



for Windows™

LEMMINGS™

for Windows™ LEMMINGS™

MANUEL TABLE DES MATIERES

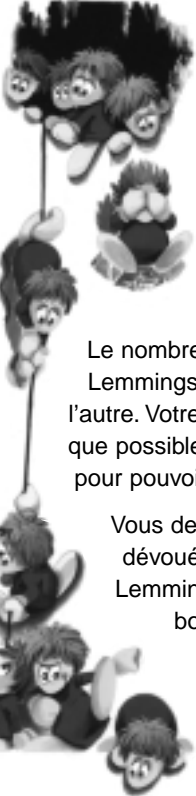
| | |
|--------------------------------------|----|
| Introduction | 44 |
| Installation | 45 |
| Comment utiliser votre souris | 45 |
| Tour guidé | 46 |
| Ecran de sélection de niveau | 48 |
| Ecran objectif | 49 |
| Ecran de jeu Lemmings | 50 |
| Icônes Lemmings | 53 |
| Comment contrôler vos Lemmings | 56 |
| Ecran de fin de niveau | 58 |
| Conseils et tuyaux utiles | 60 |
| Generique | 62 |



INTRODUCTION

Lemmings est un jeu fascinant dans lequel vous aidez des tas de créatures idiotes, mais adorables, appelées Lemmings, à s'échapper d'environnements hostiles dans plus de 200 aventures exceptionnelles.

Les Lemmings apparaissent à chaque niveau, après avoir été lâchés par une trappe. Etant donné qu'ils n'ont que très peu de cervelle, ils ont besoin d'autant d'aide que possible pour survivre aux dangers qui les attendent.



Les Lemmings sont adorables, mais pas très futés. Ils ne font attention à rien et se jettent de falaises, tombent dans l'eau, sur des obstacles et des pièges ou bien ils tournent en rond, se cognant aux murs et à tous les obstacles qui se trouvent sur leur chemin. Votre mission consiste à les aider en leur attribuant des compétences et des pouvoirs qui les aideront à survivre à chaque niveau du jeu. Plus le niveau est élevé, plus l'environnement dans lequel les Lemmings doivent trouver leur chemin est difficile.

Le nombre de compétences, le temps, et le nombre de Lemmings que vous avez peuvent varier d'un niveau à l'autre. Votre but est toujours de sauver autant de Lemmings que possible et, avec un peu de chance, d'en sauver assez pour pouvoir passer au niveau supérieur!

Vous devez réagir vite, anticiper, et être entièrement dévoué à la Campagne pour la sauvegarde des Lemmings si vous voulez que le bon Lemming exécute la bonne action au bon moment. Un bloqueur oublié, un mineur polisson ou un pont mal placé pourraient mener tous les Lemmings au désastre.

INSTALLATION

Pour Installer Lemmings pour Windows à partir d'une disquette:

1. Chargez Windows de la manière habituelle.
2. Insérez la disquette d'initialisation dans le lecteur A.
3. A partir du menu Fichier du Gestionnaire de Programmes Windows, choisissez Exécuter.
4. Dans la case Ligne de Commande, tapez **A:\SETUP** et appuyez sur 'Return'.
5. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Pour installer Lemmings pour Windows à partir d'un CD-ROM:

1. Chargez Windows de la manière habituelle.
2. Insérez le CD dans votre lecteur.
3. A partir du menu Fichier du Gestionnaire de Programmes Windows, choisissez Exécuter.
4. Dans la case Ligne de Commande, tapez **d:\SETUP** (d est la lettre correspondant à votre lecteur de CD) et appuyez sur 'Return'.
5. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

POUR UTILISER VOTRE SOURIS

Pour jouer à **Lemmings pour Windows**, vous avez besoin d'une souris. Chaque fois que le manuel vous dit de cliquer sur le bouton de la souris, il s'agit du bouton gauche sauf indication contraire.

TOUR GUIDE

Une fois que le jeu est chargé, cliquez sur l'icône '**Choose Level**' (Choisissez niveau). Vous serez amené à l'écran de sélection de niveau qui sera expliqué en détail plus loin dans le manuel. Pour l'instant, il vous suffit de mettre le pointeur sur '**Original Lemmings**' en utilisant la souris et de cliquer deux fois. L'icône se trouve en haut à gauche de l'écran. Vous pourrez ensuite choisir un niveau de difficulté - '**Fun**' (amusant), '**Tricky**' (difficile), '**Taxing**' (très difficile) et '**Mayhem**' (hyper difficile). Cliquez deux fois sur '**Fun**'. Un titre de niveau apparaîtra - il est intitulé '**Just dig!**' (Creuse!). Cliquez deux fois sur ce titre. L'écran de jeu apparaîtra et le jeu commencera.



La trappe s'ouvrira et des Lemmings commenceront à tomber sur l'écran. Pendant que les Lemmings se promènent, profitons-en pour explorer votre interface avec le monde des Lemmings.

