



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont succeptibles 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 medecin 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.

Le vieux Manuel

INTRODUCTION



Bienvenue dans le monde hétéroclite en
3D des Lemmings!

Vous et vous seul avez la responsabilité d'aider les gentils petits Lemmings, créatures innocentes et sans malice, à atteindre en toute sécurité les meilleurs scores. Vous et vous seul seul serez à blâmer si ils finissent noyés, brûlés ou déchiquetés par des explosions. Alors, vous vous sentez d'attaque? Hmmm?

Félicitations! Si vous avez poursuivi votre lecture jusqu'ici, c'est que vous avez décidé que vous pouvez assumer cette étrange responsabilité et que vous êtes prêt à jouer au mieux de la souplesse de votre doigté sur le bouton de la souris pour relever ce challenge. Attendez vous à avoir le souffle coupé par les merveilleux paysages 3D que vous allez découvrir, et à ne pas pouvoir vous empêcher de glousser au spectacle d'un flot de Lemmings jaillissant des murs pour se précipiter dans la mer, ou déboulant les flancs d'une colline vers une fin prématurée. Car, voyez-vous, c'est un peu le problème avec ce jeu... vous allez souvent être tenté de précipiter ces espèces de mollassons dans les mauvais tournants pour les expédier au paradis des Lemmings.

Mais il va falloir résister à la tentation! Le futur du Royaume des Lemmings est entre vos mains. Alors gardez votre sérieux, prenez une mine concentrée et ne riez pas. Les Lemmings ont besoin de votre aide.

A chaque niveau du jeu, les Lemmings feront leur apparition en tombant d'une trappe pour atterrir dans un environnement hostile et dangereux. Ils avanceront à l'aveuglette, se cognant aux murs et sur divers obstacles, se suivant les uns les autres même si c'est pour, de toute évidence, se précipiter dans un piège mortel. Vous allez devoir les conduire à la sortie du niveau en leur attribuant les aptitudes et pouvoirs qui leur feront atteindre leur but en toute sécurité. Au fur et à mesure de votre progression dans les niveaux, les divers environnements vous poseront de plus en plus de problèmes et de difficultés, mais votre but sera toujours de sauver le maximum de Lemmings. Espérons que vous en sauverez suffisamment pour passer au niveau suivant.

Alors, laissez de côté votre double portion de pizza anchois aux trois fromages, liquidez votre canette et plongez dans l'immensité du monde palpitant en 3D des Lemmings. Il y aura des rires et des pleurs, mais surtout, prenez garde!

Une année de nuits blanches vous attend!

INSTALLATION

Instructions de chargement sur IBM PC-CD ROM

Introduisez votre CD dans votre lecteur CD-ROM et sélectionner le lecteur CD depuis le DOS, en général désigné sous le signe D:>.

Pour configurer le jeu en fonction de votre système, tapez Setup et appuyez sur Entrée. Vous pourrez ainsi choisir la carte sonore adéquate ainsi que d'autres éléments spécifiques à votre machine.

Une fois vos sélections terminées, appuyez sur Echap pour retourner au DOS. Le programme installé va sauvegarder un petit dossier dans C:\LM 3D.CD\LM3D.CFG contenant les informations sur la configuration.
Pour jouer, tapez **L3D** depuis le DOS.

Souvenez-vous qu'il est encore possible de modifier quelques lignes du jeu pour les adapter à votre système.
Au lieu de taper **L3D**, qui apparaît dans le DOS, pour démarrer le jeu comme expliqué ci-dessus, vous allez pouvoir tapez les commandes suivantes:

L3D<espace>a, éteint le son des séquences d'animation pré-calculées.

L3D<espace>l vous donnera une faible résolution des Lemmings.

L3D<espace>sn (n étant un nombre entre 0 et 64), qui contrôle la taille du buffer de l'échantillonnage. Cela signifie que si vous choisissez un petit nombre, il y aura peu d'effets sonores - ce qui économisera beaucoup de base mémoire si vous en avez besoin.

N'oubliez pas non plus qu'il y a 2 modes vidéo disponibles dans Lemmings 3D. Si vous utilisez celui qui n'est pas adapté à votre machine, il en résultera une mauvaise qualité graphique. Par conséquent, si vous n'êtes pas satisfait de la qualité graphique, changez de mode vidéo. Reportez vous à la section Ecran de Configuration pour plus de détails.

Note:
Le jeu nécessite entre 430 Ko et 560 Ko de mémoire conventionnelle, ceci en fonction de la configuration sonore choisie, et 3Mo d'EMS (mémoire étendue). En conclusion, dans votre fichier CONFIG. SYS, la ligne EMM386 devrait contenir au moins ce qui suit:

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

Si la version intégrale du jeu est jouée sur une machine ayant 8Mo ou plus de Mémoire RAM , et si la valeur de votre ligne EMS dans votre fichier CONFIG.SYS est de 5632 ou plus encore, alors le programme utilisera automatiquement une plus grande résolution graphique pour les Lemmings.

