



INTRODUZIONE



Benvenuti nel pazzo caos del mondo di 3D Lemmings!

Tu e solo tu hai la responsabilità di aiutare un'enormità di amichevoli, innocenti e innocui piccoli Lemming a raggiungere la salvezza. Sarà colpa tua e soltanto tua se annegheranno, si brucieranno o esploderanno in tanti piccoli pezzi. Pensi di farcela? Eh?

Complimenti! Sei hai letto fin qui, vuol dire che pensi di essere all'altezza di questa grossa responsabilità e di essere pronto alla sfida, utilizzando il tuo dito migliore per cliccare con il mouse. Preparati a rimanere a bocca aperta di fronte allo spettacolo dei gloriosi scenari 3D e preparati a ridere irrefrenabilmente quando i Lemming vengono fuori dai muri per finire in mare o scendono giù dalle colline verso una fine prematura. Vedi, è proprio questo il problema del gioco: potresti trovare un po' troppo allettante guidare questi sciocchi indifesi dietro l'angolo sbagliato e via verso il paradiso dei Lemming...

Ma devi resistere a questa tentazione! Il futuro dei Lemming è nelle tue mani, quindi sii serio, aggrotta la fronte e non ridere: i Lemming hanno bisogno del tuo aiuto!

I Lemming compariranno nei vari livelli del gioco cadendo giù da una botola, per trovarsi in un ambiente ostile e pericoloso. Si muoveranno goffamente, andando a sbattere contro muri e altri ostacoli, seguendosi l'un l'altro, anche se ciò significherà andare a finire in una trappola mortale alquanto ovvia. Devi guidarli fuori dal livello conferendo loro abilità e poteri che li aiuteranno a mettersi in salvo. Man mano che avanzi di livello, le situazioni diventeranno sempre più ostili e insidiose, ma in tuo scopo sarà sempre lo stesso: salvare quanti più Lemming possibile. Se tutto andrà per il verso giusto, riuscirai a salvarne abbastanza da passare al livello successivo.

Quindi metti giù la tua pizza quattro stagioni, bevi alla svelta la tua lattina di aranciata e tuffati a capofitto nell'enorme ed avvincente mondo di 3D Lemmings. Ci saranno gioie e dolori, ma attenzione:

Non dormirai per un anno!

INSTALLAZIONE

Istruzioni per il caricamento del CD-ROM per PC IBM

Colloca il CD nel drive del CD-ROM e seleziona il drive del CD dal comando di DOS, in genere D:>.

Per configurare il gioco per il tuo sistema digita 'setup' (impostazione) e premi "invio". Questo ti permetterà di scegliere la scheda sonora appropriata ed altri dettagli specifici del tuo PC.

Una volta soddisfatto delle selezioni effettuate, premi 'escape' per ritornare al DOS. Il programma di impostazione salverà un piccolo file in C:\LM3D.CD\LM3D.CFG che contiene le informazioni relative alla configurazione.

Per giocare, batti **L3D** dal comando di DOS.

Nota che, in questa fase, è possibile modificare alcune caratteristiche del gioco per adattarle al tuo sistema. Invece di battere **L3D** dal comando di DOS per iniziare a giocare, come descritto sopra, puoi battere i seguenti comandi:

L3D<barra spaziatrice>a disattiva l'audio nelle sequenze animate.

L3D<barra spaziatrice>l ti darà Lemming a bassa definizione.

L3D<barra spaziatrice>sn (dove n è un numero compreso tra 0 e 64) controllerà la dimensione del sample buffer. Ciò significa che se scegli un numero inferiore, ci saranno meno effetti sonori, il che risparmierà molta memoria di base, in caso ce ne fosse la necessità.

Nota che in 3D Lemmings sono disponibili 2 modalità video. Se usi quella sbagliata per il tuo PC, avrai una grafica di scarsa qualità. Se pensi che la qualità della grafica sia scadente, devi passare all'altra modalità video. Per maggiori dettagli leggi la sezione intitolata **Videata della Configurazione**.

Importante:

Il gioco richiede 430-560KB di memoria convenzionale, a seconda della configurazione sonora selezionata e 3MB di EMS (memoria espansa). Questo vuol dire che nel tuo file CONFIG.SYS, la riga EMM386 dovrebbe includere perlomeno il seguente:

```
<drive>:<path>\EMM386.SYS 2688.
```

Se giochi su un PC con RAM 8 o superiore, e il valore della tua riga EMS nel file CONFIG.SYS è di 5632 o superiore, allora il gioco userà automaticamente una grafica a una definizione più alta per i Lemming.

COMANDI

Puoi giocare a 3D Lemmings usando il mouse, la tastiera o una combinazione di entrambi. Ti consigliamo di utilizzare la tastiera per spostare la posizione delle telecamere nel mondo 3D e selezionare i punti di vista e il mouse per giocare in senso stretto. Per un elenco dettagliato delle funzioni della tastiera, leggi il capitolo intitolato Comandi della Tastiera.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale è la porta d'ingresso del mondo di 3D Lemmings. Sei sicuro di volere entrare? Non possiamo garantire la tua integrità mentale e potresti trovarti in situazioni in cui ti strappi i capelli e ti rodi le unghie fino all'osso. Vuoi ancora giocare? Allora continua a leggere...

