sharing transfer will commence once the request has been accepted by the host. Once the transfer is complete, the host is free to continue to use their PSP™ system as they wish. The receiver will be left with the three challenging levels of LEMMINGS to sample and enjoy. The receiver can terminate their LEMMINGS session by either switching off their PSP™ system or returning to the Home Menu. Any Game Sharing data received will subsequently be deleted.

NOTE: both the host and receiver must have the WLAN switch on their PSP™ systems switched to the on position for Game Sharing.

OPTIONS

MUSIC

Press  or  to adjust the volume level of the in-game music.

SFX

Press  or  to adjust the volume level of the in-game sound effects and speech.

CURSOR

Press  or  to adjust how fast the cursor moves and select from Normal, Fast or Slow.

LANGUAGE

Press the  button to access a long list of available languages. Press  or  to highlight your desired language and press the  button to confirm and return to the Options Menu.

CREDITS

Press the  button to access a list of credits displaying the names of the people who created LEMMINGS.

PAUSE MENU

Press the SELECT button to access the Pause Menu. Press  or  to highlight either Finish, Restart, Quit or Continue and press the  button to confirm.



FINISH

When the quota of saved lemmings has been met, the SELECT button icon will be displayed in the top right-hand corner of the screen indicating that the level can now be finished early. Press the SELECT button, highlight "Finish" and then press the  button to move on to the next level.

RESTART

Recommence the current level from the beginning.

QUIT

Destroy all lemmings on the level with one big bang!

CONTINUE

Return to the current level from where you left off.

PLAYING LEMMINGS

HERE COME THE LEMMINGS!

At the start of each level, the lemmings follow each other mindlessly through a trapdoor entrance and straight into trouble! To escape to freedom, the lemmings must find the level exit and head through it – yippee!!! The exit in most levels looks like an archway.

CHECK OUT THE SURROUNDINGS

Some levels are much larger than they appear to be at first glance. Use the analog stick to take a wider look around each level. Alternatively, press , ,  or  to move the cursor to the edge of the screen and expand the view in that direction.

PAUSE AND PLAN

Press the START button to pause the mayhem in order to plan how to solve the current level. Although all of the lemmings will come to an immediate standstill, the cursor will continue to function and can be used to move around the level in order to plot escape routes and pinpoint potential perils. Press the START button again to return to the action.

WALK

Lemmings usually walk and walk without any harm coming their way. If they amble into a wall, they will simply bump against it, turn around and walk in the opposite direction. Not a scratch on 'em! But if at the end of their walk lays a very high ledge with a very steep drop below, then the chances are the little lemmings will walk straight off of the ledge and be splatted on the ground.

ASSIGN ABILITIES

To assign a specific skill to a lemming, press the  button or the  button to cycle left or right respectively through the available ability icons on the Ability Panel at the bottom of the screen. A yellow circle will be displayed around the ability icon to highlight it. Press , ,  or  to move the cursor over a specific lemming and, at this point, the cursor will change from a cross shape into a box shape. Finally, press the  button to assign the currently highlighted ability to the specific lemming.

DECREASE RATE/INCREASE RATE

Finding it hard to keep control of the mass of lemmings falling through the trapdoor? Then simply select the Decrease Rate icon to stem the flow, but be mindful that the rate of release cannot be reduced below the starting value for the level. Alternatively, select the Increase Rate icon to speed up the rate of release and prove that you can handle loads of lemmings at once.

THINK AHEAD!

With only a limited number of skills available to assign from the Ability Panel, forward thinking, strategic planning and rapid reactions will make all the difference when it comes to saving or splatting the hordes of lovable lemmings. A forgotten Digger here, a Miner mining in the wrong direction there, a Builder who is about to run out of building bricks or an ill-placed Blocker could all prove to be the fatal mistake that spells certain doom for every lemming unlucky enough to fall through that trapdoor...

REMEMBER: be careful, be tactical and be brave – the lemmings are relying on you!

FRANÇAIS

REMARQUE: certaines fonctionnalités peuvent différer de celles de la version originale ou ne pas être disponibles.

LES LEMMINGS SONT DANS LA NATURE!

Les Lemmings sont adorables et extrêmement petits. Hélas on ne peut pas dire qu'ils soient très fûtés. Ces rongeurs aux cheveux verts passent leur temps à se balader la tête dans les étoiles, ce qui entraîne forcément un sacré chaos! Les Lemmings foncent généralement tête baissée dans l'eau (ils ne savent pas nager), basculent par-dessus des falaises escarpées (ils ne savent pas voler) et se jettent dans tous les pièges qui soient. Ils n'ont aucun sens du danger. En fait, ils n'ont tout simplement aucune trace de bon sens!

Heureusement, les Lemmings sont d'une nature industrielle qui leur permet de surmonter les obstacles qui se dressent sur leur chemin. Et lorsqu'ils y attellent leurs cervelles microscopiques et travaillent efficacement en équipe, leur propre survie est entre leurs pattes minuscules.

Non seulement ils tombent d'une trappe dès le début du niveau, mais ils se retrouvent dans un environnement truffé de pièges et autres dangers : les Lemmings auront du mal à survivre. Et, en tant que créatures de peu de cervelle, ils dépendront de votre bon vouloir pour atteindre sains et saufs la sortie de chaque niveau.

Vous devrez attribuer aux Lemmings les compétences adéquates pour les aider à trouver leur chemin jusqu'à la sortie. Attribuer la bonne fonction au bon Lemming et au bon moment exige une sacrée dose de patience, de talent et d'anticipation... Un jour, vous appartiendrez vous aussi au club des supporters émérites de la campagne « Sauver les Lemmings »!

REGARDEZ CE QUE LES LEMMINGS SAVENT FAIRE!

La fonction première d'un Lemming est de marcher. C'est pourquoi on les appelle les marcheurs. Ces marcheurs, toutefois, ont tendance à foncer directement sur le danger. Heureusement pour eux, une série de huit compétences peuvent être attribuées à tout Lemming en danger, comme indiqué ci-dessous :



GRIMPEUR

Les grimpeurs peuvent escalader la plupart des objets de grande taille à la verticale. Une fois cette compétence attribuée, ils la conserveront jusqu'à la fin du niveau.



PARACHUTISTE

Avec leurs parapluies rouge et blanc destinés à amortir leur chute, les parachutistes peuvent descendre en toute sécurité de leurs hauteurs sans être à ramasser à la petite cuillère une fois au sol. Un parachutiste restera un parachutiste même après avoir utilisé sa compétence, il refusera tout simplement de rendre son pépin!



EXPLOSEUR

Utile pour disséminer des Lemmings tels que les bloqueurs, les explodeurs sacrifient leur vie à l'intérêt supérieur de la communauté lemming. Une fois activé, un compte à rebours de cinq secondes avant auto-désintégration se met en route, jusqu'au boum! final. Les Lemmings ne sont pas fans de cette compétence des plus... explosives!



BLOQUEUR

Bras tendus, les bloqueurs s'attachent à empêcher d'autres Lemmings de passer et peuvent même faire faire demi-tour aux constructeurs sans que ceux-ci s'arrêtent de construire! Une fois cette compétence attribuée, les bloqueurs resteront des bloqueurs mais pourront toutefois se transformer en explodeurs si nécessaire. Il est fortement recommandé de désigner deux bloqueurs lorsqu'il s'agit de bloquer une horde de créatures à chevelures vertes!



CONSTRUCTEUR

Les constructeurs sont toujours prêts à construire des ponts solides lorsqu'on le leur demande, ce qui est très pratique lorsqu'ils sont confrontés à un gouffre de lave ou à un précipice. Mais au bout de la douzième brique posée, les constructeurs hausseront les épaules et redeviendront des marcheurs, même s'ils doivent laisser leur pont inachevé en l'air. Alors un conseil, dressez l'oreille lorsqu'un tintement est émis au moment où ils posent leurs dernières briques et soyez prêt à leur réattribuer leur compétence de constructeur le moment voulu.



FOREUR

Les foreurs se fraient des passages droit devant eux à travers la plupart des obstacles, dégagant la voie pour les compères qui les suivent. Certains obstacles marqués d'une flèche indiquent la direction dans laquelle un foreur devra tenter d'intervenir. Attention, attribuez cette compétence lorsqu'il y a bien quelque chose à dégager, sinon elle sera gaspillée. Les foreurs ne s'arrêteront qu'une fois confrontés à un trou et sachez qu'ils sont impuissants face à l'acier.



PELLETEUR

Les pelleteurs creusent verticalement la plupart des matériaux, tels que la terre, créant ainsi des conduits étroits qui, s'ils sont assez profonds, constituent également des dangers où les Lemmings risquent de finir en miettes. Dès qu'ils ont réussi à percer, les pelleteurs s'arrêtent de creuser. Ils creusent et creusent jusqu'à heurter une barrière infranchissable, telle que l'acier et il leur arrive parfois même de creuser leur propre tombe...



MINEUR

Une pioche entre les pattes et un casque jaune vissé sur la tête, les mineurs laissent des tunnels diagonaux derrière eux sans toutefois pouvoir percer l'acier. Utiles pour passer d'une zone en hauteur à une zone plus basse, les tunnels des mineurs constituent souvent une sortie de secours bienvenue pour leurs petits copains.

REMARQUE : parce que les grimpeurs et les parachutistes sont persévérants et que les Lemmings ne perdent jamais ces compétences, nos rôdeurs à cheveux verts tiendront soit un parapluie de parachutiste soit porteront un casque rouge de grimpeur pour signaler leur compétence. Si un Lemming détient les deux à la fois, il portera un casque rouge et un parapluie en même temps, à vous de jouer des deux!

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données du jeu LEMMINGS sauvegardées. Assurez-vous que l'espace libre est suffisant sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer. LEMMINGS sauvegarde des données sur le Memory Stick Duo™ et, lorsqu'elles sont en cours de sauvegarde, une icône de Memory Stick Duo™ apparaît en haut à droite de l'écran. LEMMINGS charge automatiquement les données du Memory Stick Duo™ au démarrage ; référez-vous à la section Profil de ce manuel pour plus d'informations.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



AD HOC MODE

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – MOUVEMENTS

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. correspondent, sauf indication contraire, aux touches directionnelles.

DEFAULT CONTROLS

↑/↓/←/→

déplacer le curseur

Pad analogique

déplacer la caméra

Touche START (mise en marche) mettre en pause

Touche SELECT (sélection) accéder au menu Pause

Touche **L** faire défiler la palette de compétences vers la gauche

Touche **R** faire défiler la palette de compétences vers la droite

Touche **X** attribuer une compétence au Lemming sélectionné

Touche **△** zoomer la caméra +/-

Touche **○** avancer rapidement

Touche **Ⓢ** (maintenue) verrouiller le curseur sur un Lemming particulier

ÉCRAN DE JEU



1	Entrée	10	Icône d'exploseur
2	Sortie	11	Icône de bloqueur
3	Curseur	12	Icône de constructeur
4	Nombre de Lemmings lâchés	13	Icône de foreur
5	Nombre de Lemmings sauvés/Nombre à atteindre pour	14	Icône de pelleteur
6	Icône Augmenter flot	15	Icône de mineur
7	Icône Réduire flot	16	Nombre de compétences disponibles
8	Icône de grimpeur	17	Temps restant
9	Icône de parachutiste		

ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur les touches **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour sélectionner une option, puis sur la touche **×** pour confirmer votre choix. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche **○**.

DÉMARRAGE

Suite à une brève scène cinématique d'introduction, l'écran de sélection de la langue apparaît. Appuyez sur les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner la langue souhaitée puis sur la touche **×** pour accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL



Appuyez sur les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner une des options suivantes puis sur la touche **×** pour confirmer votre choix : COMMENCER, PROFIL, NIVEAUX PERSO, OPTIONS.

COMMENCER SPÉCIAL

Le mode Spécial comporte 36 niveaux uniques de chaos lemming, chacun offrant un niveau de difficulté croissant par rapport au précédent.

ORIGINAL

Répartis en quatre niveaux de difficulté des plus épineux, le mode Original propose tous les niveaux du jeu Lemmings original pour la première fois sur PSP™. Les niveaux de difficulté sont Sympa, Complexe, Ardu et Ravage. Les cinq premiers niveaux de chaque catégorie sont déjà déverrouillés, il vous suffira de terminer un niveau pour débloquent le suivant.

Lisez attentivement l'écran de chargement avant chaque niveau : il en rappelle les objectifs et vous propose des informations importantes telles que le nom du niveau, le numéro du niveau, le temps imparti et le nombre de Lemmings qui doivent être sauvés afin de terminer le niveau.

PROFIL

NOUVEAU PROFIL

REMARQUE : si un Memory Stick Duo™ est inséré dans le système PSP™, vous avez la possibilité de créer et de sauvegarder un nom de profil.

Le clavier virtuel s'affichera. Utilisez-le pour saisir votre nom de profil. Appuyez sur la touche **L** et sur la touche **R** pour déplacer le curseur vers l'arrière et l'avant à l'intérieur du nom de profil en haut à droite de l'écran. Appuyez sur les touches **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour faire défiler l'alphabet et appuyez sur la touche **X** pour choisir un caractère. Lorsque vous êtes satisfait de votre nom de profil, sélectionnez Entrer et appuyez sur la touche **X** pour accéder à l'écran de sauvegarde Profil. Sélectionnez un Profil vide et appuyez sur la touche **X** pour sauvegarder votre nom de profil sur le Memory Stick Duo™. Appuyez enfin sur la touche **○** afin de retourner au menu principal. Avant de sauvegarder un nom de profil, le message suivant s'affichera à l'écran: Créer un profil vide? (Effacer progression?). Sélectionnez Non pour sauvegarder votre progression actuelle sur le Memory Stick Duo™ ou sélectionnez Oui pour supprimer définitivement tous les niveaux terminés précédemment. Mais attention, si vous choisissez Oui, les niveaux terminés précédemment devront être rejoués et toute votre progression actuelle sera perdue, même si vous annulez la sauvegarde après coup.

CHARGER PROFIL

Chargez un Profil sauvegardé à partir du Memory Stick Duo™.

REMARQUE: le premier Profil sauvegardé au départ sera automatiquement chargé au démarrage.

EFFACER PROFIL

Supprimer un Profil sauvegardé du Memory Stick Duo™.

NIVEAUX PERSO

Avant de vous attaquer à la conception de votre propre niveau des Lemmings, vous devez tout d'abord créer et nommer une « banque » et la sauvegarder sur le Memory Stick Duo™. Les banques servent à stocker les niveaux de Lemmings sur Memory Stick Duo™ et se composent de dix emplacements de sauvegarde.

ÉDITER BANQUE

Appuyez sur la touche  pour éditer une banque sauvegardée sur le Memory Stick Duo™.

CHARGER BANQUE

Load an existing bank from Memory Stick Duo™.

NOUVELLE BANQUE

Créez une nouvelle banque en utilisant le clavier virtuel afin de nommer une Nouvelle banque sur laquelle sauvegarder vos propres niveaux. Une fois sélectionnée, cette banque et cet emplacement seront utilisés à chaque sauvegarde.

CRÉER UN NIVEAU

Créez votre propre niveau des LEMMINGS en fixant les valeurs des propriétés du niveau telles que le nombre de Lemmings devant être sauvés, et en plaçant une série d'« éléments » graphiques autour du niveau pour donner forme au paysage de leurs aventures. La série d'éléments comprend divers objets, tels que les points d'entrée et de sortie, des pièges ainsi que différents types de terrains.

THÈME

Choisissez un thème pour votre niveau fraîchement créé. Sélectionnez-en un parmi les cinq thèmes suivants: Cristal, Terre, Roman, Égyptien ou Enfer.

MODE ÉLÉMENT COLLER

Appuyez sur les touches , ,  ou  pour placer les éléments formant le paysage. Appuyez sur la touche SELECT (sélection) pour afficher le menu de sélection d'éléments et choisissez un élément à poser. Appuyez sur la touche  pour placer l'élément sélectionné. Utilisez ce mode pour profiler le cadre de votre niveau. Lorsque vous placez des éléments aquatiques, des éléments de sens unique et des éléments indestructibles, vous avez la possibilité d'étirer la zone concernée. Pour modifier ultérieurement, utilisez le menu Déplacer élément et saisissez les angles.

COMMANDES DU MODE ÉLÉMENTS COLLER



déplacer le curseur/poser l'élément

Pad analogique

déplacer la caméra

Touche  (maintenue)	access Editor Menu
Touche  (maintenue) + 	déplacement grille
Touche 	ajuster la position
Touche 	zoomer la caméra +/-
Touche 	retourner l'élément
Touche 	placer l'élément
Touche START (mise en marche)	tester le niveau
Touche SELECT (sélection)	accéder au menu élément

MODE ÉLÉMENT DÉPLACER

Pour déplacer un élément qui a déjà été placé, appuyez sur les touches , ,  ou  pour amener le curseur au-dessus de l'élément, appuyez et maintenez la touche  pour saisir l'élément sous le curseur puis appuyez sur les touches , ,  ou  pour déplacer l'élément sélectionné sur l'écran. Vous pouvez également appuyer sur la touche  pour supprimer l'élément sélectionné.

COMMANDES DU MODE ÉLÉMENT DÉPLACER

	déplacer le curseur/poser l'élément
Pad analogique	déplacer la caméra
Touche  (maintenue)	access Editor Menu
Touche  (maintenue) + 	déplacement grille
Touche 	ajuster la position
Touche 	zoomer la caméra +/-
Touche 	supprimer l'élément
Touche 	saisir
Touche START (mise en marche)	tester le niveau
Touche SELECT (sélection)	accéder au menu élément

MODE ÉLÉMENT DERRIÈRE/DEVANT

Changer l'ordre des éléments (lequel vient devant ou derrière l'autre). Positionner le curseur au-dessus de l'élément dont vous souhaitez modifier l'emplacement et appuyez sur la touche  pour « pousser » l'élément et le mettre à la place ou derrière d'autres éléments, ou appuyez sur la touche  pour « tirer » l'élément et le placer devant d'autres.

COMMANDES DU MODE ÉLÉMENT DERRIÈRE/DEVANT

	déplacer le curseur/ placer l'élément
Pad analogique	déplacer la caméra
Touche  (maintenue)	accéder au menu éditeur
Touche  (maintenue) + 	déplacement grille
Touche 	ajuster la position
Touche 	zoomer la caméra +/-
Touche 	derrière
Touche 	tester le niveau
Touche START (mise en marche)	tester le niveau
Touche SELECT (sélection)	accéder au menu élément

PARAMÈTRES DU NIVEAU

Modifier les paramètres de votre niveau, tels que le nombre de Lemmings qui le peupleront, le nombre de Lemmings qui doivent être sauvés afin de le terminer, la vitesse à laquelle ils sont lâchés en début du niveau (vitesse de flot minimum), le nombre de grimpeurs, parachutistes, explodeurs, bloqueurs, constructeurs, foreurs, mineurs et pelleteurs, ainsi que le temps imparti.

Appuyez sur les touches  ou  pour sélectionner un objet. Appuyez sur les touches  ou  pour augmenter ou baisser la valeur de l'objet sélectionné. Appuyez sur la touche  pour accepter les modifications ou appuyez sur la touche  pour annuler les modifications.

SAUVEGARDER+QUITTER

Conservez les modifications et retournez au menu de sélection d'emplacement de sauvegarde de niveau. Les données seront uniquement sauvegardées sur le Memory Stick Duo™ en quittant les Niveaux perso.

ABANDONNER+QUITTER

Quittez la zone Niveaux perso sans garder les modifications.

EN LIGNE

PARTAGE DE JEU

Un utilisateur (nommé également l'«hôte ») peut transférer temporairement trois niveaux différents des LEMMINGS à un autre utilisateur (nommé « receveur ») via le système PSP™ Partage de jeu. Le receveur n'a pas besoin d'avoir un PSP™ Game inséré dans son système PSP™ pour recevoir du contenu téléchargeable de LEMMINGS via Partage de jeu. L'hôte doit tout d'abord sélectionner Partage de jeu à partir du menu En ligne pour tenter de localiser d'autres systèmes PSP™, dans une portée de 10 mètres, qui sont eux-mêmes à la recherche de données Partage de jeu. Le receveur doit sélectionner l'icône  dans le menu Home (accueil) puis sélectionner l'icône Partage de jeu pour démarrer le transfert des données. Une fois les deux systèmes PSP™ connectés sans fil, le receveur devra suivre les instructions à l'écran pour envoyer une requête à l'hôte. Le transfert du Partage de jeu commencera une fois la requête acceptée par l'hôte.