CONTROLE DU JEU

Vous pouvez jouer à **Lemmings 3D** en utilisant la souris, le clavier, ou une combinaison des deux. Nous vous conseillons d'utiliser le clavier pour déplacer votre angle de vue, et la souris pour jouer. Pour une totale analyse des fonctions du clavier, reportez-vous au chapitre intitulé COMMANDES DU CLAVIER.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal est pour vous la porte d'entrée du monde des **3D Lemmings**. Vous êtes bien sûr de vouloir entrer? Nous ne pouvons pas garantir votre santé mentale, et peut-être finirez-vous en train de vous arracher les cheveux, ou vous rongeant les ongles jusqu'au sang? Toujours d'accord pour jouer? Alors, on continue la lecture...

Le menu principal comprend cinq icônes. Pour en choisir une, déplacez le curseur sur l'icône et cliquez dessus en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Si vous ne vous servez pas de la souris, vous pouvez utiliser le clavier pour déplacer le curseur - pour connaître les touches adéquates, reportez-vous au chapitre COMMANDES CLAVIER.

JEU: Choisir cette icône ou appuyer sur 'f1' vous permet d'accéder à un écran vous montrant tous les niveaux que vous pouvez jouer. La première fois que vous jouez, seul le premier niveau sera mis à votre disposition. Si vous avez déjà réussi quelques niveaux (ils apparaissent en vert), vous aurez la possibilité de choisir n'importe lequel d'entre eux pour jouer à nouveau, ou encore vous pourrez choisir le premier niveau qui n'a pas été terminé (il apparaît en rouge).Si le nombre de niveaux parmi lesquels vous pouvez faire un choix fait que la liste ne peut pas tenir sur l'écran, vous pouvez faire dérouler cette liste en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les flèches en haut et en bas de l'écran. Cet écran vous montre aussi le nombre maximal de Lemmings que vous avez réussi à sauver, ainsi que votre meilleur temps pour chaque niveau.

Code: Fait apparaître l'Ecran Mot de Passe. Il vous faut alors taper le code correspondant au niveau que vous désirez jouer. Si le code est bon, vous serez amené directement au niveau choisi. S'il ne l'est pas, un message apparaîtra et vous retournerez à l'écran titre. Appuyer sur la touche 'f2' déclenche cette même fonction.

Options: Fait apparaître l'Ecran Configuration. Cela vous permet de modifier certains des paramètres du jeu afin de les adapter au système que vous utilisez. Pour plus de détails, reportez vous à la section intitulée Ecran de Configuration. La touche 'f2' déclenche cette même fonction.

Sélection du niveau: Vous pouvez modifier la difficulté du jeu en choisissant un niveau d'aptitude parmi les quatre disponibles suivants: FUN (amusant), TRICKY (délicat), TAXING (éprouvant) et MAYHEM (mortel). Il y a aussi un mode Entraînement qui vous permet de vous familiariser avec les obstacles de Lemmings 3D et d'exercer vos aptitudes à les surmonter. En cliquant avec le bouton gauche de la souris, vous parcourez tous les niveaux d'aptitudes. Si vous utilisez le clavier, les touches **HAUT** et **BAS** augmentent et diminuent, respectivement, les niveaux d'aptitudes.

Sortir: Permet de quitter le jeu. La touche 'Echap' déclenche la même fonction.

MODE ENTRAINEMENT

Ce mode vous permet de vous familiariser avec tous les obstacles que vous rencontrerez dans le jeu, et d'exercer vos talents à les surmonter. Vous trouverez très utile de vous entraîner à ces divers obstacles en mettant à l'épreuve vos aptitudes, très utile aussi d'essayer à plusieurs reprises de bouger vos divers angles de vue.

Pour sélectionner le mode Entraînement, placez votre curseur sur l'icône Sélection Niveau apparaissant sur l'écran. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour augmenter les niveaux d'aptitudes, sur le bouton droit pour les diminuer. Arrêtez une fois que vous avez sélectionné Entraînement. Pour cette manipulation, vous pouvez aussi utiliser les touches flèches **HAUT** et **BAS** de votre clavier.

Une fois Entraînement sélectionné, cliquez sur l'icône Jouer avec le bouton gauche de la souris, ou appuyez sur 'f1'.

Vous arriverez alors sur un écran vous présentant toutes les icônes d'aptitudes et tous les obstacles particuliers. Lorsque vous déplacez le curseur sur ces icônes, la fonction de chacune d'entre elles sera indiquée en bas de l'écran. Pour choisir l'une des icônes, il vous suffit de placer dessus votre curseur et de cliquer avec le bouton gauche de la souris.