Ci sono cinque icone nel menu principale. Scegli quella che desideri muovendo il puntatore del mouse su di essa e premendo, quindi, il pulsante SINISTRO del mouse. Se non stai utilizzando il mouse, puoi usare la tastiera per spostare il puntatore. Vedi il capitolo intitolato Comandi della Tastiera per quanto riguarda i tasti da utilizzare.

Gioco (play): Se scegli questa icona o premi il tasto 'F1' apparirà una videata che mostra tutti i livelli che puoi giocare in quel determinato grado di difficoltà. Quando giochi per la prima volta, sarà visualizzato soltanto il livello iniziale di questo grado di difficoltà. Se hai già completato alcuni livelli (indicati in verde), puoi scegliere di rigiocarne uno o puoi scegliere il primo livello che non è stato completato (indicato in rosso). Se ci sono più livelli di quanti possano essere visualizzati sullo schermo, allora puoi far scorrere i livelli premendo il pulsante SINISTRO del mouse sulle frecce in basso e in alto sullo schermo. In questa videata ti viene inoltre dato il numero più alto di Lemming che sei riuscito a salvare e il migliore tempo ottenuto per ciascun livello.

Codice (code): Questa icona farà apparire la Videata della Parola d'ordine (Password Screen). Devi quindi inserire il codice per il livello che vuoi giocare. Se il codice è valido, andrai direttamente al livello selezionato. Se non è valido, apparirà un messaggio e andrai di nuovo alla videata dei titoli di testa. Anche il tasto 'F2' attiva questa funzione.

Opzioni (options): Questa funzione ti porta alla Videata della Configurazione (Configuration Screen), da cui puoi alterare alcuni dei parametri del gioco per adattarli al sistema su cui stai giocando. Vedi il capitolo intitolato Videata della Configurazione per ulteriori dettagli. Anche il tasto 'F12' attiva questa funzione.

Selezione del Livello (level select): Puoi modificare la difficoltà del gioco scegliendo un grado di abilità tra le quattro scelte disponibili: FUN (divertente), TRICKY (rischioso), TAXING (duro) e MAYHEM (caotico). Esiste anche la modalità "far pratica" che ti permette di provare tutte le varie abilità e tutti gli ostacoli di 3D Lemmings. Premendo il pulsante SINISTRO del mouse potrai vedere le categorie di abilità. Se stai utilizzando la tastiera, i tasti dei cursori SU e GIÙ aumenteranno o diminuiranno, rispettivamente, i livelli di abilità.

Exit (uscita): Questa funzione ti farà uscire dal gioco. Anche il tasto 'Esc' può attivare questa funzione.

MODALITÀ PRATICA

La modalità Pratica di 3D Lemmings ti permette di provare tutte le abilità e gli ostacoli speciali che troverai durante il gioco. Troverai molto utile sperimentare tutte le abilità e gli ostacoli e provare a spostare il tuo punto di vista.

Per selezionare la modalità "far pratica", sposta il puntatore sull'icona Level Select (selezione del livello) nella videata dei titoli di testa. Premi il pulsante SINISTRO del mouse per aumentare i livelli delle abilità, premi il pulsante DESTRO per diminuirli. Fermati una volta selezionato 'Practice' (far pratica). Per effettuare questa selezione, puoi utilizzare anche i tasti con le frecce SU e GIÙ della tastiera.

Una volta selezionato 'practice', premi il pulsante SINISTRO del mouse sull'icona Play (gioca) o premi il tasto 'F1'.

Andrai ad una videata che ti mostra tutte le icone delle abilità e tutti gli ostacoli speciali inclusi nel gioco. Man mano che sposti il puntatore sulle icone, la funzione associata ad ognuna di esse verrà visualizzata sulla parte inferiore dello schermo. Per selezionare un'icona, non devi fare altro che spostare il puntatore su di essa e premere il pulsante SINISTRO del mouse.

Dopo aver selezionato un'abilità, ti troverai di fronte ad una visione rotante del livello assieme al nome della funzione/abilità, il numero dei Lemming forniti, il numero dei Lemming da salvare, la velocità con cui vengono emessi, il tempo concesso e il livello dell'abilità. Lungo la parte inferiore dello schermo ci sono 3 icone: Continue (continua), che ti permette di giocare il livello di pratica, Demo (dimostrazione), che ti dà una dimostrazione del livello e Menu che ti porta indietro al menu di pratica.

Il livello di pratica viene giocato come un normale livello, ad eccezione del fatto che ci sarà un GROSSO puntatore ad indicarti con esattezza dove applicare l'abilità. Assicurati di leggere le relative sezioni del manuale, così da sapere come attribuire le abilità e come spostare le telecamere.

