

スーパーファミコン®



TM

レミングス

レミングス 取扱説明書



SUNSOFT

レミングス

SHYOCKE

ごあいさつ

このたびはサンソフトスーパーファミコン専用ソフト『レミングス』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい方法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

【使用上の注意】

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を越こすような場合がございますが、弊社まで御一報下さい。尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承下さい。

ストーリー

“レミング”とは、北半球の北欧あたりに住んでいる、体長15cmほどの小さなねずみの種類です。数年ごとに異常発生し、海に飛び込んで集団自殺するという、なんとも不思議な動物です。

伝説の小動物“レミング”は自分で危険を判断することができません。トラップ（罠）があろうと、産や海があろうと、ただひたすらに前進することしか知りません。

そんな彼らに道具や能力を与え、できるだけ多くの“レミング”を、出口まで導いてあげて下さい。

もくじ

- 1 ————— ゲームの進め方
- 4 ————— コントローラーの使い方
- 5 ————— 画面の見方
- 7 ————— コマンドの基本使用例
- 9 ————— コマンド紹介
- 12 ————— 2 PLAYER GAME
- 15 ————— テクニック



ゲームの進め方

1ステージ最多100匹の“レミング”に、プレイヤーがさまざまな能力を与え、制限時間内に定められた数(%表示)以上のレミングを、フィールド上に作られた出口に導きます。

レミングたちは登場すると右方向に進み、障害物に当たると向きを変えます。すべてのレミングはただ歩くだけです。水、火、トラップ、そして高い所から落下するとレミングたちは死んでしまうので、コマンドを上手にを使って、レミングたちを出口まで導いてあげてください。

『レミングス』カセットを正しくセットし、スイッチを入れると、デモ画面が始まります。その後、下のタイトル画面が表示されます。



⊕キーかSELECTボタンで1PLAYER・2PLAYER・PASSWORDを選んでSTARTボタンを押してください。

● 1 PLAYER GAME

タイトル画面^{がめん}で1 PLAYER GAMEを選^{えら}ぶと、下^{した}のメッセージ画面^{がめん}が表示^{ひょうじ}されます。SELECTボタン^いで以下の4つのレベル^{えら}を選^{えら}ぶことができます。

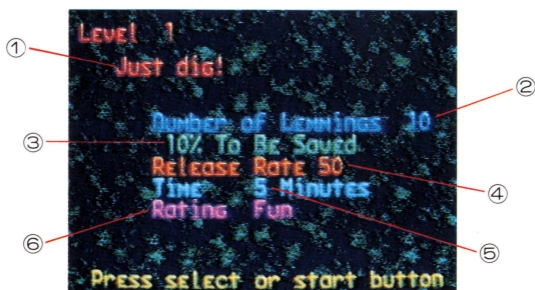
① Fun ……………たわむれ

② Tricky …………^{こうみょう}巧妙

③ Taxing …………つらい

④ Mayhem ……^{だいこんらん}大混乱

メッセージは次^{つぎ}のとおりです。



①ステージの名^な前^{まえ}

②登場^{とうじょう}するレミング^{かず}の数

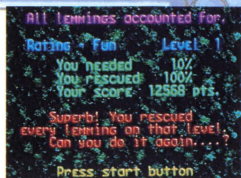
③助^{たす}けなければなら^{わりあい}ないレミング^{ひょうじ}の割合^{（%表示）}

④レミング^でが^{さいてい}出てくる最低^{スピード}

⑤制限^{せいげん}時間^{じかん}

⑥レベル

ステージをクリアすると、次^じページ^{ひだり}左^{がめん}の画面^{ひょうじ}が表示^{ひょうじ}され、プレーヤー^{たす}の助^{わりあい}けたレミング^{とくてん}の割合^{ひょうじ}や得点^{ひょうじ}が表示^{ひょうじ}されます。



*2 PLAYER GAMEについては、P12~を^{さんしょう}参照して^{くだ}下さい。

●PASSWORD

^{ひだりうえ}左上の画面の時、スタートボタンを押すと、PASSWORDが^{ひょうじ}表示されます。

このPASSWORDを^{ひか}控えておけば、タイトル画面の^{がめん}時にPASSWORDコマンドを^{えら}選び^{にゅうりょく}入力することで、いつでも、そのステージからゲームを^{はじ}始めることができます。



PASSWORD入力後、STARTボタンを押すと、^{にゅう}入力したステージのメッセージ画面が表示されます。⊕キーを使うとPASSWORDを入力した手前のステージならどこでも好きなステージを^{えら}選ぶことができます。PASSWORDが間違っていた場合はタイトル画面に^{もど}戻ります。

コントローラーの使い方

コマンドの
ひだりほうこうせんたく
左方向選択

コマンドの
みぎほうこうせんたく
右方向選択

スクロール(左) **L**

スクロール(右) **R**

カーソルの移動 **+**

レベルセレクト **SELECT**

ゲームスタート・ポーズ **START**

加速 **B**

決定 **A**

カーソル・スクロールの
スピードアップ(守キー
またはL・Rボタン併用)
および、カーソル内のレ
ミングたちの中からウォ
ーカーを選びます。

カーソルがレミングに合
わされている場合、選ん
だコマンドを実行させる



がめん みかた 画面の見方

カーソルを合わせた
レミングの現在の状態
(WALKERは何も
指示していない状態)

