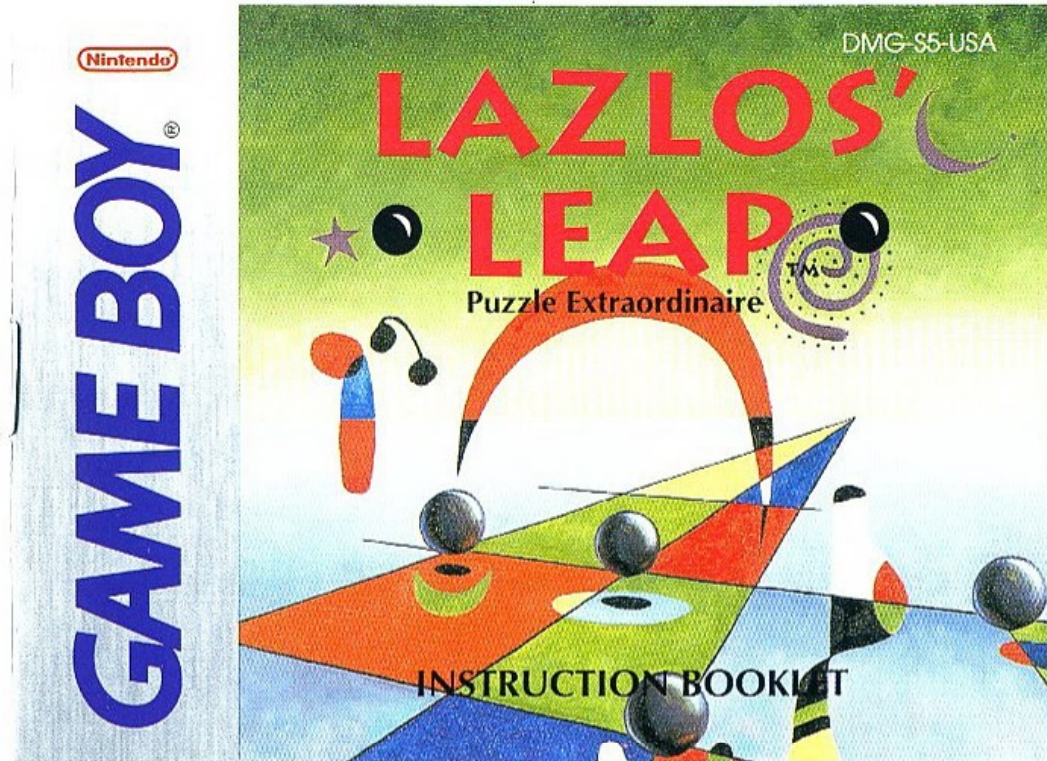




**DTMC Inc.**

370 Convention Way, Suite 202  
Redwood City, CA 94063 U.S.A.  
(415) 367-9891

PRINTED IN JAPAN



Lazlos' Leap is distributed by DTMC Inc. Lazlos' Leap and DTMC are trademarks of DTMC Inc. Lazlos' Leap is developed by HECT CO., LTD. 1992.  
Package cover illustration by Robert Bellavance.

**ADVISORY  
READ BEFORE USING YOUR GAME BOY SYSTEM**

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games including games played on the Game Boy Compact Video Game System. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and/or convulsions.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.

**Thank you for purchasing the Nintendo GAME BOY Lazlos' Leaps Game Pak.**

Before you start play, please read this instruction booklet carefully and be sure to follow the correct operation procedures. Keep this instruction booklet for your future reference.

**CONTENTS**

Menu Commands	Page	4
Object of Game	Page	6
Completing the Round	Page	9
Diagrams	Pages	10 - 13
French Instructions	Pages	13 - 19
Warranty Information	Page	20

**Cautions During Use**

- If you play for long periods, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
- This equipment is precision-built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not disassemble this unit.
- Do not touch the terminals or let them come into contact with water, as this can cause malfunction.
- Do not wipe this equipment with volatile solvents such as thinner, benzene or alcohol.
- Be sure to store this Game Pak in its protective case when not in use.

**Before You Start Play**

Insert Lazlos' Leap Game Pak correctly into the Game Boy and turn the power on. After the title screen has appeared, press the START button to begin.

**Menu Commands****Name Registration** (See figure 1)

Two players' names can be registered. Push the A button to display the letter table. Use the Control Pad to highlight a letter and push A to select it. Names can be up to 8 letters long. After entering the name, choose END to finish. Press B to correct.

**Sound** (See figure 2)

You can select the background music to be on or off. Use the Control Pad to select the sound mode and press A to choose ON or OFF.