Quelque part sur l'écran, vous verrez une croix blanche. Il s'agit d'un viseur. Vous remarquerez qu'il suit les mouvements de la souris. Les trois quarts supérieurs de votre écran montrent le monde des Lemmings.

De nombreux niveaux dépassent la largeur de votre écran mais vous pouvez utiliser plusieurs méthodes pour faire défiler l'image. La méthode la plus lente consiste à cliquer sur les flèches situées des deux côtés de l'écran, juste en-dessous du monde de jeu. En cliquant sur la flèche de gauche vous ferez défiler l'écran vers la gauche. La flèche de droite fait défiler l'écran vers la droite. Vous pouvez également cliquer sur le bouton de défilement qui se trouve entre les deux flèches et le déplacer soit sur la gauche, soit sur la droite. En fait, le premier écran est relativement étroit et si vous le faites défiler d'un côté ou de l'autre vous n'obtiendrez que du vide. Vous pouvez également déplacer la souris à



gauche ou à droite tout en maintenant son bouton droit enfoncé - ceci fera également défiler l'écran dans la direction voulue.

Vous devriez maintenant avoir vos dix Lemmings sur l'écran, tout heureux de faire des va-et-vient et de se cogner aux murs de chaque côté de leur petit monde. Vous avez déjà été présenté à la trappe par laquelle les Lemmings arrivent sur l'écran de jeu.

Maintenant, jetez un coup d'oeil en bas à droite du niveau. Vous verrez un passage voûté avec un chemin et un ciel bleu au loin. Il s'agit de la sortie. Le but du jeu est de faire passer les Lemmings de la trappe à la sortie. Ça a l'air plutôt simple, non? Pas du tout!

Regardez tout en bas de l'écran. A gauche, vous trouverez une phrase qui dit "Save 1 of 10 Lemmings" (Sauvez 1 Lemming sur 10). Si vous mettez le viseur sur un Lemming, vous remarquerez deux choses: le viseur se transforme en case, et le mot "Walker" (marcheur) apparaît dans cette zone de texte. Cela veut dire qu'il y a un Lemming sous le pointeur et qu'il est en train de marcher.

En bas à droite de l'écran, vous trouverez trois éléments d'information. Le premier vous indique combien de Lemmings sont actuellement en train de se promener à ce niveau. Le second vous dit combien ont déjà réussi à atteindre la sortie. Le troisième élément de texte vous donne le nombre de minutes et de secondes qu'il vous reste. (Veuillez noter que sur les machines plus lentes, les secondes enregistrées par ce chronomètre risquent de ne pas correspondre exactement au temps réel.)

Tout à fait en dessous de la partie monde de jeu de l'écran, vous verrez une rangée de petites images de Lemmings en train d'exécuter diverses activités. Ces images représentent les compétences des Lemmings dont vous disposez (consultez la section intitulée "Icônes Lemmings" pour une description plus complète des icônes et de leur fonction.) Maintenant, cliquez sur l'icône représentant un Lemming en train de creuser (c'est celle qui porte un '10'). Le Lemming de l'icône devrait commencer à bouger. Mettez ensuite votre viseur sur l'écran principal et sélectionnez un Lemming dans la foule. C'est ce Lemming qui deviendra votre Lemming creuse-trou (attendez qu'il y ait un Lemming sous le pointeur, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris).

Le Lemming se mettra alors à lancer de la terre en l'air avec ses toutes petites pattes et vous le regarderez creuser de plus en plus profondément jusqu'à ce qu'il crève le fond. C'est alors que les autres Lemmings se mettront à tomber dans le trou qu'il a creusé et à filer vers la sortie. (Certains Lemmings risquent de tomber et de filer vers la gauche mais ils finiront par se heurter au mur à gauche de l'écran et feront demi-tour vers la droite.)

Félicitations! Vous avez maintenant résolu votre premier niveau de Lemmings! Profitez de la vue quand les Lemmings sautent dans la sortie. Vous vous êtes embarqué dans le voyage qui fera de vous un Maître des Lemmings.

ECRAN DE SELECTION DE NIVEAU

Les niveaux de Lemmings deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Cet écran vous permet de choisir la difficulté du jeu et de passer les niveaux que vous avez déjà effectués.

Au départ, vous avez le choix entre deux collections de jeux Lemmings. Vous pouvez choisir '**Original Lemmings**' (plus de 100 niveaux originaux grâce auxquels nos amis à fourrure furent présentés au reste du monde!), ou '**Oh No! More Lemmings**' (100 autres niveaux conçus pour rendre les fans des Lemmings complètement fous!).

En cliquant deux fois sur l'une de ces options vous ferez apparaître sur l'écran un choix de quatre catégories de difficulté. Il s'agit des catégories '**Fun**' (amusant), '**Tricky**' (difficile), '**Taxing**' (très difficile) et '**Mayhem**' (hyper difficile). Une fois de plus, vous pouvez sélectionner le niveau de difficulté en cliquant deux fois sur la catégorie de votre choix. '**Fun**' est la catégorie la plus facile et '**Mayhem**' la plus difficile.