Une fois le transfert terminé, l'hôte est libre de continuer à utiliser le système PSP™ comme bon lui semble. Le receveur pourra alors profiter des trois niveaux de LEMMINGS. Le receveur peut mettre fin à leur session des LEMMINGS soit en éteignant son système PSP™ soit en retournant au menu Home (accueil). Toute donnée du Partage de jeu reçue sera alors détruite.

REMARQUE : pour le partage de jeu, l'hôte et le receveur doivent tous deux avoir les interrupteurs WLAN de leurs systèmes PSP™ allumés.

OPTIONS

MUSIQUE

Appuyez sur les touches ◀ ou ▶ pour régler le niveau du volume de la musique du jeu.

EFFETS

Appuyez sur les touches ◀ ou ▶ pour régler le niveau du volume des effets sonores et des dialogues du jeu.

VITESSE CURSEUR

Appuyez sur les touches ◀ ou ▶ pour régler la vitesse de déplacement du curseur et choisir entre Normal, Rapide ou Lent

LANGUE

Appuyez sur la touche  pour accéder à une longue liste de langues disponibles. Appuyez sur les touches ↑ ou ↓ pour sélectionner la langue de votre choix puis appuyez sur la touche  pour confirmer et retourner au menu Options.

CRÉDITS

Appuyez sur la touche  pour accéder à une liste de crédits affichant les noms des personnes ayant créé les LEMMINGS.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche SELECT (sélection) pour accéder au menu Pause. Appuyez sur les touches ↑ ou ↓ pour choisir entre Terminer, Recommencer, Quitter ou Continuer puis appuyez sur la touche X pour confirmer.



TERMINER

Lorsque le quota de Lemmings sauvés a été atteint, l'icône de la touche SELECT (sélection) s'affiche en haut à droite de l'écran, indiquant que le niveau peut-être terminé plus tôt. Appuyez sur la touche SELECT (sélection), sélectionnez Terminer et appuyez sur la touche X pour passer au niveau suivant.

RECOMMENCER

Recommencer le niveau en cours depuis le début.

QUITTER

Détruire tous les Lemmings du niveau en un seul et unique boum!

CONTINUER

Retourner au niveau en cours là où vous l'aviez laissé.

JOUER À LEMMINGS

LES LEMMINGS DÉBARQUENT!

Au début de chaque niveau, les Lemmings se suivent et tombent sans réfléchir d'une trappe, directement vers les ennuis ! Pour atteindre la liberté, les Lemmings doivent trouver l'issue de sortie du niveau et la franchir, youpi ! La sortie de la plupart des niveaux ressemble à une arche.

JETER UN ŒIL AUX ALENTOURS

Certains niveaux sont parfois bien plus vastes qu'ils n'y paraissent au premier abord. Utilisez le pad analogique pour jeter un œil à l'ensemble de chaque niveau. Vous pouvez aussi appuyer sur les touches ↑, ↓, ← ou → pour déplacer le curseur vers le bord de l'écran et aller voir dans cette direction.

PAUSE ET PLAN

Appuyez sur la touche START (mise en marche) pour mettre en pause cet univers chaotique afin de réfléchir à la façon de résoudre le niveau en cours au mieux. Si les Lemmings s'immobiliseront immédiatement, le curseur continuera de fonctionner et pourra être utilisé pour se déplacer dans le niveau et découvrir des voies de fuites, ainsi que repérer des dangers potentiels. Appuyez sur la touche START (mise en marche) de nouveau pour reprendre l'action.

MARCHER

Les Lemmings marchent habituellement sans cesse sans subir de dommages. S'ils se cognent contre un mur, ils rebondiront simplement contre lui, feront demi-tour et repartiront dans la direction opposée, sans même une égratignure! Toutefois si, au bout de leur promenade, ils rencontrent une corniche suivie d'une descente des plus abruptes, il y a de fortes chances que nos petits Lemmings se précipitent d'en haut et finissent en miettes en bas.

ATTRIBUER DES COMPÉTENCES

Pour attribuer une compétence particulière à un Lemming, appuyez sur les touches **L** ou **R** pour passer d'une icône à l'autre sur la palette de compétences située en bas de l'écran. Un cercle jaune sélectionnant et agrandissant l'icône de compétence l'entourera. Appuyez sur les touches **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour déplacer le curseur sur un Lemming en particulier. À ce moment, le curseur perdra sa forme de croix pour prendre la forme d'une boîte. Pour finir, appuyez sur la touche **X** pour attribuer la compétence sélectionnée à un Lemming déterminé.

RÉDUIRE FLOT/AUGMENTER FLOT

Vous avez du mal à canaliser les Lemmings qui tombent de la trappe ? Alors sélectionnez simplement l'icône Réduire flot pour endiguer l'hécatombe, mais ne perdez pas de vue que ce nombre ne peut être réduit en dessous de la valeur de départ du niveau. Vous pouvez également sélectionner l'icône Augmenter le flot pour accélérer la vitesse de Lemmings lâchés et prouver que vous êtes capable de gérer des hordes de Lemmings à la fois.

ANTICIPER!

Le nombre de compétences à attribuer étant limité, seules une bonne anticipation doublée d'une planification stratégique et d'une rapidité de réaction feront la différence lorsqu'il s'agira de sauver ou d'exploser des hordes d'adorables Lemmings. Un pelleteur oublié de-ci, un mineur creusant dans la mauvaise direction de-là, un constructeur bientôt à court de briques par-ci ou un bloqueur mal placé par-là pourraient se révéler catastrophiques et fatals pour tous les Lemmings assez malchanceux pour tomber de la trappe...

N'OUBLIEZ PAS: soyez attentifs, tactiques et courageux, les Lemmings comptent sur vous!

ITALIANO

NOTA: è possibile che alcune funzioni non siano disponibili o siano diverse rispetto alla versione originale di questo prodotto.

LEMMING IN LIBERTÀ!

I lemming sono graziosi, adorabili e piccoli piccoli. Sfortunatamente, non sono molto furbi. Questi roditori verdi passano le loro giornate vagando distrattamente qua e là e, in questo modo, combinano tanti guai! I lemming si buttano abitualmente a capofitto nell'acqua (non sanno nuotare), si inerpicano in cima a rupi scoscese (non sanno volare) e si cacciano in trappole pericolose. Non riescono a capire dov'è il pericolo. Anzi, non riescono a capire granché, in realtà! Per fortuna, però, i lemming sono una razza molto operosa e questo li aiuta a superare qualunque ostacolo incontrino sulla loro strada: quando mettono in moto i loro microscopici cervelli e lavorano in squadra, sistemano tutto con le loro zampe.

Tuttavia, caduti in una botola proprio all'inizio del livello, si sono ritrovati in un ambiente pieno di insidie e pericoli e non riusciranno a sopravvivere facilmente da soli. Dato che sono creature senza troppo sale in zucca, i lemming dovranno contare su una mano amica che li porti sani e salvi fino all'uscita di ogni livello.

Dovrai dimostrare pazienza, talento e capacità di organizzazione per assegnare ai lemming le abilità che permetteranno loro di arrivare fino all'uscita del livello e dovrai imparare a far eseguire l'azione giusta al lemming giusto nel momento giusto: solo così potrai diventare un vero sostenitore della campagna "Salva un lemming".

GUARDA COSA POSSONO FARE I LEMMING

La principale abilità di un lemming è quella di camminare. Per questo motivo vengono chiamati Camminatori. I Camminatori, però, tendono a finire dritti in mezzo ai pericoli. Per loro fortuna, a ciascun lemming in pericolo può essere attribuita un'abilità diversa, da scegliere tra le otto categorie elencate di seguito.



SCALATORE

Gli Scalatori possono arrampicarsi in verticale su oggetti molto alti. Una volta assegnata, questa abilità resta valida per tutto il livello.



PARACADUTISTA

Grazie agli ombrelli rossi e bianchi con cui fendono l'aria, i Paracadutisti possono scendere senza pericolo da vette elevate, evitando di schiantarsi al suolo. Un Paracadutista resterà tale anche dopo aver utilizzato la propria abilità: i lemming si rifiutano di restituire l'ombrello!



BOMBAROLO

Utili per eliminare singoli lemming, ad esempio gli Intercettatori, i Bombaroli sacrificano la loro vita per il bene della comunità lemming. Dopo aver attivato il lemming Bombarolo, parte un conto alla rovescia di cinque secondi, dopo il quale... Boom! I lemming non amano in modo particolare questa abilità esplosiva.



INTERCETTATORE

Gli Intercettatori stanno fermi sul percorso con le braccia tese, impediscono il passaggio agli altri lemming e possono anche bloccare i Costruttori mentre stanno ancora costruendo! Una volta scelto, un Intercettatore rimarrà tale per sempre, ma in caso di necessità può essere trasformato in un Bombarolo. Si raccomanda di assegnare questa abilità a due lemming quando si vuole contenere un'orda di piccoli esseri verdi.



COSTRUTTORE

I Costruttori sono sempre pronti a costruire robusti ponti con pochissimo preavviso, abilità molto utile quando ci si trova davanti a un crepaccio pieno di lava o a un profondo burrone. Dopo aver posto il dodicesimo mattone, i Costruttori torneranno a essere Camminatori, anche se il loro ponte si interrompe a mezz'aria. Bisognerà quindi prestare attenzione al segnale sonoro che avverte che i Costruttori stanno collocando gli ultimi mattoni ed essere pronti ad assegnare nuovamente l'abilità Costruttore, in caso di necessità.



SFONDATORE

Gli Sfondatori si aprono varchi in orizzontale attraverso molti ostacoli, realizzando passaggi per gli amici lemming che li seguono. Alcuni ostacoli sono segnalati da frecce che indicano la direzione in cui gli Sfondatori possono cercare di farsi largo. Assegna l'abilità Sfondatore a un lemming solo quando c'è qualcosa da sfondare, altrimenti l'abilità andrà sprecata. Gli Sfondatori smettono di sfondare quando giungono a uno spazio vuoto. Non sono in grado di sfondare l'acciaio.



SCAVATORE

Gli Scavatori scavano in verticale all'interno di molti materiali, come la terra, e aprono gallerie che, se troppo profonde, possono rivelarsi pericolose per i lemming, che rischiano di schiantarsi al suolo cadendo al loro interno. Quando gli Scavatori escono dalla galleria, smettono di scavare. Gli Scavatori scavano a oltranza fino a che non incontrano una barriera impenetrabile, come l'acciaio, e a volte si scavano la tomba con le proprie zampe...



MINATORE

Con il piccone in pugno e il casco giallo di protezione sulla testa, i Minatori creano tunnel obliqui ma non possono picconare l'acciaio. Utili per passare da un'area elevata a una più in basso, i tunnel dei Minatori si rivelano essere un'ottima via di fuga per gli amici lemming.

NOTA: dato che gli Scalatori e i Paracadutisti restano tali per tutto il livello e non perdono la loro abilità, i piccoli roditori verdi avranno in mano l'ombrello da Paracadutista o l'elmetto rosso da Scalatore per indicare il loro stato. Se un lemming è sia Scalatore che Paracadutista, allora indosserà un elmetto rosso e, nello stesso tempo, avrà un ombrello: questo sì che è multi-tasking!!!

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del tuo sistema PSP™. È possibile caricare partite salvate da questo stesso Memory Stick Duo™ o da ogni altro Memory Stick Duo™ contenente dati di LEMMINGS precedentemente salvati. Prima di iniziare a giocare assicurati che ci sia sufficiente spazio libero disponibile sul Memory Stick Duo™.

LEMMINGS salva i dati di gioco sul Memory Stick Duo™ e quando il salvataggio è in corso viene visualizzata l'icona del Memory Stick Duo™ in alto a destra sullo schermo. Inoltre, LEMMINGS carica automaticamente i dati dal Memory Stick Duo™ all'avvio del gioco; per ulteriori informazioni, consulta la sezione Profilo di questo manuale.

CARATTERISTICHE WLAN

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



INFRASTRUCTURE MODE

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTI

Nel presente manuale i simboli , , , e  sono usati per fare riferimento sia ai tasti direzionali sia al pad analogico, se non diversamente specificato.

CONTROLLI PREDEFINITI

/// Sposta il cursore

Pad analogico	Modifica la visuale
Tasto START	Pausa
Tasto SELECT	Accedi al menu di pausa
Tasto 	Scorri il riquadro Abilità sulla sinistra
Tasto 	Scorri il riquadro Abilità sulla destra
Tasto 	Assegna un'abilità al lemming selezionato
Tasto 	Aumenta/diminuisci zoom
Tasto 	Avanti veloce
Tasto 	(tieni premuto)Blocca il cursore su un lemming

LA SCHERMATA DI GIOCO



- | | | | |
|---|---|----|-------------------------------|
| 1 | Entrata | 10 | Icona abilità Bombarolo |
| 2 | Uscita | 11 | Icona abilità Intercettatore |
| 3 | Cursor | 12 | Icona abilità Costruttore |
| 4 | Numero di lemming liberi | 13 | Icona abilità Sfondatore |
| 5 | Numero di lemming salvati/Numero obiettivi livello completati | 14 | Icona abilità Scavatore |
| 6 | Icona Aumenta frequenza | 15 | Icona abilità Minatore |
| 7 | Icona Riduci frequenza | 16 | Numero di abilità disponibili |
| 8 | Icona abilità Scalatore | 17 | Tempo rimanente |
| 9 | Icona abilità Paracadutista | | |

USO DELLE SCHERMATE DI MENU

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto **⊗** per confermare la scelta.
Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto **⊙**.

AVVIO DEL GIOCO

Dopo un breve filmato introduttivo verrà visualizzata la schermata di selezione della lingua. Premi **↑** o **↓** per evidenziare una lingua, quindi premi il tasto **⊗** per accedere al menu principale.

MENU PRINCIPALE



Dopo un breve filmato introduttivo verrà visualizzata la schermata di selezione della lingua. Premi **↑** o **↓** per evidenziare una lingua, quindi premi il tasto **ⓧ**: START, PROFILE, USER LEVELS, OPTIONS

INIZIA SPECIALI

La modalità Speciali propone 38 caotici livelli originali del mondo dei lemmings, la cui difficoltà aumenta progressivamente.

ORIGINALI

Divisa in quattro stimolanti livelli di difficoltà, la modalità "Originali" ripropone, per la prima volta su PSP™, tutti i livelli classici del gioco Lemmings originale. I livelli di difficoltà sono "Divertente", "Complesso", "Difficile" e "Caotico". I primi cinque livelli di ogni categoria sono già sbloccati; completando un livello si sbloccherà quello successivo.

Consulta la schermata di caricamento che precede ogni livello e che mostra gli obiettivi del livello e altre informazioni importanti, come il nome e il numero del livello, il tempo limite e il numero di lemming che devono essere salvati per superare il livello.

PROFILO

NUOVO PROFILO

NOTA: se nel sistema PSP™ è inserito un Memory Stick Duo™, potrai creare e salvare un Nome profilo.

Verrà visualizzata la tastiera virtuale. Usa la tastiera virtuale per inserire il tuo Nome profilo. Premi il tasto **L** e il tasto **R** per spostare il cursore indietro e avanti sul Nome profilo nell'angolo in alto a destra dello schermo. Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per scorrere le lettere e premi il tasto **ⓧ** per sceglierne una. Quando hai completato il tuo Nome profilo, seleziona "Invio" e premi il tasto **ⓧ** per accedere alla schermata degli slot di salvataggio Profilo. Seleziona uno slot vuoto e premi il tasto **ⓧ** per salvare il tuo Nome profilo sul Memory Stick Duo™. Infine, premi il tasto **⓪** per tornare al menu principale.

Prima di salvare un nuovo Nome profilo, verrà visualizzato il seguente messaggio: "Creare un profilo vuoto (cancellare il processo?)."

Seleziona "No" per salvare i progressi sul Memory Stick Duo™ o seleziona "Sì" per cancellare completamente tutti i livelli salvati in precedenza, ma fai attenzione: scegliendo "Sì", tutti i livelli salvati in precedenza dovranno essere affrontati di nuovo e tutti i progressi andranno perduti, anche se tenterai di annullare il salvataggio.

CARICA PROFILO

Carica un Profilo salvato in precedenza dal Memory Stick Duo™.

NOTA: all'inizio del gioco verrà caricato automaticamente il primo Profilo che hai salvato.

CANCELLA

Cancella un Profilo salvato in precedenza dal Memory Stick Duo™.

LIVELLI UTENTE

Prima di ideare e creare il tuo livello di Lemmings, devi creare e dare un nome a un "blocco" e salvarlo sul Memory Stick Duo™. I blocchi sono usati per conservare i livelli di Lemmings salvati sul Memory Stick Duo™ e sono composti da dieci slot di salvataggio.

MODIFICA

Premi il tasto  per modificare un blocco salvato in precedenza sul Memory Stick™.

CARICA

Carica un blocco salvato dal Memory Stick Duo™.

NUOVI

Crea un nuovo blocco usando la tastiera virtuale per dare un nome a un Nuovo blocco per salvare i tuoi livelli. Una volta selezionato, i salvataggi dei blocchi verranno effettuati tutti nello stesso slot di salvataggio.

CREAZIONE DI LIVELLI

Crea i tuoi livelli personalizzati di LEMMINGS impostando i valori delle proprietà del livello, come ad esempio il numero di lemming da salvare, e colloca vari "elementi" grafici nello spazio del livello per dare forma a un paesaggio originale e stimolante. Tra gli elementi che puoi scegliere ci sono vari oggetti, quali l'entrata, l'uscita, le trappole e diversi tipi di terreno.

TEMA

Scegli un tema per il tuo nuovo livello. Seleziona i cinque temi dei livelli: Cristallo, Terra, Antica Roma, Egitto o Inferno.

MODALITÀ DI INSERIMENTO ELEMENTI

Premi , ,  o  per collocare gli elementi del livello. Premi il tasto SELECT per visualizzare il menu di selezione degli elementi e scegli un elemento da inserire. Premi il tasto  per inserire l'elemento desiderato. Usa questa modalità per organizzare l'ambiente di gioco del tuo livello.

Quando collochi gli elementi d'acqua, i sensi unici e gli elementi indistruttibili avrai la possibilità di impostare l'ampiezza dell'area influenzata dall'elemento. Per regolare l'ampiezza in seguito, vai nel menu Muovi elemento e trascina gli angoli degli elementi.

CONTROLLI MODALITÀ DI INSERIMENTO ELEMENTI

↑/↓/←/→	Muovi il cursore/Posiziona elemento
Pad analogico	Modifica la visuale
Tasto L (tieni premuto)	Accedi al Menu costruzione
Tasto R (tieni premuto) + ↑/↓/←/→	Movimento sulla griglia
Tasto ⊕	Rifinisci movimento
Tasto ⊕	Aumenta/diminuisci zoom
Tasto ⊖	Rovescia elemento
Tasto ⊗	Posiziona elemento
Tasto START	Esegui test del livello
Tasto SELECT	Accedi al menu degli elementi

MODALITÀ SPOSTAMENTO ELEMENTI

Per spostare un elemento già inserito, premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per spostare il cursore sopra l'elemento, quindi tieni premuto il tasto **⊗** per afferrare l'elemento con il cursore e infine premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per spostare l'elemento selezionato all'interno della schermata. Puoi anche premere il tasto **⊕** per cancellare l'elemento.

CONTROLLI MODALITÀ DI INSERIMENTO ELEMENTI

↑/↓/←/→	Muovi il cursore/Posiziona elemento
Pad analogico	Modifica la visuale
Tasto L (tieni premuto)	Accedi al Menu costruzione
Tasto R (tieni premuto) + ↑/↓/←/→	Movimento sulla griglia
Tasto ⊕	Rifinisci movimento
Tasto ⊕	Aumenta/diminuisci zoom
Tasto ⊖	Rovescia elemento
Tasto ⊗	Posiziona elemento
Tasto START	Esegui test del livello
Tasto SELECT	Accedi al menu degli elementi

MODALITÀ ELEM. DAVANTI/DIETRO

Cambia l'ordine degli elementi (decidi quale elemento deve stare davanti a un altro). Muovi il cursore sopra l'elemento di cui vuoi modificare la posizione e premi il tasto  per "spingere" l'elemento dietro un altro o il tasto  per spostare l'elemento in avanti.