Une fois votre aptitude sélectionnée, vous obtiendrez une vue panoramique du niveau, ainsi que le nom de l'aptitude et de sa fonction, le nombre de Lemming fournis, le nombre de Lemmings à sauver, le taux auquel il sont distribués, et le niveau d'aptitude. En bas de l'écran, vous verrez trois icônes: '**Continuer**', qui vous permet de jouer le niveau Entraînement, '**Démo**', qui fait tourner une démonstration du niveau, et '**Menu**' , qui vous renvoie au menu Entraînement

Vous jouez le niveau Entraînement comme un niveau normal, sauf qu'il y aura un gros curseur indiquant exactement où utiliser votre aptitude. Assurez vous d'avoir bien lu les sections appropriées du manuel afin de bien savoir choisir les aptitudes et de bien manipuler les caméras.

ECRAN DE MISSION

Une fois le jeu commencé, vous parviendrez à un écran qui vous donnera quelques renseignements sur le niveau que vous allez entamer. L'image vous donnera un avant-goût du style du niveau, tandis que le texte vous indiquera le nom du niveau et son nombre.

Cliquer sur le bouton gauche de la souris ou appuyer sur 'f1' fera jouer le niveau.

Cliquer sur le bouton droit ou appuyer sur 'f2' vous ramènera à l'écran titre.

En appuyant sur Enter, vous obtiendrez une vue panoramique de l'ensemble du niveau et du titre de ce niveau, ainsi que le nombre de Lemmings disponibles, le nombre de Lemmings que vous devez secourir, et le taux de difficulté.

JOUER LE JEU

DEPLACER LES CAMERAS

Lorsque vous entamez une partie de Lemmings 3D, vous avez une vision longue distance du monde en 3D et vous voyez aussi une trappe dans le ciel par laquelle tombent les Lemmings. Afin de jouer au mieux le niveau, vous allez sans doute vouloir adopter des angles de vue différents afin de repérer les dangers qui vous guettent.

Quatre caméras sont à votre disposition. Chacune peut être déplacée à un endroit différent, afin que vous puissiez rapidement passer d'un point de vue à un autre. Pour vous déplacer d'une caméra à l'autre, ou pour déplacer l'une d'entre elles, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône caméra qui se trouve à droite de l'écran. (impossible de ne pas la voir - c'est la reproduction d'une caméra de cinéma!). Vous pouvez alors modifier la position de la caméra en utilisant soit la souris, soit le clavier.

Utiliser la souris: Appuyez sur le bouton droit et déplacez la souris. Le point de vue changera en conséquence. Nous vous conseillons de passer un peu de temps à vous exercer à ce mouvement, pour bien comprendre comment bouge la caméra en fonction des mouvement de la souris. Pour déplacer la caméra verticalement, en haut ou en bas, cliquez avec le bouton gauche sur la barre déroulante à droite de l'écran.

Utiliser le clavier: Sans doute le moyen le plus simple de déplacer les caméras. La liste des instructions de commande se trouve dans la section intitulée Commandes Clavier.

CARTE

Pendant que vous jouez, vous disposez d'une carte aérienne du niveau que vous êtes en train de parcourir, en haut à gauche de l'écran. Elle vous indique la position de tous les Lemmings dans le niveau. Dans tout niveau qui n'a pas été joué entièrement à l'intérieur d'un périmètre clos, la caméra en fonction peut être déplacée n'importe où sur la carte instantanément, en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'endroit que l'on désire voir, et en amenant la caméra sur l'endroit d'où l'on désire avoir le point de vue.

ATTRIBUTION DES APTITUDES

Les Lemmings sont des petits bonshommes plutôt indépendants, et seront ravis de se déplacer tout seuls sans que vous n'interveniez. Malheureusement, il y a de bonnes chances pour que cela les conduise inévitablement à la catastrophe - vous devez donc absolument intervenir.

Vous devez donc sélectionner des aptitudes et les attribuer à des Lemmings que vous aurez choisis avec soin. Pour cela, reportez vous aux icônes d'aptitudes qui apparaissent en bas, sur la barre des statuts. Il y a deux barres des statuts sur l'écran de jeu - toutes deux composées des diverses icônes. L'une se trouve au bas de l'écran, l'autre sur le côté en bas à droite. Pour attribuer une aptitude, choisissez l'icône dont vous avez besoin et placez dessus le curseur. Cliquez avec le bouton gauche de la souris, puis placez le curseur sur le Lemming que vous avez choisi pour recevoir cette aptitude. Cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris pour que l'aptitude soit effectivement attribuée.

