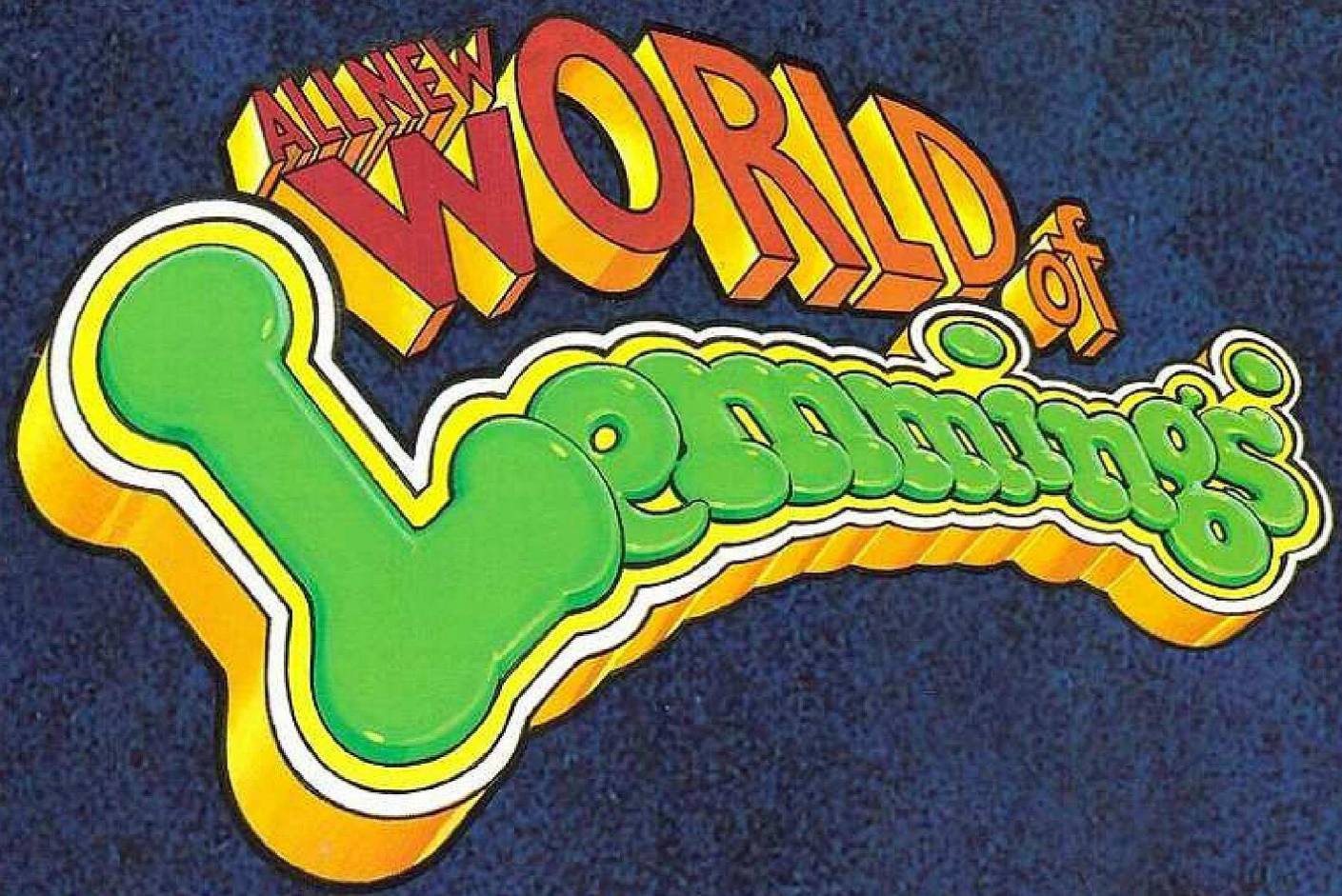


Manuel D'Instructions

Ce produit est sous copyright

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

c'est aussi un crime.

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

Le produit ALL NEW WORLD OF LEMMINGS, 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, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

L'illustration de la couverture de ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
est Copyright © 1994 Psygnosis

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

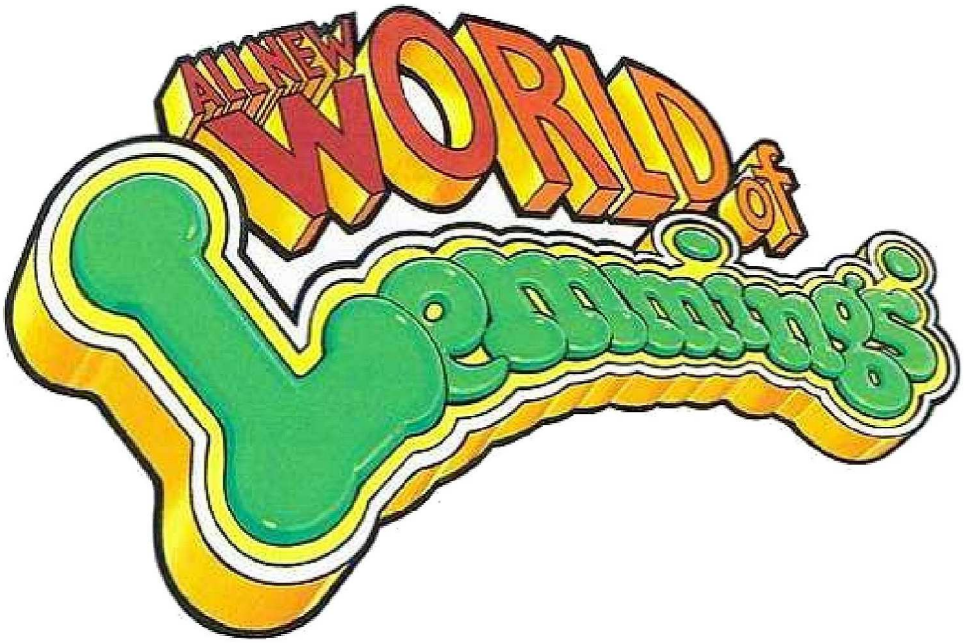
AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme 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 d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors meme 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 déja présenté des symptomes 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 convultion, veuillez immediatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



Tables des matières

Installation 3
Le boulot 5
Résumé des épisodes précédents 11
Commandes 17
Comment jouer 21
Aptitudes 25
Outils 29
Créatures 33

Le guide touristique du ...

All New World of Lemmings

Et ce qu'il faut faire une fois que vous y êtes !

A conserver constamment à portée de main !

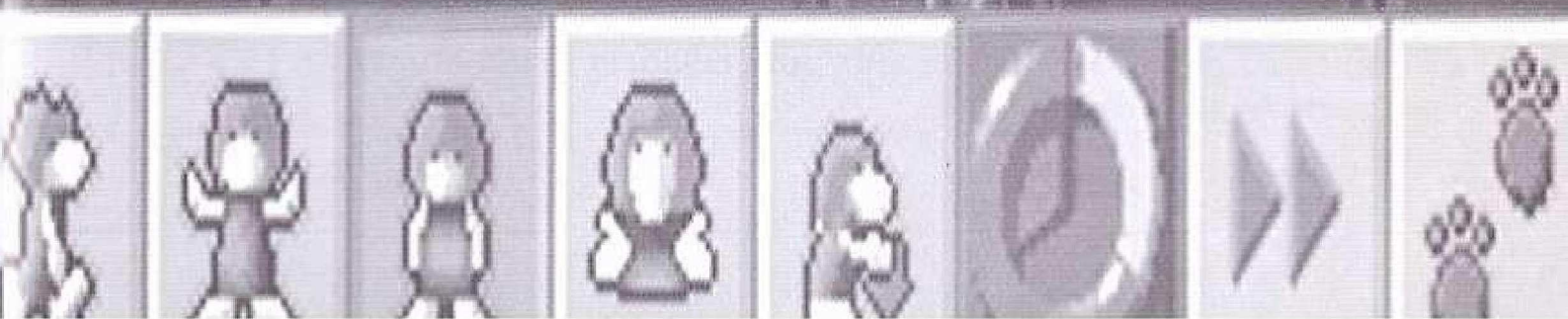
Ils ne sont pas plus grands, ils sont simplement plus proches !

Eh vous ! Vous savez quoi ?
Vous êtes en train d'assister au retour triomphant des Lemmings !
Cette fois, ils sont plus grands (plus proches), plus intrépides et légèrement plus intelligents qu'auparavant ! quoique !

Installation

“Il existe deux sortes d’histoires : celles qui sont inventées, crées de toutes pièces ; et celles que l’on découvre. Ces dernières sont les plus importantes. Elles existaient bien avant qu’il y ait un auteur pour les raconter ou un lecteur pour les revivre. Et, fondamentalement, les histoires sont l’essence de toute vie.”

LE CHRONIQUEUR



Installation

Maintenant, l'installation du troisième épisode de la saga des Lemmings commence ...

Amiga

L'installation sur Amiga est facile. Mettez votre Amiga sous tension et introduisez la disquette n°1 (DISK1) dans le lecteur de disquette DF0 :, et suivez les instructions à l'écran.
Un manuel d'information concernant l'installation sur disque dur sur Amiga n'est toujours pas disponible. Il y a un fichier READ ME sur la disquette.

PC IBM

"All New World of Lemmings" doit être installé sur le disque dur avec un programme d'installation spécifique. Introduisez la première disquette dans le lecteur A:. Après l'invite A:>, tapez {INSTALL} puis appuyez sur Entrée. A partir de là, une série d'options permettant de configurer votre système apparaîtront à l'écran.