Une fois que vous avez fait votre choix, une liste de tous les niveaux déjà effectués dans cette catégorie apparaît. Les niveaux déjà complétés sont indiqués par une coche rouge. L'ordinateur vous donne également le niveau non complété suivant, dans

l'ordre, mais il n'est pas marqué d'une coche. Vous pouvez choisir de rejouer l'un des niveaux déjà complétés ou bien de tenter le niveau non complété suivant. Des titres tels que '**Just Dig!**' (Creuse!) ont été donnés aux niveaux. Ils vous donnent souvent un indice sur la méthode à utiliser pour vous en sortir.

Une fois que vous avez choisi un niveau, cliquez sur le titre pour faire apparaître l'Ecran Objectif (auquel un chapitre tout entier est consacré) qui contient des renseignements dont vous avez très besoin sur ce qui vous attend. Un double clic fera commencer le jeu.

L'ECRAN OBJECTIF

Cet écran décrit ce qui vous attend, vous et vos Lemmings, au niveau suivant. Cette page apparaît chaque fois que vos petits amis et vous vous embarquez dans une nouvelle aventure.

Quand vous choisissez le niveau que vous voulez à l'Ecran de Sélection de Niveau, cliquez une fois sur son titre pour faire apparaître plusieurs renseignements utiles.

Mini-map (Mini-carte): il s'agit d'une version miniature du niveau qui vous permet de vous faire une idée de ce qui vous attend. Elle se trouve dans la section inférieure gauche de l'écran.

Number of Lemmings (Nombre de Lemmings): l'icône représentant une jolie petite tête de Lemming vous indique le nombre de Lemmings qui dégringoleront de la trappe.

Number to be saved (Nombre à sauver): l'icône représentant la sortie de chaque monde du jeu vous indique le nombre de Lemmings qui doivent réussir à s'échapper vivants pour être admis dans la prochaine aventure qui sera bien plus difficile.

Time (Temps): l'icône représentant une montre vous indique combien de temps il vous reste pour compléter le niveau.

Available skills (Compétences disponibles): il y a 8 icônes représentant chacune des compétences des Lemmings.

Le nombre indique combien de fois vous pouvez utiliser chaque compétence (si vous pouvez l'utiliser!) au niveau que vous allez tenter.

Maintenant, si vous ramenez le pointeur sur le nom du niveau et si vous cliquez deux fois, le jeu commencera.

L'ECRAN DE JEU LEMMINGS

L'écran de visualisation: cette partie de l'écran vous permet de visualiser le niveau, où a lieu tout ce qui est effectivement jeu. Dans cette partie de l'écran, vous verrez une entrée, une sortie et plusieurs objets. Les entrées sont des trappes en bois par lesquelles les Lemmings font leur entrée dans le niveau. Les sorties sont toutes différentes mais chacune ressemble à un passage voûté par lequel les Lemmings disparaissent. Un même niveau peut avoir plusieurs entrées et sorties.

Entre l'entrée et la sortie, les Lemmings peuvent passer à côté de (ou être arrêtés par) plusieurs objets différents. La plupart de ces objets ne sont qu'une forme ou une autre de sol (terre, caillou, brique, bloc pastel) mais certains autres ont des propriétés spéciales. Le sol avec des flèches pointant dans une direction ne peut être creusé (en cognant ou en creusant) que dans cette direction. En général, l'acier ne peut pas être creusé du tout. Pour couronner le tout, certains niveaux ont des pièges que les Lemmings doivent contourner.

Les dimensions de chaque niveau dépassent celles de l'écran de l'ordinateur. Il faut donc faire défiler l'image dans les deux sens pour voir la totalité du niveau. Pour cela, vous pouvez cliquer sur les flèches situées des deux côtés de l'écran, juste au-dessous du monde de jeu. Cette méthode a l'inconvénient d'être assez lente. Pour un défilement beaucoup plus rapide, vous pouvez cliquer sur le bouton de défilement qui se trouve entre les deux flèches et le déplacer vers la gauche ou la droite.

La ligne de position: cette ligne se trouve au bas de l'écran. A l'extrême gauche, un message vous indique le nombre de

Lemmings que vous devez sauver pour compléter le niveau. Quand vous passez votre pointeur sur un Lemming de l'écran de visualisation, le message change pour vous dire ce que fait le Lemming en question.

À droite de la ligne de position, vous pouvez obtenir trois renseignements. Il y a le mot **“Out”** suivi d'un nombre, puis le mot **“Home”** suivi d'un nombre. Ces nombres vous indiquent le nombre de Lemmings actuellement dans le niveau et le nombre de Lemmings qui sont déjà passés par la sortie. Chaque Lemming qui entre dans le niveau fait augmenter la catégorie **“Out”** d'une unité; chaque Lemming qui tombe de l'écran, explose, etc. fait diminuer la catégorie **“Out”** d'une unité. Chaque Lemming qui passe par la sortie fait diminuer la catégorie **“Out”** d'une unité et augmenter la catégorie **“In”**.