VIDEATA DELL'OBIETTIVO

Una volta iniziato il gioco, andrai ad una videata che fornisce alcuni dettagli sul livello che stai per giocare. L'immagine ti darà un'idea dello stile del livello, mentre il testo ti dirà il titolo del livello ed il relativo numero.

Premi il pulsante SINISTRO del mouse o il tasto 'F1' per giocare il livello.

Premi il pulsante DESTRO del mouse o il tasto 'F2' per ritornare alla videata dei titoli di testa.

Se premi il tasto 'Invio' avrai una visione rotante del livello assieme a qualche informazione extra: il titolo del livello, il numero dei Lemming disponibili, il numero dei Lemming che devi salvare e il grado di difficoltà.

IL GIOCO

SPOSTARE LE TELECAMERE

Quando inizi una partita di 3D Lemmings, avrai una visuale a lungo campo del mondo tridimensionale e vedrai una botola sospesa nel cielo da cui vengono giù gli indifesi Lemming. Per giocare il livello, vorrai probabilmente spostare il tuo punto di vista, in modo da vedere le cose più chiaramente e scoprire quali pericoli ti aspettano. Hai a disposizione quattro telecamere, ognuna delle quali può essere spostata ad una diversa postazione. Puoi, così, passare velocemente da un'inquadratura ad un'altra. Per spostarti sulle diverse inquadrature delle quattro telecamere, o per spostare una telecamera su una diversa postazione, devi premere il pulsante SINISTRO del mouse sull'icona della telecamera situata sul lato destro dello schermo (facile da trovare: è uguale ad una cinepresa!). A questo punto puoi spostare la telecamera usando il mouse o la tastiera.

Usando il mouse: Premi il pulsante DESTRO e muovi il mouse. L'inquadratura cambierà di conseguenza. Ti potrebbe tornare utile passare un po' di tempo cercando di vedere come si muove la telecamera in relazione al mouse. Per muovere la telecamera in senso verticale, su o giù, premi il pulsante SINISTRO del mouse sulla barra di scorrimento che appare sul lato destro dello schermo.

Usando la tastiera: Probabilmente il modo più semplice di spostare la telecamera. I comandi delle direzioni sono elencati nel capitolo intitolato Comandi della Tastiera, assieme a tutte le altre funzioni della tastiera.

MAPPA

Mentre giochi a 3D Lemmings, vedrai una mappa aerea del livello in cui ti trovi in alto a sinistra. Questa mostra la posizione di tutti i Lemming di quel livello. In tutti i livelli che non vengono interamente giocati all'interno di un'area circoscritta, la telecamera in uso può essere spostata immediatamente su un punto qualsiasi della mappa premendo il pulsante DESTRO del mouse sul punto che vuoi inquadrare e trascinando la telecamera sul punto da cui vuoi inquadrare.

ATTRIBUIRE ABILITÀ

I Lemming sono dei tipi piuttosto indipendenti e marceranno abbastanza felicemente da soli senza che tu interferisca, grazie tante! Sfortunatamente, ciò vorrà dire, quasi inevitabilmente, che si incammineranno senza indugio verso una grande tragedia: è essenziale, quindi, che tu interferisca.

Per interferire con il cammino dei Lemming devi scegliere delle istruzioni e poi conferirle ad un particolare Lemming. Per farlo devi fare riferimento alle icone delle abilità che si trovano sulla barra di stato in fondo. Ci sono due barre di stato sulla videata di 3D Lemming; entrambe contengono varie icone. Una si trova in fondo alla videata e l'altra lungo il lato destro. Per attribuire un'abilità, scegli l'icona dell'abilità che desideri e sposta il puntatore del mouse su di essa. Premi il pulsante SINISTRO del mouse e quindi muovi il puntatore del mouse sul Lemming al quale desideri dare quell'abilità. Premendo un'altra volta sul pulsante SINISTRO del mouse, conferirai quell'abilità al Lemming scelto.

BARRE DI STATO E ICONE

Barre di stato in fondo alla videata

Icona della freccia: Talvolta ti capiterà di vedere molti Lemming muoversi disordinatamente in poco spazio e ti sarà molto difficile scegliere quello desiderato. Quest'icona ti aiuterà a fare in modo che tu scelga quello giusto. Premi il pulsante SINISTRO del mouse su quest'icona per attivare o disattivare questa funzione. Una volta evidenziata, sposta il puntatore sul Lemming scelto e premi il pulsante SINISTRO. Il Lemming prescelto verrà, quindi, contrassegnato con una freccia bianca al di sopra della sua testa. Se scopri di avere selezionato quello sbagliato, continua a premere il pulsante SINISTRO del mouse sui vari Lemming finché non ottieni quello desiderato. Una volta effettuata la scelta finale, premi il pulsante SINISTRO del mouse sull'icona dell'abilità che vuoi attribuire e quell'abilità verrà immediatamente data al Lemming specificato.

L'icona della freccia ha anche un'altra funzione, benché si applichi soltanto quando stai giocando nella modalità Lemming Virtuale. Premendo il pulsante SINISTRO del mouse sull'icona la visuale si muoverà sui Lemming che camminano in quel livello.