PC-CD ROM

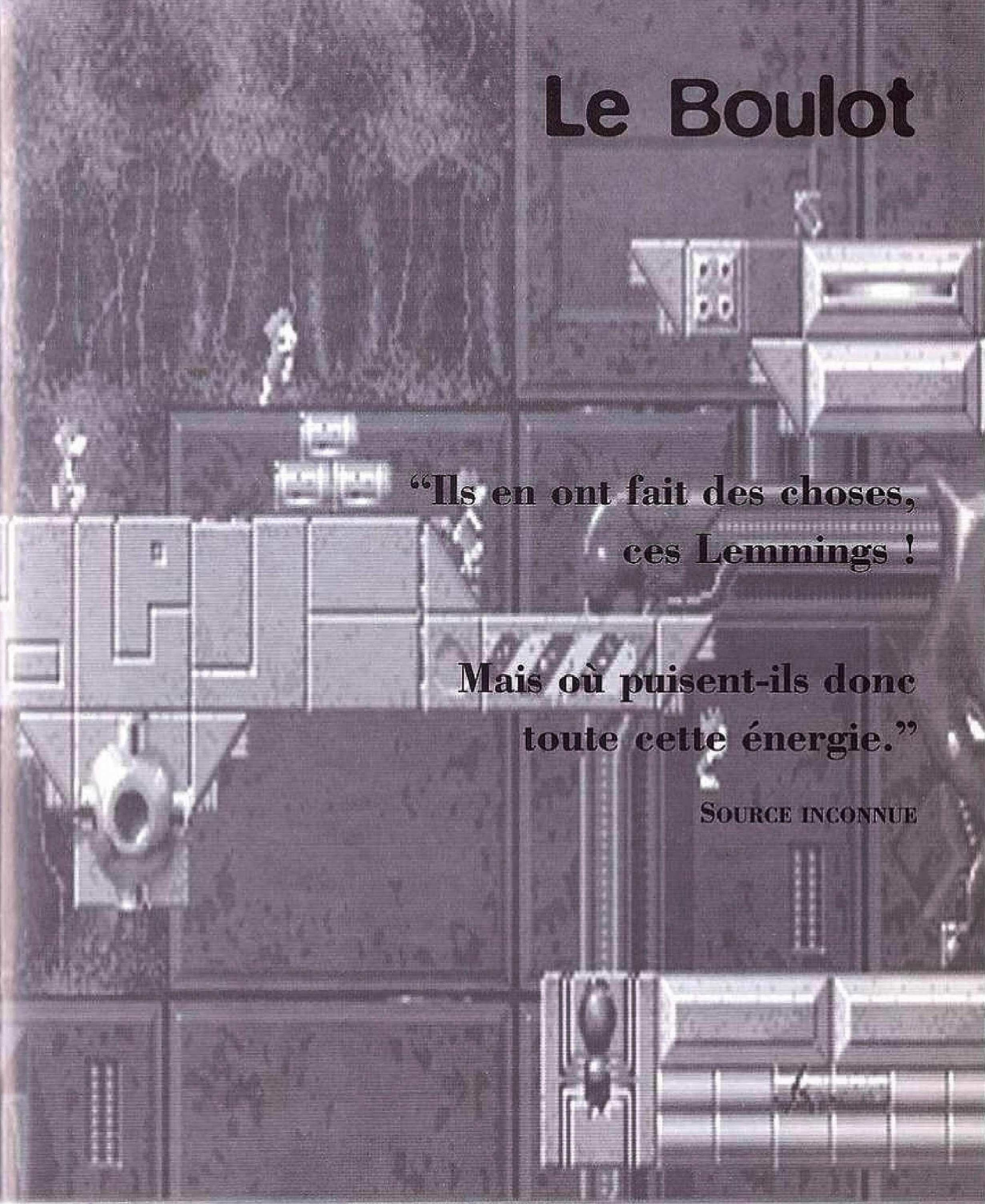
Placez le CD dans votre lecteur de CD Rom. Tapez la lettre correspondant àvotre lecteur de CD-Rom suivi de deux points et appuyez sur Entrée. Par exemple D: puis Entrée.

Tapez INSTALL et appuyez sur Entrée.

Suivez les instructions à l'écran.
Selectionnez le répertoire dans lequel vous souhaitez installer le jeu. Une fois installé, le jeu est prêt à être utilisé.
Pour pouvoir rejouer plus tard, le répertoire d'installation doit être le répertoire courant. Pour cela, tapez L3.

Remarque.
Si votre répertoire d'installation porte l,un de ces quatre noms C:L3, D:L3, C:\Games\L3 ou D:\Games\L3, vous pouvezlancer le jeu en tapant L3 à l'invite du lecteur de CD-ROM.

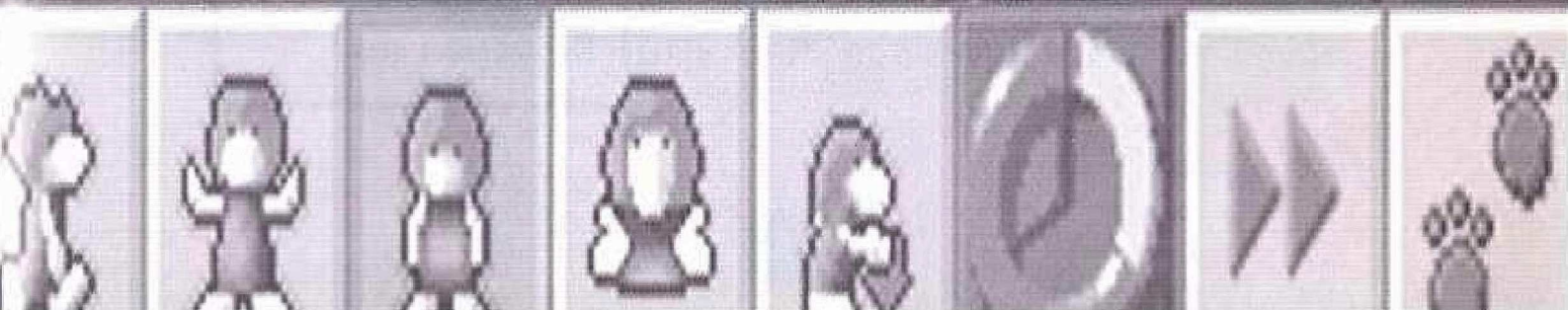
Le Boulot



“Ils en ont fait des choses, ces Lemmings !

Mais où puisent-ils donc toute cette énergie.”

SOURCE INCONNUE



Lemmings !

Ce sont ces adorables petites bêtes poilues ! Ce sont elles que vous devez sauver !

Créatures

Voici la carte qui montre l'endroit où l'action se déroule.

Aire de jeu

Elles ne constituent qu'une sorte d'ennemis du jeu.



Aptitudes

Tous les Lemmings ont ces capacités.

Premier plan

Les Lemmings peuvent sautiller dessus.



Écran Arche

C'est l'écran du menu principal. A partir de là, vous pouvez placer le curseur sur l'un des Lemmings et choisir une option. Cette option sera mise en valeur. Voilà ce qu'elles signifient ...



Carte

Allez à l'ecran de sélection de la carte. De là, vous pourrez choisir le niveau auquel vous voulez jouer.



Raccourci

Ceci vous emmène directement dans le jeu en choisissant une des trois tribus en question....



Options

Et voici l'option "Option"! Histoire de tripoter les paramètres!



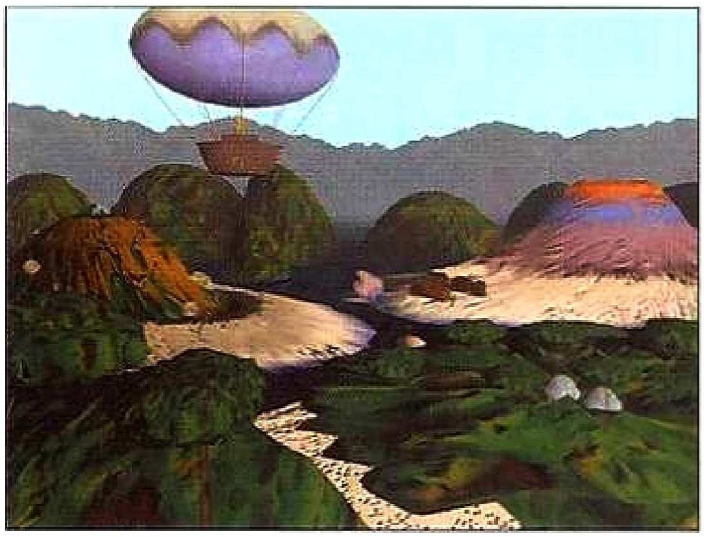
Charger/Sauvegarder

Lorsque vous en avez assez (et pourquoi ça?), vous pouvez sauvegarder votre parcours et le rappeler plus tard.



Quitter

Quitte le jeu complètement et retourne au DOS sur PC et au Workbench sur Amiga.



Écran Carte

A partir de cet écran, vous pouvez choisir le niveau auquel vous souhaitez jouer ou revenir à l'écran Arche. Avant tout, pour jouer, il vous faut sélectionner une île.
Lorsque vous déplacez le curseur sur une île, celle-ci sera mise en valeur.

Ainsi, vous voyez en permanence ce que vous sélectionnez.