Le troisième renseignement de ce côté de la ligne de position est le Temps représenté par le nombre suivant le mot **“Time”**. Ce nombre, qui change à rebours, vous indique combien de temps il vous reste pour terminer le niveau. Quand il ne vous reste plus de temps, le niveau est évalué en fonction du pourcentage de Lemmings sauvés. Cela signifie que même s'il ne vous reste plus de temps, vous pouvez quand même avoir réussi à compléter le niveau.



Les icônes: sous l'écran de visualisation montrant le monde de jeu se trouvent les icônes qui représentent les différentes compétences des Lemmings. Leurs fonctions sont décrites dans le chapitre consacré aux icônes Lemmings.

La micro-carte: à droite des icônes de compétences se trouve une carte miniature de l'ensemble du niveau. Les Lemmings actuellement dans le niveau apparaissent sous forme de points verts. Une grosse case jaune marque la partie du monde actuellement affichée sur l'écran de visualisation. En cliquant sur une zone de la mini-carte vous pouvez centrer l'écran de visualisation sur cette même zone, ce qui vous permet de sauter d'un côté du niveau à l'autre sans faire défiler les portions intermédiaires.

N'oubliez pas que vous pouvez déplacer l'écran de visualisation, les icônes, la micro-carte et la ligne de position sur l'écran. Il vous suffit de déplacer la souris vers le bord de la fenêtre appropriée jusqu'à ce que le pointeur se transforme en croix fléchée puis de cliquer et de déplacer la fenêtre en question jusqu'à la position voulue. Les emplacements mentionnés dans ce manuel présument que vous n'avez pas changé la disposition des fenêtres présentes sur l'écran. Si vous l'avez changée, la nouvelle disposition sera sauvegardée pour la prochaine fois que vous jouerez.

Menus déroulants: en haut de l'écran se trouve un menu Fichier déroulant. Vous pouvez y jeter un coup d'oeil en cliquant sur le titre du menu et en déplaçant la souris vers le bas. Une fois que vous aurez lu les options, vous pourrez en choisir une en la mettant en surbrillance avec la souris et en relâchant le bouton de la souris.

Le menu vous permet d'abandonner (**'Give up'**) quand vous en avez assez d'un niveau. Il a le même effet que si vous faisiez exploser tous vos Lemmings et vous amène à l'écran de fin de niveau. Vous pouvez recommencer ce niveau (**'Restart this level'**), ce qui vous ramène au début du niveau actuel; choisir un niveau (**'Choose level'**), ce qui vous ramène à l'écran de sélection de niveau, ou sortir (**'Exit'**) quand vous voulez arrêter de jouer.

Au menu Fichier, vous pouvez également choisir de consulter les **Options**. Elles vous permettent d'activer ou de désactiver les effets sonores en cliquant à côté de **'Sound effects'** et de changer le volume en cliquant sur le bouton de volume et en le déplaçant vers la gauche ou la droite. Vous pouvez choisir d'entendre ou non la musique (**Music**) jouée pendant le jeu. Cliquez sur la case carrée et la musique sera arrêtée.

En cliquant à côté de **'Visual sound effects'** (effets sonores visuels) vous pouvez activer et désactiver des mots tels que 'Splat!'. Ils apparaissent quand les Lemmings touchent le sol, explosent ou font quoi que ce soit de bruyant. Ce dispositif est utile si vous n'avez pas de carte son.

Zoom: agrandit ou réduit la taille de l'écran de jeu. N'oubliez pas que plus l'image est grande, plus vous aurez à la faire défiler. Vous pouvez choisir des agrandissements de **'x1'** (le plus petit), **'x2'**, ou **'x4'** (le plus grand).

'Pause when not on top' (Pause si le jeu n'est pas au-dessus) met le jeu sur pause si vous ouvrez une autre application pendant que vous jouez à Lemmings.

Vous pouvez aussi choisir entre **'Low resolution'** (basse définition) et **'High resolution'** (haute définition) parmi les options graphiques ('Graphics options'). **'High resolution'** vous donne une image de meilleure qualité mais **'Low resolution'** permet d'accélérer le jeu.

Help (Aide): consultez ce menu quand vous avez besoin de renseignements pendant le jeu et que vous ne voulez pas consulter le manuel. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.



ICONES LEMMINGS

Dans le jeu Lemmings, vous n'avez aucun contrôle immédiat sur les actions de nos petits amis à fourrure verte. Votre seul pouvoir consiste à promouvoir certaines de ces créatures aux échelons supérieurs de la hiérarchie Lemmings en leur attribuant diverses compétences et capacités pour les aider (et leur permettre d'aider leurs amis) à trouver la sortie en toute sécurité. Ces diverses capacités sont attribuées en sélectionnant des icônes sur l'écran de jeu, et en les attribuant au Lemming de votre choix.

Le Panneau des Icônes est votre panneau de contrôle du jeu, et votre interface avec l'univers des Lemmings. Le contenu de ce panneau est décrit ci-dessous.