Icona della faccia: Per attivare la modalità Lemming Virtuale, premi il pulsante SINISTRO del mouse su quest'icona e poi sul Lemming prescelto: vedrai il mondo attraverso i suoi occhi. Chissà, forse ti scoprirai ad avere i suoi stessi pensieri! Quando ti trovi nella modalità Lemming Virtuale, se premi il pulsante SINISTRO del mouse su un'abilità, questa verrà immediatamente attribuita al Lemming corrente. Premendo il pulsante SINISTRO del mouse su un altro Lemming il tuo punto di vista diventerà quello del Lemming appena prescelto. Ritornerai alla modalità normale quando il tuo Lemming Virtuale uscirà dal livello o quando premerai nuovamente il pulsante SINISTRO sull'icona della faccia.


Se vuoi muoverti su tutti i Lemming del livello, mentre ti trovi nella modalità Lemming Virtuale, premi il pulsante SINISTRO sull'icona della freccia.


È possibile far ruotare di 90 gradi la testa del Lemming Virtuale, così da poter vedere cosa accade accanto. Per farlo premi il pulsante DESTRO del mouse, con la posizione del puntatore che controlla la direzione verso cui si gira la testa. Ricordati che questa funzione non è applicabile se il tuo Lemming Virtuale è un BASHER (battitore), un DIGGER (scavatore) o un MINER (minatore).


Le icone delle abilità dei Lemming: I Lemming allo stato naturale camminano semplicemente in avanti finché non incontrano un ostacolo. Hanno degli assi nella manica e tocca a te aiutarli ad usare quelle abilità in modo da poter raggiungere la salvezza. Ci sono nove icone di abilità ed ognuna, come noterai, è accompagnata da un numero. Il numero indica quante volte puoi utilizzare quella particolare abilità nel livello in corso. Se l'icona non è accompagnata da un numero, allora vorrà dire che non potrai attribuire affatto quell'abilità.


Blocker (bloccante): Quest'abilità fa sì che il Lemming prescelto stia fermo con le braccia protese in avanti, bloccando il passaggio e impedendo agli altri Lemming di passare. I Lemming Blocker possono starsene lì anche tutto il giorno, se gliene dai l'opportunità! Se è necessario che i Lemming superino il Blocker, questi dovranno scavare sotto di lui o...bé....farlo saltare in aria.


 **Turner** (giratore): Come potrai ben immaginare l'abilità di svoltare gli angoli è abbastanza importante in un mondo tridimensionale. Puoi aiutare i Lemming in questo compito trasformandone uno in un Turner che gira di 90 gradi, utilizzando quest'icona. Attribuisci l'abilità come di consueto, ma una volta premuto il pulsante SINISTRO del mouse per scegliere un particolare Lemming, dovrai premere nuovamente il pulsante SINISTRO per indicare la direzione verso cui il Lemming deve svoltare. Per aiutarti in questa funzione, una freccia indicherà la direzione verso cui i Lemming svolteranno.


 **Bomber** (bombarolo): A mali estremi estremi rimedi... Questo triste dato di fatto della vita diventa tangibile quando ti rendi conto che il solo modo per liberarti di un Blocker è di farlo saltare in aria. Questa funzione ha la sua utilità anche in altre occasioni, ma questo lo scoprirai da te. Una volta attribuita l'abilità, apparirà un conto alla rovescia sulla testa del Lemming prescelto e poi....boom.


 **Builder** (costruttore): I Lemming sono dei costruttori di ponti molto bravi. Costruiscono sempre verso l'alto, sempre con la stessa angolazione e sempre nella direzione verso cui si stavano dirigendo al momento di diventare costruttori. Smetteranno di costruire quando finiranno i mattoni (ne usano sempre la stessa quantità), quando il ponte raggiungerà un ostacolo o quando sbatteranno la testa. Tieni a mente che quando un Builder sta per finire i mattoni, te lo farà sapere: ascolta attentamente!

 **Basher** (spaccatutto): Quest'abilità farà in modo che il Lemming scelto colpisca in senso orizzontale e attraversi qualsiasi superficie si trovi di fronte. Una volta sbucato dall'altra parte, tornerà ad essere un camminatore. Se hai bisogno che lo stesso Lemming diventi di nuovo un basher nello stesso livello, deve attribuirgli nuovamente quest'abilità. Ma i Lemming non possono sfondare proprio di tutto: l'acciaio causa loro dei grossi problemi. Se si imbattono in un materiale che non riescono ad attraversare, si girano e ritornano da dove sono venuti.

 **Miner** (minatore): Se scegli quest'abilità, il tuo Lemming comincerà a scavare, verso il basso e diagonalmente, nella direzione in cui procedeva. I Miner continuano a scavare fino a quando non hanno più niente da scavare. Anche loro si fermano se si imbattono in un materiale che non riescono a scavare.


 **Digger** (scavatore): Un Digger comincerà a scavare verso il basso, ma, in questo caso, in senso verticale. Se il Lemming non ha più niente da scavare, cadrà nel buco che ha creato lui stesso. Se si imbatte in un materiale che non riesce a scavare, non va avanti.