Grâce à un compte-rendu, vous serez informé de l'état de votre progression, qu'elle soit bonne ou mauvaise. Choisissez une île qui vous inspire, parmi celles des tribus [CLASSIC] (classique), [EGYPTIAN] (égyptienne) et [SHADOW] (ombrée).
Une fois votre choix effectué, utilisez le bouton gauche de la souris pour débuter le niveau et le bouton droit pour recommencer ce même niveau.

CHAQUE POINT EST UN NIVEAU. Lorsque le curseur est sur l'un de ces points, cliquer sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS permet de rejouer le niveau. Cliquer sur le BOUTON DROIT DE LA SOURIS chargera une fonction REJOUER du disque. Les fonctions REJOUER sont decrites dans la section "COMMENT JOUER" du manuel.

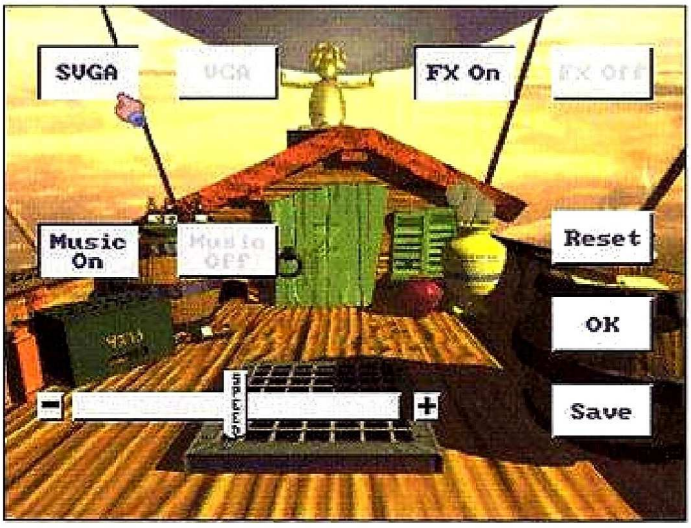
BOUTON DE SAUVEGARDE DE LA FONCTION REJOUER
Cliquer dessus avec le bouton de gauche de la souris sauvegardera une fonction REJOUER du niveau qui vient d'etre joue.

Il n'y a qu'une seule fonction REJOUER par niveau pour chaque case de sauvegarde de partie. Chaque partie sauvegardee aura differentes fonctions REJOUER (une par niveau) sauvegardees avec elle.



BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS
Cliquer dessus renvoie à L'ECRAN DE L'ARCHE.

CECI EST L'ECRAN DE PROGRESSION



Options

Toutes les options ne sont pas applicables à toutes les versions. Elles sont extrêmement simples et ne devraient poser aucun problème.

{Mouse Speed} Vitesse de la souris

Vous n'avez qu'à modifier la position du curseur qui définit la vitesse à laquelle la souris se déplace sur l'écran : plus vite vers la droite, plus lentement vers la gauche.

SVGA/VGA

Choisissez l'affichage à 16 couleurs (VGA) ou à 256 couleurs (SVGA).

{Music} Musique On/Off

Active ou désactive la bande son. Il est préférable de l'activer pour profiter pleinement du jeu.

{Sound Effects} Effets sonores On/Off

Active ou désactive les effets sonores.



{Load/Save} Charger/Sauvegarder

Etant donné l'ampleur du jeu "All New World of Lemmings", il est fort improbable que vous le terminiez en une soirée. C'est pourquoi il existe une possibilité de sauvegarde et de rappel. Les petites barres indiquent votre progression pour chacune des trois tribus.

Sur Amiga et PC, vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 jeux. La bonne tactique consiste peut-être à essayer de terminer un niveau d'une autre façon sans entamer votre meilleur parcours.

Raccourci

Si vous utilisez la souris à partir de l'écran principal Arche pour sélectionner un des trois Lemmings, vous accèderez directement au jeu, sans avoir à choisir une île et sans compte-rendu de progression. Cette option est destinée aux impatients ou à ceux qui ont déjà entendu parler de la réputation des Lemmings.

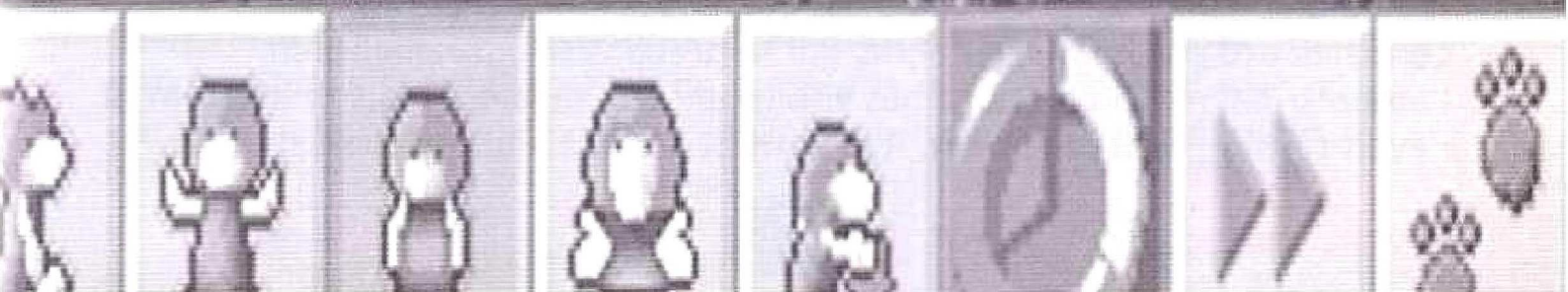
{Exit} Quitter

A un moment ou à un autre, il faudra bien faire autre chose que de jouer à All New World of Lemmings. Dormir, par exemple. Choisissez [Exit] (Quitter) pour revenir à un fonctionnement plus normal de votre ordinateur.

L'histoire jusqu'à présent

« Jimmy McLemming était déjà un héros lorsqu'il était enfant. Je ne sais pas quelle partie du conte est vraie et quelle partie est exagérée ; mais j'en étais absolument sûr, Jimmy était destiné à réaliser de grandes choses. »

LE MAÎTRE-CHARPENTIER DE L'ARCHE



L'histoire jusqu'à présent

Ailleurs. Un autre temps.
Un lieu magique. Dans cet endroit magique se trouve un vaisseau. Pour un novice, cela ressemble plutôt à un conglomérat de planches dont l'allure générale rappelle de loin la forme d'un bateau. Le ballon géant situé au dessus de la cabine dépareille également un peu. Un examen plus précis révèlerait que la forme de la coque n'est pas vraiment idéale pour flotter. Et si vous vous approchiez tout près, vous verriez que cette arche majestueuse semble avoir été construite plus comme un ornement vivant que comme un vaisseau destiné à la navigation en plein emer.



Vous auriez presque raison de croire que ce bateau n'était pas fait pour flotter. Après tout, il vous manque une information qui explique tout.
Ce vaisseau n'est pas conçu pour flotter mais pour voler !
Et l'Arche s'éleva gracieusement dans les airs, comme une chaussure se soulève du sol après qu'elle eut marché dans un chewing-gum. Elle rebondit plusieurs fois, effrayant au passage des oiseaux perchés sur les arbres au petit matin, et arrachant des grosses touffes d'herbes du sol. Après plusieurs faux départs, le vaisseau s'envola dans le ciel azur, avec une multitude de Lemmings jetant des regards inquiets par dessus bord.
Parmi eux se trouvait le jeune Jimmy McLemming.
Jimmy était ridiculement satisfait de lui-même. Alors que le sol s'éloignait, il pensait à ce qu'il avait réalisé. Il n'y a pas si longtemps, il avait délivré un message à toutes les tribus, leur demandant de se rassembler ici-même. S'il n'avait pas été là, personne n'aurait eu connaissance des immenses périls qui se préparaient. Il fallait bien l'admettre, il n'avait d'abord pas voulu de cette mission, mais finalement, il l'avait réussie. Naturellement, il se vantait d'être Celui qui avait sauvé le

genre Lemming. Il espérait aussi que ses hauts faits resteraient dans la mémoire collective et demanda au Chef Lemming de donner son nom à une constellation.
Le Chef lui répondit de ne pas être stupide et d'oublier ses prétentions. C'était très bien que la race des Lemmings soit entièrement sauvée, mais n'importe qui aurait pu le faire. Jimmy se mit à pleurer comme un veau. Pour le consoler, le Chef lui donna alors un chewing-gum, que Jimmy accepta avec empressement.



Les tribus réunies des Lemmings ressemblaient fortement à un tapis à poils durs et verts vu de l'intérieur. Debout sur le pont principal qui était aussi le point le plus élevé de l'Arche, le Chef semblait attendre quelque chose.
Il parla :
"Ce sera un périple long et dangereux", commença-t-il. Les échos de sa voix de stentor résonnaient à travers l'essence même de leur être.
"Ca veut dire long et ennuyeux, n'est-ce-pas ?" cria un des Lemmings.
"Eh bien, en quelque sorte" répondit-il, d'un ton considérablement affaibli. "Je veux dire que cela doit sembler intéressant, excitant et ... hum ... dangereux, n'est-ce-pas ? Vous savez bien, conservons notre unité sous un même drapeau. Tous pour un et un pour tous, ce genre de choses. Un Chef se doit d'essayer, non ?". Il marqua une pause pour reprendre sa respiration et remit sa casquette de Capitaine en place. Sa voix résonna à nouveau sur le pont :
"Ce sera un long voyage, d'une longueur assomante ...
Après des jours et des jours d'un voyage des plus ennuyeux (dont le meilleur moment fut le passage dans une poche d'air plus chaud que la normale ou la vue d'un nuage à l'aspect duveteux à tribord), chacun avait l'esprit quelque peu engourdi. Eh oui, ce voyage était aussi marrant que ça. Certains tentaient bien de rompre la monotonie ambiante en pariant sur le nombre d'heures ensolleillées du jour : "Allez m'sieurs

dames, cinq ou six heures, aujourd'hui ?" Par ailleurs, le niveau des stocks de nourriture était dramatiquement bas. Le plat régulier était préparé essentiellement avec cette plante Fquiggly horrible et dégoûtante. Le goût en était tellement insupportable que certains Lemmings applaudirent lorsqu'il n'y en eut plus ! C'était vraiment une époque de vache maigre, mais même une disette de plusieurs semaines ne pouvait altérer l'embonpoint naturel d'un Lemming. Côté appétit, ils ressemblaient un peu à des chameaux, mais avec la nourriture, pas avec l'eau.