BARRES DES STATUTS ET ICONES

Barre des statuts du bas de l'écran



Icône de la flèche: Lorsqu'un grand nombre de Lemmings tourbillonnent dans un petit espace, il peut être compliqué de sélectionner celui de votre choix. L'icône de la flèche vous y aidera en toute sécurité. En cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, vous activerez ou désactiverez cette fonction. Lorsqu'elle est sélectionnée, placez le curseur sur le Lemming que vous avez choisi et cliquez sur le bouton de gauche. Le Lemming choisi sera alors marqué d'une flèche blanche au-dessus de sa tête. Si à ce moment là, vous constatez que vous avez fait une erreur de Lemming, vous pouvez continuer à cliquer avec le bouton gauche sur autant de Lemmings que vous souhaitez jusqu'à ce que vous tombiez sur celui de votre choix. Cela fait, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône d'aptitude que vous voulez attribuer, et cette aptitude sera immédiatement donnée au Lemming choisi.

L'icône de la flèche a aussi une autre fonction, mais qui n'est applicable que lorsque vous êtes en mode Lemming Virtuel. Cliquer avec le bouton gauche sur l'icône déclenchera un point de vue qui balaiera l'ensemble de tous les Lemmings en train de se déplacer dans tout le niveau.



Icône tête de Lemming: Pour pénétrer le mode Virtuel des Lemmings, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône de la tête, puis cliquez, avec le bouton gauche, sur un Lemming. Vous verrez le monde exactement comme il le voit! Et qui sait... peut-être allez-vous penser comme lui ! Tant que vous êtes en mode Virtuel, si vous cliquez avec le bouton gauche sur une aptitude, celle-ci sera immédiatement attribuée au Lemming que vous aviez sélectionné. Si vous cliquez sur un autre Lemming avec le bouton gauche, votre angle de vision sera changé pour celui de ce nouveau Lemming. Vous retournerez en mode normal lorsque votre Lemming virtuel quittera le jeu, ou lorsque vous cliquerez à nouveau sur l'icône de la tête avec le bouton gauche de la souris.

Si vous désirez évoluer parmi tous les Lemmings du niveau pendant que vous êtes en mode Virtuel, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche sur l'icône de la flèche.
Il est possible, en mode Virtuel, de faire pivoter la tête de votre Lemming à 90 degrés, ainsi vous ne serez pas surpris par ce qui se passe dans votre dos.. Pour cela, cliquez avec le bouton droit, tout en plaçant le curseur dans la direction vers laquelle la tête doit tourner. Mais cette fonction N'EST PAS applicable si votre Lemming est un BASHER (coup de massue), un DIGGER (terrassier), ou un MINER (mineur).

Icônes des aptitudes des Lemmings: Un Lemming laissé à sa propre nature va simplement avancer jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle. Bien sûr, ils ont quelques aptitudes cachées dans leurs manches, mais c'est à vous de les aider à les utiliser afin qu'ils puissent atteindre la sécurité. Il y a neuf icônes d'aptitudes - chacune est accompagnée d'un nombre. Il indique combien de fois vous pourrez utiliser cette aptitude dans le niveau où vous vous trouvez. Si aucun chiffre n'accompagne une icône, cela signifie que vous ne pouvez pas attribuer l'aptitude qui lui correspond.



Blocker (garde): Avec ses bras grands ouverts, il bloque le passage empêchant les Lemmings de passer et les obligeant à rester tranquille. Il peut rester dans cette position toute la journée si vous le désirez. Si vous voulez que d'autres Lemmings passent malgré la présence d'un garde, ils devront soit creuser un passage sous lui, soit... et bien, le faire exploser!



Turner (tourneur): Comme vous pouvez l'imaginer, la capacité à tourner dans les coins est assez primordiale dans un monde en 3D. Vous pouvez aider les Lemmings à le faire en transformant l'un d'eux en un Tourneur à 90 °. Attribuez l'aptitude selon le procédé habituel, mais une fois que vous aurez cliqué avec le bouton gauche pour choisir un Lemming en particulier, il vous faudra cliquer à nouveau avec le bouton gauche pour indiquer la direction dans laquelle les Lemmings devront tourner. Une flèche pointera dans la direction où tourneront les Lemmings.



Bomber (bombardier): Parfois, il faut faire le mal pour faire le bien. Cette triste vérité de la vie vous sera révélée lorsque vous comprendrez que le seul moyen de vous débarrassez d'un garde est de le faire exploser. Cette aptitude a d'autres applications, bien sûr, mais vous les découvrirez bien tout seul. Une fois cette aptitude attribuée, un compte à rebours apparaîtra au-dessus de la tête du Lemming choisi et puis...Boom!



Builder (maçon): Les Lemmings sont d'excellents constructeurs de ponts. Un Lemming construit toujours dans le sens de la montée, toujours sous le même angle, et toujours dans la direction où il était engagé quand il a été transformé en maçon. Il arrête de construire lorsqu'il est à court de briques (dont il utilise toujours le même nombre), lorsque le pont arrive devant un obstacle, ou lorsqu'il se cogne la tête. Lorsqu'un maçon arrive à l'épuisement de son lot de briques, il vous le fait savoir. Alors, soyez attentifs et écoutez bien!