 **Climber** (scalatore): Attribuisci quest'abilità ad un Lemming e ti accorgerai che potrà scalare superfici verticali con facilità, cosa che farà ogniqualvolta si trova di fronte una superficie verticale. A differenza delle altre abilità, una volta diventato uno scalatore, sarà sempre uno scalatore. Non dovrai attribuire quest'abilità due volte allo stesso Lemming, poiché conserverà l'abilità finché non uscirà dal livello.


 **Floater** (fluttuante): È facile assicurare una discesa sicura da qualsiasi altezza. Basta dare al Lemming un ombrello e questi scenderà dolcemente verso il suolo. Una volta datogli un ombrello, attribuendogli questa abilità, il Lemming lo terrà fino alla fine del livello.


Barra di stato a destra


Ci sono altre icone sul lato destro della videata del gioco. Procedendo dall'alto verso il basso sono:


 **In (dentro):** Il numero qui visualizzato indica quanti Lemming devono ancora raggiungere l'uscita. Il numero, inizialmente in bianco, diventerà verde quando avrai tratto in salvo più Lemming del numero richiesto.


 **Out (fuori):** Questo numero indica quanti Lemming ci sono ancora in giro per il livello.


 **Clock (orologio):** Fa il conto alla rovescia e indica quanto tempo ti rimane, in minuti e secondi, prima che il livello si autodistrugga. Ogni livello ha un suo tempo massimo.


 **Bomb (bomba):** Quando il gioco si fa troppo difficile e vuoi iniziare il livello daccapo, premi DUE VOLTE il pulsante SINISTRO del mouse su quest'icona. Tutti i Lemming salteranno in aria e il livello verrà abbandonato. Puoi darsi che vedere esplodere tutti quei Lemming davanti ai tuoi occhi sia un'esperienza profondamente scioccante. Ma potresti, invece, trovarla divertente.

 **Fast forward (avanzamento veloce):** Quest'icona è rappresentata da una singola freccia rossa che si trasforma in due frecce verdi quando viene attivata. Premendo il pulsante SINISTRO del mouse su quest'icona, puoi far passare il gioco dalla modalità normale a quella di avanzamento veloce. Una volta scelto l'avanzamento veloce, tutti i Lemming si muoveranno all'incirca ad una velocità pari a tre volte la loro velocità normale. Molto utile quando i Lemming hanno da fare molta strada.

 **Camera (telecamera):** Premendo il pulsante SINISTRO del mouse il punto di vista si muoverà tra le 4 posizioni delle telecamere. Puoi modificare la posizione di ogni telecamera: vedi la sezione intitolata "Spostare le telecamere" per maggiori informazioni.

 **Paws (mettere in pausa):** Premendo il pulsante SINISTRO su quest'icona, puoi attivare o disattivare la modalità "pausa". Una volta in questa modalità, potrai ancora muovere le telecamere per modificare l'inquadratura, ma i Lemming non si muoveranno e il conto alla rovescia del timer si fermerà. Questa funzione può essere di grande aiuto, specialmente se l'azione sullo schermo diventa un po' frenetica o se hai soltanto bisogno di pensare ad una strategia.

 **Spin left icon and spin right icon (icone della rotazione a sinistra e a destra):** Premendo il pulsante SINISTRO del mouse su queste icone, il livello in cui ti trovi ruoterà a sinistra o a destra rispetto al suo centro.

 **Increase flow icon and decrease flow icon (icone dell'aumento e diminuzione del flusso):** Premendo il pulsante SINISTRO del mouse su queste icone, il ritmo con cui i Lemming entrano il livello aumenterà o diminuirà. Un ritmo più lento è più facile da sostenere, ma non puoi portarlo al di sotto del valore iniziale.

La mappa, la barra di stato in basso e la barra di stato a destra possono essere rimosse dallo schermo premendo il pulsante SINISTRO del mouse sul pulsante rosso che si trova all'angolo di ciascuna di queste tre funzioni dello schermo.

ULTERIORI INFORMAZIONI PER AIUTARTI AD ATTRIBUIRE LE ABILITÀ

I livelli di 3D Lemmings sono costituiti da blocchi e tutte le azioni dei Lemming hanno luogo blocco per blocco. Quando gli si attribuisce un'abilità, il Lemming cammina fino al limite del blocco, o mezzo blocco, successivo prima di effettuare quella determinata azione. Il limite su cui si fermano varia a seconda dell'abilità attribuita (vedi oltre). Una chiara comprensione di questo sistema contribuirà molto al successo del tuo gioco.

Per esempio, se crei un Blocker, il Lemming camminerà fino al limite del blocco prima di effettuare quell'azione.



Blocker e Turner: Entrambi cammineranno fino al limite del blocco su cui si trovano e quindi bloccheranno o svolteranno rispettivamente.



Bomber: Il Bomber avanzerà finché il timer sulla sua testa non avrà raggiunto lo zero. Distruggerà, poi, il blocco su cui si trova e, in misura minore, i quattro blocchi adiacenti.