Jimmy survivait avec son unique tablette de chewing-gum, qui à présent n'avait plus aucun goût. Il continuait à la mâcher parce que quelque chose de dégoûtant, c'est encore mieux qu'un "que dalle" dégoûtant. (Voilà la logique Lemming !) Au moment où il collait sa boulette de chewing-gum derrière son oreille, (là, au moins, elle était en sûreté), un cri fendit l'air :

"Aaahh, Terre !"

"Nous ne pouvons pas atterrir, espèce d'abruti !"

"Non, je veux dire, là-bas, de la terre ferme !"

"Mais, pourquoi ne le disais-tu pas ?"

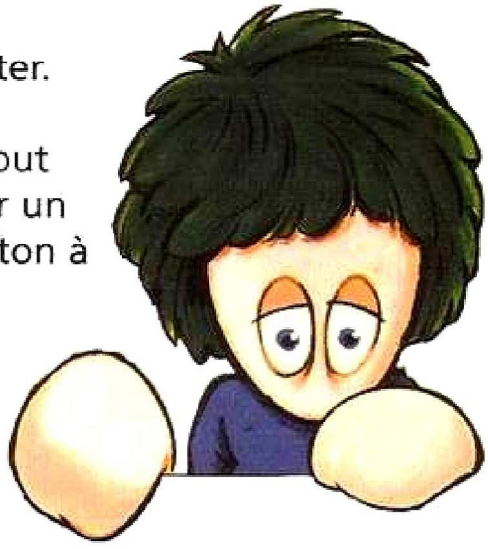
"C'est ce que je faisais !"

Cela avait bien l'air d'un archipel accueillant, mais au cours du vol de reconnaissance, ils aperçurent une douzaine de mercenaires à la recherche de quelques méfaits profitables, qui avaient été plantés là par une quelconque corporation malfaisante. Ils faisaient vraiment peur à voir, il était hors de question d'atterrir ici ... Et l'Arche reprit sa quête d'une terre accueillante, avec pas mal de puissance en réserve.

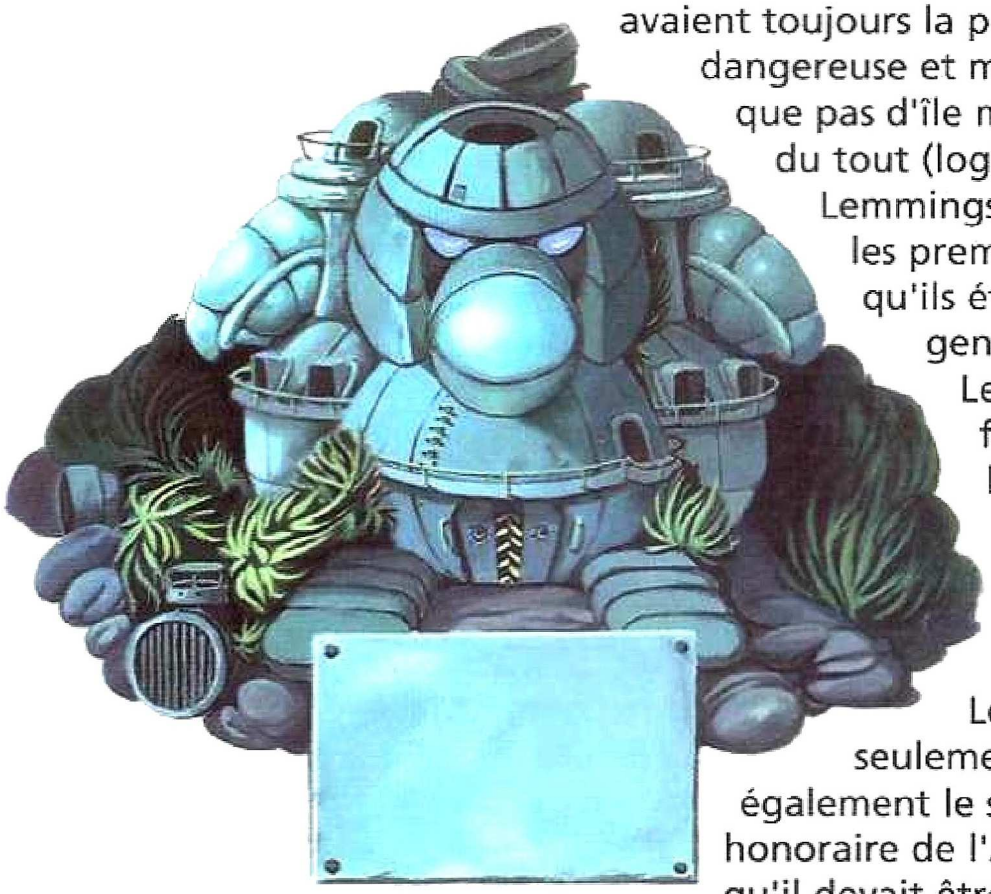
Ils survolaient des groupes d'îles d'une régularité énervante. Aucune ne convenait et les Lemmings commençaient à désespérer. Trop petites, trop angoissantes, trop stériles, trop ennuyeuses voire complètement inhabitables. Souvent, elles étaient déjà occupées. Un Lemming criait "Terre", un autre reprenait pour faire une blague, et tout le monde était déçu lorsque le lieu ne convenait pas. A chaque fois qu'ils survolaient une des ces îles, ils en parcouraient toute la surface et exploraient le terrain entre les colines, portés par les vents des vallées.

Jusqu'à ce que ...

"Terre !"
Une courte pause.
"Encore une autre !"
Cette fois-là ce devait être la bonne. Il leur semblait avoir fait le tour du monde si souvent qu'ils en avaient le vertige et qu'ils avaient l'impression de tomber de la planète.
Le sommet d'une colline orange incroyablement grande se dressait en face de l'Arche. Jimmy poussa un cri d'horreur et courut vers la première porte venue. Il avait une peur atroce des sommets de collines oranges et son premier réflexe fut de chercher à se cacher. Etait-ce un caprice du destin, la porte en question s'avéra être l'une de celles qui menaient au coeur même du vaisseau, vers la salle des machines de l'Arche.
Le "moteur" de l'Arche était d'un genre particulier. En plein centre de la salle, suspendu par des câbles et des fils plus minces, se trouvait un petit objet métallique. Jimmy ne pouvait pas le regarder directement tant il brillait. La première fois, cela lui parut être du bronze. La seconde, cela ressemblait à de l'argent. Mais, un coup d'oeil furtif jeté entre ses doigts lui fit penser que cela pourrait bien être de l'or.
Il s'agissait du Talisman ! Il était vraiment très précieux ! Son énergie pouvait faire voler un bateau dans les airs, changer de l'eau en bouillie, soigner la calvitie (d'où croyez-vous que ces horribles cheveux verts puissent venir ?) ou même créer un excellent frisbee. En fait, son pouvoir semblait illimité. Prenant conscience de cela, Jimmy se demanda s'il pourrait rendre du goût à son chewing-gum ...
Sur le pont, le chef consultait ses cohortes. Après une brève agitation et une tempête de cheveux verts, la solution retenue fut d'observer la prochaîne île au télescope. L'idée s'avéra excellente, puisque l'endroit en question grouillait de monstres ! Heureusement qu'il n'avait pas atteri là. Le Talisman n'aurait jamais pu faire décoller le vaisseau une seconde fois avant des semaines et des semaines, jusqu'à ce qu'il ait récupéré son énergie.
"Heureusement que nous nous en sommes aperçus à temps" dit le Chef Lemming qui se félicitait d'être un si bon Chef et d'avoir autant de qualités.
C'est à ce moment que l'Arche commença à chuter. Jimmy fut expulsé manu militari de la salle des machines et traîné devant le Chef. Il avait l'air tout penaud. (En fait, aussi penaud que possible pour un Lemming. Globalement, il ressemblait à un mouton à toison verte dressé sur ses pattes arrières et au comportement étrange.) Le Talisman ne brillait plus et la magie disparaissait lentement. Ils n'allaient pas atterrir dans l'immédiat, ce qui



posait problème, mais probablement au-delà des îles, dans la mer. Mais nul ne savait où.
Déjà, les Lemmings, consternés, commençait à faire entendre leur colère.
Alors que l'Arche continuait à descendre, il fut décidé de débarquer les tribus sur les îles pendant qu'elles en avaient toujours la possibilité. Une île dangereuse et moche valait mieux que pas d'île moche et dangereuse du tout (logique Lemming !). Les Lemmings de l'ombre furent les premiers à sauter parce qu'ils étaient entraînés à ce genre de choses.