CONTROLLI MODALITÀ ELEM. DAVANTI/DIETRO

 /  /  / 	Muovi il cursore/Posiziona l'elemento
Pad analogico	Modifica la visuale
Tasto  (tieni premuto)	Accedi al Menu costruzione
Tasto  (tieni premuto) +  /  /  / 	Movimento sulla griglia
Tasto  (tieni premuto)	Rifinisci movimento
Tasto 	Aumenta/diminuisci zoom
Tasto 	Sposta in avanti
Tasto 	Sposta indietro
Tasto START	Esegui test del livello
Tasto SELECT	Accedi al menu degli elementi

IMPOSTAZIONI LIVELLO

Cambia le impostazioni del tuo livello, come il numero di lemming da inserire, il numero di lemming da salvare per completare il livello, la frequenza di lemming liberati all'inizio del livello (frequenza minima); il numero di Scalatori, Paracadutisti, Bombaroli, Intercettatori, Costruttori, Sfondatori, Minatori e Scavatori e il tempo limite.

Premi  o  per selezionare un oggetto. Premi  o  per aumentare o diminuire il valore dell'oggetto selezionato. Premi il tasto  per accettare le modifiche o il tasto  per annullarle.

SALVA+ESCI

Conferma le modifiche e torna al menu di selezione del livello. I dati saranno salvati sul Memory Stick Duo™ all'uscita dalla sezione Livelli utente.

IGNORA+ESCI

Esci dalla sezione Livelli utente senza salvare le modifiche.

ONLINE

CONDIVISIONE DI GIOCO

Un utente (definito "host") può temporaneamente trasferire tre diversi livelli di LEMMINGS a un altro giocatore (definito "ricevente") attraverso l'opzione Condivisione di gioco del sistema PSP™. Non è necessario che il ricevente abbia inserito un PSP™Game nel proprio sistema PSP™ per ricevere i contenuti di LEMMINGS tramite la funzione Condivisione di gioco.

L'host deve innanzitutto selezionare Condivisione di gioco dal menu Online per individuare altri sistemi PSP™ in un raggio di azione di 10 metri; tali altri sistemi devono essere in fase di ricerca di dati per la Condivisione di gioco.

Il ricevente deve selezionare l'icona  dal menu Home e deve quindi selezionare l'icona Condivisione di gioco per avviare il trasferimento dati. Una volta che i sistemi PSP™ sono connessi, il ricevitore dovrà seguire le istruzioni che compaiono sullo schermo per inviare la richiesta all'host. Il trasferimento Condivisione di gioco ha inizio nel momento in cui l'host accetta la richiesta.

Una volta completato il trasferimento, l'host può continuare a usare il proprio sistema PSP™ come preferisce. Il ricevente potrà giocare con i tre livelli LEMMINGS di prova per imparare a conoscere il gioco. Il ricevente può terminare la sessione di gioco con LEMMINGS sia spegnendo il sistema PSP™ sia tornando al menu Home. I dati di Condivisione di gioco ricevuti saranno cancellati.

NOTA: sia l'host che il ricevente devono aver impostato l'interruttore WLAN del loro sistema PSP™ sulla posizione ON per poter avviare la Condivisione di gioco.

OPZIONI

MUSICA

Premi  o  per regolare il livello del volume della musica di gioco.

EFFETTI

Premi  o  per regolare il livello del volume degli effetti audio e dei dialoghi di gioco.

CURSORE

Premi  o  per regolare la velocità del cursore e scegli tra le opzioni Normale, Veloce o Lento.

LINGUA

Premi il tasto  per accedere alla lunga lista di lingue disponibili. Premi  o  per selezionare la lingua desiderata e premi il tasto  per confermare e tornare al menu Opzioni.

RICONOSCIMENTI

Premi il tasto  per accedere alla sezione dei riconoscimenti che riporta i nomi delle persone che hanno contribuito alla realizzazione di LEMMINGS.

MENU DI PAUSA

Premi il tasto **SELECT** per accedere al menu di pausa. Premi **↑** o **↓** per selezionare Fine, Riavvia, Esci o Continua e premi il tasto **⊗** per confermare.



FINE

Quando hai raggiunto il numero di lemming da salvare, in alto a destra comparirà l'icona del tasto **SELECT**, che indica che quel livello può essere terminato in anticipo. Premi il tasto **SELECT**, seleziona "Fine" e premi il tasto **⊗** per passare al livello successivo.

RIAVVIA

Ricomincia dall'inizio il livello in cui ti trovi.

ESCI

Fai fuori tutti i lemming del livello con un'esplosione!

CONTINUA

Torna al livello e riprendi da dove l'avevi abbandonato.

GIOCARE CON LEMMINGS

ARRIVANO I LEMMING!

All'inizio di ogni livello, i lemming camminano incuranti in fila indiana e, cadendo nella botola d'ingresso, si buttano in mezzo ai guai! Per riuscire a tornare liberi, i lemming devono arrivare all'uscita del livello e oltrepassarla! In molti livelli l'uscita ha la forma di un arco.

CONTROLLA I DINTORNI

Alcuni livelli sono più vasti di quanto non sembri a prima vista. Usa il pad analogico per dare una bella occhiata in giro. Puoi anche premere **↑**, **↓**, **←** o **→** per spostare il cursore fino ai margini della schermata ed espandere la visuale nella direzione selezionata.

FERMATI E RIFLETTI

Premi il tasto **START** per fermare il caos e riflettere su come affrontare il livello. Tutti i lemming si bloccheranno immediatamente, ma potrai ancora muovere il cursore e usarlo per esplorare il livello, così da permetterti di organizzare il percorso di fuga e individuare eventuali pericoli. Premi nuovamente il tasto **START** per tornare all'azione.

CAMMINA

I lemming camminano e camminano, e non si fermano finché non incontrano ostacoli sulla loro strada. Se si imbattono in un muro, gli vanno addosso, si girano e camminano nella direzione opposta. Non si fanno nemmeno un graffio! Se alla fine del loro percorso, però, c'è un dirupo scosceso, allora di sicuro i piccoli lemming si butteranno di sotto senza pensarci e si schianteranno al suolo.

ASSEGNA LE ABILITÀ

Per assegnare un'abilità specifica a un lemming, premi i tasti **L** o **R** per scorrere a destra e a sinistra tra le varie icone delle abilità disponibili nel riquadro delle abilità che si trova nella parte inferiore della schermata. Verrà visualizzato un cerchio giallo intorno all'icona dell'abilità selezionata, che apparirà più grande delle altre. Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per spostare il cursore su un lemming; a questo punto, il cursore cambierà forma: era una croce, ma ora diventerà un riquadro. Premi il tasto **X** per assegnare l'abilità selezionata al lemming.

RIDUCI FREQUENZA / AUMENTA FREQUENZA

Trovi troppo difficile controllare tutta la massa di lemming che è entrata nel livello dalla botola? Allora seleziona l'icona Riduci frequenza per ridurre la velocità del flusso di lemming immessi, ma fai attenzione, perché la velocità del flusso di lemming non può essere inferiore al valore minimo impostato per il livello in cui ti trovi. Puoi anche selezionare Aumenta frequenza per aumentare la velocità del flusso e dimostrare che sai gestire centinaia di lemming in una volta sola.

IMPARA A PIANIFICARE!

Con un numero limitato di abilità a disposizione da assegnare nel riquadro delle abilità, la pianificazione, la strategia e i riflessi pronti faranno la differenza tra salvare o far schiantare orde di adorabili lemming.

Uno Scavatore dimenticato qui, un Minatore che piccona nella direzione sbagliata là, un Costruttore che sta per finire i mattoni o un Intercettatore mal piazzato possono causare danni irreparabili che segnano la fine certa di tutti gli sfortunati lemming che hanno varcato la soglia della botola...

RICORDA: fai attenzione, usa la strategia e sii coraggioso: i lemming sono nelle tue mani!

DEUTSCH

HINWEIS: Einige Funktionen des Produkts können von der Version für UMD abweichen oder nicht verfügbar sein.

DIE LEMMINGE SIND LOS!

Lemminge sind niedlich, liebenswert und sehr, sehr klein. Dummerweise sind sie auch nicht gerade die Hellsten. Die grünhaarigen Nager verbringen den ganzen Tag damit, kopflos durch die Gegend zu stolpern und das bedeutet meistens einfach nur Ärger! Lemminge haben die Angewohnheit, sich kopfüber ins Wasser zu stürzen (sie können nicht schwimmen), über steile Klippen zu watscheln (sie können nicht fliegen) und in alle nur erdenklichen Arten von gefährlichen Fallen zu tapsen. Sie haben kein Gespür für Gefahr. Na ja, eigentlich haben sie für nichts ein Gespür!

Glücklicherweise sind Lemminge jedoch von Natur aus fleißig, wodurch sie so gut wie jedes Hindernis, das sich ihnen in den Weg stellt, überwinden können. Und wenn viele mentale Tiefflieger als effektives Team zusammenarbeiten, können sie ihr Schicksal in ihre eigenen kleinen Pfötchen nehmen.

Das Überleben der Lemminge ist jedoch alles andere als einfach – sind sie doch zu Beginn des Levels durch eine Falltür gestürzt und in einer Umgebung voller Fallgruben und haarsträubender Gefahren gelandet. Und da Lemminge – wie bereits erwähnt – über einen äußerst begrenzten Verstand verfügen, sind sie auf deine helfende Hand angewiesen, die sie in den einzelnen Levels wohlbehalten zum Ausgang führen muss.

Weise verschiedenen Lemmingen Aufgaben zu, um ihnen zu helfen, ihren Weg zum Ausgang zu finden. Dem richtigen Lemming zum richtigen Zeitpunkt die richtige Aufgabe zuzuweisen, ist jedoch alles andere als einfach. Es erfordert eine Menge Geduld, Talent und generalstabsmäßige Planung, bevor du von dir behaupten kannst, ein vollwertig qualifizierter Sympathisant der Bewegung „Rettet die Lemminge“ zu sein.

WAS EIN LEMMING ALLES KANN!

Die Hauptbeschäftigung eines Lemmings ist das Gehen. Deshalb nennt man sie auch „Geher“. Ein Geher begibt sich jedoch über kurz oder lang unweigerlich in Gefahr – zu ihrem Glück können jedem gefährdeten Lemming die folgenden acht Fähigkeiten zugewiesen werden:



KLETTER-LEMMINGE

Kletterer können an den meisten großen Objekten senkrecht hinaufklettern. Einmal zugewiesen behalten Kletterer ihre Fähigkeit bis zum Ende des Levels.



FALLSCHIRMSPRINGER

Mithilfe ihrer rot-weißen Schirme, die ihren Sturz bremsen sollen, können Fallschirmspringer gefahrlos aus luftigen Höhen hinabspringen, ohne am Boden zerschmettert zu werden. Ein Fallschirmspringer bleibt immer ein Fallschirmspringer, auch wenn er schon gesprungen ist – sie weigern sich einfach, ihren Regenschirm wieder abzugeben!



BOMBER-LEMMINGE

Äußerst nützliche Einzellemminge wie die Blocker- oder die Bomber-Lemminge geben ihr eigenes Leben zum Wohle der Lemming-Gemeinschaft. Bei Aktivierung beginnt ein Fünf-Sekunden-Countdown. Ist dieser abgelaufen – Bumm! Diese explosive Fähigkeit wird von den Lemmingen im Allgemeinen nicht allzu sehr geschätzt.



BLOCKER-LEMMINGE

Die Arme weit ausgestreckt weichen die Blocker nicht vom Fleck und verhindern, dass andere Lemminge an ihnen vorbei gelangen. Sie können sogar Konstrukteure während des Bauens zum Umdrehen zwingen! Ein einmal ernannter Blocker-Lemming bleibt für immer ein Blocker – du kannst ihm jedoch – falls erforderlich – die Bomber-Fähigkeit zuweisen. Um eine große Menge der grünhaarigen Krabbler zusammenzuhalten, empfiehlt es sich immer, gleich zwei Blocker-Lemminge abzukommandieren.



KONSTRUKTEUR

Konstrukteure sind allzeit bereit, im Handumdrehen robuste Brücken zu bauen – was besonders beim Überqueren von feurigen Lavakratern oder bodenlosen Schluchten durchaus von Vorteil sein kann. Sobald sie jedoch ihren zwölften Stein gelegt haben, zucken Konstrukteure mit den Schultern und werden wieder zu Gehern, selbst wenn ihre Brücke dann mitten in der Luft aufhört. Achte also auf ein klirrendes Geräusch, wenn sie ihre letzten paar Steine legen, und mach dich bereit, die Konstrukteur-Fähigkeit – falls erforderlich – neu zuzuweisen.



ABBRUCH-LEMMINGE

Abbruch-Lemminge bahnen sich horizontal ihren Weg durch die meisten Hindernisse und machen ihren nachfolgenden Lemming-Kollegen den Weg frei. Einige Hindernisse sind mit Pfeilen markiert, die angeben, in welche Richtung sich ein Abbruch-Lemming seinen Weg bahnen sollte. Achte jedoch darauf, dass du die Abbruch-Fähigkeit einem Lemming zuweist, der tatsächlich auch etwas demolieren kann, sonst wäre die Fähigkeit verschwendet. Sobald Abbruch-Lemminge auf eine Lücke stoßen, hören sie auf zu arbeiten. Außerdem können sie keinen Stahl durchbrechen.



BUDDEL-LEMMINGE

Buddel-Lemminge graben sich durch die meisten Materialien – wie z. B. Erde – vertikal nach unten und erzeugen so schmale Schächte, die, wenn sie tief genug sind, wiederum als echter „Lemming-Killer“ eine Gefahr bedeuten können. Sobald Buddel-Lemminge den Durchbruch geschafft haben, hören sie auf zu graben. Ein Buddel-Lemming gräbt so lange, bis er auf eine undurchdringliche Barriere – wie z. B. Stahl – stößt. Und manchmal schaufeln sie sich sogar ihr eigenes Grab ...



MINEN-LEMMINGE

Mit der Spitzhacke in der Pfote und dem gelben Schutzhelm auf dem Kopf buddeln Minen-Lemminge diagonale Tunnel – sie können sich jedoch nicht durch Stahl graben. Minen-Lemminge sind nützlich, um von einem höher gelegenen Bereich zu einem niedrigeren Bereich zu gelangen und ihre Tunnel eignen sich oftmals als willkommene Fluchtwege für ihre kleinen Lemming-Kumpels.

HINWEIS: Da die Kletter- und Fallschirmspringer-Fähigkeiten von Dauer sind und die Lemminge die Fähigkeiten niemals verlieren, werden die grünhaarigen Nager entweder den Regenschirm eines Fallschirmspringers schwingen oder den roten Helm eines Kletter-Lemmings tragen, um Aufschluss über ihre Fähigkeit zu geben. Wenn ein Lemming gleichzeitig Kletterer und Fallschirmspringer ist, trägt er einen roten Helm und einen Regenschirm auf einmal – für dich bedeutet das Multi-Tasking!!!

MEMORY STICK DUO™

Um die Einstellungen und den Spielstand zu speichern, musst du den Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz deines PSP™-Systems einlegen. Gespeicherte Spieldaten können von dem gleichen Memory Stick Duo™ oder von einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™, der bereits gespeicherte LEMMINGS-Daten enthält, geladen werden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf dem Memory Stick Duo™ genug freier Speicherplatz vorhanden ist.

LEMMINGS speichert Daten auf dem Memory Stick Duo™ und sobald Daten gespeichert werden, erscheint oben rechts auf dem Bildschirm das Symbol für den Memory Stick Duo™. LEMMINGS lädt beim Spielstart auf dem Memory Stick Duo™ vorhandene Spieldaten automatisch. Weitere Hinweise hierzu findest du unter dem Abschnitt Profil innerhalb dieses Software-Handbuchs.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

Innerhalb dieses Software-Handbuchs werden , , , oder  – sofern nicht anders angegeben – verwendet, um die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen.

STANDARD-STEUERUNG

	Cursor bewegen
Analog-Pad	Kamera bewegen
START-Taste	Pause
SELECT-Taste	Zugriff auf Pause-Menü
 -Taste	Fähigkeiten-Bedienfeld nach links scrollen
 -Taste	Fähigkeiten-Bedienfeld nach rechts scrollen
 -Taste	Fähigkeit dem derzeit markierten Lemming zuweisen
 -Taste	Kamera heran-/wegzoomen
 -Taste	Schneller Vorlauf
 -Taste (halten)	Cursor auf bestimmten Lemming aufschalten

DIE SPIELANZEIGE



- | | |
|--|--|
| 1 Eingang | 9 „Fallschirmspringer“-Fähigkeitssymbol |
| 2 Ausgang | 10 „Bomber-Lemming“-Fähigkeitssymbol |
| 3 Cursor | 11 „Blocker-Lemming“-Fähigkeitssymbol |
| 4 Anzahl der frei herumlaufenden Lemminge | 12 „Konstrukteur“-Fähigkeitssymbol |
| 5 Anzahl der gegenwärtig geretteten Lemminge | 13 „Abbruch-Lemming“-Fähigkeitssymbol |
| 6 „Frequenz erhöhen“-Symbol | 14 „Buddel-Lemming“-Fähigkeitssymbol/für den Abschluss des Levels benötigte Anzahl |
| 7 „Frequenz verringern“-Symbol | 15 „Minen-Lemming“-Fähigkeitssymbol |
| 8 „Kletter-Lemming“-Fähigkeitssymbol | 16 Anzahl der verfügbaren Fähigkeiten |
| | 17 Verbleibende Zeit |

DIE VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke $\uparrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$ oder $\rightarrow$ um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die $\otimes$ -Taste. Durch Drücken der $\oplus$ -Taste gelangst du zurück zur vorherigen Menüanzeige.

MIT DEM SPIEL BEGINNEN

Im Anschluss an einen kurzen einleitenden Film erscheint die Anzeige der Sprachauswahl. Markiere die gewünschte Sprache mit $\uparrow$ oder $\downarrow$ und drücke die $\otimes$ -Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen.

HAUPTMENÜ



Markiere eine der folgenden Optionen mit **↑** oder **↓** und drücke zur Bestätigung die **ⓧ**-Taste: **START**, **PROFIL**, **BENUTZER-LEVELS**, **OPTIONEN**

START SPEZIAL

Der Spezial-Modus bietet 36 einzigartig gestaltete Levels voller Lemming-Chaos, wobei der Schwierigkeitsgrad mit jedem nachfolgenden Level stetig zunimmt.

ORIGINAL

Der in vier anspruchsvolle Schwierigkeitsgrade aufgeteilte „Original“-Modus präsentiert sämtliche Levels des Originalspiel „Lemmings“ zum ersten Mal auf dem PSP™-System. Die Schwierigkeitsgrade heißen „Spaßig“, „Knifflig“, „Stressig“ und „Chaos“. Die ersten fünf Levels in jeder Kategorie sind bereits freigeschaltet – und durch Absolvieren eines Levels kannst du den nächsten freischalten.

Achte vor jedem Level auf die Ladeanzeige, die Aufschluss über die Einsatzziele des Levels und wichtige Informationen gibt – wie z. B. den Namen des Levels, die Nummer des Levels, das Zeitlimit und die Anzahl der Lemmings, die gerettet werden müssen, um den Level zu Absolvieren.

PROFIL NEUES PROFIL

HINWEIS: Wenn du einen Memory Stick Duo™ in dein PSP™-System eingesteckt hast, kannst du einen Profil-Namen erstellen und speichern.

Mithilfe der virtuellen Tastatur kannst du deinen Profil-Namen eingeben. Durch Drücken der **L**-Taste und der **R**-Taste kannst du den Cursor vor und zurück durch den Profil-Namen oben rechts auf dem Bildschirm bewegen. Mit **↑**, **↓**, **←** oder **→** kannst du den Cursor durch das Alphabet bewegen – zur Auswahl eines Buchstaben musst du die **ⓧ**-Taste drücken. Sobald du mit deinem Profil-Namen zufrieden bist, musst du die „Eingabetaste“ markieren und die **ⓧ**-Taste drücken, um Zugriff auf die Anzeige der Profil-Plätze zu erhalten. Markiere ein leeres „Profil“ und drücke die **ⓧ**-Taste, um deinen Profil-Namen auf dem Memory Stick Duo™ zu speichern. Durch Drücken der **Ⓢ**-Taste gelangst du anschließend wieder zurück ins Hauptmenü.

Bevor du einen Profil-Namen speicherst, erscheint folgende Mitteilung auf dem Bildschirm: „Leeres Profil erstellen (Fortschritt löschen?)“.

Wähle „Nein“, um deinen aktuellen Spielstand auf dem Memory Stick Duo™ zu speichern, oder „Ja“, um sämtliche zuvor absolvierten Levels vollständig zu löschen – aber Vorsicht: Durch Auswahl von „Ja“ musst du sämtliche bereits absolvierten Levels erneut spielen und der aktuelle Spielstand geht verloren, selbst wenn der Speichervorgang nach diesem Punkt abgebrochen wird.