Basher (fonceur): Il fonce au travers d'un obstacle, en suivant une ligne horizontale. Quand il émerge de l'autre côté, il se transforme en marcheur. Si ce même Lemming doit à nouveau être un Basher plus tard, dans le même niveau, il vous faudra une nouvelle fois lui en attribuer l'aptitude. Les Lemmings ne peuvent pas foncer à travers n'importe quel obstacle - l'acier leur pose des difficultés certaines. Lorsqu'ils sont en pleine activité et qu'ils se heurtent à une substance contre laquelle ils ne peuvent rien, ils se contentent de faire demi-tour et de retourner là d'où ils viennent.



Miner (mineur): Cette aptitude permet à un Lemming de creuser en profondeur et en oblique, dans toute substance adéquate, dans la direction qu'il suivait initialement. Il continue tant qu'il y a quelque chose à creuser. Mais là encore, il s'arrête si il rencontre une substance inadéquate.



Digger (terrassier): Permet à un Lemming de creuser son chemin en profondeur à la verticale, au travers de toute substance adéquate S'il arrive à court de substance à creuser, il tombe dans le trou qu'il a lui-même fait. S'il rencontre une substance inadéquate, il ne pourra pas aller plus loin.



Climber (grimpeur): Permet à un Lemming de grimper avec facilité des surfaces à la verticale. En fait, il le fera automatiquement, dès qu'il rencontrera une surface verticale. Contrairement à la plupart des autres aptitudes, quand on devient grimpeur, on reste un grimpeur!. C'est un talent que vous n'aurez pas à attribuer deux fois, il le gardera jusqu'à sa sortie du niveau.



Floater (flotteur): Rien de plus simple pour assurer une chute sans risque de n'importe quelle hauteur. Il vous suffit de donner un parapluie à votre Lemming et il flottera gentiment jusqu'au sol. Une fois que vous le lui aurez donné, il le gardera jusqu'à la fin du niveau.

Barre des statuts à droite de l'écran

En bas à droite de l'écran, il y a encore d'autres icônes. De haut en bas vous trouverez:



Dedans: Le nombre vous indique combien de Lemmings doivent encore atteindre la sortie. Il passe du blanc au vert lorsque vous avez secouru plus de Lemmings que le nombre requis.



Dehors: Vous indique combien de Lemmings sont en train de parcourir le niveau en tous sens.



Icône de l'horloge: L'horloge montre un compte à rebours qui vous indique le temps (minutes et secondes) qui vous reste avant que le niveau ne s'auto-détruise. Chaque niveau a son propre temps limite.



Bombe: Lorsque vous vous sentez un peu dépassé, vous pouvez recommencez le niveau depuis le début. Cliquez deux fois sur l'icône de la bombe pour faire sauter tous les Lemmings et le niveau sera annulé. Sans aucun doute ce spectacle des Lemmings déchiquetés sous vos yeux sera pour vous une expérience très douloureuse...mais cela dit, peut-être le trouverez-vous hilarant.



Avance rapide: Cette flèche rouge se transforme en deux flèches vertes quand elle est activée. En cliquant avec le bouton gauche, vous pouvez passer du mode avance normale au mode avance rapide et vice-versa. Si vous choisissez avance rapide, tous les Lemmings se déplaceront à une vitesse à peu près trois fois supérieure à la normale. Très utile lorsqu'il y a une grande distance à parcourir.



Caméra: Cliquez dessus avec le bouton gauche pour passer par les 4 angles de vision que donnent les 4 caméras. Vous pouvez modifier la position de chacune des caméras - pour plus de détails, reportez-vous au chapitre intitulé 'Déplacer la caméra'.



Pattes: Cliquez dessus avec le bouton gauche pour activer ou désactiver le mode pause. Une fois que vous êtes en mode pause, vous pouvez toujours actionner les caméras, mais les Lemmings ne bougeront pas et le chronomètre ne fera pas de compte à rebours. Cela est très utile, surtout lorsque l'action à l'écran s'emballe un peu trop, ou lorsque vous avez besoin de réfléchir à votre stratégie.



Icône tourner à gauche et icône tourner à droite: Cliquer avec le bouton gauche sur ces deux icônes fera tourner le niveau où vous vous trouvez vers la gauche ou vers la droite de son centre.



Icône augmenter le flot et icône diminuer le flot: Cliquer sur ces deux icônes avec le bouton gauche augmentera ou diminuera le taux d'entrée des Lemmings dans le niveau. Un rythme plus lent est bien sûr plus facile pour vous, mais vous ne pourrez pas aller en-dessous de la cadence de départ.