Le Chef Lemming faisait les cents pas à l'avant du vaisseau qui commençait à tanguer. Il semblait inquiet. Puisqu'il était Grand Chef Lemming et pas seulement Chef, il avait également le statut de Capitaine honoraire de l'Arche. Cela signifiait qu'il devait être le dernier à quitter le vaisseau. Il tripotait sa casquette de Capitaine nerveusement.
"Hum, Jimmy", dit-il enfin.
"Oui ? répondit le jeune Lemming.
"Que penserais-tu d'une promotion immédiate, et nous, hum, nous oublierons ce petit incident ?"
Jimmy ouvrit grand les yeux et poussa un cri de joie.
"Bien, voilà ..." lui dit le Chef, en lui tendant la casquette de Capitaine.
Puis il attrapa un parapluie dans la réserve du bateau et sauta dans le vide.
"Salut" lui dit-il avant de partir.
Ca y est, c'était fait. La race Lemming trouverait un foyer au milieu de nulle part, chaque tribu de son côté. Tout n'allait pas si mal cependant.
Debout sur le pont de l'Arche, Jimmy pensait à la chance qu'il avait eu. Il avait un bateau pour lui tout seul et, mieux, il mâchait un chewing-gum qui avait le meilleur goût du monde entier !

Commandes

Présentateur:

"Ca a dû être très dur, là-bas.

Est-ce que vous y retourneriez ?

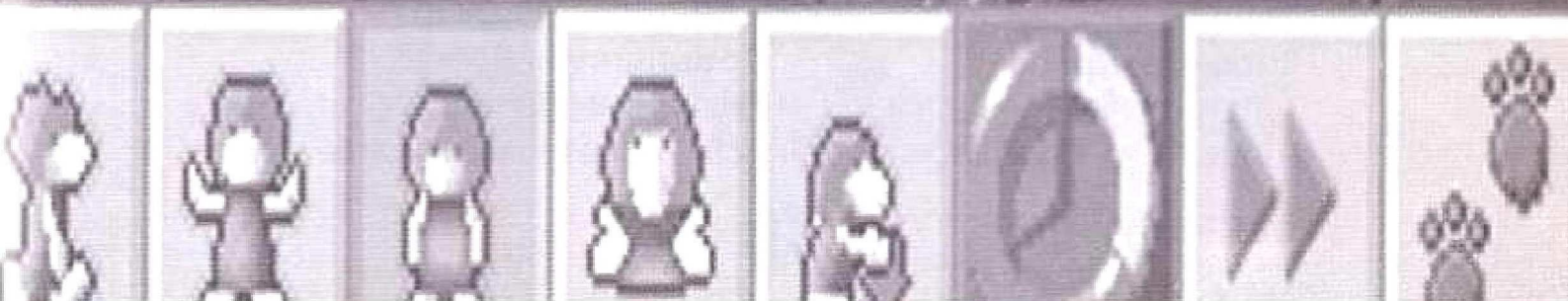
Témoin :

"Sûrement pas !!!

Même pour tout l'or du monde !!..."

UN ENTRETIEN RÉALISÉ POUR RDL

(RADIODIFFUSION LEMMINGS)



Commandes

Amiga et PC

Pour jouer sur Amiga, utilisez la souris. Celle-ci existe sur tous les Amigas, il ne devrait donc n'y avoir aucun problème. La plupart des PC ont également des souris, donc pas de problèmes non plus de ce côté-là. Voilà comment les choses se passent :
La souris commande le déplacement du curseur sur l'écran. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour sélectionner l'aptitude (voir Aptitudes) sur laquelle se trouve le curseur. Si vous utilisez à nouveau le même bouton pour cliquer sur un Lemming, celui-ci exécutera l'action en question.

Commandes

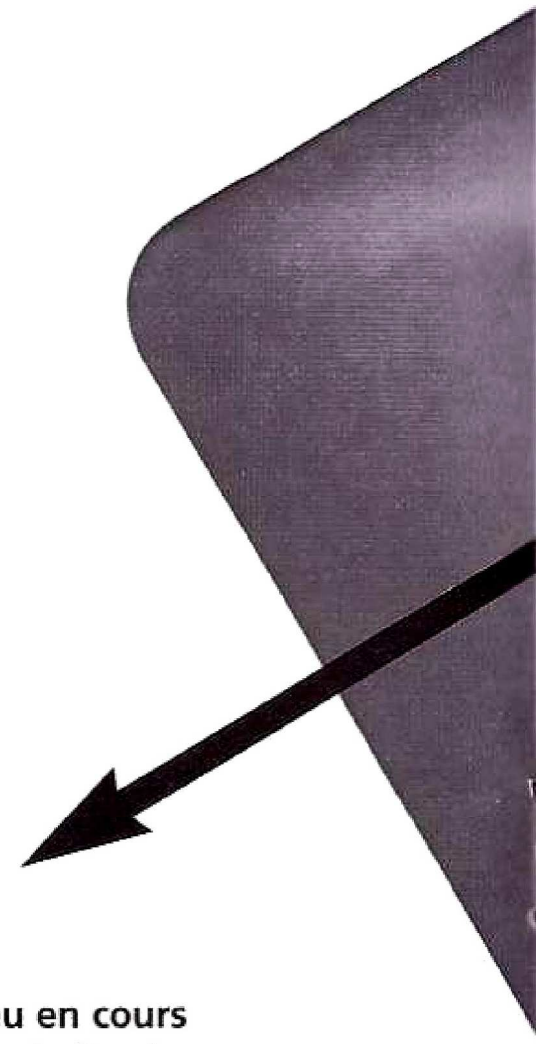
ECHAP	recommencer le niveau
Z/X	Aptitude gauche/droite
F1-F5	sélectionner des aptitudes
P	interrompre temporairement le jeu
F12	visualiser la carte oui/non
M	musique activée/désactivée
S	effets sonores activés/désactivés
R	rejouer la séquence
Entrée	avance rapide activée/désactivée

Au premier écran

F10	quitter vers le DOS

La scène de l'arche

F2	scène de la carte
F3	options
F4	charger/sauvegarder
P	ouer un niveau en mode entraînement
D	regarder la démonstration du niveau



La scène de la carte

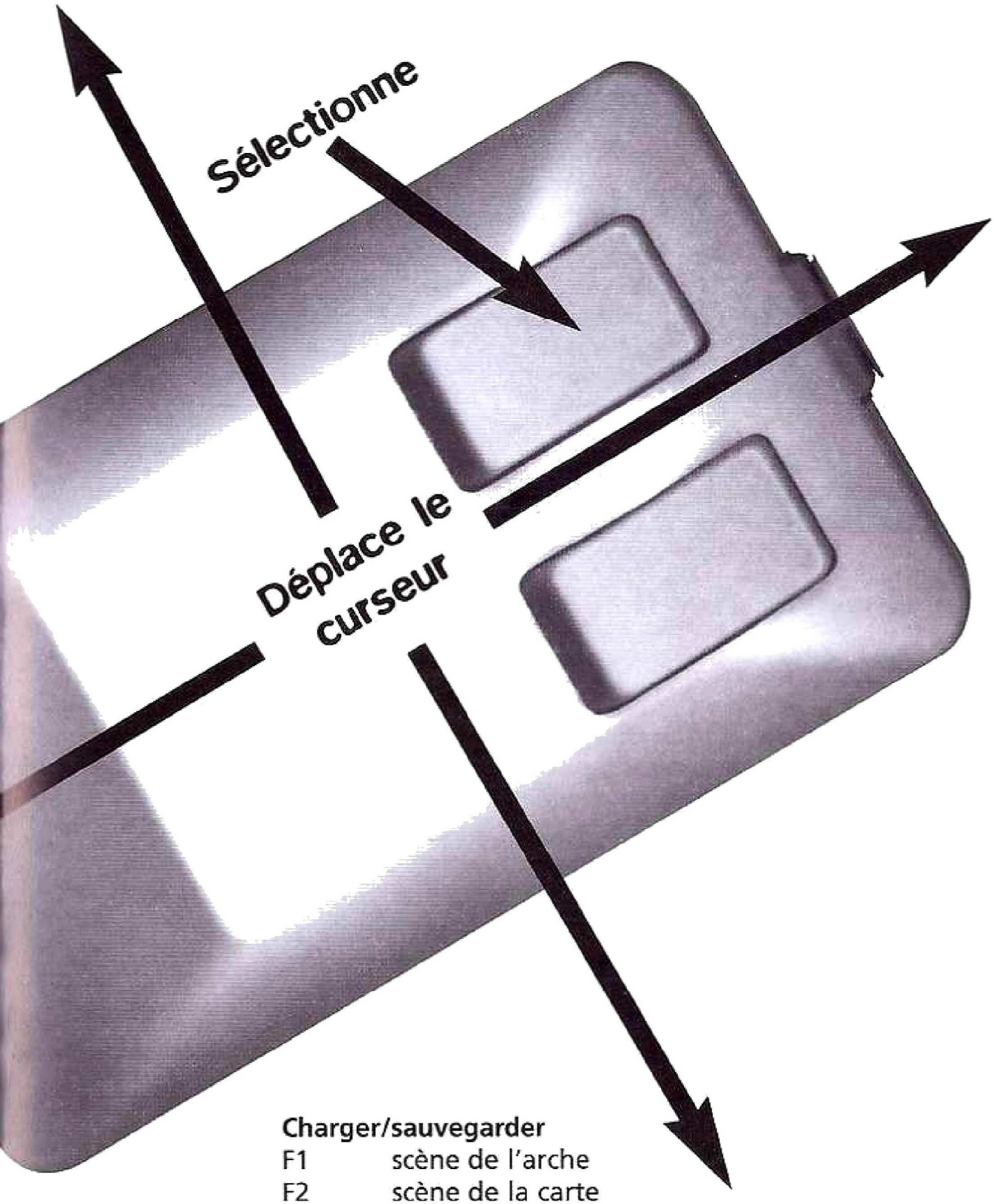
F1	scène de l'arche
1	Tribu égyptienne
2	Tribu de l'ombre
3	Tribu classique