PROFIL LADEN

Lade ein zuvor gespeichertes Profil von dem Memory Stick Duo™.

HINWEIS: Das erste von dir gespeicherte Profil wird nach dem Einschalten des PSP™-Systems automatisch geladen.

DATEN LÖSCHEN

Lösche ein zuvor auf dem Memory Stick Duo™ gespeichertes Profil.

BENUTZER-LEVELS

Bevor du deinen eigenen Lemmings-Level entwickelst und erstellst, musst du ein „Set“ erstellen, es benennen und auf deinem Memory Stick Duo™ speichern. Sets bestehen aus zehn Datei-Speicherplätzen und werden dazu verwendet, gespeicherte Lemmings-Level auf dem Memory Stick Duo™ abzulegen.

SET BEARBEITEN

Drücke die -Taste, um ein Set zu bearbeiten, das zuvor auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert wurde.

SET LADEN

Lade ein bestehendes Set von deinem Memory Stick Duo™.

NEUES SET

Erstelle ein neues Set, das du mithilfe der virtuellen Tastatur benennen und in das du deine eigenen Levels speichern kannst. Sobald du es ausgewählt hast, werden Set und Speicherplatz immer dann verwendet, wenn der Level gespeichert wird.

EINEN LEVEL ERSTELLEN

Erstelle deinen eigenen LEMMINGS-Level, indem du die Werte für die Eigenschaften des Levels bestimmst – wie zum Beispiel die Anzahl der zu rettenden Lemmings – und eine Reihe von Grafik-„Quadraten“ über den Level verteilst, um eine anspruchsvolle Landschaft zu erstellen. Die Auswahl der Quadrate umfasst verschiedene Objekte – wie z. B. Eingangs- und Ausgangspunkte, Fallen und unterschiedliche Arten Terrain.

THEMA

Wähle ein Thema für deinen neu erstellten Level. Wähle eines der folgenden fünf Level-Themen: Kristall, Erde, Römisch, Ägypten oder Hölle.

„QUADRAT EINFÜGEN“-MODUS

Drücke , ,  oder , um Land-Quadrate zu platzieren. Durch Drücken der SELECT-Taste kannst du das Quadrat-Auswahlmenü aufrufen und ein Quadrat auswählen, das du einfügen möchtest. Platziere das ausgewählte Quadrat durch Drücken der J-Taste. In diesem Modus kannst du das Layout deines Levels bestimmen.

Beim Platzieren von Wasser-Quadraten, Einbahn-Land-Quadraten und unzerstörbaren Quadraten hast du die Möglichkeit, den betroffenen Bereich auszudehnen. Nachträgliche Änderungen kannst du über das „Quadrat bewegen“-Menü vornehmen und dort an den Ecken ansetzen.

STEUERUNG IM „QUADRAT EINFÜGEN“-MODUS ↑/↓/←/→ Cursor bewegen/Quadrat positionieren

Analog-Pad	Kamera bewegen
L -Taste (halten)	Zugriff auf Editor-Menü
R -Taste (halten) + ↑/↓/←/→	Gitter-Bewegung
D -Taste	Genaue Bewegung
A -Taste	Kamera heran-/wegzoomen
B -Taste	Quadrat umdrehen
X -Taste	Quadrat platzieren
START-Taste	Level testen
SELECT-Taste	Zugriff auf Quadrat-Menü

„QUADRAT BEWEGEN“-MODUS

Um ein bereits platziertes Quadrat zu bewegen, musst du ↑, ↓, ← oder → drücken, um den Cursor über das Quadrat zu bewegen, und anschließend die **X**-Taste gedrückt halten, um das Quadrat unter dem Cursor zu greifen. Drücke nun ↑, ↓, ← oder →, um das ausgewählte Quadrat über den Bildschirm zu bewegen. Alternativ kannst du auch das ausgewählte Quadrat durch Drücken der **B**-Taste löschen.

STEUERUNG IM „QUADRAT BEWEGEN“-MODUS

↑/↓/←/→	Cursor bewegen/Quadrat positionieren
Analog-Pad	Kamera bewegen
L -Taste (halten)	Zugriff auf Editor-Menü
R -Taste (halten) + ↑/↓/←/→	Gitter-Bewegung
D -Taste (halten)	Genaue Bewegung
A -Taste	Kamera heran-/wegzoomen
B -Taste	Quadrat löschen
X -Taste	Greifen
START-Taste	Level testen
SELECT button	Zugriff auf Quadrat-Menü

QUADRAT HINEIN/ HERAUS"-MODUS

Ändere die Anordnung der Quadrate (die Reihenfolge, in der die Quadrate vor- oder hintereinander liegen). Bewege den Cursor über das Quadrat, dessen Anordnung du verändern möchtest, und drücke die -Taste, um das Quadrat hinein- oder hinter die anderen Quadrate zu schieben. Durch Drücken der -Taste, kannst du das Quadrat heraus- oder vor die anderen Quadrate ziehen.

STEUERUNG IM „QUADRAT HINEIN/HERAUS"-MODUS

 /  /  / 	Cursor bewegen/Quadrat positionieren
Analog-Pad	Kamera bewegen
 -Taste (halten)	Zugriff auf Editor-Menü
 -Taste (halten) +  /  /  / 	Gitter-Bewegung
 -Taste (halten)	Genaue Bewegung
 -Taste	Kamera heran-/wegzoomen
 -Taste	Hineinschieben
 -Taste	Herausziehen
START-Taste	Level testen
SELECT-Taste	Zugriff auf Quadrat-Menü

LEVEL-EINSTELLUNGEN

Ändere die Einstellungen für deinen Level, einschließlich der Anzahl der Lemmings, die den Level bevölkern, die Anzahl der Lemmings, die zum Absolvieren des Levels gerettet werden müssen, die Frequenz der Lemmings zu Beginn des Levels (minimale Menge), die Anzahl der Fallschirmspringer, Konstrukteure, Kletter-, Bomber-, Blocker-, Abbruch-, Minen- und Buddel-Lemminge, und das Zeitlimit.

Wähle mit  oder  einen Eintrag aus. Mit  oder  kannst du den Wert des zurzeit markierten Eintrags erhöhen oder verringern. Drücke die -Taste, um die Änderungen anzunehmen, oder drücke die -Taste, um die Änderungen zu verwerfen.

SPEICHERN & VERLASSEN

Speichere die Änderungen und kehre zurück zum Auswahlmenü des Level-Speicherplatzes. Die Daten werden erst beim Verlassen der Benutzer-Levels auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert.

VERWERFEN & VERLASSEN

Verlasse den Benutzer-Level-Bereich, ohne die Änderungen zu speichern.

ONLINE

GAME SHARING

Ein Benutzer („Host“) kann einem anderen Benutzer („Empfänger“) über die Game Sharing-Funktion des PSP™-Systems zeitweilig drei verschiedene LEMMINGS-Level übertragen. Der Empfänger muss ein PSP™-Game in sein PSP™-System eingelegt haben, um LEMMINGS-Inhalte über Game Sharing erhalten zu können.

Der Host muss innerhalb des Online-Menüs zuerst den Eintrag „Game Sharing“ auswählen, um innerhalb eines Umkreises von 10 Metern andere PSP™-Systeme zu lokalisieren, die zurzeit Game Sharing-Daten suchen.

Der Empfänger muss innerhalb Home-Menüs das -Symbol und anschließend das Symbol Game Sharing auswählen, um den Datentransfer zu initiieren. Sobald beide PSP™-Systeme eine Wireless-(WLAN)-Verbindung aufgebaut haben, sollte der Empfänger den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, um dem Host eine Anfrage zu senden. Der Game Sharing-Transfer beginnt, sobald der Host die Anfrage akzeptiert hat.

Sobald der Transfer abgeschlossen ist, steht es dem Host frei, sein PSP™-System wieder nach Wunsch zu verwenden. Der Empfänger kann die drei anspruchsvollen LEMMINGS-Level ausprobieren und spielen. Der Empfänger kann seine LEMMINGS-Sitzung beenden, indem er entweder sein PSP™-System ausschaltet oder zum Home-Menü zurückkehrt. Alle erhaltenen Game Sharing-Daten werden anschließend gelöscht.

HINWEIS: Sowohl der Host als auch der Empfänger müssen für das Game Sharing den WLAN-Schalter an ihren PSP™-Systemen auf die eingeschaltet haben.

OPTIONEN

MUSIK

Mit  oder  kannst du die Lautstärke der spielinternen Musik regeln.

SOUNDEFFEKTE

Drücke  oder , um die Lautstärke der spielinternen Soundeffekte und Sprache zu regeln.

CURSOR

Drücke  oder , um die Schnelligkeit der Cursor-Bewegungen anzupassen. Wähle entweder Normal, Schnell oder Langsam.

SPRACHE

Drücke die -Taste, um eine Liste der verfügbaren Sprachen anzeigen zu lassen. Markiere deine gewünschte Sprache mit  oder , drücke zur Bestätigung die -Taste und kehre anschließend zurück zum Optionen-Menü.

MITWIRKENDE

Drücke die -Taste, um dir eine Liste der bei der Entwicklung von LEMMINGS beteiligten Personen anzusehen.

PAUSE-MENÜ

Durch Drücken der SELECT-Taste erhältst du Zugriff auf das Pause-Menü. Wähle mit ↑ oder ↓ einen der Einträge Fertig, Neu starten, Beenden oder Fortfahren und drücke zur Bestätigung die X-Taste.



FERTIG

Wenn die Quote der geretteten Lemmings erreicht wurde, wird oben rechts auf dem Bildschirm das Symbol für die SELECT-Taste eingeblendet, um dir anzuzeigen, dass der Level frühzeitig beendet werden kann. Drücke die SELECT-Taste, markiere „Fertig“ und drücke anschließend die X-Taste, um weiter zum nächsten Level zu gelangen.

NEU STARTEN

Starte den aktuellen Level von Beginn an erneut.

BEENDEN

Beende das Leben sämtlicher Lemmings des Levels mit einem einzigen großen Knall!

FORTFAHREN

Kehre zum aktuellen Level zurück.

LEMMINGS SPIELEN

HIER KOMMEN DIE LEMMINGS!

Zu Beginn eines jeden Levels folgen die Lemmings einander völlig kopflos durch eine Falltür – damit fangen die Probleme allerdings erst an! Um wieder in Freiheit zu entkommen, müssen die Lemmings den Ausgang des Levels finden und dort hinausgehen – Jippiee!!! In den meisten Levels sieht der Ausgang aus wie ein Torbogen.

UNTERSUCHE DIE UMGEBUNG

Einige Levels sind viel größer als sie auf den ersten Blick erscheinen. Mithilfe des Analog-Pads kannst du dir einen Überblick über die einzelnen Levels verschaffen. Alternativ kannst du den Cursor auch mit ↑, ↓, ← oder → an den Rand des Bildschirms bewegen und dir den Level in dieser Richtung genauer ansehen.

PAUSE UND PLANEN

Drücke die START-Taste, um das Chaos zu unterbrechen und zu planen, wie du den aktuellen Level lösen kannst. Auch wenn sämtliche Lemmings zum Stillstand kommen, bleibt der Cursor noch in Funktion und kann zur Planung des Fluchtweges und zur Lokalisierung möglicher Gefahren über den Level bewegt werden. Drücke erneut die START-Taste, um wieder zur Action zurückzukehren.

GEHEN

Normalerweise trotten Lemminge kontinuierlich vor sich hin, ohne dass ihnen von irgendwo eine Gefahr blüht. Wenn sie auf eine Wand treffen, laufen sie einfach davor, drehen um und gehen in die entgegengesetzte Richtung zurück, ohne einen Kratzer davonzutragen! Aber wenn am Ende ihres Weges eine Klippe mit einem äußerst steilen Abbruch liegt, besteht die Chance, dass die putzigen Lemminge direkt über die Klippe laufen und tief unten am Boden zerschmettert werden.

FÄHIGKEITEN ZUWEISEN

Um einem Lemming eine bestimmte Fähigkeit zuzuweisen, musst du die **L**-Taste oder die **H**-Taste drücken, um auf dem Fähigkeiten-Bedienfeld am unteren Bildschirmrand nach links oder nach rechts durch die verfügbaren Fähigkeiten-Symbole zu blättern. Um das Fähigkeiten-Symbol herum erscheint ein gelber Kreis, um dieses zu markieren – außerdem wird es vergrößert dargestellt. Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um den Cursor über einen bestimmten Lemming zu bewegen. Der Cursor verändert nun seine Form von einem Kreuz in ein Kästchen. Drücke zum Abschluss die **X**-Taste, um dem jeweiligen Lemming die gerade markierte Fähigkeit zuzuweisen.

FREQUENZ VERRINGERN/FREQUENZ ERHÖHEN

Du hast Probleme, die Massen von Lemmingen zu kontrollieren, die allesamt durch die Falltür gefallen sind? Dann musst du einfach das „Frequenz verringern“-Symbol auswählen, um den Strom einzudämmen – denke aber immer daran, dass die Frequenz der Lemminge nicht unter den Startwert des jeweiligen Levels reduziert werden kann. Alternativ kannst du auch das „Frequenz erhöhen“-Symbol wählen, um die Anfangsfrequenz zu erhöhen und zu beweisen, dass du auch große Mengen von Lemmingen auf einmal bewältigen kannst.

VORAUSSCHAUEND DENKEN!

Da dir innerhalb des Fähigkeiten-Bedienfeldes immer nur eine begrenzte Anzahl von Fähigkeiten zur Verfügung steht, kommt es bei deinem Spiel vor allem auf vorausschauendes Denken, strategische Planung und schnelle Reaktionen an. Es geht schließlich darum, die herzigen Lemminge entweder in die Freiheit oder in ihren Untergang zu schicken.

Hier ein vergessener Buddel-Lemming, dort ein Minen-Lemming, der in die falsche Richtung gräbt, ein Konstrukteur, dem das Baumaterial ausgeht, oder ein schlecht platzierter Blocker-Lemming – all das kann sich im Spielverlauf als fatal herausstellen und das Schicksal eines jeden Lemmings, der das Pech hatte, durch die Falltür zu fallen, besiegeln ...

NICHT VERGESSEN: Sei vorsichtig, denke taktisch voraus und sei tapfer – die Lemminge verlassen sich auf dich.

ESPAÑOL

NOTA IMPORTANTE: es posible que algunas funciones varíen con respecto a la versión original de este producto o que no estén disponibles.

¡LOS LEMMINGS ANDAN SUELTOS!

Los lemmings son encantadores, adorables y muy, muy pequeños. Pero, por desgracia, no son muy listos. Estos roedores de pelo verde se pasan todo el día merodeando sin rumbo fijo..., ¡y metiéndose en líos! Los lemmings tienen la costumbre de tirarse de cabeza al agua (no saben nadar), bordear la cima de abruptos precipicios (no saben volar) y meterse en todo tipo de trampas peligrosas. No tienen sentido del peligro. De hecho, ¡son unos inconscientes!

Por suerte, sin embargo, los lemmings son criaturas muy trabajadoras, lo que les resulta de gran ayuda para superar cualquier obstáculo que se encuentran, y cuando ponen en marcha sus microscópicas neuronas y trabajan eficientemente en equipo, pueden ganarse a pulso la supervivencia.

Pero como al principio del nivel se caen por una trampilla a un lugar lleno de obstáculos y peligros, los lemmings no lo van a tener nada fácil. Y tienen tan pocas luces que van a necesitar de toda tu ayuda para llegar sanos y salvos a la puerta de salida de cada nivel.

Para conseguir que se abran camino hasta la salida de cada nivel y demostrar así tu apoyo incondicional a la campaña "Salvemos a los lemmings", vas a necesitar buenas dosis de paciencia, talento y previsión, pues deberás ser capaz de elegir al lemming con la habilidad apropiada para realizar la acción adecuada en el momento adecuado.

¡MIRA LO QUE SABEN HACER LOS LEMMINGS!

La función principal de un lemming es caminar. Por eso se dice que son muy andarines. Pero, claro, los andarines son muy dados a ir directos al peligro, aunque, por suerte para ellos, puedes asignar ocho habilidades diferentes a los lemmings en peligro, que detallamos a continuación:



TREPADOR

Los trepadores pueden escalar por casi todos los objetos altos. Una vez asignada, conservan la habilidad de trepar durante el resto del nivel



PARACAIDISTA

Con ayuda de sombrillas rojas y blancas para suavizar el descenso, los paracaidistas pueden tirarse tranquilamente desde alturas de impresión sin espachurrarse contra el suelo. Los paracaidistas conservan su habilidad incluso después de emplearla; ¡no están dispuestos a devolver su preciada sombrilla!



EXPLOSIVO

Útiles para despachar a ciertos lemmings, como los bloqueadores, estos lemmings sacrifican su propia vida por el bien de la comunidad. Tras activarlos, se inicia una cuenta atrás de cinco segundos, después de la cual...¡BUUM! A los lemmings no les gusta demasiado esta habilidad.



BLOQUEADOR

Con las patas extendidas, los bloqueadores mantienen posiciones para impedir que pasen otros lemmings, ¡e incluso pueden rodear a los constructores mientras trabajan! Una vez reciben esta habilidad, los bloqueadores la conservan, pero pueden convertirse en explosivos en caso necesario. Es muy recomendable asignar dos bloqueadores cuando se quiere evitar la dispersión de un gran grupo de estas criaturitas peludas verdes.



CONSTRUCTOR

Los constructores siempre están dispuestos a levantar sólidos puentes en cuanto reciben la orden, lo que resulta muy útil cuando hay que atravesar un foso de lava o una profunda sima. Pero en cuanto colocan doce ladrillos, los constructores se cansan y vuelven solo a caminar, aunque se dejen el puente a medias; así que atento al tintineo que escucharás cuando estén poniendo los últimos ladrillos, y prepárate para asignar a otros lemmings esta habilidad.



GOLPEADOR

Los golpeadores atacan horizontalmente casi cualquier obstáculo que encuentren a su paso, despejando el camino al resto de lemmings que los siguen. Algunos obstáculos están marcados con una flecha que indica la dirección en la que el golpeador debe tratar de tirarlos abajo. Asigna esta habilidad cuando haya algo que golpear; si no, la desperdiciarás. Los golpeadores dejan de atacar al llegar a los precipicios, y no pueden atravesar los obstáculos de acero.



CAVADOR

Los cavadores cavan verticalmente hacia abajo en casi cualquier material, como la tierra, y crean pozos estrechos que, si son muy profundos, pueden suponer un peligro para lemmings incautos. Una vez abierto el paso, dejan de cavar. Los cavadores cavan y cavan hasta dar con una barrera impenetrable, como el acero, y a veces cavan su propia tumba...



MINERO

Equipados con una piqueta y un casco amarillo, los mineros abren a su paso túneles diagonales, pero no pueden atravesar el acero. Estos pasadizos, útiles para ir de una zona alta a otra más baja, suelen ser una buena vía de escape para el resto de sus compañeros.

NOTA: como los trepadores y los paracaidistas conservan permanentemente su habilidad, estos roedores verdes llevarán un casco rojo o una sombrilla para que puedas identificarlos. Si tienen ambas habilidades, llevarán tanto la sombrilla como el casco rojo. ¡¡Viva el pluriempleo!!

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y el progreso del juego, inserte un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Puede cargar partidas guardadas de ese Memory Stick Duo™ o de cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos previamente guardados de LEMMINGS.

Asegúrese de que haya suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

Mientras LEMMINGS guarda los datos de juego en el Memory Stick Duo™, aparece un icono de Memory Stick Duo™ en la parte superior derecha de la pantalla. LEMMINGS también carga automáticamente los datos del Memory Stick Duo™ al comienzo del juego; para obtener más información, consulte el apartado Perfil de este manual.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, las indicaciones ↑, ↓, ←, → etc., se usan en referencia a los botones de dirección, a menos que se especifique lo contrario.