La carte, la barre inférieure des statuts et la barre de droite des statuts peuvent être enlevées de l'écran en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le bouton rouge, dans le coin de chacune des trois fonctions.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES POUR VOUS AIDER A ATTRIBUER LES COMPETENCES

Les niveaux de Lemmings 3D sont construits en blocs, et toutes les actions des Lemmings se déroulent bloc par bloc. Lorsqu'une compétence lui est donnée, un Lemming se rend jusqu'au bloc, ou demi-bloc suivant avant d'entreprendre son action. Le bloc sur lequel il s'arrête dépend de la compétence qui a été attribuée (voir ci-dessous). Une bonne compréhension de ce système vous sera d'une grande aide pour jouer au mieux.

Par exemple, si vous créez un Blocker (Garde), celui-ci avancera jusqu'à l'extrémité du bloc avant que l'action n'ait lieu.




Garde et Tourneur: Tous deux marcheront jusqu'au bord du bloc où ils se trouvent, et rempliront alors respectivement leur fonction de Garde ou de Tourneur.



Bombardier: Celui-ci poursuit sa progression jusqu'à ce que le chronomètre au-dessus de sa tête indique Zéro. Il endommage alors le bloc sur lequel il se trouve ainsi que (plus légèrement) les quatre blocs adjacents.



Maçon: Un Lemming doté de cette compétence continue à avancer jusqu'au bloc ou demi-bloc suivant, puis il commence sa construction.



Fonceur: Il poursuit sa progression sur un bloc (maximum) et commence à creuser dès qu'il rencontre un obstacle devant lui. Si, après avoir creusé un bloc entier, il n'atteint aucune substance pouvant être creusée, il perd sa compétence et recommence à marcher.



Mineur: Un mineur continue tout droit jusqu'au bord du bloc sur lequel il se trouve, puis il commence à creuser les blocs qui se trouvent devant lui.



Terrassier: Si il reçoit sa compétence sur la première moitié du bloc, il commence à creuser au centre du bloc. Si il la reçoit sur la seconde moitié, il continue à marcher jusqu'au centre du bloc suivant, puis il commence à creuser.




Grimpeur et flotteur: Lorsqu'un Lemming reçoit l'une ou l'autre de ces compétences, il la conserve jusqu'à la fin du niveau, et commence à grimper ou à flotter dès que l'occasion se présente.

ECRAN MISSION ACCOMPLIE

Un niveau est terminé lorsque vous avez réussi à sauver le nombre requis de Lemmings dans le temps qui vous était imparti.

Il se termine aussi si le temps s'est écoulé avant que vous ne les ayez tous sauvés, si tous vos Lemmings sont tués volontairement ou par accident, ou bien si vous abandonnez le niveau par un tout autre moyen.

Une fois le niveau achevé, le programme vous donnera un résumé de votre situation.

C'est à dire:

1. Le nombre de Lemmings que avez sauvés.
2. Le nombre de Lemmings que vous deviez sauver.
3. Si le niveau a été joué avec succès, vous recevrez un mot de passe afin de pouvoir, par la suite, sauter les niveaux achevés.
4. Un commentaire sur vos performances.

Il y aura deux icônes au bas de l'écran. Si vous avez achevé le niveau avec succès, vous pourrez aller au Niveau Suivant (cliquez avec le bouton gauche), ou au Menu Principal (cliquez avec le bouton droit). Si vous avez échoué, vous pourrez 'Recommencer' (cliquez avec le bouton gauche) si vous désirez rejouer le niveau, ou aller au Menu Principal (cliquez avec le bouton droit).

REPLAY

Si le succès ne vient pas du premier coup, ne balancez pas votre poing dans l'écran. Lemmings 3D demande beaucoup d'amour et de patience.

Pour vous aider à garder la tête froide malgré la pression, la fonction REPLAY va enregistrer tous vos mouvements pendant que vous jouez, et si vous échouez (si?!) et si vous recommencez immédiatement le niveau, ces mouvements seront rejoués jusqu'au dernier que vous avez effectué. Vous pouvez contrôler manuellement, et à tout moment, cet enregistrement en cliquant avec la souris ou en appuyant sur Echap.

Croyez nous sur parole - c'est TRES utile.

Le Vieux Manuel

OBSTACLES SPECIAUX

Les niveaux de Lemmings 3D comportent un nombre d'obstacles particuliers qui influencent les comportements des Lemmings. Au fur et à mesure que vous les rencontrerez, vous allez apprendre à anticiper leurs effets, et à les utiliser à vos propres fins.

Splitters (Diviseurs): Structures en forme de pagode qui séparent votre ligne de Lemmings en deux colonnes. Lorsqu'ils passent au travers, ils tournent à 90 degrés et continuent à avancer dans la nouvelle direction. Le problème est que les Lemmings tournent alternativement à gauche et à droite au fur et à mesure que chacun passe.