Builder: Quando si attribuisce questa abilità ad un Lemming, questi camminerà fino al limite del blocco o mezzo blocco successivo e quindi inizierà a costruire.



Basher: Quando un Lemming diventa un Basher avanzerà al massimo di un blocco e inizierà a colpire tutto quello che si troverà davanti. Se attraversa un intero blocco senza imbattersi in qualcosa da colpire, allora perderà questa abilità, ridiventando un semplice camminatore.



Miner: Un Miner camminerà fino alla fine del blocco su cui si trova e poi inizierà a scavare il blocco davanti a sé.



Digger: Se il Digger viene selezionato nella prima metà del blocco, allora inizierà a scavare al centro del blocco su cui si trova. Se viene selezionato nella seconda metà del blocco, camminerà fino al centro del blocco successivo e quindi inizierà a scavare.



Climber e Floater: Quando si attribuisce una di queste abilità ad un Lemming, questi la riterrà per tutta la durata del livello e inizierà a scalare o a fluttuare ogniqualvolta se ne presenterà l'occasione.

VIDEATA DI COMPLETAMENTO

Completerai un livello se sarai riuscito a salvare il numero necessario di Lemming entro il tempo massimo.

Un livello potrà considerarsi finito anche quando non avrai più tempo a disposizione per salvare il numero richiesto di Lemming, quando tutti i Lemming vengono uccisi, sia accidentalmente o di proposito, o se abbandoni il livello in qualsiasi altro modo.

Una volta che il livello è finito, ti sarà dato un riassunto dell'andamento del tuo gioco:

1. Il numero di Lemming che sei riuscito a mettere in salvo.
2. Il numero di Lemming che dovevi mettere in salvo.
3. Se il livello è stato terminato con successo, ti verrà data una parola d'ordine, in modo che, in futuro, potrai saltare i livelli terminati.
4. Un commento sul tuo gioco.

Ci saranno due icone alla base della videata. Se avrai completato il livello con successo, potrai andare al livello successivo (next level), premendo il pulsante SINISTRO del mouse, o al menu principale (main menu), premendo il pulsante DESTRO del mouse. Se avrai fallito, potrai giocare di nuovo il livello (retry), premendo il pulsante SINISTRO del mouse, o potrai andare al menu principale (main menu), premendo il pulsante DESTRO del mouse.

RIPETIZIONE AUTOMATICA DEL GIOCO

Se non riesci al primo tentativo, non dare un pugno allo schermo! Il 3D Lemmings richiede tenerezza e pazienza. Per aiutarti a mantenere il sangue freddo anche se sotto pressione, la funzione di Auto Replay (ripetizione automatica) registrerà tutte le tue mosse mentre giochi un livello e se fallisci (che cosa vuol dire "se"?), allora ritenta il livello immediatamente. Le mosse verranno ripetute fino all'ultima da te effettuata. Puoi controllare la ripetizione manualmente in qualsiasi momento: basta premere il pulsante del mouse o il tasto 'Esc'. Fidati: è una funzione molto utile.

OSTACOLI SPECIALI

I livelli di 3D Lemmings contengono un numero di ostacoli speciali che influiscono sul comportamento dei Lemming.

Man mano che li incontri, imparerai ad anticiparne gli effetti e ad utilizzarli a tuo vantaggio.

Splitters (divisori): Sono strutture simili a pagode che dividono la fila dei Lemming in due colonne distinte. Man mano che le passano, i Lemming svolteranno di 90 gradi e continueranno a muoversi nella nuova direzione. Il punto è che, man mano che ogni Lemming passerà questo ostacolo, girerà alternativamente a sinistra o a destra.

Trampolines (trampolini): Quando un Lemming cammina o cade su un trampolino, rimbalzerà in avanti e verso l'alto nella direzione in cui si stava precedentemente muovendo. Ci sono due tipi di trampolini: ROSSI, che aumentano di un blocco l'altezza e la distanza in cui il Lemming si muove ogni volta che rimbalza e BLU, che diminuiscono di un blocco l'altezza e la distanza ogni volta che rimbalza.

I Lemming rimbalzeranno dai blocchi dei Turner mentre in volo e atterreranno su qualsiasi piattaforma adatta, compreso scale a pioli. Se un Lemming atterra su qualcosa che non sia un materassino di protezione (vedi oltre), dopo esser caduto oltre la distanza specificata, può venire tramortito o potrebbe persino esplodere.

Crash mats (materassini di protezione): Questi permettono ai Lemming di cadere da qualsiasi altezza senza venire tramortito od ucciso. Questo vale per tutti i Lemming, indipendentemente dal fatto che sia stata loro attribuita la qualità di Floater o meno.

Springs (molle): Queste lanciano i Lemming in un'area prestabilita, a qualsiasi distanza, altezza e direzione dalla molla. Se il Lemming colpisce un'ostacolo mentre è lanciato, esplose.

Teleports (teletrasportatori): Appaiono sempre in coppia. Ogniqualvolta un Lemming ne attraversa uno, viene trasportato all'altro teletrasporto.