CONTROLES PREDETERMINADOS



mover cursor

pad analógico

mover cámara

botón START (inicio)

pausa

botón SELECT (selección)

acceder al menú de pausa

botón

recorrer panel de habilidades hacia la izquierda

botón

recorrer panel de habilidades hacia la derecha

botón

asignar habilidad al lemming seleccionado

botón

acercar/alejar zoom

botón

avanzar hacia delante

botón

bloquear cursor en un lemming concreto

(mantener pulsado)

PANTALLA DE JUEGO



- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1 Entrada | 9 Icono de habilidad paracaidista |
| 2 Salida | 10 Icono de habilidad explosivo |
| 3 Cursor | 11 Icono de habilidad bloqueador |
| 4 Número de lemmings sueltos | 12 Icono de habilidad constructor |
| 5 Número de lemmings salvados/número necesario para completar el nivel | 13 Icono de habilidad golpeador |
| 6 Icono de aumentar frecuencia | 14 Icono de habilidad cavador |
| 7 Icono de disminuir frecuencia | 15 Icono de habilidad minero |
| 8 Icono de habilidad trepador | 16 Número de habilidades disponibles |
| | 17 Tiempo restante |

INICIO

Tras un pequeño video de introducción, aparecerá la pantalla de selección de idioma. Pulsa ↑ o ↓ para resaltar el idioma que elijas y pulsa el botón ⊗ para acceder al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL



Pulsa ↑ o ↓ para resaltar una opción, y luego pulsa el botón ⊗ para confirmarla. COMENZAR, PERFIL, NIVELES DEL USUARIO, OPCIONES

COMENZAR ESPECIAL

El modo Especial incluye 38 niveles únicos de locura total con un grado de dificultad creciente. **ORIGINAL** Dividido en cuatro niveles de dificultad, el modo Original contiene todos los niveles de la primera entrega de Lemmings por primera vez en PSP™. Los distintos niveles de dificultad son Divertido, Complicado, Exigente y Caótico. Los primeros cinco niveles de cada categoría ya están desbloqueados; al completar un nivel, desbloqueas el siguiente. No pierdas de vista la pantalla de carga que aparece antes de cada nivel, donde podrás consultar los objetivos del mismo e información relacionada, como el nombre del nivel, el número, el tiempo límite y el número de lemmings que debes rescatar para completarlo.

PERFIL NUEVO PERFIL

NOTA: si has insertado un Memory Stick Duo™ en el sistema PSP™, podrás crear y guardar un nombre de perfil.

Al seleccionar esta opción, aparecerá el teclado virtual. Utilízalo para introducir tu nombre de perfil. Pulsa el botón **L** y el botón **R** para desplazar el cursor adelante y atrás por el nombre de perfil en la esquina superior derecha de la pantalla. Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** para recorrer el alfabeto y pulsa el botón **J** para escoger un carácter. Cuando estés satisfecho con tu nombre de perfil, resalta Aceptar y pulsa el botón **X** para acceder a la pantalla de la ranura Perfil. Selecciona un Perfil vacío y pulsa el botón **X** para guardar tu nombre de perfil en el Memory Stick Duo™. Por último, pulsa el botón **○** para volver al menú principal.

Antes de guardar un nombre de perfil, se mostrará en pantalla el siguiente mensaje: Crear perfil vacío (¿Perder progreso?).

Selecciona No para guardar tu progreso actual en el Memory Stick Duo™, o Sí para borrar por completo los niveles anteriormente superados, pero ojo: si eliges Sí, tendrás que volver a superar los niveles que ya hayas completado y perderás el progreso de la partida, incluso si cancelas el guardado después de este punto.

CARGAR PERFIL

Carga un Perfil previamente guardado en el Memory Stick Duo™.

NOTA: al inicio del juego se cargará automáticamente el primer Perfil que guardaste.

BORRAR PERFIL

Borra un Perfil previamente guardado en el Memory Stick Duo™.

NIVELES DEL USUARIO

Antes de diseñar tu propio nivel de Lemmings, debes crear y dar nombre a un "bloque" y guardarlo en el Memory Stick Duo™. Los bloques sirven para almacenar niveles guardados de Lemmings en el Memory Stick Duo™, y se componen de diez ranuras de archivos.

MODIFICAR BLOQUE

Pulsa el botón  para modificar un bloque previamente guardado en el Memory Stick Duo™.

CARGAR BLOQUE

Carga un bloque ya guardado en el Memory Stick Duo™.

NUEVO BLOQUE

Crea un bloque nuevo con ayuda del teclado virtual para darle nombre y guarda allí tus propios niveles. Una vez selecciones bloque y ranura, el nivel se almacenará siempre en esa ubicación.

CÓMO CREAR NIVELES

Crea tu propio nivel de LEMMINGS estableciendo el valor adecuado para cada parámetro del mismo, por ejemplo, cuántos lemmings debes salvar, y colocando una selección de elementos gráficos para inventar un escenario estimulante. Entre dichos elementos tienes objetos como entradas, puntos de salida, trampas y diferentes tipos de terreno.

TEMA

Escoge un tema para el nivel que acabas de crear. Selecciona una de las siguientes opciones: Cristal, Tierra, Roma, Egipto o Infierno.

MODO INSERTAR ELEMENTO

Pulsa , ,  o  para colocar elementos de suelo. Pulsa el botón SELECT (selección) para mostrar el menú de selección de elementos y elegir el que quieras insertar. Pulsa el botón J para colocar el elemento elegido. Con este modo podrás determinar la configuración de tu nivel.

Cuando insertes elementos de agua, de sentido único de suelo o indestructibles, tendrás la opción de arrastrar la zona afectada. Para reajustar posteriormente usa el menú Mover elemento y agarra las esquinas.

CONTROLES DEL MODO INSERTAR ELEMENTO

	mover cursor/posicionar elemento
pad analógico	mover cámara
botón  (mantener pulsado)	acceder al menú editor
botón  (mantener pulsado) + botón 	mover elemento
botón 	ajustar posición
botón 	acercar/alejar zoom
botón 	dar la vuelta al elemento
botón 	colocar elemento
botón START (inicio)	probar nivel
botón SELECT (selección)	acceder al menú de elementos

MODO MOVER ELEMENTO

Si quieres mover un elemento ya colocado, pulsa , ,  o  para situar el cursor encima, mantén pulsado el botón  para agarrarlo bajo el cursor y, por último, pulsa , ,  o  para mover el elemento seleccionado por la pantalla. Si lo prefieres, también puedes eliminar el elemento seleccionado pulsando el botón .

CONTROLES DEL MODO MOVER ELEMENTO

	mover cursor/posicionar elemento
pad analógico	mover cámara
botón  (mantener pulsado)	acceder al menú editor
botón  (mantener pulsado) + botón 	mover elemento
botón 	ajustar posición
botón 	acercar/alejar zoom
botón 	borrar elemento
botón 	coger
botón START (inicio)	probar nivel
botón SELECT (selección)	acceder al menú de elementos

MODO ELEMENTO ADELANTE/ATRÁS

Puedes modificar el orden de los elementos (qué elemento va delante de otro). Sitúa el cursor sobre el elemento que quieras cambiar de orden y pulsa el botón H para "empujar" el elemento detrás de otros, o pulsa el botón  para situarlo delante.

CONTROLES DEL MODO ELEMENTO ADELANTE/ATRÁS

	mover cursor/posicionar elemento
pad analógico	mover cámara
botón  (mantener pulsado)	acceder al menú editor
botón  (mantener pulsado) + botón 	mover elemento
botón  (mantener pulsado)	ajustar posición
botón 	acercar/alejar zoom
botón 	al fondo
botón 	al frente
botón START (inicio)	probar nivel
botón SELECT (selección)	acceder al menú de elementos

CONFIGURACIÓN DEL NIVEL

Modifica diversos parámetros de tu nivel, como el número de lemmings que quieres que haya; el número de lemmings que habrá que salvar para completarlo; la frecuencia mínima del flujo de entrada de lemmings en el nivel (frecuencia mínima); la cantidad de trepadores, paracaidistas, explosivos, bloqueadores, constructores, golpeadores, mineros y cavadores; y el tiempo límite.

Pulsa  o  para seleccionar un elemento. Para incrementar o disminuir el valor del elemento resaltado, pulsa  o . Después, pulsa el botón  para aceptar los cambios o pulsa el botón  para cancelarlos.

GUARDAR + SALIR

Guarda los cambios y vuelve al menú de selección de ranuras de niveles. Los datos solo se guardarán en el Memory Stick Duo™ al salir de los niveles del usuario.

IGNORAR + SALIR

Sal de la zona de niveles del usuario sin guardar los cambios.

ONLINE

GAME SHARING

Un usuario (el "anfitrión") puede temporalmente transferir tres niveles distintos de LEMMINGS a otro usuario (el "receptor") mediante la función Game Sharing del sistema PSP™. No es necesario que el receptor tenga un [PSP™Game] insertado en su sistema PSP™ para recibir contenidos de LEMMINGS mediante esta función.

En primer lugar, el anfitrión debe seleccionar la opción Game Sharing del menú Online para intentar localizar en un radio de 10 metros otros sistemas PSP™ que estén a su vez buscando datos para emplear esta función.

El receptor, por su parte, debe seleccionar el icono  del menú de inicio y, a continuación, seleccionar el icono Game Sharing para iniciar la transferencia de datos. Cuando ambos sistemas PSP™ hayan establecido una conexión inalámbrica, el receptor tendrá que seguir las instrucciones en pantalla para enviar una petición al anfitrión. La transferencia de la función Game Sharing comenzará cuando el anfitrión acepte la petición.

Una vez finalizada la transferencia, el anfitrión podrá continuar utilizando su sistema PSP™ como prefiera. El receptor dispondrá entonces de los tres emocionantes niveles de LEMMINGS para probarlos y disfrutar de ellos. El receptor puede dar por finalizada la sesión de juego de LEMMINGS apagando su sistema PSP™ o volviendo al menú de inicio. Los datos recibidos mediante este procedimiento quedarán posteriormente eliminados.

NOTA: tanto el anfitrión como el receptor deberán tener encendido el interruptor WLAN de sus sistemas PSP™ para poder compartir juegos.

OPCIONES

MÚSICA

Pulsa ◀ o ▶ para ajustar el volumen de la música del juego.

EFFECTOS DE SONIDO

Pulsa ◀ o ▶ para ajustar el volumen de los efectos de sonido y las voces del juego.

CURSOR

Pulsa ◀ o ▶ para ajustar la velocidad de movimiento de los cursores y elegir entre las opciones Normal, Rápido o Lento.

IDIOMA

Pulsa el botón J para acceder a la extensa lista de idiomas disponibles. Pulsa ↑ o ↓ para resaltar el idioma que prefieras y pulsa el botón J para confirmar y volver al menú de opciones.

CRÉDITOS

Pulsa el botón J para acceder a la lista de créditos con los nombres de todos los que han participado en la creación de LEMMINGS.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón SELECT (selección) para acceder al menú de pausa. Pulsa ↑ o ↓ para resaltar Finalizar, Reiniciar, Salir o Continuar, y luego pulsa el botón X para confirmar.



FINALIZAR

Cuando hayas cumplido el cupo de lemmings salvados, aparecerá el icono del botón SELECT (selección) en la esquina superior derecha de la pantalla indicando que ya puedes dar por finalizado el nivel. Pulsa el botón SELECT (selección), resalta la opción Finalizar y pulsa el botón X para pasar al siguiente nivel.

REINICIAR

Vuelve a comenzar el nivel actual desde el principio.

SALIR

¡Destruye a todos los lemmings del nivel de un bombazo!

CONTINUAR

Retoma el nivel actual desde el punto donde lo dejaste.

CÓMO JUGAR A LEMMINGS

¡AQUÍ VIENEN LOS LEMMINGS!

Al comienzo de cada nivel, los lemmings van en tropel y a lo loco, entran por una trampilla.... ¡y ahí comienzan todos los problemas! Para recuperar su libertad, los lemmings tendrán que buscar la salida del nivel y dirigirse hacia ella... ¡Yupiiii! En casi todos los niveles, la salida tiene el aspecto de un arco.

INSPECCIONA BIEN TUS ALREDEDORES

Algunos niveles son mucho más grandes de lo que parecen a simple vista. Usa el pad analógico para echar un vistazo más en profundidad. Si lo prefieres, pulsa , ,  o  para desplazar el cursor a un borde de la pantalla y expandir la vista en esa dirección.

PÁRATE A PENSAR

Pulsa el botón START (inicio) para detener todo el caos que hay a tu alrededor y pensar bien cómo resolver el nivel actual. Aunque todos los lemmings se quedarán estáticos, el cursor seguirá activo para que puedas desplazarlo por el escenario, y planear rutas de escape e identificar peligros potenciales. Pulsa de nuevo el botón START (inicio) para volver a la acción.

CAMINA Y CAMINA

Normalmente, los lemmings andan y andan sin que ningún peligro se interponga en su camino. Si se topan con un muro, simplemente chocan contra él, dan la vuelta y echan a andar en dirección contraria. ¡Y sin sufrir ni un rasguño! Pero si al final de su camino hay un precipicio, los pequeños lemmings irán derechitos a espachurrarse contra el duro suelo.

ASIGNA HABILIDADES

Si quieres asignar una habilidad determinada a un lemming, pulsa el botón  o el botón  para recorrer hacia la izquierda o la derecha, respectivamente, los iconos de habilidades disponibles en el panel de habilidades, que está situado en la parte inferior de la pantalla. El icono seleccionado aparecerá rodeado de un círculo amarillo, además de ser de mayor tamaño que el resto. Pulsa , ,  o  para situar el cursor sobre un lemming concreto, y lo verás cambiar de forma de cruz a forma de caja. Por último, pulsa el botón  para asignar la habilidad resaltada al lemming seleccionado....

DISMINUIR FRECUENCIA/AUMENTAR FRECUENCIA

¿Sudando la gota gorda para controlar a la masa de lemmings que se precipita por la trampilla? Pues selecciona el icono de disminuir frecuencia para moderar el flujo, aunque sin olvidar que nunca puedes reducirla por debajo del valor inicial del nivel. También puedes seleccionar el icono de aumentar frecuencia para acelerar la frecuencia del flujo de lemmings y demostrar que puedes dominar a todos a la vez.

¡SÉ PREVISOR!

Como dispones de un número limitado de habilidades disponibles y asignables en el panel de habilidades, pensar con visión de futuro, planear estratégicamente y reaccionar con rapidez pueden ser las claves para llevar a la salvación o a la perdición a los adorables lemmings.

Olvidarte de un cavador, hacer que un minero tunele en dirección contraria, no prestar atención a los constructores que se quedan sin ladrillos o colocar mal un bloqueador puede suponer un error fatal que aleje un poco más de la libertad a todos los desafortunados lemmings que caigan por la trampilla....

RECUERDA: ten cuidado, planea estrategias y sé valiente; ¡los lemmings confían en ti!

Nederlands

LET OP: sommige onderdelen kunnen afwijken van de oorspronkelijke versie van dit product of zijn mogelijk niet beschikbaar.

DE LEMMINGS ZIJN ONTSNAPT!

Lemmings zijn snoezig, lief en heel, heel erg klein. Daar staat tegenover dat ze niet zo slim zijn. De groenharige knaagdieren lopen de hele dag rond als een kip zonder kop en normaliter zorgt dat voor problemen! Lemmings hebben de gewoonte om voorover in het water te vallen (ze kunnen niet zwemmen), over de top van steile kliffen te wankelen (ze kunnen niet vliegen) en midden in allerlei soorten valstrikken te lopen. Ze weten niet wat gevaar is. In feite weten ze helemaal niets!

Gelukkig zijn lemmings ijverige diertjes, waardoor ze alle obstakels op hun pad makkelijk kunnen overwinnen. En wanneer ze hun microscopische hersentjes laten kraken en als een efficiënt team aan de slag gaan, nemen ze hun lot in hun eigen kleine klauwtjes.

Maar als ze door een valluik aan het begin van het level zijn gevallen en in een omgeving terecht zijn gekomen die barst van de valstrikken en gevaren, zullen de lemmings niet eenvoudig overleven. En omdat hun hersentjes maar heel erg klein zijn, zijn de lemmings afhankelijk van jouw helpende hand. Jij moet ze in elk level via de uitgangspoort naar veilig terrein brengen.

Je zet lemmings met de juiste vaardigheden in om de weg naar de uitgangspoort te vinden. Je zult over veel geduld en talent moeten beschikken en ver vooruit moeten kunnen denken om de juiste taak op het juiste moment door de juiste lemming te laten uitvoeren. Pas als je daarin slaagt, mag je jezelf uitroepen tot een waardige donateur van de campagne 'Red een lemming'.

KIJK WAT EEN LEMMING KAN!

De belangrijkste functie van een lemming is lopen. Daarom heten ze ook wel Lopers. Lopers kunnen echter makkelijk naar gevaarlijke plekken lopen. Gelukkig kun je aan elke lemming acht verschillende vaardigheden toewijzen, zoals hieronder wordt aangegeven:



CLIMBER / KLIMMER

Klimmers kunnen bijna alle verticale objecten beklommen. Zodra je deze vaardigheid hebt toegewezen, kunnen Klimmers het hele level door blijven klimmen.



FLOATER / ZWEVER

Dankzij hun rode en witte paraplu's, waarmee ze hun val kunnen breken, kunnen Zwevers veilig vanaf grote hoogte afdalen, zonder dat ze beneden worden geplet. Zwevers blijven Zwevers, zelfs als ze hun zweefmogelijkheid hebben gebruikt – ze weigeren eenvoudig om de paraplu terug te geven!



BOMBER / BOMMER

Bommers zijn handig om korte metten te maken met solitaire lemmings, zoals Blokkers. Ze offeren hun eigen leven op voor de lemminggemeenschap. Als ze worden geactiveerd, wordt er vijf seconden afgeteld naar zelfvernietiging. Daarna is het... boem! Lemmings zijn niet echt gek op deze explosieve vaardigheid.



BLOCKER / BLOKKER

Blokkers staan met uitgestrekte pootjes aan de grond genageld, zodat andere lemmings niet kunnen passeren. Ze kunnen zelfs Bouwers doen omkeren die nog steeds aan het bouwen zijn! Zodra je deze vaardigheid hebt toegewezen, blijven Blokkers Blokkers, hoewel je ze wel kunt veranderen in Bommers. We raden je ten eerste aan om twee Blokkers te gebruiken als je een grote horde groenharige beesten wilt opsluiten.



BUILDER / BOUWER

Bouwers staan altijd klaar om in een oogwenk sterke bruggen te bouwen. Dat is erg handig als je bij een afgrond met lava of een diepe kloof staat. Maar nadat ze hun twaalfde steen hebben gelegd, halen de Bouwers hun schouders op en worden ze weer Lopers, zelfs als de brug midden in de lucht stopt. Let dus op het klingelende geluid als ze hun laatste stenen leggen, zodat je direct nieuwe Bouwers kunt maken (indien nodig).



BASHER / BEUKER

Beukers beuken zich horizontaal een weg door de meeste obstakels. Hierbij maken ze een pad vrij dat hun medelemmings kunnen volgen. Sommige obstakels zijn gemarkeerd met pijlen. Deze geven aan in welke richting de Beuker moet beuken. Wijs de beukvaardigheid alleen toe als er iets te beuken valt, anders heb je er niets aan. Beukers stoppen met beuken zodra ze bij een gat komen, en Beukers kunnen niet door staal beuken.



DIGGER / GRAVER

Gravers graven verticaal door de meeste materialen, zoals aarde, en creëren nauwe schachten, waarin lemmings weer op hele andere manieren kunnen worden geplet (als de schachten diep genoeg zijn). Zodra Gravers ergens doorheen breken, stoppen ze met graven. Gravers blijven graven totdat ze een ondoordringbare barrière raken, zoals staal, en soms graven ze hun eigen graf...



MINER / MIJNWERKER

Met een pikhouweel in hun klauw en een gele helm op hun kop laten mijnwerkers diagonale tunnels achter zich. Ze kunnen echter niet door staal hakken. Mijnschachten zijn vaak handig om van hoge naar lage gebieden te komen en bieden vaak een welkome ontsnappingsroute voor onze kleine lemmingvrienden.

OPMERKING: Omdat de klim- en zweefvaardigheden permanent zijn en lemmings deze nooit kwijtraken, houden de groenharige knaagdieren een zweefparaplu in hun knuistjes of dragen ze een rode klimhelm om aan te geven dat ze over deze vaardigheden beschikken. Als een lemming tegelijkertijd zowel Klimmer als Zwever is, draagt hij een rode helm én een paraplu – dat is nog 'es multi-tasking!

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen van en de vorderingen in het spel op te slaan, plaats je een Memory Stick in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem. Je kunt de opgeslagen spelgegevens laden van dezelfde Memory Stick Duo™ of van andere Memory Stick Duo™'s waarop eerder gegevens van LEMMINGS zijn opgeslagen. Controleer vóór het spelen of er voldoende ruimte op de Memory Stick Duo™ vrij is.

LEMMINGS bewaart gegevens op de Memory Stick Duo™. Als er gegevens worden opgeslagen, wordt rechtsboven in het scherm een Memory Stick Duo™-pictogram weergegeven. LEMMINGS laadt tijdens het opstarten tevens automatisch gegevens van de Memory Stick Duo™. Zie de sectie Profile (Profiel) in deze handleiding voor meer informatie.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

RICHTINGSTOETSEN – BEWEGEN

In deze handleiding verwijzen ↑, ↓, ←, →, enzovoort, naar de richting van de richtingstoetsen, tenzij anders wordt vermeld.