**Erase**

You can erase the records of player 1 or player 2. Select the ERASE mode and press A. Use Control Pad to select which player record is to be erased and press A again. After name registration is finished, use the control pad to designate a player and push A or START button for the scoreboard screen.



**Scoreboard** (See figure 3)

You can check your puzzle round score. Use the Control Pad to select the puzzle round you wish to display. Push A or START to continue play.

**Round Select**

Use the Control Pad to select the puzzle round you wish to solve. Push A or START to begin.

**Object of the Game**

Eliminate the playing balls on the playing field, in the least amount of steps, with the remaining ball settled in the center of the board.

**Rules**

The playing ball must be made to jump over another adjacent ball either horizontally or vertically. Consecutive jumping is possible. The number of steps is indicated as PAR on the screen also. THE LAST BALL MUST BE SETTLED IN THE CENTER TO WIN!

**Puzzle Play**

Use the Control Pad to point to a ball you wish to move and press A to highlight it (See figure 4). Press B if you wish to cancel the selection you've made. Next, use the Control Pad again to determine the jumping position for the ball and press A (See figure 5). Remember, the jumping ball must jump over another adjacent ball (horizon-

tally or vertically). If the jumping position is a possible one, a mark will be shown. If your move is illegal, no mark will be shown. When the jump selection is confirmed, press A once again. The jumping ball will move to the new position (See figure 6). At the same time, the ball which is jumped over will disappear.

To make a multiple jump move, point to the ball you wish to move and press A to highlight it. Select jump position and press A. Select next possible move position and press A again (See figure 7). You can continue to do this for as many moves as you can make. After the last move in your multiple jump, press A to confirm. All the jumped balls will disappear and the jumping ball will move to the final position (See figure 8).

If you wish to “Back Step” a previous move or “Restart” the round, push the START button to select the menu screen commands (See figure 9).

### **Completing Puzzle Round**

After completing a puzzle, advance to the next level by pushing A for menu options. Select “NEXT” to go to a higher round. “REPLAY” automatically plays again the round you’ve just finished. During the “REPLAY” you may press the A button to pause. Select “RE-TRY” to try the same problem again.

[SELECT PLAYER]

NAME ANDREW B

ED

SOUND [ON ]

DELETE

0123456789  
 ABCDEFGHI  
 JKLMNOPQRS  
 TUVWXYZ!?.  
 [END]

Fig. 1

[SELECT PLAYER]

NAME

ED V

ANDREW B

SOUND [ON ]

DELETE

Fig. 2

[ SCORE BOARD ]

No.	1	2	3	TOTAL
PAR	3	2	3	GG4
P1	?	?	?	0
P2	?	?	?	0

Fig. 3

No. 1 SPOON

PAR 3

STEP 0

Fig. 4

No. 1 SPOON

PAR 3

STEP 0

Fig. 5

No. 1 SPOON

PAR 3

STEP 1

Fig. 6

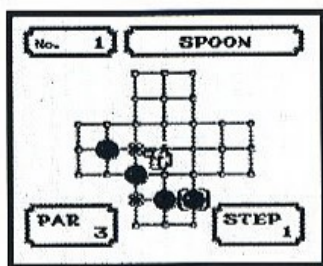


Fig. 7

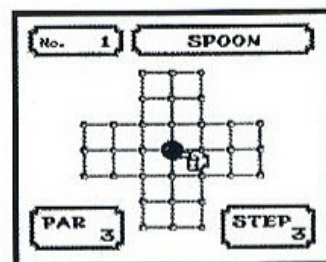


Fig. 8

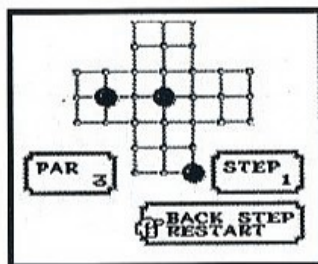


Fig. 9

### Avant de jouer

Inserez ie Game Pak Lazlos Leap comme il le faut dans votre Game Boy et allumez l'apareil avec le bouton "ON." Après que l'écran titre apparaît, appuyez le bouton "START" pour commencer.

### Commandes du Menu

#### Name Registration-Enregistrement Des Noms

(Veuillez voir la figure '1')

Les noms de deux joueurs peut être enregistré. Appuyez le bouton "A" pour voir le tableau de l'alphabet. Utilisez le contrôle principal pour éliminer la lettre que vous désirez et appuyez le bouton "A" pour compléter votre sélection.



Les noms peuvent être jusqu'à huit (8) lettres de longueur. Après que vous avez fini d'enregistrer le nom, appuyez "END" pour compléter l'enregistrement. Appuyez le bouton "B" pour faire des corrections.