Trampolines (Tremplins): Lorsqu'un Lemming marche ou tombe sur un tremplin, il rebondira en avant et en montant, dans la même direction qu'il suivait initialement. Les tremplins ROUGES augmentent la hauteur et la distance que parcourent les Lemmings de un bloc chaque fois qu'ils rebondissent, tandis que les tremplins bleus la diminuent d'autant.

Les Lemmings rebondissent sur des trampolines et atterrissent sur des plates-formes adéquates équipées d'échelles. Si un Lemming atterrit ailleurs que sur un matelas (voir ci-dessous) après une chute d'une hauteur plus importante que celle prévue, il risque d'être assommé ou peut même exploser.

Crash mats (Matelas): Permettent aux Lemmings de tomber de n'importe quelle hauteur sans être assommés ou tués.
S'applique à tous les Lemmings, qu'ils aient ou non reçus l'aptitude de flotter.

Springs (Ressorts): Permettent de lancer les Lemmings dans une zone déterminée, aussi loin et aussi haut que voulu, et dans n'importe quelle direction. Si un Lemming heurte un obstacle dans son envol, il explose.

Teleports (Téléporteurs): Ils vont par deux. Chaque fois qu'un Lemming passe au-dessus d'un téléporteur, il sera transporté à l'autre .

Slippery Blocks (Blocs Glissants): Certains niveaux comportent des blocs glissants. Ils sont en général couverts de glace ou de neige. Dès qu'un Lemming a mis le pied sur un bloc glissant, il va glisser jusqu'à ce qu'il atteigne un bloc normal non glissant. Les seules aptitudes que vous pouvez attribuer à un Lemming au cours de sa glissade sont celles du Bombardier, du Grimpeur et du Flotteur.

Rope Slides (Câble): Lorsqu'un Lemming rencontre un bloc sur lequel se trouve le point de départ d'une piste de câble aérien, il sera automatiquement transporté le long du câble jusqu'au bout de la piste.

NOTE: Un seul Lemming à la fois peut utiliser les fonctions suivantes: Ressorts, Téléporteurs, et Câbles. Cela implique que si un Lemming est déjà en train d'utiliser une de ces fonctions, l'autre Lemming passera sans s'y arrêter.

COMMANDES CLAVIER

Toutes les fonctions désignées à l'écran sous icônes peuvent aussi être déclenchées directement à partir du clavier. Vous pouvez aussi déplacer le curseur et les caméras à partir du clavier, même si vous avez une souris et que vous préférez ne pas l'utiliser.

RETURN / ENTER	fait passer du mode avance rapide au mode avance normale.
A	fait tourner le monde des Lemmings sur la gauche.
S	fait tourner le monde des Lemmings sur la droite.
L	élargit la fenêtre 3D.
J	rétrécit la fenêtre 3D.
P	active et désactive le mode pause.
ESC	pour abandonner le niveau et essayer à nouveau.
I	active et désactive le mode Lemming virtuel.
H	active et désactive le mode Sélection d'un Lemming/permet de circuler parmi les Lemmings quand vous êtes en mode virtuel.
C	permet de passer par les angles de vue des caméras. Les touches 1 2 3 et 4 permettent aussi de passer par chaque point de vue des
T	déplace le curseur vers le haut.
F	déplace le curseur vers la gauche.
G	déplace le curseur vers la droite.
V	déplace le curseur vers le bas.
ESPACE	cliquer le bouton gauche de la souris.
ALT Q	pour faire exploser tous les Lemmings!
F1	active le Garde.
F2	active le Tourneur.
F3	active le Bombardier.
F4	active le maçon.
F5	active le Fonceur.
F6	active le mineur.
F7	active le Terrassier.
F8	active le Grimpeur.
F9	active le Flotteur.
F11	pour retourner à l'écran titre ou au menu entraînement selon le niveau que vous êtes en train de jouer.
F12	fait apparaître l'Ecran de Configuration.

Souvenez-vous que vous ne pouvez attribuer des aptitudes que lorsqu'elles sont disponibles. Le nombre qui accompagne chaque icône d'aptitude vous indique combien de fois vous pouvez utiliser cette aptitude.

Le Manuel

Clavier numérique

7	déplace la caméra vers l'avant et à gauche.
8	déplace la caméra vers l'avant.
9	déplace la caméra vers l'avant et à droite.
4	fait tourner la caméra sur la gauche.
6	fait tourner la caméra sur la droite.
1	déplace la caméra d'un pas vers la gauche.
2	déplace la caméra vers l'arrière.
3	déplace la caméra d'un pas vers la droite.
-	pour se déplacer verticalement vers le haut.
+	pour se déplacer verticalement vers le bas.
ENTER	avance rapide.