コマンドの使用制限回数



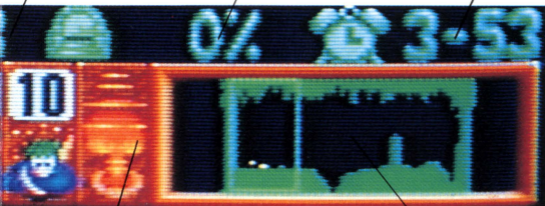
カーソルを^{プラス} ^{マウス} ^あ ^お ^{おそ}
④ボタンを押すと、レミン
グが登場するスピードを変
えることができます。
(スピードは設定より遅くす
ることはできません)

コマンド

ステージ上に残っている
レミングの数

現在何%のレミングを
助けることができたか

残り制限時間



全員自爆

カーソルをこのコマンドに
合わせ、Aボタンを2回続
けて押すと、ステージ上の
レミングが全員自爆します。

ステージの全体図

カーソルを合わせA
ボタンを押すと、瞬
時にステージを移動
することができます。

コマンドの基本使用例

例1

前方に深い谷があり、このままでは落ちて死んでしまう。

対策1 一人をストッパーにし、それ以上前に進めないようにする。

対策2 パラシュートを与え、落ちても死なないようにする。

対策3 前方に山などがある場合はその山に向かって橋を架ける。

対策4 斜め下に掘り進み、飛び降りる高さを低くする。

対策5 斜め下に掘り進み、貫通した所から橋を架け、前方の山に移れるようにする。

対策6 下に道がある時は縦穴を掘る（下の道まで距離があり過ぎると、高くから飛び降りた時と同じく死んでしまうので、途中で横穴を掘り、続けて縦穴を掘ると良い場合もある）。

例2

前方に壁がある。

対策1 横穴を掘る。

対策2 壁を登らせる。

対策3 橋を架けて登る。

対策4 一方からしか掘れない時は、壁を登らせ反対側へ行き、（壁が高い場合はパラシュートで降



ろす) 反対側から横穴を掘る。

例3 前方に海（池・川）があり、このままでは溺れてしまう。

対策1 前方の岸に向かって橋を架ける。

例4 前方にトラップがあり、このままでは死んでしまう。

対策1 トラップの手前から橋を架け、トラップに捕まらないようにする。

例5 ストッパーをはずしたい。

対策1 自爆させる（この時、橋桁が近くにあると、一緒に吹き飛んでしまう時がある。また、地面にも穴があくので、地面の薄いところでは足場が無くなってしまい、奈落の底に落ちて行ってしまうので、ストッパーを置くときには注意が必要）。

対策2 ストッパーの足元を掘る。

注意 橋を架ける時、後続は次々に追い越して行くので、橋ができるまではストッパー等で止めておかなければならない。



しょうかい コマンド紹介



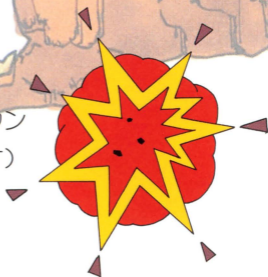
コマンドには使用数に制限があり、ステージによっては全く使えないものもあります。コマンドをうまく使って、できるだけ多くのレミングを助け出して下さい。

CLIMBER：クライマー
すいちよく のぼ
垂直にカベを登ります。
いちどしれい
(一度指令すればステー
ジ終了まで有効です)



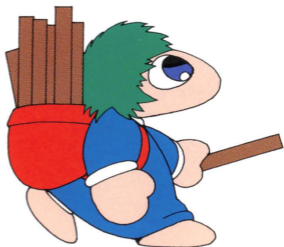
FLOATER：フローター
らつかさん こうか
落下傘で降下します。
いちどしれい
(一度指令すればステー
ジ終了まで有効です)

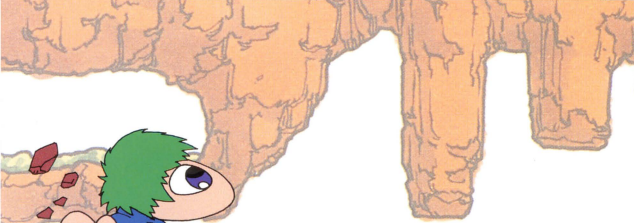
BOMBER : ボンバー
ぼくはつ しょうらい
爆発。(指令するとカウン
ト・ダウンが始まります)