#### **Sound-Son** (Veuillez voir la figure '2')

Il est possible de jouer le jeu avec ou sans de la musique. Utilisez le contrôle principal pour choisir le mode de son et appuyez le bouton "A" pour choisir "ON" pour de la musique ou "OFF" pour jouer sans de la musique.

#### **Erase-Éfface**

Il est possible d'effacer les records du joueur 1 ou le joueur 2. Choisissez le mode ERASE et appuyez le bouton "A." Utilisez le contrôle principale pour choisir le record du

joueur que vous désirez effacer et appuyez le bouton "A" de nouveau.

Après que l'enregistrement de nom est complété, utilisez le contrôle principal pour désigner un joueur et appuyez le bouton "A" ou le bouton "START" pour l'écran du tableau de pointage.

#### **Scoreboard-Tableau De Pointage**

(Veuillez voir la figure '3')

Il est possible de vérifier le pointage rond du casse-tête. Utilisez le contrôle principal pour choisir la partie de casse-tête que vous désirez voir. Appuyez le bouton "A" ou le bouton "START" pour continuer le jeu.



### **Round Select-Choix De Partie**

Utilisez le contrôle principal pour choisir la partie de casse-tête que vous désirez réussir. Appuyez le bouton "A" ou "START" pour commencer.

### **Objet du Jeu**

Éliminez les balles de jeu sur le terrain de jeu dans le moins d'essais possible, en laissant la dernière balle dans le centre du tableau.

### **Règles**

La balle de jeu doit sauter par dessus une autre balle adjacente soit horizontalement ou verticalement. Des sauts consécutives sont possibles. Le montant de sauts est indiqué par le "PAR" sur l'écran. LA DERNIÈRE BALLE

DOIT ÊTRE DANS LE CENTRE DU TABLEAU POUR GAGNER!

### **Comment jouer**

Utilisez le contrôle principal pour indiquez quelle balle vous désirez déplacer et appuyer le bouton "A" pour l'éliminer (Veuillez voir la figure '4'). Appuyez le bouton "B" si vous désirez annuler votre choix. Maintenant, utilisez le contrôle principal de nouveau pour décider la position de saut pour la balle et appuyez le bouton "A" (Veuillez voir la figure '5'). Il faut se rapeller que la balle de jeu doit sauter par dessus une autre balle adjacente (horizontalement ou verticalement). Si la position de saut que vous avez choisi est impossible, une marque apparaîtra. Cependant, si votre position de saut est

illégal, une marque n'apparaîtra pas. Quand la sélection de position est confirmée, appuyez le bouton "A" de nouveau. La balle "sautante" du jeu se déplacera à sa nouvelle position. Au même temps, la balle qui est sauté par dessus disparaîtra.

Pour faire des sauts consécutifs, indiquez quelle balle vous désirez déplacer et appuyez le bouton "A" pour l'éclairez (Veuillez voir la figure '6'). Choisissez la position de saut et appuyez le bouton "A" (Veuillez voir la figure '7'). Ce processus peut continuer aussi tant de sauts que vous croyez sont possibles. Après le dernier saut de votre saut consécutif est choisi, appuyez le bouton "A" pour les confirmer. Toutes les balles sautées disparaîtront et la balle de jeu se déplacera à la dernière position que

vous avez sélectionné (Veuillez voir la figure '8'). Si vous désirez faire un "Back Step" c'est à dire reviser ou revoir un saut or "Restart" (recommencer) la partie, appuyez le bouton "START" pour choisir les commandes de l'écran menu (Veuillez voir la figure '9').

### **L'achèvement d'une partie de casse-tête**

Après l'achèvement d'un casse-tête, vous pouvez avancer au prochain niveau en appuyant le bouton "A" pour voir les options du menu. Choisissez "NEXT" pour jouer le niveau suivant. "REPLAY" recommencera automatiquement la partie que vous venez d'achever. Pendant le "REPLAY," vous pouvez appuyez le bouton "A" pour une pause. Choisissez "RE-TRY" pour essayer le même problème de nouveau.

## 90-DAY LIMITED WARRANTY

DTMC Inc. warrants to the original purchaser of this DTMC product that this cartridge is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The DTMC product is sold "as is" without expressed or implied warranty of any kind, and DTMC is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this product. DTMC agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, the DTMC product.

Send product postage paid and dated proof of purchase to:

**DTMC Inc.**  
370 Convention Way, Suite 202  
Redwood City, CA 94063 U.S.A.  
(415) 367-9891

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the DTMC product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE DTMC. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL DTMC BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS DTMC PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

1

2