Climber (Grimpeur): grimpe aux murs. Un Lemming sort ses chaussures et ses gants super-adhérents pour pouvoir grimper des surfaces verticales. **Note:** Un grimpeur reste un grimpeur jusqu'à la fin du niveau. (Ses chaussures et gants super-adhérents se collent à ses petites pattes).

Floater (Flotteur): un parapluie permet à un Lemming de descendre de n'importe quelle hauteur en toute sécurité.

Quand un Lemming a un parapluie, il l'utilise tout le temps, même s'il n'en a pas besoin. **Note:** une fois qu'un Lemming reçoit un parapluie, il le garde jusqu'à la fin du niveau.

Bomber (Bombe): active le mécanisme d'autodestruction du Lemming choisi. Un compte à rebours de cinq secondes apparaît au-dessus de la tête du pauvre Lemming qui finit par exploser en une volée de confettis de toutes les couleurs. Ils ont vraiment horreur de ça. **Note:** une bonne méthode pour éliminer les bloqueurs.

Blocker (Bloqueur): ce Lemming se tient debout, les bras écartés, pour bloquer le passage aux autres Lemmings. Ils sont très patients. Ils n'hésiteront pas à rester plantés là jusqu'à ce que le chronomètre du niveau s'arrête, si vous les laissez faire.

Bridge Builder (Constructeur de pont): ce Lemming construira un pont. Le pont va toujours vers le haut au même angle, dans la direction dans laquelle le Lemming se dirigeait au moment où il a été converti. Chaque constructeur a douze blocs. Quand il n'en a plus, il hésite un moment, hausse les épaules et devient un marcheur, à moins que vous ne lui donniez autre chose à faire (construire à nouveau, par exemple). Les constructeurs arrêtent de construire dès qu'ils n'ont plus de briques. Ils s'arrêtent également quand le pont rencontre un obstacle et aussi quand ils se cognent la tête. Vous ne pouvez pas construire de pont en angle vers le bas. **Note:** quand un constructeur est sur le point d'être à cours de briques, un clic se fait entendre. Ecoutez attentivement!

Basher (Cogneur): ce Lemming creuse horizontalement et ne creuse que quand il y a une surface convenable directement devant lui. Dès qu'il passe de l'autre côté du mur qu'il creuse, il s'arrête et redevient un marcheur. (Il s'arrêtera s'il rencontre une substance qu'il ne peut pas creuser, et il fera demi-tour.) **Note:** les Lemmings ne peuvent pas creuser toutes les matières. L'exception la plus notable est l'acier, qui est représenté sur l'écran par des plaques grisâtres rouillées.

Miner (Mineur): le Lemming en question sort immédiatement une pioche de mineur et creuse en diagonale, vers le bas, dans la direction dans laquelle il avançait. Habituellement, les mineurs

finissent par tomber de leur petit tunnel et, avec un peu de chance, sur la terre ferme qui se trouve dessous. Les Lemmings ne peuvent pas creuser de tunnel dans l'acier.

Digger (Fureur): le Lemmings qui a cette faculté peut creuser verticalement. S'il est à court de matériel, alors il tombe dans le trou qu'il vient de faire. Les lemmings ne peuvent creuser dans l'acier.

Increase flow of Lemmings (Augmenter flux de Lemmings): les Lemmings sortent de la trappe à une plus grande vitesse.

Decrease flow of Lemmings (Diminuer flux de Lemmings): les Lemmings sortent de la trappe plus lentement. Les changements seront reflétés dans le chiffre situé au-dessus de l'icône "Increase".

Note: vous ne pouvez pas ralentir le flux de Lemmings en-dessous de la vitesse indiquée par le nombre situé au-dessus de cette icône.

Paws (Pattes): Pause. Fige l'action, vous donnant l'occasion de réfléchir ou de jeter un coup d'oeil sur un autre niveau. Vous pouvez choisir des icônes de compétence et les attribuer à un Lemming pendant que le jeu est sur pause, mais les Lemmings ne bougeront pas et le compte à rebours sera arrêté.

Fast Forward (Avance rapide): en cliquant sur cette icône, vous faites accélérer tout ce qui se passe sur l'écran de visualisation jusqu'à ce que vous cliquiez une seconde fois. Utile quand vos Lemmings ont un long trajet à faire.

Armageddon: fait exploser tous les Lemmings en mille morceaux de Lemmings. Utilisez cette icône quand il n'y a plus aucun espoir de compléter le niveau. Vous aurez un merveilleux spectacle de feux d'artifice qui soulagera toute tension nerveuse. Note: il faut un double clic pour activer cette icône!

Comme vous l'avez probablement déjà découvert, vous attribuez une compétence à un Lemming en cliquant sur telle ou telle icône de compétence, puis en cliquant sur un Lemming avec le pointeur de votre souris. Le Lemming en question devrait immédiatement commencer à exécuter l'activité que vous lui avez assignée.

Les seules exceptions à cette règle sont les compétences de Grimpeur et de Flotteur. Un Lemming auquel l'une de ces compétences a été attribuée ne peut pas l'exploiter tant qu'il n'est pas confronté à un mur vertical ou à une falaise. Un Lemming qui a été transformé en Grimpeur et un Flotteur devient un Athlète, et apparaît en tant que tel quand vous le mettez en surbrillance avec votre pointeur.