STANDAARDBESTURING

↑/↓/←/→	aanwijzer verplaatsen
analoge joystick	camera verplaatsen
START-toets	pauze
SELECT-toets	pauzemenü openen
 -toets	vaardighedenpaneel naar links verschuiven
 -toets	vaardighedenpaneel naar rechts verschuiven
X-toets	vaardigheid aan gemarkeerde lemming toewijzen
△-toets	camera in-/uitzoomen
O-toets	vooruit spoelen
□-toets (ingedrukt houden)	aanwijzer specifieke lemming laten volgen

HET SPELSCHERM



- | | | | |
|---|--|----|---------------------------------|
| 1 | Ingang | 9 | Pictogram zweefvaardigheid |
| 2 | Uitgang | 10 | Pictogram bomvaardigheid |
| 3 | Aanwijzer | 11 | Pictogram blokvaardigheid |
| 4 | Aantal ontsnapte lemmings | 12 | Pictogram bouwvaardigheid |
| 5 | Aantal geredde lemmings/ streefaantal voltooiing level | 13 | Pictogram beukvaardigheid |
| 6 | Pictogram 'snelheid verhogen' | 14 | Pictogram graafvaardigheid |
| 7 | Pictogram 'snelheid verlagen' | 15 | Pictogram mijnwerkvaardigheid |
| 8 | Pictogram klimvaardigheid | 16 | Aantal beschikbare vaardigheden |
| | | 17 | Resterende tijd |

GEBRUIK VAN MENUSCHERMEN

Druk op ↑, ↓, ← of → om een optie te markeren, en druk vervolgens op de X-toets om te bevestigen. Om naar het vorige menuscherm terug te keren, druk je op de O-toets.

INLEIDING

Na een korte introductiefilm wordt het taalselectiescherm weergegeven. Druk op ↑ of ↓ om de gewenste taal te markeren en druk op de X-toets om het hoofdmenu te openen.

HOOFDMENU



Druk op **↑** of **↓** om één van de volgende opties te markeren en druk op de **X**-toets om te bevestigen: **START / STARTEN**, **PROFILE / PROFIEL**, **USER LEVELS / EIGEN LEVELS**, **ONLINE / ONLINE**, **OPTIONS / OPTIES**

START / STARTEN

SPECIAL

De modus Special / Speciaal bevat 36 unieke levels met lemmingwaanzin. De moeilijkheidsgraad van de levels wordt geleidelijk hoger.

ORIGINAL / KLASSIEK

De modus Original / Klassiek is verdeeld in vier uitdagende levels met verschillende moeilijkheidsgraden. Hier vind je alle levels uit de originele Lemmings, voor het eerst op de PSP™. De niveaus heten Fun / Leuk, Tricky / Lastig, Taxing / Moeilijk en Mayhem / Chaos. De eerste vijf levels in elke categorie zijn reeds toegankelijk. Als je een level voltooit, krijg je toegang tot het volgende level.

Let op het laadscherm voor elk level. Hier vind je de doelstellingen van het level en belangrijke informatie, zoals de naam van het level, het nummer van het level, de tijdlimiet en het aantal lemmings dat je moet redden om het level te voltooien.

PROFILE / PROFIEL

NEW PROFILE / NIEUW PROFIEL

OPMERKING: Als je een Memory Stick Duo™ in het PSP™-systeem hebt geplaatst, kun je een profielnaam aanmaken en opslaan.

Het virtuele toetsenbord wordt weergegeven. Gebruik het virtuele toetsenbord om je Profielnaam in te voeren. Druk op de **L** en **R** toets om de cursor heen en weer te bewegen in de Profielnaam (rechtsboven in het scherm). Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om door het alfabet te navigeren en druk op de **X**-toets om een teken te kiezen. Als je tevreden bent over je Profielnaam, markeer je Enter en druk je op de **X**-toets om naar het scherm met Profiles / Profielruimten te gaan. Markeer een leeg Profile / Profiel en druk op de **X**-toets om je Profielnaam te bewaren op de Memory Stick Duo™. Druk ten slotte op de **O**-toets om terug te keren naar het Hoofdmenu.

Voordat je een Profielnaam opslaat, wordt op het scherm de volgende melding weergegeven:
"Create Blank Profile (Erase Progress?)" / (Leeg profiel creëren? Je voortgang gaat verloren.)

Selecteer No / Nee om je huidige vorderingen te bewaren op de Memory Stick Duo™ of selecteer Yes / Ja om alle eerder doorlopen levels volledig te verwijderen, maar wees gewaarschuwd: als je Yes / Ja kiest, moeten alle eerder doorlopen levels opnieuw worden gespeeld en gaan alle vorderingen verloren, zelfs als je de opslag later annuleert.

LOAD PROFILE / PROFIEL LADEN

Een eerder opgeslagen Profile / Profiel laden van de Memory Stick Duo™.

OPMERKING: Het eerste Profile / Profiel dat je oorspronkelijk hebt opgeslagen, wordt tijdens het opstarten automatisch geladen.

PROFIEL WISSEN

Delete a previously saved Profile from Memory Stick Duo™.

USER LEVELS / EIGEN LEVELS

Voordat je je eigen level voor LEMMINGS ontwerpt en aanmaakt, moet je eerst een 'bank' aanmaken en bewaren op de Memory Stick Duo™. Via banken kun je opgeslagen levels voor LEMMINGS bewaren op de Memory Stick Duo™. Een bank bestaat uit tien bestandsruimten.

EDIT BANK / BEWERKEN

Druk op de J-toets om een bank te bewerken die je eerder op de Memory Stick Duo™ hebt bewaard.

LOAD BANK / LADEN

Een bestaande bank laden vanaf de Memory Stick Duo™.

NEW BANK / NIEUW

Maak een new bank / nieuwe bank via het virtuele toetsenbord. Als je het level opslaat, wordt altijd gebruik gemaakt van de bank en de ruimte die je hebt gekozen.

EEN LEVEL MAKEN

Je maakt een eigen level voor LEMMINGS door de waarden van de leveleigenschappen in te stellen, zoals het aantal lemmings dat moet worden gered, en door grafische 'tegels' rond het level te plaatsen om een uitdagend landschap te vormen. De tegels bevatten diverse objecten, zoals in- en uitgangspunten, valstrikken en verschillende soorten terrein.

THEMA

Kies een thema voor het nieuwe level. Kies één van de volgende levelthema's: Crystal / Kristal, Earth / Aarde, Roman / Romeins, Egypt / Egypte of Hell / Hel.

DE MODUS PASTE / PLAATSEN

Druk op , ,  of  om landtegels te plaatsen. Druk op de SELECT-toets om het tegelselectiemenu weer te geven en kies de tegel die je wilt plaatsen. Druk op de X-toets om de geselecteerde tegel te plaatsen. Gebruik deze modus om de indeling van het level te bepalen.

Bij het plaatsen van watertegels, landtegels met eenrichtingsverkeer en onvernietigbare tegels, kun je het gebied uittrekken. Om later aanpassingen te verrichten, ga je naar het menu voor het verplaatsen van tegels en pak je de hoeken vast.

BEDIENING VAN DE MODUS PASTE / PLAATSEN



analoge joystick

-toets (ingedrukt houden)

-toets (ingedrukt houden) + 

-toets

-toets

-toets

-toets

START-toets

SELECT-toets

aanwijzer verplaatsen/tegel positioneren

camera verplaatsen

bewerkingsmenu openen

rasterverplaatsing

vrije verplaatsing

camera in-/uitzoomen

tegel omdraaien

tegel plaatsen

level testen

tegelmenu openen

DE MODUS MOVE / VERPLAATSSEN

Om een reeds geplaatste tegel te verplaatsen, druk je op , ,  of . Hiermee beweeg je de aanwijzer over de tegel. Vervolgens houd je de **X**-toets ingedrukt om de tegel onder de aanwijzer vast te grijpen. Ten slotte druk je op , ,  of  om de geselecteerde tegel over het scherm te verplaatsen. Je kunt ook op de -toets drukken om de geselecteerde tegel te verwijderen.

BEDIENING VAN DE MODUS MOVE / VERPLAATSSEN

	aanwijzer verplaatsen/tegel positioneren
analoge joystick	camera verplaatsen
 -toets (ingedrukt houden)	bewerkingsmenu openen
 -toets (ingedrukt houden) + 	rasterverplaatsing
 -toets (ingedrukt houden)	fine move
 -toets	camera in-/uitzoomen
 -toets	tegel verwijderen
 -toets	vastgrijpen
START-toets	level testen
SELECT-toets	tegelmenu openen

DE MODUS IN/OUT / VOOR-/ACHTERGROND

De volgorde van tegels (welke tegels vóór of achter andere tegels liggen) wijzigen. Beweeg de aanwijzer over de tegel waarvan je de volgorde wilt wijzigen en druk op de -toets om de tegel in of achter andere tegels te 'drukken'. Je kunt ook op de -toets drukken om de tegel vóór andere tegels te trekken.

BEDIENING VAN DE MODUS IN/OUT / VOOR-/ACHTERGROND



analoge joystick

-toets (ingedrukt houden)

-toets (ingedrukt houden) + 

-toets (ingedrukt houden)

-toets

-toets

-toets

START-toets

SELECT-toets

aanwijzer verplaatsen/tegel positioneren

camera verplaatsen

bewerkingsmenu openen

rasterverplaatsing

vrije verplaatsing

camera in-/uitzoomen

wegdrukken

uittrekken

level testen

tegelmenu openen

LEVELINSTELLINGEN

De instellingen van het level wijzigen, met inbegrip van het aantal lemmings dat het level moet bevolken, het aantal lemmings dat je moet redden om het level te voltooien, de ontsnappingssnelheid aan het begin van het level (minimale ontsnappingssnelheid), het aantal Klimmers, Zwevers, Bombers, Blokkers, Bouwers, Beukers, Mijnwerkers en Gravers, en de tijdlimiet.

Druk op  of  om een optie te selecteren. Druk op  of  om de waarde van de gemarkeerde optie te verhogen of te verlagen. Druk op de -toets om de wijzigingen te accepteren, of druk op de -toets om de wijzigingen te annuleren.

SAVE + EXIT / OPSLAAN & STOPPEN

De wijzigingen bewaren en terugkeren naar het selectiemenu voor levelruimten. Gegevens worden alleen op de Memory Stick Duo™ bewaard als je eigen levels afsluit.

DISCARD + EXIT / STOPPEN

Het eigen level afsluiten zonder de wijzigingen te bewaren.

ONLINE / ONLINE

GAME SHARING / SPEL DELEN

Een gebruiker (ook wel de 'host' genoemd) kan tijdelijk drie verschillende levels van LEMMINGS naar een andere gebruiker (ook wel de 'ontvanger' genoemd) overdragen via de functie Game Sharing / Spel delen van het PSP™-systeem. De ontvanger hoeft geen PSP™-Game in het PSP™-systeem te hebben geplaatst om via Game Sharing / Spel delen LEMMINGS-content te kunnen ontvangen.

De host moet eerst Game Sharing / Spel delen selecteren in het menu Online / Online om andere PSP™-systemen binnen een bereik van 10 meter te vinden (deze PSP™-systemen zijn op hun beurt op zoek naar gegevens voor Game Sharing / Spel delen).

De ontvanger moet het -pictogram selecteren in het beginmenu en vervolgens het pictogram Game Sharing / Spel delen selecteren om de gegevensoverdracht te initiëren. Zodra beide PSP™-systemen een draadloze verbinding hebben, moet de ontvanger de instructies op het scherm volgen om een verzoek naar de host te sturen. De overdracht voor Game Sharing / Spel delen begint zodra het verzoek door de host is geaccepteerd.

Zodra de overdracht is voltooid, maakt het niet uit wat de host verder met het PSP™-systeem gaat doen. De ontvanger kan de drie uitdagende demolevels voor LEMMINGS net zo lang spelen als hij wil. De ontvanger kan de LEMMINGS-sessie beëindigen door het PSP™-systeem uit te schakelen of terug te keren naar het beginmenu. Alle ontvangen gegevens voor Game Sharing / Spel delen worden vervolgens verwijderd.

OPMERKING: Om spellen te kunnen delen, moeten zowel de host als de ontvanger de WLAN-schakelaar op het PSP™-systeem hebben ingeschakeld.

OPTIONS / OPTIES

MUSIC / MUZIEK

Druk op  of  om het volume van de muziek in het spel in te stellen.

SFX / EFFECTEN

Druk op  of  om het volume van de geluidseffecten en spraak in het spel in te stellen.

CURSOR

Druk op  of  om in te stellen hoe snel de aanwijzer moet bewegen. Kies uit Normal / Normaal, Fast / Snel of Slow / Traag.

LANGUAGE / TAAL

Druk op de X-toets om een keuze te maken in de lange lijst met beschikbare talen. Druk op ↑ of ↓ om de gewenste taal te markeren. Druk op de X-toets om te bevestigen en terug te keren naar het optiemenu.

CREDITS / CREDITS

Druk op de X-toets om een lijst met de namen van de mensen achter LEMMINGS weer te geven.

PAUZEMENU

Druk op de SELECT-toets om het pauzemenue te openen. Druk op ↑ of ↓ om Finish / Voltooien, Restart / Opnieuw, Quit / Stoppen of Continue / Doorgaan te markeren. Druk op de X-toets om te bevestigen.



FINISH / VOLTOOIEN

Als je het quotum voor geredde lemmings hebt gehaald, wordt rechtsboven in het scherm het pictogram van de SELECT-toets weergegeven. Dit geeft aan dat je het level vroegtijdig kunt beëindigen. Druk op de SELECT-toets, markeer Finish / Voltooien en druk vervolgens op de X-toets om naar het volgende level te gaan.

RESTART / OPNIEUW

Het huidige level opnieuw spelen vanaf het begin.

QUIT / STOPPEN

Alle lemmings in het level met één grote knal vernietigen!

CONTINUE / DOORGAAN

Terugkeren naar het level waarin je was gebleven.

HET SPEL LEMMINGS

DAAR KOMEN DE LEMMINGS AAN!

Aan het begin van elk level volgen de lemmings elkaar als een kip zonder kop. Ze lopen een valluik in en komen in grote problemen terecht! Om ze naar de vrijheid te leiden, moet je ervoor zorgen dat de lemmings de uitgang van het level vinden - jippie!!! De uitgang ziet er in de meeste levels uit als een poort.

DE OMGEVING BEKIJKEN

Sommige levels zijn veel groter dan ze op het eerste gezicht lijken. Bekijk de wijde omgeving van elk level met de analoge joystick. Je kunt tevens op , ,  of  drukken om de aanwijzer naar de rand van het scherm te bewegen en te kijken wat erachter ligt.

PAUZEREN EN PLANNEN

Druk op de START-toets om de waanzin te stoppen en een oplossing voor het huidige level te bedenken. Hoewel alle lemmings meteen stilstaan, blijft de aanwijzer gewoon werken. Je kunt deze rond het level bewegen om ontsnappingsroutes te plannen en potentiële gevaren te lokaliseren. Druk nogmaals op de START-toets om terug te keren naar de actie.

LOPEN

Lemmings kunnen normaliter veilig rondlopen. Als ze tegen een muur lopen, botsen ze er tegenaan, draaien ze zich om en gaan ze in de tegenovergestelde richting lopen. Ze blijven volledig ongedeerd! Maar als er aan het eind van hun pad een bijzonder hoge richel ligt die ver en steil omlaag loopt, heb je kans dat de kleine lemmings zo van de richel aflopen om in de diepte uiteen te spatten.

VAARDIGHEDEN TOEWIJZEN

Om een specifieke vaardigheid aan een lemming toe te wijzen, druk je op de **L**- of **R**-toets. Hiermee navigeer je respectievelijk links of rechts door de beschikbare vaardigheidspictogrammen in het vaardighedenpaneel (onder in het scherm). Er wordt een gele cirkel rond het vaardigheidspictogram weergegeven. Daarnaast wordt het pictogram groter. Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om de aanwijzer over een bepaalde lemming te bewegen. De aanwijzer verandert van een kruis in een vierkant. Druk ten slotte op de **X**-toets om de gemarkeerde vaardigheid aan de betreffende lemming toe te wijzen.

DECREASE RATE / LANGZAMER/INCREASE RATE / SNELLER

Vind je het moeilijk om de horde lemmings die door het valluik vallen onder controle te houden? In dat geval selecteer je eenvoudigweg het pictogram 'Langzamer' om de stroom in te dammen. Denk er echter aan dat de snelheid niet onder de startwaarde van het level kan liggen. Je kunt ook het pictogram 'Sneller' selecteren om de snelheid te verhogen en te bewijzen dat je grote hoeveelheden Lemmings in één keer aankunt.

DENK VOORUIT!

Omdat je slechts een beperkt aantal vaardigheden kunt toewijzen vanuit het vaardighedenpaneel, maken vooruitdenken, strategische planning en snelle reacties het verschil tussen het redden of verpletteren van de hordes aandoenlijke lemmings.

Een vergeten Graver, een Mijnwerker die in de verkeerde richting hakt, een Bouwer die bijna geen bouwstenen meer heeft of een verkeerd geplaatste Blokker kunnen allemaal een fatale vergissing blijken, die het einde betekent van elke ongelukkige lemming die door het valluik valt...

DENK ERAAN: Wees voorzichtig, wees tactisch en wees moedig – de Lemmings vertrouwen op je!

PORTUGUÊS

ATENÇÃO: Algumas funcionalidades podem ser diferentes da versão original deste produto ou podem não estar disponíveis.

OS LEMMINGS ESTÃO À SOLTA!

Os lemmings são engraçados, fofinhos e muito, muito pequenos. Infelizmente, não são muito inteligentes. Os roedores de cabelo verde passeiam sem destino de um lado para o outro, o que - normalmente - significa sarilhos! Os lemmings têm o hábito de mergulharem de cabeça na água (não sabem nadar), cambalearem no topo de colinas íngremes (não podem voar) e de se envolverem em todo o tipo de situações perigosas. Não têm noção do perigo. Não verdade, não têm noção de nada!

No entanto e felizmente, os lemmings são naturalmente trabalhadores, o que lhes permite superar todos os obstáculos; além disso, quando concentram os seus cérebros microscópicos e trabalham em equipa, a sua sobrevivência depende das suas diminutas patas.

Mas depois de terem caído por um alçapão no início do nível e mergulhado num cenário repleto de armadilhas e perigos, a sobrevivência não é tarefa fácil. Ora, sendo criaturas de pouca inteligência, os Lemmings dependem da tua ajuda para alcançarem a segurança da saída de cada nível.

As tarefas de atribuir a cada lemming a habilidade adequada para encontrar a saída e de escolher o lemming correcto para executar uma determinada acção na altura certa vão testar os limites da tua paciência, talento e capacidades organizativas; só então, serás considerado um membro de pleno direito do projecto "Salva um Lemming".

OLHA SÓ O QUE UM LEMMING PODE FAZER!

A principal função de um lemming é caminhar. Por isso, é que lhes chamam Walkers (Caminheiros). No entanto, os Walkers tendem a caminhar directamente para as situações de perigo; felizmente para eles, podes escolher entre oito habilidades para atribuíres aos lemmings em perigo de extinção - eis a lista:



CLIMBER / ALPINISTA

Os Alpinistas conseguem escalar a maior parte dos objectos elevados. Uma vez lhes seja atribuída esta habilidade, os Alpinistas mantêm a capacidade de escalar até ao final do nível.



FLOATER / Flutuador

Com os seus guarda-chuvas vermelhos e brancos, os Flutuadores descem com segurança das alturas sem se espalmarem no solo. Um Flutuador permanece como tal, mesmo depois de ter utilizado a sua habilidade de flutuar - recusa-se a devolver o guarda-chuva!



BOMBER / ARTILHEIRO

Úteis para eliminar lemmings individuais tais como os Bloqueadores, os Artilheiros sacrificam as suas vidas em nome da comunidade lemming. Após a sua activação, começa uma contagem decrescente de cinco segundos para a destruição e então... boom! Os lemmings não gostam muito desta habilidade explosiva.



BLOCKER / BLOQUEADOR

De braços abertos, os Bloqueadores não arredam pé para evitar que outros lemmings passem e até podem parar os Construtores durante as obras! Após ser-lhe atribuída esta habilidade, um Bloqueador mantém essa função, embora lhe possas conceder a habilidade de Artilheiro. Recomenda-se a atribuição de dois Bloqueadores quando te vires em frente a uma horda de criaturas de cabelo verde.