La scène de jeu en cours

F1	scène de l'arche
F2	scène de la carte

Options

F1	scène de l'arche
F2	scène de la carte

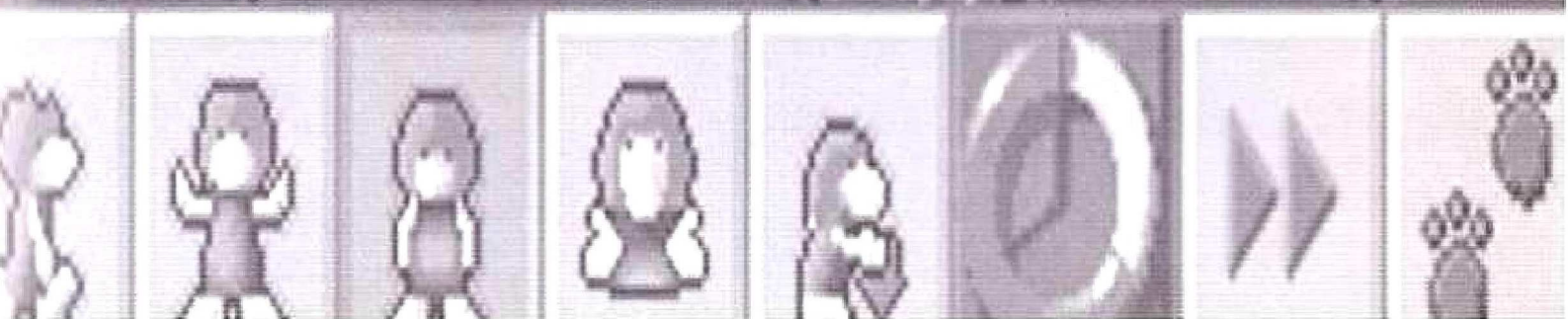


Charger/sauvegarder
F1 scène de l'arche
F2 scène de la carte
Lorsque le nom est sélectionné
ECHAP Annuler
Entrée sauvegarder le jeu sous un nouveau nom
Retour Arrière effacer caractère

Comment jouer

"Prenez dix morceaux de bois, quelques tas d'or perdu, ajoutez de l'eau, mélangez avec un peu de magie, reculez et laissez l'histoire suivre son cours."

GUIDE LEMMING FAITES-LE-VOUS-MÊME :
LE SAUVETAGE INSULAIRE.



Comment jouer

But du jeu

Le jeu débute avec 20 Lemmings par tribu. Lorsque vous commencez à jouer pour la première fois, 10 d'entre eux tomberont dans l'entrée et déambuleront comme seuls les Lemmings savent le faire. Il est possible que quelques Lemmings soient déjà présents dans le niveau. A la différence près qu'ils ont sauté de l'Arche en premier et qu'ils ont été capturés ! Alors, qu'allez-vous faire ? Vous partez à leur rescousse, bien sûr ! Pour ce faire, amenez quelques uns de vos Lemmings là où se trouve celui qui est piégé et libérez-le avec l'outil approprié (Voir Outils).
Chaque Lemming sauvé se joindra à votre bande intrépide. Pour le reste du niveau, voici comment les choses se passent. Si votre groupe comporte 10 Lemmings ou moins, vous conservez votre effectif à l'entrée du niveau suivant. Si vous avez réussi à sauver leurs compagnons de leur sort, alors vous disposerez d'un groupe de 10 Lemmings à l'entrée du niveau, les autres restant en réserve. Si d'aventure, un de vos Lemmings était tué, il serait remplacé par un de ses semblables en réserve.

Les Tribus

Toutes les tribus ne participent pas au jeu. Pour le moment, leur nombre est limité à trois. Les autres arriveront sous forme de disquettes (Lisez régulièrement les magazines et regardez dans les magasins. La saga est loin d'être terminée !). Chaque tribu (classique, ombrée et égyptienne) doit franchir trente niveaux.

Comment mettre en valeur les Lemmings

Pour faciliter le contrôle des Lemmings, il est possible de conférer à l'un d'entre eux un indice de priorité. Après tout, vous pouvez rencontrer tout un groupe de Lemmings entassés les uns sur les autres, ce qui rend difficile la sélection de celui qui possède l'outil. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour le mettre en valeur. Lorsque vous cliquez sur un groupe de Lemmings avec le bouton gauche de la souris, celui mis en valeur sera activé ! Encore plus fort, si vous cliquez avec le bouton droit de la souris au dessus d'un groupe de Lemmings, chaque Lemming ayant un outil à la main sera mis en valeur. Vous disposez donc d'un contrôle précis.

Fin du Jeu

Lorsque vous n'avez plus de Lemmings, vous êtes vaincu. C'est aussi simple que ça ! Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est d'essayer et d'essayer encore jusqu'à ce que vous y arriviez. Puisqu'il y a trois tribus, vous êtes dans l'obligation d'échouer trois fois (une fois pour chaque tribu) avant de réessayer.
Le jeu comporte trois tribus.
Vous commencez avec un nombre limité de Lemmings.

Combien faut-il en sauver ?

Le nombre de Lemmings que vous sauvez à un niveau correspond au nombre dont vous disposerez au niveau supérieur. Pour terminer un niveau, il faut amener au moins un Lemming à la sortie. Mais regardons les choses en face, mieux vaut en amener autant que vous le pourrez. Par exemple, si vous en sauvez 8, vous commencerez le niveau supérieur avec 8 Lemmings. (Le nombre de Lemmings en réserve est également ajouté, juste pour faire bonne mesure.) Et le jeu continue jusqu'à temps qu'il ne vous reste plus une seule créature aux cheveux verts. Vous avez alors échoué avec cette tribu !

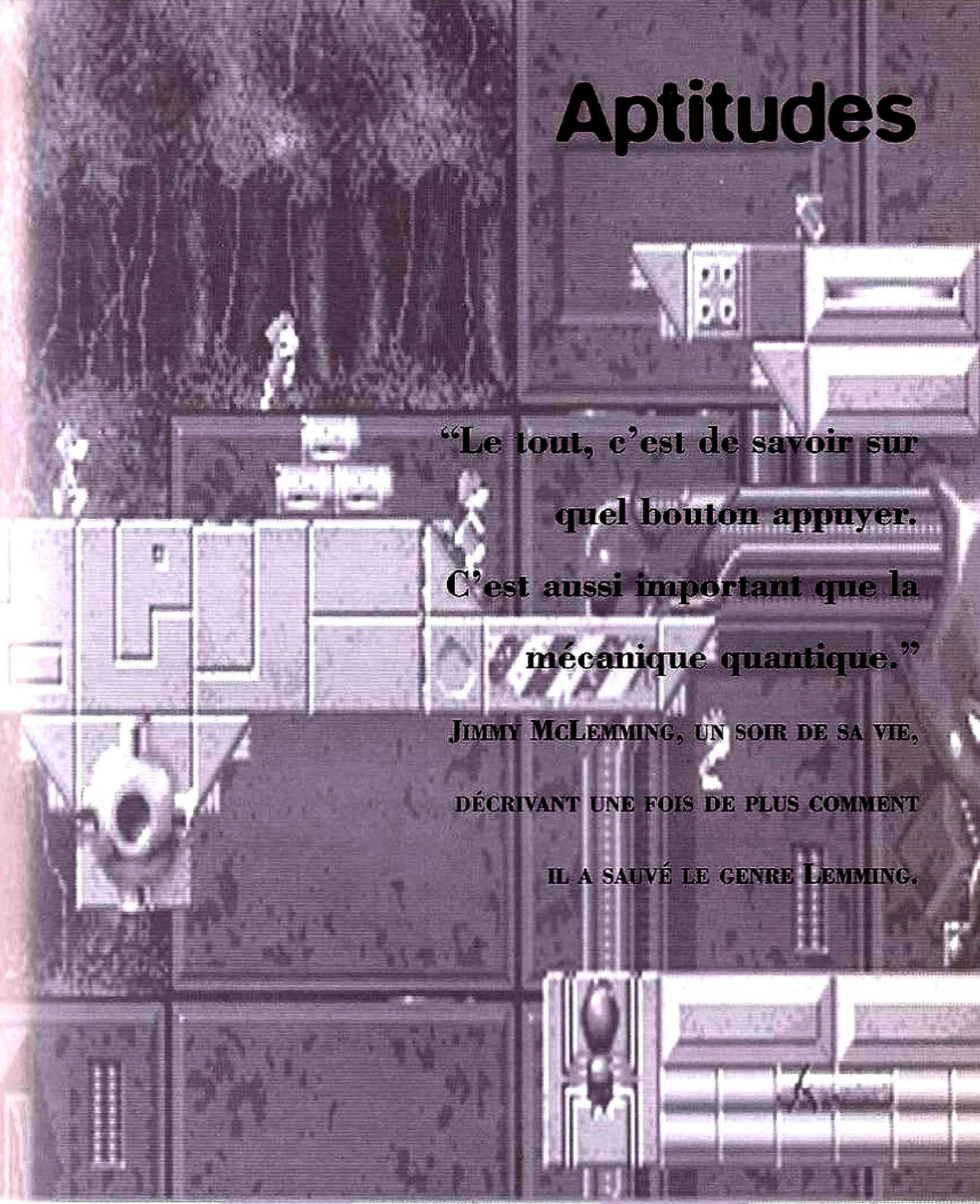
Rejouer

Si vous appuyez sur R à n'importe quel moment du jeu, vous activerez la fonction Rejouer. Vous referez le parcours du niveau (jusqu'à cet endroit). Lorsque cette fonction est activée, vous pouvez rejouer normalement en choisissant des aptitudes et des Lemmings ! Cette petite astuce vous permettra de terminer un niveau plus facilement. Mais, car il y a un mais ! C'est précisement parce que c'est beaucoup plus facile de terminer un niveau avec cette fonction, que cela ne compte pas. Un signe L vous indiquera qu'il s'agit d'un essai pour débutant.