Note importante: vous ne disposez que d'un nombre limité de chaque compétence pour chaque niveau. Ce nombre est représenté par le chiffre situé au-dessus de chaque icône. Un espace vide immédiatement au-dessus de l'icône signifie que vous avez épuisé cette compétence.

Le chiffre situé au-dessus du grand signe de soustraction (l'icône de diminution du flux de Lemmings) correspond à la vitesse originale de chute de Lemmings pour le niveau. Le chiffre situé au-dessus du gros signe d'addition (l'icône d'augmentation du flux de Lemmings) correspond à la vitesse actuelle de chute des Lemmings pour le niveau. Vous pouvez, bien entendu, régler la vitesse à laquelle les Lemmings apparaissent dans le niveau en cliquant sur les icônes représentant de gros signes d'addition ou de soustraction. Toutefois, vous ne pouvez jamais réduire cette vitesse en-dessous de la vitesse originale. Une vitesse de chute égale à 1 correspond à une apparition de Lemmings très progressive (environ une toutes les deux ou trois secondes). Une vitesse de chute égale à 99 correspond à un véritable raz-de-marée de Lemmings - ça n'arrête pas!



COMMENT CONTROLER VOS LEMMINGS

Pour qu'un Lemming exécute une tâche, commencez par mettre en surbrillance la compétence désirée en cliquant sur la portion appropriée du panneau d'icônes. Puis, mettez le viseur sur le Lemming désiré. (A ce moment-là, le viseur se transforme en case, encadrant le Lemming.) Ensuite, un simple clic de la souris attribue

la compétence sélectionnée au Lemming visé. Vérifiez s'il vous reste bien une compétence avant de tenter de l'attribuer sinon il ne se produira rien.

Parfois, les Lemmings s'entassent si près les uns des autres que vous ne pourrez pas les distinguer. Comme vous pouvez l'imaginer, il est très difficile de sélectionner tel ou tel Lemming dans ce genre de situation. Cependant, si vous maintenez la touche 'Control' (CTRL) du clavier enfoncée pendant que vous attribuez une compétence, votre attribution n'aura d'effet que sur un Lemming Marcheur (c'est-à-dire un Lemming qui n'est pas en train de creuser, construire etc.)

N'oubliez pas que certains niveaux du jeu dépassent la largeur de votre écran. Regardez bien la micro-carte en bas à gauche de l'écran pour voir ce que font les Lemmings qui sont hors de l'écran.

Pour faire défiler votre fenêtre sur le monde des Lemmings, il vous suffit de cliquer sur les flèches situées des deux côtés de la barre de défilement qui se trouve sous l'écran de visualisation. Si cette méthode est trop lente pour vous, cliquez sur le bouton de défilement entre ces deux flèches et déplacez-le vers la gauche ou la droite. Si vous êtes vraiment pressé, vous pouvez tout simplement cliquer sur la micro-carte pour ajuster la position de votre écran.

Contrôles clavier:

De temps en temps, vous préférerez peut-être exécuter certaines des commandes de Lemmings à l'aide du clavier. Ceci est particulièrement utile quand il y a beaucoup de mouvement sur l'écran et que vous voulez mettre le jeu sur pause immédiatement sans bouger la souris. Les commandes qui peuvent être exécutées à partir du clavier correspondent aux touches suivantes:

- 1- sélectionne 'Grimpeur'
- 2- sélectionne 'Flotteur'
- 3- sélectionne 'Bombe'

- 4- sélectionne 'Bloqueur'
- 5- sélectionne 'Constructeur'
- 6- sélectionne 'Cogneur'
- 7- sélectionne 'Mineur'
- 8- sélectionne 'Creuse-trou'
- + (touche plus) - accélère le flux de Lemmings
- (touche moins) - réduit le flux de Lemmings
- 9- met le jeu sur pause
- 0- active l'avance rapide
- P- met le jeu sur pause
- CTRL**- assure qu'une compétence est attribuée à un Marcheur quand les Lemmings sont entassés très près les uns des autres.
- F1**- Fait apparaître le menu 'Help' (Aide) si vous avez besoin d'aide.



ECRAN DE FIN DE NIVEAU

Cet écran apparaît quand vous avez terminé un niveau, d'une façon ou d'une autre! A ce stade-là, l'ordinateur rassemble tous les Lemmings qui vous ont été confiés, qu'ils soient vivants, au paradis des Lemmings, écrasés ou quoi que ce soit d'autre. Puis, l'ordinateur détermine si oui ou non votre performance de sauveur de Lemmings est suffisamment à la hauteur pour vous permettre de passer au niveau suivant, et vous donne un message d'encouragement.

Vous remarquerez également trois autres messages sur lesquels vous pouvez pointer et cliquer. Ces messages sont les suivants:

Next level (niveau suivant) si vous avez réussi à terminer le niveau précédent. Si vous n'avez pas réussi à sauver le nombre requis de Lemmings, vous aurez la possibilité de rejouer le niveau (**Replay Level**) pour tenter le coup encore une fois.