Slippery blocks (blocchi scivolosi): In alcuni livelli ci sono dei blocchi scivolosi, in genere ricoperti di ghiaccio o neve. Non appena un Lemming ci cammina sopra, scivolerà fin quando non raggiungerà un blocco normale, ossia non scivoloso. Le sole abilità che puoi attribuire ad un Lemming che scivola sono quelle di Bomber, Climber e Floater.


Rope slides (scivoli a corda): Quando un Lemming attraversa un blocco che contiene l'inizio di uno scivolo a corda, viene automaticamente trasportato lungo la corda fino alla fine dello scivolo.

IMPORTANTE: Soltanto UN Lemming alla volta può utilizzare le molle, i teletrasporti e gli scivoli a corda. Ciò significa che se un Lemming sta già utilizzando uno di questi ostacoli speciali, gli altri Lemming cammineranno superandolo.

COMANDI DELLA TASTIERA

Tutte le funzioni che vengono visualizzate sotto forma di icone sullo schermo possono essere usate direttamente utilizzando la tastiera. Puoi anche muovere il puntatore e le telecamere con la tastiera, se non hai il mouse o preferisci non usarlo.

(Ritorno/Invio) **RETURN** / **ENTER** attiva o disattiva l'avanzamento veloce.

- A** ruota il mondo verso sinistra.
- S** ruota il mondo verso destra.
- I** ingrandisce la finestra 3D.
- J** rimpicciolisce la finestra 3D.
- P** attiva o disattiva la modalità "mettere in pausa".
- ESC** abbandona il livello e prova di nuovo.
- I** attiva o disattiva la modalità Lemming Virtuale.
- H** attiva o disattiva la modalità Evidenziare il Lemming/muove tra i Lemming quando ti trovi nella modalità Lemming Virtuale.
- C** muove per le inquadrature delle telecamere.
I tasti **1** **2** **3** e **4** cambieranno inoltre l'inquadratura con quella della rispettiva telecamera.
- T** muove il puntatore del mouse verso l'alto.
- F** muove il puntatore del mouse verso il basso.
- G** muove il puntatore del mouse verso destra.
- V** muove il puntatore del mouse verso il basso.
-  premere pulsante SINISTRO del mouse.

- ALT** **Q** fa saltare in aria tutti i Lemming!
- F1** attiva un blocker.
- F2** attiva un turner.
- F3** attiva un bomber.
- F4** attiva un builder.
- F5** attiva un basher.
- F6** attiva un miner.
- F7** attiva un digger.
- F8** attiva un climber.
- F9** attiva un floater.
- F11** ritorna alla videata dei titoli di testa o al menu di pratica a seconda del livello che stai giocando.
- F12** fa apparire la Videata della Configurazione.

Ricorda che puoi attribuire le abilità solo quando sono disponibili. Il numero al di sopra di ciascuna icona delle abilità ti dirà quante volte la puoi utilizzare.

Tastiera numerica

- A** ruota il mondo verso sinistra.
 - 7** muove la telecamera in avanti e a sinistra.
 - 8** muove la telecamera in avanti.
 - 9** muove la telecamera in avanti e a destra.
 - 4** ruota la telecamera verso sinistra.
 - 6** ruota la telecamera verso destra.
 - 1** fa muovere la telecamera lateralmente (sinistra).
 - 2** muove la telecamera indietro.
 - 3** fa muovere la telecamera lateralmente (destra).
 - muove verticalmente verso l'alto.
 - +** muove verticalmente verso il basso.
- (Invio) **ENTER** avanzamento veloce.

Premendo **SHIFT** assieme ad uno dei tasti per i movimenti della telecamera, la telecamera aumenterà di tre volte circa la sua velocità normale.

I comandi della tastiera possono inoltre essere riconfigurati nel programma 'SETUP' (impostazione) utilizzato per definire la carta sonora e le opzioni dell'hardware da utilizzare per il gioco.

VIDEATA DELLA CONFIGURAZIONE

Premendo **[F12]** sulla tastiera apparirà la Videata della Configurazione (configuration screen). Questa videata ti permette di modificare alcuni parametri di 3D Lemmings, in modo da adattare il gioco al sistema su cui stai giocando. La regola generale è: più attributi disattivi usando questa videata, più velocemente girerà il gioco (molto utile per i PC più lenti).

Per **ATTIVARE** o **DISATTIVARE** gli attributi, muovi il puntatore sulla relativa parte dello schermo e premi il pulsante SINISTRO del mouse.

ATTIVARE/DISATTIVARE la visualizzazione delle strutture del blocco (block texture mapping): quando vengono disattivate (OFF), le strutture verranno eliminate dai dettagli dello sfondo.

ATTIVARE/DISATTIVARE la visualizzazione delle strutture del suolo (land texture mapping): quando vengono disattivate (OFF), le strutture verranno rimosse dalle aree del suolo, che appaiono come aree di colore uniforme.