BUILDER / CONSTRUTOR

Os Construtores estão sempre prontos a construir pontes sólidas, o que é extremamente útil quando estás perante um poço de lava ou um enorme precipício. Mas depois de assentarem o seu 12º tijolo, os Construtores encolhem os ombros e regressam ao estado de Caminheiros, mesmo que a construção fique a meio; por isso, mantém-te atento ao tinido ouvido quando estão a colocar os últimos tijolos e prepara-te para reatribuir a habilidade de Construtor, se necessário.



BASHER / DESTRUIDOR

Os Destruidores abrem caminho por entre a maior parte dos obstáculos desimpedindo o trajecto dos restantes lemmings. Alguns obstáculos apresentam setas indicativas da direcção em que um Destruidor deverá tentar esmagá-los para passar. Atribui esta habilidade apenas quando tiveres algo para destruir ou será desperdiçada. Os Destruidores param quando se deparam com uma abertura; além disso, não conseguem atravessar o aço.



DIGGER / ESCAVADOR

Os Escavadores perfuram na vertical e em sentido descendente a maior parte dos materiais, tais como a terra; criam fendas estreitas que, se forem suficientemente profundas, podem provocar "derrame de lemmings". Depois de atravessarem as superfícies, os Escavadores param de trabalhar. Os Escavadores perfuram ininterruptamente até encontrarem uma barreira intransponível, tal como o aço; por vezes, cavam a sua própria tumba...



MINER / MINEIRO

De picareta na pata e capacete de protecção na cabeça, os Mineiros criam túneis diagonais, mas não conseguem perfurar o aço. Úteis para passar de uma área elevada para outra mais baixa, os túneis dos Mineiros revelam-se uma rota de fuga bem-vinda para os seus pequenos amigos lemming.

NOTA: Uma vez que as habilidades de Alpinista e Flutuador são permanentes, os rodeadores de cabelo verde seguram um guarda-chuva de Flutuador ou usam um capacete vermelho de Alpinista para assinalar as suas habilidades. Se um lemming for um Alpinista e um Flutuador ao mesmo tempo, usa um capacete vermelho e segura um guarda-chuva ao mesmo tempo - eis o que se chama polivalência!!!

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições e progressos do jogo, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados do jogo guardados podem ser carregados a partir do Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ com dados de jogo LEMMINGS guardados anteriormente. Certifica-te de que existe espaço suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

LEMMINGS guarda os dados no Memory Stick Duo™; quando os dados estiverem a ser guardados, é apresentado um ícone de Memory Stick Duo™ no canto superior direito do ecrã. LEMMINGS também carrega automaticamente dados a partir do Memory Stick Duo™, no início da sessão; consulta a secção Profile/Perfil deste manual para obteres mais informação

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

BOTÕES DE DIRECÇÃO - MOVIMENTO

Neste manual, ↑/↓/←/→, etc., são utilizados para denotar apenas a direcção dos botões de direcção, excepto onde esteja estipulado o contrário.

COMANDOS PREDEFINIDOS

↑/↓/←/→

Mover cursor

Manípulo analógico

Mover câmara

Botão START (iniciar)

Pausa

Botão SELECT

Visualizar menu Pause (Pausa)

Botão **L**

Percorrer o painel Ability (Habilidade) para a esquerda

Botão **R**

Percorrer o painel Ability para a direita

Botão **X**

Atribuir uma habilidade ao lemming seleccionado

Botão **△**

Aumentar/diminuir tamanho da imagem da câmara

Botão **O**

Avanço rápido

Botão **□** (manter sob pressão)

Bloquear o cursor num lemming específico

O ECRÃ DE JOGO



- | | | | |
|---|---|----|------------------------------------|
| 1 | Entrada | 9 | Ícone de habilidade de Flutuador |
| 2 | Saída | 10 | Ícone de habilidade de Artilheiro |
| 3 | Cursor | 11 | Ícone de habilidade de Bloqueador |
| 4 | Número de lemmings à solta | 12 | Ícones de habilidade de Construtor |
| 5 | Número de lemmings actualmente guardados/ número necessário para a conclusão do nível | 13 | Ícone de habilidade de Destruidor |
| 6 | Ícone de aumento de fluxo | 14 | Ícone de habilidade de Escavador |
| 7 | Ícone de diminuição de fluxo | 15 | Ícone de habilidade de Mineiro |
| 8 | Ícone de habilidade de Alpinista | 16 | Número de habilidades disponível |
| | | 17 | Tempo restante |

UTILIZAR OS ECRÃS DE MENU

Prime **↑**, **↓**, **←** ou **→** para realçares a tua opção e, em seguida, prime o botão **X** para confirmares. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão **O**.

COMO COMEÇAR

Após uma pequena sequência cinematográfica, é apresentado o Ecrã de Título. Prime **↑** ou **↓** para seleccionares a tua preferência de idioma; prime o botão **X** para acederes ao Menu Principal.

MAIN MENU / MENU PRINCIPAL



Prime **↑** ou **↓** para seleccionares uma das seguintes opções e o botão **X** para confirmares.:
START/INICIAR, PROFILE/PERFIL, USER LEVELS/NÍVEIS DO UTILIZADOR, ONLINE,
OPTIONS/OPÇÕES.

START / INICIAR

SPECIAL

O modo Special / Especial inclui 36 níveis de desenho único, sendo que o nível de dificuldade reflecte o teu avanço.

ORIGINAL

Dividido em quatro níveis de dificuldade infernal, o modo "Original" apresenta, pela primeira vez, todos os níveis do jogo Lemmings original no sistema PSP™. Os níveis de dificuldades denominam-se "Fun/Divertido", "Tricky/Complicado", "Taxing/ Exigente" e "Mayhem/Arrasador". Os cinco primeiros níveis de cada categoria já estão desbloqueados; ao concluíres um nível, desbloqueias o seguinte.

Mantém-te atento ao ecrã de carregamento, onde são apresentados os objectivos do nível e informação importante tal como o nome do nível, o seu número, o tempo-limite e o número de lemmings que tens de resgatar para concluíres o nível.

PROFILE / PERFIL

NEW PROFILE / NOVO PERFIL

NOTA: Se introduzires um Memory Stick Duo™ no sistema PSP™, poderás criar e guardar um Profile Name/Nome de Perfil.

É apresentado o teclado virtual. Utiliza o teclado virtual apresentado no ecrã para inserires o Profile Name. Prime os botões **L** e **R** para moveres o cursor para trás e para a frente ao longo do Profile Name, no canto superior direito do ecrã. Prime **↑**, **↓**, **←** ou **→** para percorreres o alfabeto e prime o botão **X** para escolheres um carácter. Quando estiveres satisfeito com o teu Profile Name, selecciona "Enter/Enviar" e prime o botão **X** para acederes ao ecrã de Profile/Perfil. Selecciona um "Profile" vazio e prime o botão **X** para guardares o teu Profile Name no Memory Stick Duo™. Finalmente, prime o botão **H** para voltares ao Main Menu/Menu Principal.

Antes da gravação de um Profile Name, será apresentada a seguinte mensagem: "Create Blank Profile (Erase Progress?)/Criar Perfil em Branco (Apagar Progressos?)".

Selecciona "No/Não" para guardares os teus progressos actuais no Memory Stick Duo™ ou selecciona "Yes/Sim" para eliminares todos os níveis concluídos até essa fase, mas não te esqueças: ao escolheres "Yes", terás de voltar a jogar os níveis previamente concluídos e perderás todos os progressos actuais, mesmo que a gravação seja cancelada a partir deste ponto.

LOAD PROFILE / CARREGAR PERFIL

Carrega um Profile/Perfil previamente guardado a partir do Memory Stick Duo™.

NOTA: O primeiro Profile gravado é carregado automaticamente no início do jogo.

CLEAR PROFILE / ELIMINAR PERFIL

Elimina um Profile/Perfil previamente guardado a partir do Memory Stick Duo™.

USER LEVELS / NÍVEIS DO UTILIZADOR

Antes de desenhares e criares o teu próprio nível de Lemmings, primeiro tens de criar e dar um nome a um "bank/banco" e guardá-lo num Memory Stick Duo™. Os Banks são utilizados para armazenar níveis guardados no Memory Stick Duo™, sendo constituídos por dez espaços para ficheiro.

EDITAR UM BANCO

Prime o botão X para editares um banco previamente guardado no Memory Stick Duo™.

CARREGAR UM BANCO

Carrega um banco existente a partir do Memory Stick Duo™.

NOVO BANCO

Cria um novo banco utilizando o teclado virtual para dar um nome a um new bank / novo banco onde poderás guardar os teus níveis. Uma vez escolhidos, esse banco e posição serão utilizados sempre que o nível é guardado.

CRIAR NÍVEL

Cria o teu próprio nível de LEMMINGS definindo os dados para as propriedades do nível, tais como a quantidade de lemmings a guardar e colocando "azulejos" gráficos em torno do nível para formares cenários desafiadores. A gama de azulejos inclui vários objectos, tais como pontos de entrada e saída, armadilhas e vários tipos de terreno.

TEMA

Escolhe um tema para o teu nível recém-criado. Selecciona um dos seguintes cinco temas: Crystal / Cristal, Earth / Terra, Roman / Romano, Egypt / Egipto ou Hell / Inferno.

MODO PASTE TILE (COLAR AZULEJOS)

Prime , ,  ou  para posicionares os azulejos em terra. Prime o botão SELECT para visualizares o menu de Tile Selection (Seleção de Azulejo) e escolhe o azulejo a colar. Prime o botão  para colocares o azulejo seleccionado. Utiliza este modo para definires a disposição do teu nível.

Quando colocares azulejos de água, azulejos de terra de uma só face e azulejos indestrutíveis, poderás remover a área afectada. Para a reajustares mais tarde utiliza o menu Move Tile (Mover Azulejo) e agarra nas esquinas.

CONTROLOS DO MODO PASTE TILE



Manípulo analógico

Botão  (manter sob pressão)

Botão  (manter sob pressão) + 

Botão 

Botão 

Botão 

Botão 

Botão START

Botão SELECT

Mover cursor/posicionar azulejo

Mover câmara

Aceder ao Menu Editor

Mover grelha

Mover ligeiramente

Aumentar/diminuir tamanho da imagem da câmara

Girar azulejo

Colocar azulejo

Testar nível

Visualizar menu Tile (Azulejo)

MODO MOVE TILE (MOVER AZULEJOS)

Para moveres um azulejo já colocado, prime , ,  ou  para movimentares o cursor sobre o azulejo; em seguida, prime e mantém sob pressão o botão  para agarrares o azulejo com o cursor; finalmente, prime , ,  ou  para movimentares o azulejo seleccionado pelo ecrã. Em alternativa, prime o botão  para eliminares o azulejo seleccionado.

CONTROLOS DO MODO MOVE TILE



Mover cursor/posicionar azulejo

Manipulo analógico

Mover câmara

Botão  (manter sob pressão)

Aceder ao Menu Editor

Botão  (manter sob pressão) + 

Mover grelha

Botão  (manter sob pressão)

Mover ligeiramente

Botão 

Aumentar/diminuir tamanho da imagem da câmara

Botão 

Eliminar azulejo

Botão 

Agarrar

Botão START

Testar nível

Botão SELECT

Visualizar menu Tile (Azulejo)

MODO TILE IN/OUT (ENTRADA / SAÍDA DE AZULEJOS)

Muda a ordem dos azulejos (qual está à frente e qual está atrás). Move o cursor sobre o azulejo cuja posição desejás mudar e prime o botão  para 'empurrar' o azulejo para o meio ou para trás dos restantes azulejos, ou prime o botão  para o colocares à frente dos restantes.

CONTROLOS DO MODO TILE IN/OUT



Manipulo analógico

Botão (manter sob pressão)

Botão (manter sob pressão) +

Botão (manter sob pressão)

Botão

Botão

Botão

Botão START

Botão SELECT

mover cursor/posicionar azulejo

Mover câmara

aceder ao Menu Editor

mover grelha

mover ligeiramente

aumentar/diminuir tamanho da imagem da câmara

empurrar

puxar

testar nível

visualizar menu Tile (Azulejo)

DEFINIÇÕES DO NÍVEL

Muda as definições do teu nível, incluindo o número de lemmings que o povoarão, o número de lemmings a salvar para concluíres o nível, o fluxo de libertação no início do nível (libertação mínima), o número de Alpinistas, Flutuadores, Artilheiros, Bloqueadores, Construtores, Destruidores, Mineiros e Escavadores e o tempo-limite.

Prime ou para seleccionares um item. Prime ou para aumentares ou diminuíres o valor do item realçado. Prime o botão J para aceites as mudanças ou o botão O para cancelares as mudanças.

SAVE + EXIT / GUARDAR + SAIR

Preserva as mudanças e regressa ao menu de selecção do espaço do nível. Os dados apenas serão guardados no Memory Stick Duo™ quando saíres dos Níveis do Utilizador.

SAVE + EXIT / IGNORAR + SAIR

Sai da área de Nível do Utilizador sem preservares as mudanças.

ONLINE

GAME SHARING / PARTILHA DE JOGO

Um utilizador (denominado "anfitrião") pode transferir temporariamente três níveis diferentes de LEMMINGS para outro utilizador (denominado "receptor") por meio da funcionalidade Game Sharing do sistema PSP™. Não é necessário que o receptor disponha de um PSP™Game no seu sistema PSP™ para que possa receber conteúdo LEMMINGS por meio da Game Sharing.

O anfitrião deverá seleccionar "Game Sharing" no Menu Online de modo a localizar outros sistemas PSP™ num raio de 10 metros que estejam à procura de dados de Game Sharing.

O receptor deverá seleccionar o ícone  no Menu Inicial e, em seguida, seleccionar o ícone Game Sharing para iniciar a transferência de dados. Quando os dois sistemas PSP™ estabelecerem uma ligação sem fios, o receptor deverá seguir as instruções no ecrã para enviar um pedido ao anfitrião. A transferência de Game Sharing tem início depois de o anfitrião ter aceite o pedido.

Após a conclusão da transferência, o anfitrião pode continuar a utilizar o seu sistema PSP™ como preferir. O receptor passará a dispor de três níveis de LEMMINGS para experimentar e desfrutar. O receptor pode terminar a sua sessão LEMMINGS desligando o sistema PSP™ ou regressando ao Menu Inicial. Todos os dados Game Sharing serão, então, apagados.

NOTA: Tanto o anfitrião como o receptor deverão ter o interruptor WLAN dos seus sistemas PSP™ na posição de ligado para utilizarem a função de Partilha de Jogo.

OPTIONS (OPÇÕES)

MUSIC (MÚSICA)

Prime  ou  para ajustares o volume da música do jogo.

SFX

Prime  ou  para ajustares os efeitos de som e de voz do jogo.

CURSOR

Prime  ou  para ajustares a velocidade de movimentação do cursor, entre Normal, Fast/Rápida ou Slow/Lenta.

LANGUAGE (IDIOMA)

Prime o botão X para acederes à lista de idiomas disponíveis. Prime ↑ ou ↓ para seleccionares o idioma desejado e X para confirmares e regressares ao Menu de Opções.

CREDITS (FICHA GRÁFICA)

Prime o botão X para acederes à ficha técnica das pessoas que criaram LEMMINGS.

MENU PAUSE (Pausa)

Prime o botão SELECT para acederes ao Menu Pause. Prime ↑ ou ↓ para seleccionares Finish/Concluir, Restart/Reiniciar, Quit/Sair ou Continue/Continuar e prime o botão X para confirmares.



FINISH

Quando alcanças o número desejado de lemmings resgatados, é apresentado o ícone do botão SELECT no canto superior direito do ecrã, indicando-te que podes terminar o nível antes do previsto. Prime o botão SELECT, realça "Finish"; em seguida, prime o botão X para te movimentares para o nível seguinte.

RESTART

Recomeça o nível actual a partir do início.

QUIT

Destrói todos os lemmings do nível de uma só vez!

CONTINUE

Regressa ao nível no ponto em que saíste.

JOGAR LEMMINGS

EIS OS LEMMINGS!

No início de cada nível, os lemmings entram por um alçapão e mergulham de cabeça em sarilhos! Para voltar à liberdade, os lemmings têm de encontrar a saída do nível e sair – iuuuupi!!! Na maioria dos níveis, a saída surge sob a forma de uma arcada.

DÁ UMA VISTA DE OLHOS AOS CENÁRIOS

Alguns níveis são muito mais extensos do que inicialmente parecem. Utiliza o manipulador analógico para veres melhor cada um dos níveis. Em alternativa, prime , ,  ou  para movimentares o cursor até à margem do ecrã e expandires a perspectiva nessa direcção.

PÁRA E PLANEIA

Prime o botão START (Iniciar) para colocares a destruição em modo de pausa planeares a tua estratégia de abordagem ao nível. Embora todos os lemmings permaneçam na posição em que se encontram, o cursor continua a funcionar e pode ser utilizado para te movimentares no nível, estabeleceres rotas de fuga e identificares perigos potenciais. Prime o botão START para voltares à acção.

CAMINHA

Normalmente, os lemmings caminham continuamente sem que nada lhes suceda. Se se encaminharem para uma parede, simplesmente chocam contra ela, viram-se e caminham na direcção oposta. Sem um arranhão! No entanto, se no final do caminho existir um enorme precipício, o mais provável é que os pequenos lemmings caminhem rumo às profundezas.

ATRIBUI HABILIDADES

Para atribuíres uma capacidade especial a um lemming, prime o botão **L** ou **R** para percorreres os ícones de habilidade para a esquerda e direita respectivamente, no Painel de Habilidades na base do ecrã. É apresentado um círculo amarelo em torno do ícone de habilidade, o qual aumenta de tamanho. Prime **↑**, **↓**, **←** ou **→** para moveres o cursor sobre um determinado lemming e, nessa altura, o cursor adquire a forma de caixa. Finalmente, prime o botão **X** para atribuíres a habilidade seleccionada a um lemming

AUMENTAR FLUXO/DIMINUIR FLUXO

Estás a achar difícil controlar a torrente de lemmings que caem pelo alçapão? Então, selecciona o ícone de Diminuir Fluxo para parares o fluxo, mas não te esqueças de que o mesmo não pode atingir valores inferiores aos iniciais. Em alternativa, selecciona o ícone Aumentar Fluxo para aumentares o fluxo e provares que podes controlar uma multidão de lemmings.

PLANEIA!

Dispondo de um número limitado de habilidades para atribuir, é fundamental que planeies a tua estratégia e tenhas reflexos rápidos - só assim poderás salvar ou esmagar as hordas de lemmings.

Um Escavador esquecido aqui, um Mineiro a trabalhar na direcção errada, um Construtor que quase não tem tijolos ou um Bloqueador no local errado podem revelar-se a causa da destruição de todos os lemmings que atravessarem esse alçapão...

NÃO TE ESQUEÇAS: tem cuidado, pensa com lucidez e sê corajoso - os lemmings confiam em ti!

РУССКИЙ

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые функции могут отличаться от оригинальной версии продукта или быть недоступными.

ЛЕММИНГИ НА СВОБОДЕ!

Лемминги – существа милые, пушистые и симпатичные. Но, к сожалению, не очень сообразительные. Грызуны с зеленой шерсткой целыми днями бесцельно бродят, где попало – а это чревато большими неприятностями! Лемминги бросаются в воду (а плавать они не умеют), прыгают с высоких скал (летать они тоже не умеют) и забредают во всякого рода смертельно опасные ловушки. Они не понимают, что такое страх. По правде сказать, они вообще мало что понимают!

К счастью, лемминги по своей природе трудолюбивы, что и помогает им преодолеть любые препятствия, встающие на пути. Когда от этого зависит их выживание, лемминги способны сосредоточить свои крохотные умишки на одной цели и работать, как единый слаженный механизм.

В начале каждого эпизода лемминги проваливаются через люк и оказываются в окружении опасностей и ловушек, из которых не так-то просто выбраться живыми. Лемминги не очень умны, и благополучно дойти до выхода, преодолев все опасности, они смогут только с вашей помощью.

Спасение леммингов – дело нелегкое. Терпение, внимание и способность планировать на шаг вперед – все это понадобится вам, чтобы стать высококвалифицированным специалистом по спасению леммингов. Поручайте выполнение разных задач леммингам с соответствующими способностями, в нужное время и в нужном месте – и тогда все грызуны благополучно доберутся до выхода.

ПОСМОТРИТЕ, НА ЧТО ОНИ СПОСОБНЫ!