Victoire

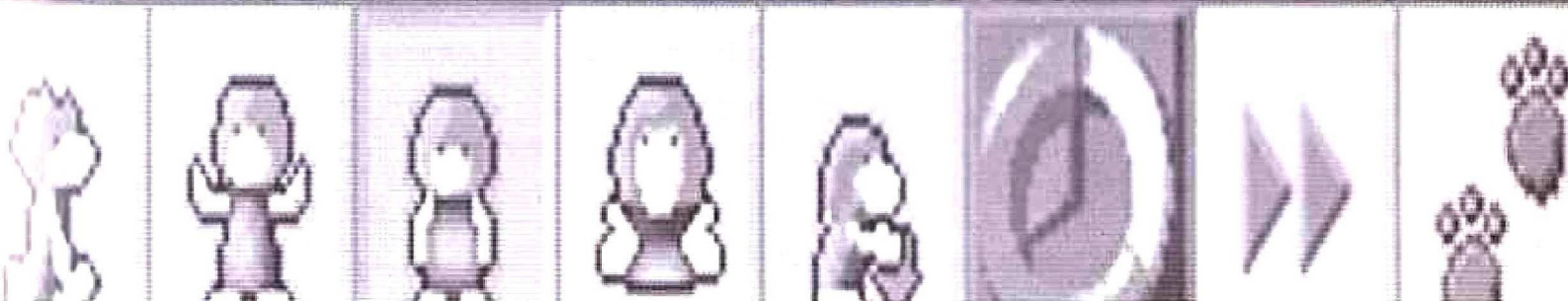
Vous gagnez lorsque vous avez réussi à terminer tous les niveaux du jeu et à ramener un nombre minimal de Lemmings à la sortie finale.

Aptitudes



“Le tout, c’est de savoir sur quel bouton appuyer. C’est aussi important que la mécanique quantique.”

Jimmy McLemming, un soir de sa vie, décrivant une fois de plus comment il a sauvé le genre Lemming.



Aptitudes

Vous n'avez que cinq aptitudes à connaître. Toutes sont utilisables à partir du panneau de commande situé dans la partie inférieure de l'écran. Elles sont animées lorsqu'elles sont sélectionnées, ce qui vous indique leur fonction. Ne vous inquiétez pas cependant s'il vous semble ne pas y en avoir beaucoup. Les Lemmings peuvent faire plein d'autres choses, mais aujourd'hui ils ont besoin d'outils pour cela.



Walk (Marcher)

C'est l'aptitude la plus simple à contrôler. Si le Lemming bloque, creuse ou construit un pont, il arrêtera son activité et commencera à marcher dans sa direction originelle. S'il est déjà en train de marcher, alors il changera de direction. La marche est bien entendu le meilleur exercice qui soit, utilisez-la au maximum !



Block (Bloquer)

Un bloqueur ou garde empêchera les autres marcheurs de le dépasser. Ce n'est pas par méchanceté ou par stupidité, mais simplement par altruisme. Cela empêchera les autres pauvres Lemmings de tomber dans des pièges, ce pour quoi ils sont particulièrement doués !



Jump (Sauter)

Cette aptitude fera sauter le Lemming sélectionné dans la direction de sa marche. Il peut même sauter au dessus des bloqueurs ! Attendez que le Lemming sauteur soit retombé sur le sol pour le faire resauter. Sinon il n'obéira pas.



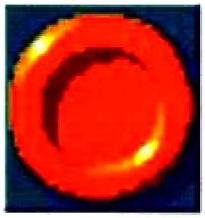
Use (Utiliser)

C'est ainsi que les Lemmings travaillent de nos jours. Ils sont de plus en plus sophistiqués. Si vous choisissez cette aptitude, le Lemming mis en valeur utilisera l'outil qu'il a dans la main. Le résultat sera fonction de l'outil en question.



Drop (Lâcher)

Cette aptitude fera lâcher au Lemming l'outil dont il dispose à ce moment précis. Assurez-vous que cet outil ne vous servira pas avant de le lâcher. On ne sait jamais !
Intéressons-nous maintenant aux boutons situés sur la partie droite du panneau, en commençant par le minuteur. Ces fonctions ne sont pas des aptitudes, mais elles sont néanmoins très utiles.



Timer (Minuteur)

Au milieu du panneau se trouve le minuteur qui décompte le temps qui vous reste pour terminer le niveau. La partie externe décompte les secondes et la partie interne est divisée en segments de six minutes. Gardez toujours un oeil dessus !



Fast Forward (Avance rapide)

Ce bouton ressemble à une commande de magnétoscope. Cliquez dessus et la vitesse du jeu augmentera significativement.



Pause

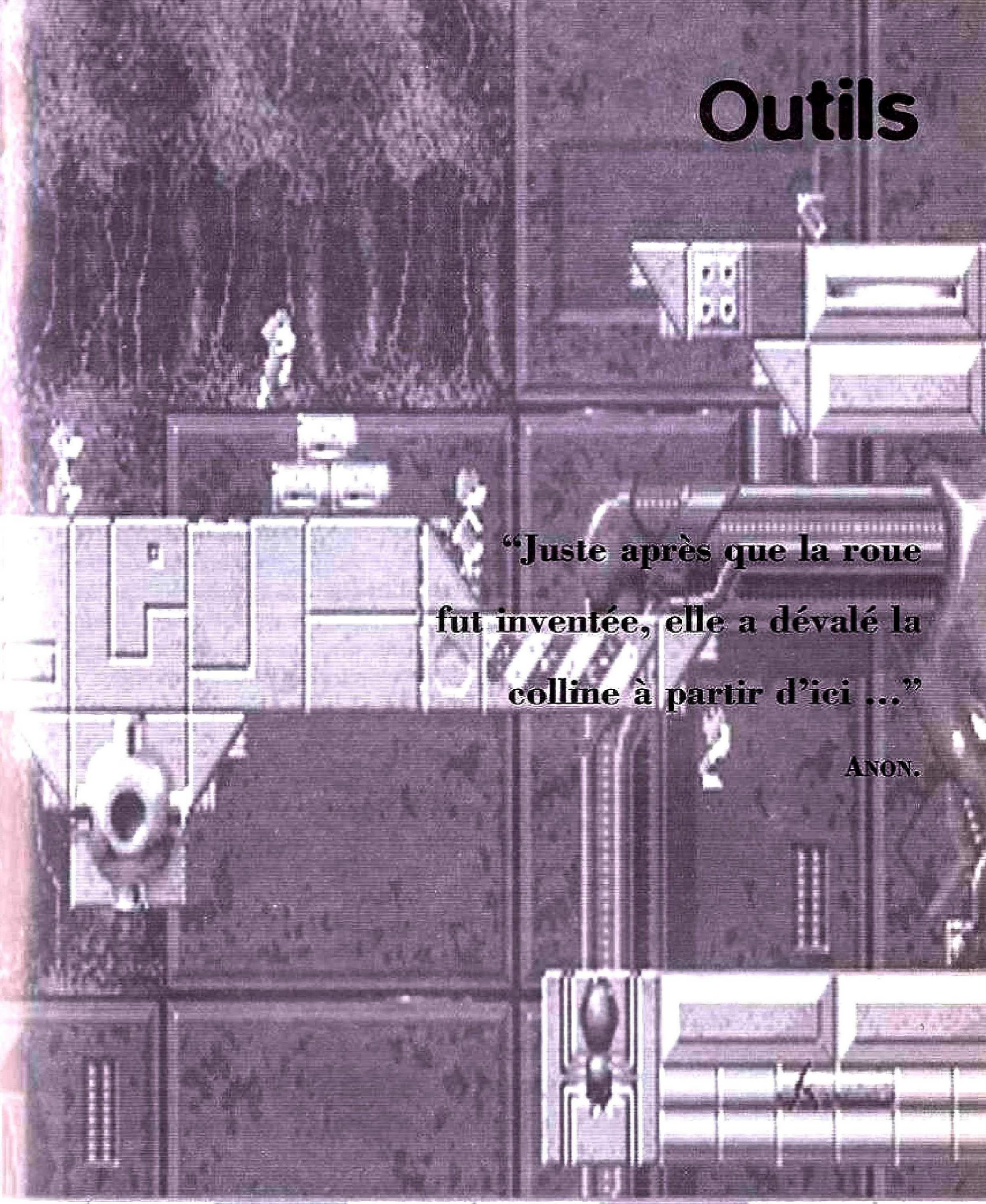
Le bouton Pause imterrompt le jeu jusqu'à ce que l'un des boutons de la souris soit actionné.