Si vous appuyez sur SHIFT en même temps que sur une des touches numériques de mouvement de caméra, celle-ci bougera à une vitesse 3 fois supérieure à la normale.

Les commandes clavier peuvent être reconfigurées à partir des options par défaut du programme 'SETUP' (INSTALLATION) utilisés pour définir la carte sonore et la configuration du matériel nécessaire pour le jeu.

Le Vieux Manuel

ECRAN DE CONFIGURATION

La touche F12 du clavier fera apparaître l'Ecran de Configuration. Cela vous permet de modifier certains des paramètres de Lemmings 3D afin d'ajuster le jeu au système que vous utilisez. La règle générale est que moins vous validez d'options en utilisant cet écran, plus le jeu sera rapide. Cette option est très utile pour les machines plus lentes.

Pour activer (ON) ou désactiver (OFF): ces options, positionnez le curseur sur l'endroit approprié de l'écran et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Texture de Bloc ON ou OFF: sur OFF, les textures seront enlevées des détails du décor.

Texture de Paysage ON ou OFF: sur OFF, les textures seront enlevées des zones de paysages, qui auront alors un aspect de zones de couleurs plates, comme des taches.

Texture de Mer ON ou OFF: sur OFF, la mer apparaîtra comme une tache de couleur.

Texture de Ciel ON ou OFF: sur OFF, le ciel sera représenté comme de grandes taches de couleur.

Régler la taille de la fenêtre 3D: plus vous rétrécirez la fenêtre, plus le déroulement du jeu sera rapide.

Volume de la carte sonore musicale: pour régler le volume de la carte sonore musicale.

Volume des effets sonores: pour régler le volume des effets sonores.

Volume de la musique du CD: pour régler le volume de la musique du CD. **NOTE:** Si vous réglez le volume de la musique du CD sur la valeur 0, et si vous réglez celui de la Carte Sonore sur une valeur supérieure à 0, cela implique que l'on entendra la musique de la Carte Sonore et vice versa.

Inversion du bouton de la souris: vous permet d'inverser les effets des boutons de la souris. Si vous décidez d'activer cette option, tout ce qui auparavant demandait de cliquer avec le bouton gauche nécessitera que vous cliquiez avec le bouton droit, et vice versa.

Changer le mode vidéo: si vous rencontrez ce genre de problèmes: l'écran qui se brouille lorsque vous êtes à grande vitesse, ou le curseur qui se met à trembloter, choisissez un autre mode vidéo. Il y en a deux de disponibles - le mode 1 donnera en général de meilleurs résultats, mais il ne fonctionne pas sur toutes les machines.

Vitesse du curseur: permet de régler la vitesse à laquelle le curseur répondra aux mouvements de la souris .

Vitesse de la caméra: vous permet de modifier la vitesse à laquelle la caméra bouge dans le monde 3D. Il vous est conseillé de régler cette vitesse sur '2' si vous utilisez la souris pour bouger la caméra, ou sur '4' si vous utilisez le clavier.

Replay ON ou OFF: sur ON, les fonctions de l'option REPLAY décrites plus haut seront activées. Sur OFF, il vous sera impossible d'activer ces fonctions.

Lemmings 3D vous donne aussi la possibilité d'activer ou de désactiver les séquences d'animation pré-calculées. Cela dit, cette fonction n'est disponible qu'à l'intérieur du programme d'Installation (Setup).

Animations CD ON ou OFF: Sur ON, les animations pré-calculées seront visualisées à la fin d'un niveau de difficulté réussi (SEULEMENT SUR VERSION CD ROM). Sur OFF, les animations ne seront pas visualisées.

CREDITS

Programmeurs
Martin Hall
James Thomas

Animation et Graphiques 2D
Neil Casini

Animation et Graphiques 3D
Rob Matthews

Maquette des Lemmings
Peter Grayley

Programmes de Support
Andrew Brechin

Programme d'Animation
Eirik M. Pedersen

Programmeurs Version Playstation
Robert Rawson
Andrew Brechin

Conception des Niveaux
Andrew Brechin
Martin Hall
James Thomas
Neil Casini

Musique, Voix et Effets Sonores
PC Music

Producteur
Greg Duddle

Directeur Musical
Phil Morris

Chef de Produit
David Dyett

Responsables des Licences
Ian Grieve
Kirsty Beamish

Relations Publiques
Mark Selwyn Blewitt



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

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

Sans Oublier
Greg Duddle

Texte du Manuel et du Packaging
Damon Fairclough

Conception du Manuel et du Packaging
Keith Hopwood
Anthony Roberts
Designers Republic

Illustration du Manuel
Neil Casini

Les niveaux Candy sont produits en association avec la marque Jelly Belly - Les bonbons gommes originaux

JEU INSPIRE DES PERSONNAGES ORIGINAUX CREES PAR DMA DESIGN

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

Le vieux Manuel