Action Replay (répétition de l'action): cette option reprend le niveau actuel à partir du début et répète toutes les mêmes actions. Vous pouvez, à tout moment, cliquer avec la souris et reprendre le contrôle manuel du jeu.

Choose level (choisir niveau): vous ramène à l'écran de sélection de niveau.

Pull down menu (menu déroulant): ces options peuvent également être choisies en utilisant le menu déroulant situé en haut de l'écran. Vous pouvez le consulter en cliquant sur le titre du menu et en déplaçant la souris vers le bas. Une fois que vous avez lu les choix qui vous sont offerts, vous pouvez en sélectionner un en le mettant en surbrillance et en relâchant le bouton de la souris. Le menu disponible sur cet écran est:

File (Fichier): ce menu vous donne le choix entre '**Next Level**' (Niveau suivant) (si vous venez juste de terminer un niveau, cette option vous amène au niveau suivant), '**Choose level**' (Choisir niveau) (vous amène à l'écran de sélection de niveau), '**Action replay of last level**' (répétition des actions du niveau précédent) (rejoue le niveau, y compris toutes vos actions - il vous suffit de cliquer avec la souris pour reprendre le contrôle manuel du jeu), et '**Exit** (sortie) si vous voulez abandonner le jeu pour de bon.

CONSEILS ET TUYAUX UTILES

1. Si votre solution semble trop complexe, cherchez-en une plus simple (sauf aux niveaux les plus élevés, où la solution est plus difficile que l'on croit).
2. Vous pouvez empêcher les Lemmings d'aller partout (en plus de la méthode évidente des deux bloqueurs) en creusant un trou suffisamment profond pour les piéger et en attribuant une compétence de constructeur au Lemming creuse-trou pour qu'il ne creuse pas trop et ne se retrouve pas hors de l'écran.
3. Un obstacle portant des flèches ne peut être creusé que dans la direction des flèches. Par exemple, si une montagne porte des flèches allant de gauche à droite, un Lemming cogneur ne peut creuser que de gauche à droite. Il ne peut pas aller dans l'autre sens.
4. Vous pouvez 'étirer' un pont en attendant que le constructeur fasse un pas ou deux avant de le faire construire une fois de plus.
5. La plupart du temps, vous n'avez besoin de vous concentrer que sur un Lemming à la fois. Bien entendu, cela ne veut pas dire que la répartition des tâches n'est pas utile..
6. Il n'y a pas de conseil numéro 6.



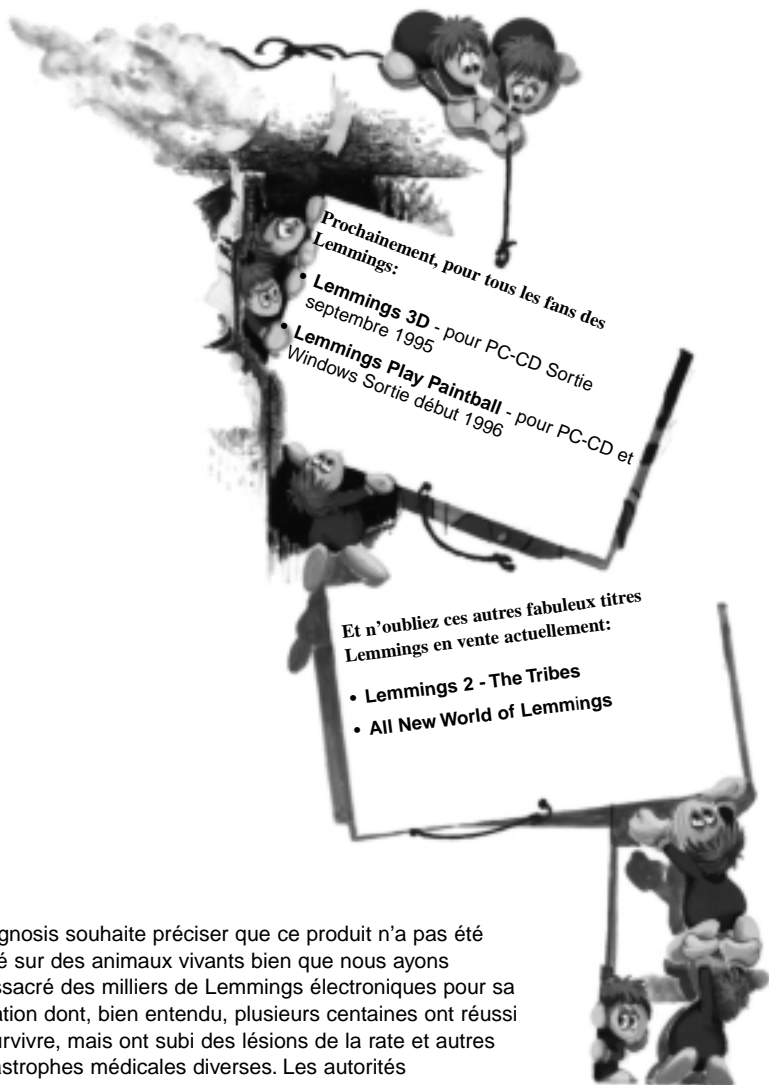
7. Quand vous vous trouverez face à face avec l'écran de jeu pour la première fois, mettez le jeu sur pause et regardez la totalité du niveau, prévoyant votre stratégie avant de commencer à jouer.
8. Les Lemmings sont d'incroyables contorsionnistes et peuvent se glisser dans les trous les plus minuscules. Utile peut-être, énervant certainement.
9. Quand des Lemmings dotés de compétences différentes entrent en contact, il peut se produire des choses merveilleuses et très étranges. Faites des essais!
10. A l'exception du bloqueur, un Lemming déjà doté d'une compétence peut en recevoir une autre. Un autre fait extrêmement utile.
11. N'oubliez pas qu'il peut n'y avoir qu'un pixel de différence entre un Lemming qui fait "Splat!" et un Lemming qui se remet debout après une chute.
12. Si vous ne pouvez pas faire exploser votre bloqueur, vous pouvez toujours essayer de le contourner.
13. Ayez toujours assez de rafraîchissements et de choses à grignoter à portée de la main. Une partie prolongée peut vous donner très faim et très soif!
14. Essayez de ne pas jouer à Lemmings pendant plus de 20 heures d'affilée. Vous risquez de finir par loucher.