ATTIVARE/DISATTIVARE la visualizzazione delle strutture del mare (sea texture mapping): quando vengono disattivate (OFF), il mare verrà visualizzato come un'area di colore uniforme.

ATTIVARE/DISATTIVARE la visualizzazione delle strutture del cielo (sky texture mapping): quando vengono disattivate (OFF), il cielo verrà visualizzato come vaste aree di colore uniforme.

Impostazione delle dimensioni delle finestre 3D (set 3D window size): più piccola è la finestra, più velocemente gira il gioco.

Volume della musica della scheda sonora (soundcard music volume): regola il volume della musica della scheda sonora.

Volume delle effetti sonori (sound effects volume): regola il volume degli effetti sonori.

Volume della musica del CD (CD music volume): regola il volume della musica del CD. **IMPORTANTE:** Impostando il volume della musica del CD ad un valore pari a 0 ed il volume della musica della carta sonora ad un valore maggiore di 0, sarà la musica della carta sonora ad essere utilizzata e viceversa.

Inversione dei pulsanti del mouse (mouse button reversal): Ti permette di invertire gli effetti dei pulsanti del mouse. Se scegli di attivare quest'opzione, ciò che in precedenza richiedeva un clic sul pulsante SINISTRO del mouse adesso richiede un clic sul pulsante DESTRO del mouse e viceversa.

Cambiare la modalità video (change video mode): Se incontri delle difficoltà in relazione allo 'sharing' (spartizione) dello schermo ad alte velocità e allo spostamento veloce del mouse, scegli un'altra modalità video. Ce ne sono due: la modalità 1 dà in genere migliori risultati, ma non funziona su tutti i tipi di PC.

Velocità del puntatore del mouse (mouse pointer speed): Con quest'opzione puoi regolare la velocità con cui il puntatore del mouse risponde ai movimenti del mouse.

Velocità delle telecamere (camera speed): Con quest'opzione puoi modificare la velocità di spostamento delle telecamere per il mondo 3D. Ti consigliamo di impostare la velocità a '2' nei casi in cui usi il mouse per muovere le telecamere, o '4' se invece le muovi usando la tastiera.

ATTIVARE/DISATTIVARE la ripetizione automatica del gioco (replay): quando è accesa (ON) la funzione 'AUTO REPLAY', descritta sopra, viene attivata; se è spenta (OFF) non potrai attivare questa funzione.

3D Lemmings ti dà anche la possibilità di attivare o disattivare le sequenze animate. Tuttavia, questa facilitazione è disponibile solo dall'utility 'SETUP' (impostazione).

ATTIVARE/DISATTIVARE le animazioni del CD (CD Anims): Quando attivata, quest'opzione ti permette di vedere le animazioni una volta completato un livello di difficoltà (SOLTANTO PER LA VERSIONE CD-ROM). Se disattivata, non potrai vedere le animazioni.

Titoli

Programmatori

Martin Hall
James Thomas

Animazione e Grafica 2D

Neil Casini

Animazione e Creazione dei Modelli 3D

Rob Matthews

Modelli Lemming Originali

Peter Grayley

Programmi di Supporto

Andrew Brechin

Animazioni supplementari

Eirik M. Pedersen

Programmatori della Versione PlayStation

Robert Rawson
Andrew Brechin

Ideazione dei Livelli

Andrew Brechin
Martin Hall
James Thomas
Neil Casini

Musica, Dialoghi ed Effetti Sonori

PC Music

Produttore

Greg Duddle

Direttore Musicale

Phil Morris

Direttore prodotto

David Dyett

Relazioni con Terzi

Ian Grieve
Kirsty Beamish

Pubbliche Relazioni

Mark Blewitt

Collaudo del Gioco

Clockwork Games
Paul Stone
Simon Bagshaw
Matt Geeson
Sam Geeson
Andrew Green
Gary Nichols
Dave Parkinson
Mick Malysz

Si Ringraziano in Modo Particolare

Jan Puttnam
Graham Stafford
Marcus Goodie
Martyn Chudley
Kevin Dodds
Alan Tuck

Un Ringraziamento Ultra Speciale a

Greg Duddle

Testi della Confezione e del Manuale

Damon Fairclough

Design della Confezione e del Manuale

Keith Hopwood
Anthony Roberts
Designers Republic

Illustrazioni del Manuale

Neil Casini

Livelli "Candy" prodotti in associazione con Jelly Belly: le originali e deliziose gelatine a forma di fagioli.

GIOCO BASATO SU PERSONAGGI ORIGINALI CREATI DA DMA DESIGN

CLOCKWORK GAMES:

Andrew Brechin
Neil Casini
Martin Hall
Rob Matthews
Robert Rawson
James Thomas

COPYRIGHT

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product 3D LEMMINGS, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis™ and associated logos are trademarks of Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Stephenson Way, Wavertree Technology Park, Liverpool. L13 1EH
Psygnosis Helpline 0151 282 3333

© 1995 Psygnosis Ltd. Developed by Clockwork Games.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. The disk should be returned directly to Psygnosis Ltd for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to Psygnosis Ltd.

The Psygnosis Ltd warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.