Все лемминги умеют бегать. Поэтому их и называют бегунами. Правда, они все время бегут туда, где опаснее всего. Но, к счастью, каждому попавшему в беду грызуну можно присвоить какую-нибудь способность.



CLIMBER – СКАЛОЛАЗ

Скалолазы могут взбираться почти на все высокие препятствия. Присвоенная способность сохраняется до конца эпизода.



FLOATER – ПАРАШЮТИСТ

Парашютисты с красно-белыми зонтами благополучно спускаются с высоты, не расшибаясь о землю. Парашютисты остаются парашютистами и после приземления – они просто отказываются возвращать свои зонтики!



BOMBER – ПОДРЫВНИК

Уничтожая отдельных леммингов – таких, как загонщики – подрывники жертвуют своими жизнями ради процветания всей популяции леммингов. Дав задание подрывнику, отведите всех остальных подальше: у вас в запасе только пять секунд, после чего... Бум!!! Лемминги не очень любят эту взрывную способность.



BLOCKER – ЗАГОНЩИК

Загонщики стоят с распростертыми руками, не давая остальным пройти туда, куда им проходить не положено. Они могут развернуть даже строителей, занятых работой! Присвоенная способность остается с ними до конца, но при необходимости загонщика запросто можно превратить в подрывника. Когда нужно загнать куда-то очень много этих маленьких пушистых зверьков, настоятельно рекомендуется назначить загонщиками сразу двух леммингов.



BUILDER – СТРОИТЕЛЬ

Строители всегда готовы соорудить крепкий мост, что очень полезно, когда леммингам преграждает путь озеро раскаленной лавы или бездонная пропасть. Однако строитель может положить только двенадцать кирпичей, после чего он вновь превратится в бегуна, даже если мост не достроен. Внимательно прислушивайтесь к звуковым сигналам, которые оповещают о том, что строитель укладывает

последние несколько кирпичей – и будьте готовы снова назначить лемминга строителем, если это необходимо.



BASHER – ПРОХОДЧИК

Проходчики умеют проделывать горизонтальные тоннели сквозь большинство препятствий, расчищая дорогу для следующих за ними товарищей. Некоторые препятствия помечены стрелками, указывающими, в каком направлении должны действовать проходчики. Будьте внимательны – если назначить лемминга проходчиком, когда рядом нет преграды, через которую нужно проложить путь, то способность пропадет впустую. Прodelав тоннель сквозь преграду, проходчики снова превращаются в бегунов. И еще – сквозь стальные препятствия они пройти не могут.



DIGGER – ЗЕМЛЕКОП

Землекопы роют в земле вертикальные тоннели. Если вырытая яма окажется слишком глубокой, она превратится в опасную ловушку – упавшие в нее лемминги могут разбиться. Землекопы прекратят работу, как только пройдут препятствие насквозь. Они будут копать и копать, пока не наткнутся на непроходимый стальной барьер... И иногда получится, что землекопы сами роют себе могилу...



MINER – ШАХТЕР

Шахтеры с кайлом в лапах и желтой каской на голове прорывают диагональные тоннели, по которым лемминги могут благополучно спуститься с возвышенностей куда-нибудь пониже. Нередко шахтерские тоннели оказываются единственным путем спасения для маленьких грызунов. Правда, проделывать проходы сквозь стальные барьеры шахтеры не могут.

ПРИМЕЧАНИЕ: способности парашютистов и скалолазов являются постоянными. Для обозначения соответствующих способностей лемминги держат в лапках зонтик-парашют или носят на голове красный шлем скалолаза. Если же леммингу присвоены оба этих умения, он будет носить и зонтик, и шлем одновременно – вот вам и многофункциональность!

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и ее параметры, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Для загрузки игровых данных можно использовать любую карту Memory Stick Duo™, содержащую такие данные. Перед тем, как приступить к игре, убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

Во время сохранения данных на карту Memory Stick Duo™ в верхнем правом углу экрана появится соответствующая пиктограмма. При запуске игра автоматически загружает данные с карты Memory Stick Duo™. Более подробно об этом рассказано в разделе Profile данного Руководства.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в этом режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ←, → и т.д. обозначены кнопки направлений (если не указано обратное).

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ (ПО УМОЛЧАНИЮ)

Кнопки направлений ↑/↓/←/→

перемещение курсора

Мини-джойстик

перемещение камеры

Кнопка START

пауза

Кнопка SELECT

доступ к меню паузы

Кнопка **L**

прокрутка панели способностей влево

Кнопка **R**

прокрутка панели способностей вправо

Кнопка X

назначение способности

выбранному леммингу

Кнопка △

изменение масштаба изображения

Кнопка ○

быстрое перемещение

Кнопка □ (удерживать)

выбор лемминга

ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ ЭКРАН



- | | | | |
|---|---|----|--------------------------------------|
| 1 | Вход | 9 | Пиктограмма способности «парашютист» |
| 2 | Выход | 10 | Пиктограмма способности «подрывник» |
| 3 | Курсор | 11 | Пиктограмма способности «загонщик» |
| 4 | Общее количество леммингов | 12 | Пиктограмма способности «строитель» |
| 5 | Спасенные лемминги / Количество леммингов, которых необходимо спасти для завершения эпизода | 13 | Пиктограмма способности «проходчик» |
| 6 | Пиктограмма «увеличение скорости» | 14 | Пиктограмма способности «землекоп» |
| 7 | Пиктограмма «снижение скорости» | 15 | Пиктограмма способности «шахтер» |
| 8 | Пиктограмма способности «скалолаз» | 16 | Количество доступных способностей |
| | | 17 | Таймер |

МЕНЮ

Для выбора пунктов меню служат кнопки направлений ↑, ↓, ← и →, для подтверждения – кнопка X. Чтобы вернуться к предыдущему экрану меню, нажмите кнопку O.

НАЧАЛО ИГРЫ

После короткого вступительного ролика появится экран выбора языка. Используйте кнопки направлений ↑ и ↓ для выбора нужного варианта, и кнопку X – для подтверждения и выхода в главное меню.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Используйте кнопки **↑** и **↓** для выбора пункта меню, и кнопку **X** для подтверждения выбора. **START** – НАЧАЛО ИГРЫ, **PROFILE** – УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ, **USER LEVELS** – ЭПИЗОДЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, **ONLINE** – КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА, **OPTIONS** – МЕНЮ НАСТРОЙКИ

START – НАЧАЛО ИГРЫ

SPECIAL – ОСОБЫЙ РЕЖИМ

Здесь представлено 36 уникальных эпизодов нашествия леммингов. Сложность прохождения возрастает с каждым последующим эпизодом.

ORIGINAL – ОБЫЧНЫЙ РЕЖИМ

Этот режим разделен на четыре уровня сложности – «Fun» (забавный), «Tricky» (мудреный), «Taxing» (трудный) и «Mayhem» (очень трудный). Вам предоставляется возможность пройти все эпизоды «Леммингов» – впервые на системе PSP™! Первые пять эпизодов в каждой категории доступны сразу, остальные будут открываться по мере прохождения.

На экране загрузки, предваряющим начало каждого эпизода, отображаются задания и другая важная информация – название эпизода, его номер, время, отпущенное на прохождение, и количество леммингов, которых вам необходимо спасти для завершения эпизода.

PROFILE – УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ

NEW PROFILE – НОВАЯ УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ

ПРИМЕЧАНИЕ: вы сможете создавать и сохранять учетные записи (Profile Name), если карта Memory Stick Duo™ вставлена в соответствующее гнездо вашей системы PSP™.

Введите свой псевдоним при помощи экранной клавиатуры. Кнопками **L** и **R** перемещайте курсор по полю ввода, расположенному в правом верхнем углу экрана. Чтобы выбрать символ на клавиатуре, нажимайте кнопки **↑**, **↓**, **←** и **→**. Для ввода выбранного символа нажмите **X**. Завершив ввод текста, выберите на экранной клавиатуре клавишу Enter, чтобы перейти к экрану сохранения учетных записей. Выберите свободную ячейку

и нажмите кнопку **X**, чтобы сохранить созданную учетную запись на карту Memory Stick Duo™. Для возврата в главное меню нажмите кнопку **O**.

При сохранении учетной записи на экране появится следующее сообщение: Create Blank Profile (Erase Progress?) (создать новую учетную запись (очистить статистику?)).

Выберите No, чтобы сохранить игровые данные на карту Memory Stick Duo™, или Yes – чтобы стереть все пройденные эпизоды. Будьте внимательны: выбрав Yes, вы безвозвратно уничтожите все данные, сохраненные ранее, даже если после этого отмените сохранение игры.

LOAD PROFILE – ЗАГРУЗКА УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ

Загрузка учетной записи, сохраненной ранее на карте Memory Stick Duo™.

ПРИМЕЧАНИЕ: при запуске игры автоматически загрузится та учетная запись, которую вы создали и сохранили первой.

CLEAR PROFILE – УДАЛЕНИЕ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ

Используя этот пункт меню, вы можете стереть с карты Memory Stick Duo™ любую сохраненную ранее учетную запись.

USER LEVELS – ЭПИЗОДЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Перед тем, как приступить к работе над собственным эпизодом, вам необходимо создать новый банк (bank), придумать для него название и сохранить на карту Memory Stick Duo™. Банки (banks) используются для хранения эпизодов на карте памяти. Каждый банк состоит из десяти ячеек для сохранения игры.

РЕДАКТИРОВАНИЕ БАНКА

Нажмите кнопку X, чтобы отредактировать банк, предварительно сохраненный на карту Memory Stick Duo™.

ЗАГРУЗКА БАНКА

Загрузка существующего банка с карты Memory Stick Duo™.

НОВЫЙ БАНК

Создайте новый банк (new bank) и введите его название с помощью экранной клавиатуры. Теперь при каждом сохранении эпизода будут использоваться выбранные банк и ячейка.

СОЗДАНИЕ ЭПИЗОДА

Создавая собственный эпизод, установите количество леммингов, которых необходимо спасти, и создайте для вашего эпизода уникальный ландшафт из графических «плиток». Кроме обычных «плиток», есть и особенные – точки входа и выхода, ловушки и различные типы поверхности.

СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ

Выберите стиль оформления для созданного эпизода. Доступны следующие варианты: Crystal (кристалл), Earth (земля), Roman (Рим), Egypt (Египет) и Hell (ад).

РЕЖИМ УКЛАДКИ ПЛИТОК

Для укладки плиток используйте кнопки направлений ↑, ↓, ← и →. Чтобы открыть меню выбора плиток, нажмите кнопку SELECT, затем выберите плитку и нажатием кнопки X поместите ее на поверхность. Используйте этот режим при создании основы для вашего эпизода.

При размещении плиток с водой, односторонних плиток поверхности и неразрушимых плиток вы можете изменять размер занятого ими пространства. Выберите в меню пункт Move Tile (перемещение плиток), и просто передвиньте углы такого участка, делая его больше или меньше.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В РЕЖИМЕ УКЛАДКИ ПЛИТОК

Кнопки направлений ↑/↓/←/→	плитки
Мини-джойстик	перемещение камеры
Кнопка  (удерживать)	доступ к меню редактирования
Кнопка  (удерживать) + ↑/↓/←/→	перемещение строительной сетки
Кнопка 	точное перемещение
Кнопка 	изменение масштаба изображения
Кнопка 	поворот плитки
Кнопка X	размещение плитки
Кнопка START	проверка эпизода
Кнопка SELECT	доступ к меню выбора плиток

РЕЖИМ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПЛИТОК

Чтобы переместить уже уложенную плитку, кнопками направлений ↑, ↓, ← или → наведите на нее курсор, нажмите кнопку X и, удерживая ее, снова используйте кнопки ↑, ↓, ← или → для перемещения выбранной плитки по экрану. Чтобы удалить выбранную плитку, нажмите кнопку O.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В РЕЖИМЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПЛИТОК

Кнопки направлений ↑/↓/←/→	перемещение курсора / плитки
Мини-джойстик	перемещение камеры
Кнопка L (удерживать)	доступ к меню редактирования
Кнопка R (удерживать) + ↑/↓/←/→	перемещение строительной сетки
Кнопка □ (удерживать)	точное перемещение
Кнопка Δ	изменение масштаба изображения
Кнопка O	удаление плитки
Кнопка X	захват плитки
Кнопка START	проверка эпизода
Кнопка SELECT	доступ к меню выбора плиток

РЕЖИМ ПЕРЕСТАНОВКИ ПЛИТОК

Вы можете изменить порядок размещения плиток, определив, какая из них будет располагаться впереди, а какая – позади другой. Наведите курсор на плитку, которую вы хотите переместить, и нажмите кнопку O, чтобы поместить ее между другими плитками или позади них, или кнопку X, чтобы поместить ее впереди других плиток.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В РЕЖИМЕ ПЕРЕСТАНОВКИ ПЛИТОК

Кнопки направлений ↑/↓/←/→	перемещение курсора/плитки
Мини-джойстик	перемещение камеры
Кнопка  (удерживать)	доступ к меню редактирования
Кнопка  (удерживать) + ↑/↓/←/→	перемещение строительной сетки
Кнопка  (удерживать)	точное размещение
Кнопка 	изменение масштаба изображения
Кнопка 	переставить плитку назад
Кнопка 	переставить плитку вперед
Кнопка START	проверка эпизода
Кнопка SELECT	доступ к меню выбора плиток

НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ЭПИЗОДА

Настройте параметры эпизода: общее количество леммингов на карте; количество леммингов, которых необходимо спасти для завершения эпизода; начальная скорость появления грызунов (минимальная скорость); количество скалопазов, парашютистов, подрывников, загонщиков, строителей, проходчиков, шахтеров и землекопов; а также – время, отведенное на прохождение эпизода.

Используйте кнопки ← и → для выбора одного из параметров, затем кнопками направлений ↑ или ↓ измените его значение, после чего нажмите кнопку X для подтверждения, либо кнопку O – для отмены произведенных изменений.

SAVE + EXIT – СОХРАНЕНИЕ И ВЫХОД

Выбрав этот пункт меню, вы сохраните все изменения и вернетесь к экрану выбора эпизодов. На карту Memory Stick Duo™ данные сохраняются, когда вы покидаете меню User Levels (эпизоды пользователя).

DISCARD + EXIT – ВЫХОД БЕЗ СОХРАНЕНИЯ

Выберите этот пункт, чтобы покинуть меню User Levels (эпизоды пользователя), не сохраняя произведенных изменений.

ONLINE – КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

GAME SHARING – РЕЖИМ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ

В режиме совместной игры обладатель диска с игрой («источник») может временно передать до трех различных эпизодов игры другому пользователю системы PSP™ («получателю»). Для совместной игры достаточно, чтобы диск PSP™ Game находился в системе PSP™ только у одного игрока.

Сначала обладатель диска с игрой должен выбрать в меню коллективной игры пункт Game Sharing (совместная игра). После этого начнется поиск систем PSP™, находящихся на расстоянии не более 10 метров и готовых к приему данных для совместной игры.

«Получатель» должен последовательно выбрать в главном меню системы PSP™ пиктограммы  и Game Sharing, чтобы включить передачу данных. Когда установится беспроводное соединение, «получатель» должен отправить запрос, следуя указаниям на экране. Как только «источник» утвердительно ответит на запрос, начнется передача данных для совместной игры.

По завершению передачи данных «источник» может использовать свою систему PSP™, как пожелает. А у «получателя» будет возможность опробовать три эпизода LEMMINGS, в которые он может играть, пока не отключит свою систему PSP™ или не вернется в главное меню. После этого все полученные данные будут удалены.

ВНИМАНИЕ: для передачи игры переключатели WLAN на обеих системах PSP™ должны быть установлены в положение «включено».

OPTIONS – МЕНЮ НАСТРОЙКИ

MUSIC – МУЗЫКА

Используйте кнопки направлений  или , чтобы уменьшить или увеличить громкость фоновой музыки.

SFX – ГРОМКОСТЬ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Используйте кнопки направлений  или , чтобы уменьшить или увеличить громкость речи и звуковых эффектов.

CURSOR – КУРСОР

Изменение скорости перемещения курсора. Доступные варианты: Normal (средняя), Fast (высокая) и Slow (низкая).

LANGUAGE – ЯЗЫК

Нажмите кнопку **X**, чтобы отобразить список доступных языков, кнопками направлений **↑** и **↓** выберите необходимый вам вариант, и еще раз нажмите кнопку **X**, чтобы подтвердить выбор и вернуться в главное меню.

CREDITS – СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Нажмите кнопку **X**, чтобы просмотреть список создателей игры.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Для доступа к меню паузы нажмите кнопку **SELECT**. Кнопками направлений **↑** и **↓** выберите один из следующих пунктов: **Finish** (завершение эпизода), **Restart** (повтор эпизода), **Quit** (выход) и **Continue** (продолжение игры). Для подтверждения нажмите кнопку **X**.



FINISH – ЗАВЕРШЕНИЕ ЭПИЗОДА

Когда вы спасете установленное для выбранного эпизода число леммингов, в правом верхнем углу экрана появится пиктограмма с изображением кнопки **SELECT**. Теперь вы можете завершить эпизод в любой момент. Нажмите кнопку **SELECT** и выберите в меню паузы пункт **Finish** (завершение эпизода), затем нажмите кнопку **X**, чтобы перейти к следующему эпизоду.

RESTART – ПОВТОР ЭПИЗОДА

Начать прохождение выбранного эпизода заново.

QUIT – ВЫХОД

Уничтожьте всех леммингов в эпизоде одним нажатием кнопки!

CONTINUE – ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Вернуться к прохождению эпизода.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

А ВОТ И ЛЕММИНГИ!

В начале каждого эпизода лемминги бездумно следуют друг за другом, выбегая из входного люка, и направляются прямоком в расставленные тут и там ловушки! Чтобы спастись, зверьки должны отыскать выход, пройти через него и – уррра! – лемминги на свободе! В большинстве эпизодов врата на выходе выглядят как сводчатая арка.

ОБЗОР МЕСТНОСТИ

Некоторые эпизоды гораздо обширнее, чем может показаться на первый взгляд. Для обзора местности используйте мини-джойстик. Кроме того, перемещать курсор можно кнопками направлений ↑, ↓, ← и →. При этом камера поворачивается в соответствующем направлении.

ПАУЗА И ПЛАНИРОВАНИЕ

Нажмите кнопку START, чтобы приостановить весь этот кавардак и выработать план прохождения эпизода. Все лемминги немедленно замрут на месте, но курсор останется активным. Вы сможете осмотреть местность, обнаружить потенциальные ловушки и определить наилучший путь к спасению. Чтобы вернуться обратно к действию, достаточно нажать кнопку START еще раз.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Обычно лемминги бродят по местности безо всякого для себя вреда. Если они натыкаются на стену, то просто разворачиваются и идут в противоположном направлении – не получив ни единой царапины! Но если у них на пути окажется отвесный обрыв, все шансы за то, что лемминги прыгнут с обрыва, упадут в пропасть и разобьются.

ПРИСВОЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Чтобы присвоить леммингу особое умение, кнопками **L** и **R** просмотрите панель способностей, расположенную в нижней части экрана, и выберите нужный вариант. Пиктограмма выбранного умения увеличится в размерах и будет окружена желтым кольцом. Кнопками направлений **↑**, **↓**, **←** или **→** наведите курсор на нужного лемминга. Курсор изменит форму с креста на квадрат. Чтобы присвоить леммингу выбранную способность, нажмите кнопку **X**.

ИЗМЕНЕНИЕ СКОРОСТИ ПОЯВЛЕНИЯ ЛЕММИНГОВ

Слишком трудно управлять массами леммингов, которые непрерывно вываливаются из люка? Вам поможет пиктограмма снижения скорости! Но имейте в виду, что скорость появления леммингов не может быть ниже заданного в начале эпизода значения. Вы можете выбрать пиктограмму увеличения скорости – и лемминги будут появляться из люка быстрее. Докажите, что вам по силам справиться со всеми леммингами разом!

РАССЧИТЫВАЙТЕ НА ШАГ ВПЕРЕД!

Особые способности можно присвоить ограниченному количеству леммингов, поэтому старайтесь продумывать свои действия. Спасутся или погибнут симпатичные маленькие зверушки – все зависит от вашей быстроты реакции и способности к стратегическому планированию. Забытый землекоп – здесь, шахтер, роющий в неверном направлении, – там, строитель, у которого подходят к концу запасы стройматериалов, или не там поставленный загонщик – любая ошибка может стать фатальной для глупых маленьких леммингов...

ПОМНИТЕ: спасти леммингов можете только вы, проявив осторожность, отвагу и стратегический расчет!