GENERIQUE

| | |
|--------------------------------|--|
| Scénario | .Russell Kay, David Lees |
| Costumes | .Mark Ireland, Geoff Gunning |
| Animation | .Geoff Gunning |
| Chien cascadeur | .'Ben' |
| Musique originale produite par | .Tim Wright, Tony Williams |
| Conversion musicale | .PC Music |
| Machiniste caméra | .David Cowan |
| Restauration | .Clark et Sheilla Brittas |
| Garçon | .Richard Swinfen |
| Artiste | .Brian Marshall |
| Produit par | .Bill Allen, Richard Baxter |
| Chef de produit | .David Dyett |
| Fichier Aide Windows | .Michael J Farren |
| Assassins qualifiés | .Paul Charlesly |
| | .Craig Duddle |
| | .Paul Evason |
| | .Chris Rowley |
| | .Lol Scragg |
| Contrôle Qualité | .Stuart Allen |
| | .Paul Evason |
| | .Nevin Gaston |
| | .Lee O'Connor |
| | .Pat Russell |
| | .John Walsh |
| | .Jonathon Wild |
| Factotum | .Andrew Parsons |
| Manuel par | Damon Fairclough (remixé à partir d'un original par Mark Tsai et Alexander Aranyosi) |
| Design Packaging | .Keith Hopwood |
| Design Manuel | .Anthony, Roberts |
| Perchiste | .'Booming' Jack McBoom |
| Danseurs Maison | .Wobbly Albert et ses Anxious People |



AUTRES TITRES LEMMINGS



Prochainement, pour tous les fans des Lemmings:

- **Lemmings 3D** - pour PC-CD Sortie septembre 1995
- **Lemmings Play Paintball** - pour PC-CD et Windows Sortie début 1996

Et n'oubliez ces autres fabuleux titres Lemmings en vente actuellement:

- **Lemmings 2 - The Tribes**
- **All New World of Lemmings**

Psygnosis souhaite préciser que ce produit n'a pas été testé sur des animaux vivants bien que nous ayons massacré des milliers de Lemmings électroniques pour sa création dont, bien entendu, plusieurs centaines ont réussi à survivre, mais ont subi des lésions de la rate et autres catastrophes médicales diverses. Les autorités compétentes ont été informées mais ont décrété que le mauvais traitement d'animaux électroniques, même de Lemmings, ne relève pas de leur juridiction.

CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de mieux parmi les divertissements sur ordinateur. Nous nous investissons dans chaque jeu que nous publions, et nous vouons des mois de travail assidu à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels, vous diminuez l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs ; c'est aussi un délit.

Ce logiciel - y compris toutes les images à l'écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel - est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits et le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal que le droit de l'utiliser, ce qui signifie : lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu. Toute autre utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, le prêt ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert du présent produit est une infraction aux droits de Psygnosis quand cela n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit LEMMINGS FOR WINDOWS, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, et ils ne peuvent être traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable écrit de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd. L'illustration de la couverture de LEMMINGS FOR WINDOWS est Copyright © 1995 Psygnosis

Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ. Tel: +44 - 51 - 709 5755

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes de ce produit sont en bon état et ne sont, en aucune manière, atteintes d'un 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infection de ce produit par un virus qui l'empêcherait immanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être retournées directement à Psygnosis. Elles seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut prévenir en éteignant son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit.

Pour tout renseignement supplémentaire, écrivez-nous à l'adresse suivante :

Psygnosis France - 131 Avenue de Wagram - 75017 PARIS