BLOCKER : ブロッカー
いきどまりにします。

BUILDER : ビルダー
かいだん つく
階段を作ります。
(12段)
だん





BASHER：バツシャー

すいへいほうこう あな ほ
水平方向に穴を掘ります。



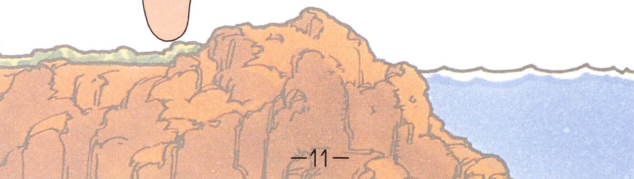
MINER：マイナー

なな したほうこう あな ほ
斜め下方向に穴を掘ります。



DIGGER：ディガー

すいちよくしたほうこう あな ほ
垂直下方向に穴を掘ります。

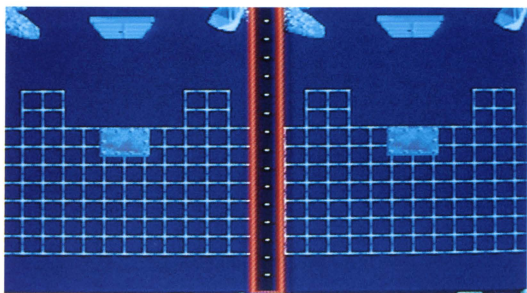




2 PLAYER GAME

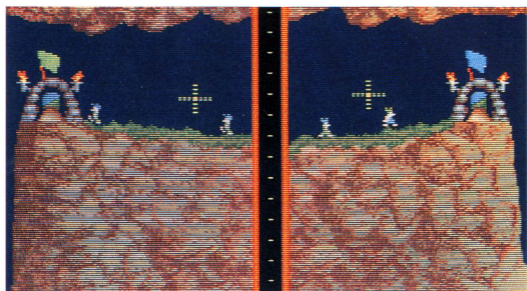
タイトル画面で2 PLAYER GAMEを選択すると、
2人で対戦してゲームを楽しむことができます。

2 PLAYER GAMEではステージ画面が左右に分かれ、
左側のプレイヤーは青い服のレミングを制御し、
右側のプレイヤーは緑の服のレミングを制御します。
中央には助け出したレミングの数がグラフで表示され、
各プレイヤーが現在のレベルで救助したレミングの数を示します。



各プレイヤーには専用のコマンドが割り当てられ、レ
ミングをゴールに導く数を競います。

1 番目のステージでは、各プレイヤーにそれぞれ40匹のレミングがいます。スタート地点から青と緑のレミングが交互に登場しますので、青のプレイヤーは青い旗の出口へ、緑のプレイヤーは緑の旗の出口へレミングを導いて下さい。



コマンドで制御できるレミングは自分の色のレミングだけですが、出口に導くレミングは青・緑どちらでもかまいません。

2番目以降のステージからは、各プレイヤーが直前のレベルで救出したレミングが、最大40匹まで追加されて登場します。

ステージ上のレミングを全滅させるには、下の画面写真の所にそれぞれのプレイヤーがカーソルを合わせ④ボタンを2度押します。すると核兵器が発射されて、ステージ上のレミングが全滅します。



2PLAYER GAMEは、20のレベルが用意されており、2人ともレミングを1匹も救助できなくなるまでゲームが続きます。

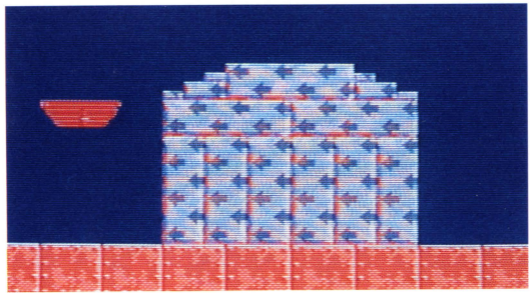


テクニック

ゲームの始めは命令数にも余裕があり、割と簡単にクリアしていけるとお思いますが、ステージが進んでいくにつれて、だんだん難しくなっていきます。ここでは、ゲームをスムーズに進める上で少しでも役に立つように、4つのヒントをお教えします。

● 矢印付ブロック

この矢印付のブロックは、矢印の方向にしか穴を掘ることはできません。クライマーでブロックを登って反対側に廻ってから穴を掘れば大丈夫です。



● うまく自爆させるには…

例えば下に向かって進みたいのにディガーなどの穴を掘るコマンドが使えない。こんな時にはブロツカーで





レミングの動きを止めてからボンバーで爆発させれば、
確実にその場所に穴をあけることができます。

● 致命的なミスをしてしまった時は…

レミングに与える指示を間違ったりして、そのステージのクリアが不可能になってしまった場合は『全員自爆』をすれば、そのステージをもう一度やり直すことができます。



● タイム・オーバーに注意

レミングが落ちてくる速度を、設定のままゲームを進めていると、時間切れになってしまう時があります。レミングを助け出すルートができたなら、 指令で  を指示して、レミングが登場するスピードを上げると良いでしょう。

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED

© 1991 PSYGNOSIS LIMITED. All rights reserved.

"PSYGNOSIS" and "LEMMINGS" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED
and are used with permission.

Licensed in conjunction with JPI.



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

サン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)55-3500

テレフォン案内：(0587)55-1120