Nuke (Explosion)

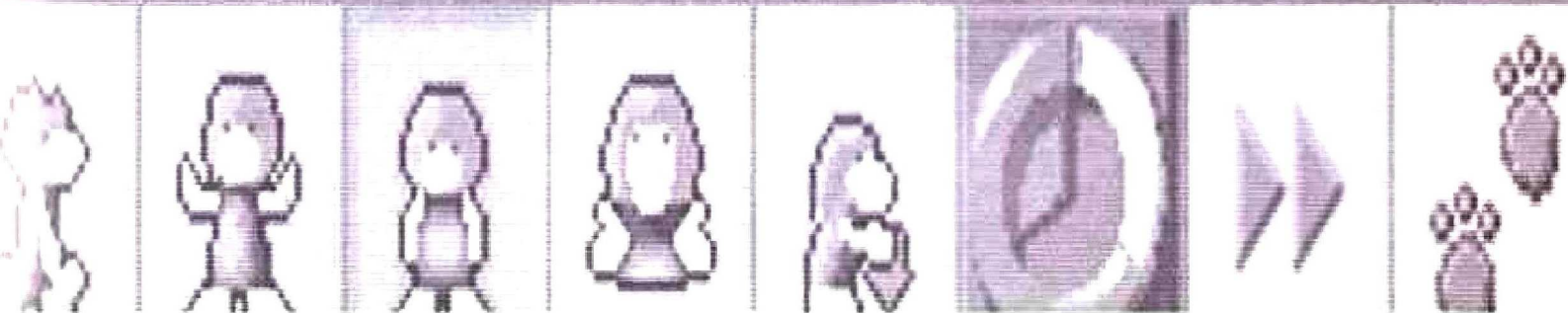
Le champignon atomique correspond à l'option légendaire d'explosion. Si vous connaissez Lemmings ou Lemmings 2, alors vous savez à quoi vous attendre. Tous les Lemmings explosent et le jeu est terminé ! Très utile dans le cas d'une grosse colère ou lorsque vous avez joué comme un pied !

Outils



“Juste après que la roue fut inventée, elle a dévalé la colline à partir d’ici …”

ANON.



Outils

Les outils rendent le jeu possible. Un Lemming avec un outil est un formidable adversaire. Si un Lemming passe sur un des outils par terre, il le ramassera. Dès lors, il est possible de le faire s'en servir grâce à l'aptitude Use Tool (Utiliser Outil) (voir Aptitudes). Lorsque le curseur se trouve sur un Lemming qui dispose d'un outil, le panneau affichera l'outil en question ou un Lemming hochant la tête, comme pour dire "Je n'ai rien, mon pote."



Bomb (Bombe)

Une bombe sera lâchée aux pieds du Lemming, qui fera la seule chose sensée c'est-à-dire partir en courant. Cinq secondes plus tard, la bombe explosera. Le souffle balayera certaines parties du sol et - oh horreur - tuera tous les Lemmings ou autres créatures qui auront le malheur de se trouver dans la zone incriminée. En revanche, les outils sur le sol ne seront pas affectés.



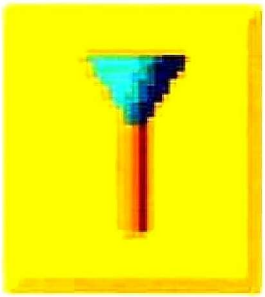
Grenade

Une grenade est un petit explosif que l'on peut projeter en l'air à 45 degrés dans la direction de marche du Lemming. Elle explosera 8 secondes plus tard, après avoir rebondi sur le sol. Vous disposez de 4 grenades dans la boîte. L'explosion a pour effet de creuser quelque chose dans le sol qui ressemble à un cratère.



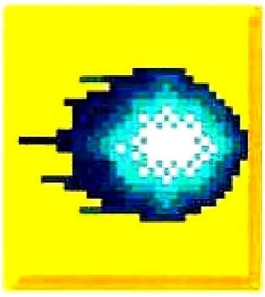
Suckers (ventouses)

Les ventouses servent à escalader les murs ! Un Lemming conserve son aptitude de grimpeur tant que les ventouses restent actives. S'il n'a parcouru que la moitié du chemin lorsque la ventouse cesse d'être active, il retombera !



Shimmier (Shimmeur)

Un shimmeur permet à un Lemming de se suspendre à des plafonds ou à des toits. Une fois activé, le Lemmings sautera et essaiera de s'accrocher au plafond. S'il y parvient, il commencera à avancer en bougeant les épaules. Bien entendu, le plafond doit être plat car si le Lemming butte sur un obstacle qui dépasse, il tombera. Cela ne dure pas éternellement : le Lemming tombera à un moment ou à un autre. Donc faites attention au temps !



Hadoken

Il permet de combattre. Il s'agit d'un art martial Lemming très ancien, le Lemdo. Relevant de la magie, il lance une boule de feu lorsque l'on y a recours. Celle-ci ne blessera pas les autres Lemmings parce que ce sont les Gentils, mais elle tuera toutes les autres créatures parce que ce sont les Méchants.



Spade (Pelle)

Une pelle est ce qui se fait de mieux pour creuser le sol. Une fois la pelle sélectionnée, des flèches apparaîtront et indiqueront les directions dans lesquelles il est possible de creuser. Celles-ci peuvent varier en fonction des lieux. Vous devez choisir une direction avant de faire quoi que ce soit, sauf faire revenir un Lemming à son état de marcheur.



Bag of Bricks (Sac de briques)

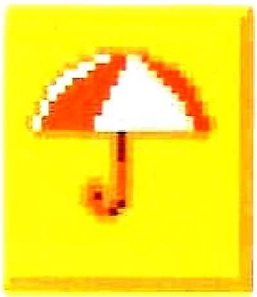
Le nom est suffisamment explicite. Pas besoin d'en rajouter. Les briques permettent à un Lemming, en fonction de sa position, de construire un pont dans sept directions différentes. Vous déterminez la direction exactement comme avec la pelle. Vous disposez d'un nombre de briques limité, bien entendu.

Ces outils sont différents des autres. Dans les cas qui nous préoccupent, l'outil est activé au moment même où le Lemming ramasse la boîte avec l'outil. On les appelle les outils automatiques.



Swimmer (Nageur)

Si un Lemming tombe à l'eau, il dispose de quelques secondes avant de se noyer. En revanche, s'il a la chance d'avoir ramassé un outil lui permettant de nager, il s'en sortira relativement facilement. Attention, l'état de nageur est seulement temporaire, ne comptez pas barboter indéfiniment !



Umbrella (Parapluie)

Ils sont excessivement pratiques parce qu'ils permettent à un Lemming d'atterrir tout doucement au lieu de se ramasser lourdement sur le sol. L'impact de réception détruit le parapluie qui ne peut plus être réutilisé.



Clock (Pendule)

Lorsque vous utilisez une pendule, vous disposez d'une minute supplémentaire pour terminer le niveau. Particulièrement utile pour les niveaux difficiles qui exigent beaucoup de concentration.

Créatures

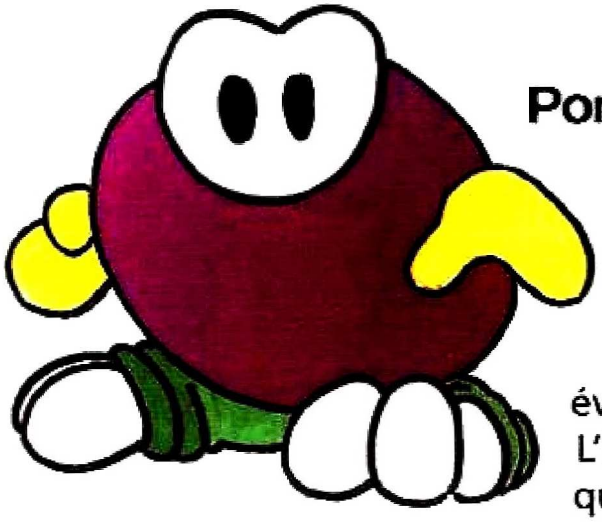
"Pendant que nous progressons dans les sous-bois, la caméra montre un nid de jeunes pommes de terre. Dans un an, ces merveilles de la nature deviendront autonomes et sèmeront la pagaille partout où elles iront."

GRAND SAFARI LEMMING.



Créatures

Contrairement aux îles que les Lemmings habitaient auparavant, des créatures infestent le tout nouveau monde des Lemmings. Les niveaux sont par conséquent bien plus dangereux. Voila ce qui arrive quand vous débarquez de votre Arche n'importe où. Ces créatures ne figurent dans aucun traité normal de zoologie, mais regardons les choses en face, ce que ne fera jamais un Lemming (en tout cas pas les petites bêtes aux cheveux verts !)



Pomme de terre sauvage

Cette créature attaque les Lemmings. C'est vrai qu'elle ressemble à une pomme de terre, d'où son nom. Mais, nous ne savons pas, en l'état actuel de nos connaissances, s'il s'agit d'une forme évoluée de la pomme de terre ordinaire. L'important, c'est qu'elle est dangereuse et qu'il vaut mieux l'éviter.

Psycho-buse



Prenez garde à cette créature volante, elle est particulièrement méchante. Cet oiseau se cache et fond sur sa malheureuse proie. Comme toutes les autres créatures, celle-ci est très dangereuse. La seule différence, c'est qu'elle a des ailes !
Vous voyez, certains oiseaux perdent la capacité de voler lorsqu'ils s'établissent sur une île perdue. La Psycho-buse est unique en son genre car elle a perdu la capacité de voler puis l'a récupérée. C'est généralement une bête grincheuse car voler requiert beaucoup d'effort. Pour résumer, elle se reconnaît à son attitude et à son altitude (et inutile de vous demandez pourquoi elle porte un chapeau !).

Lemme fatale

La lemme fatale n'est absolument pas un Lemming, malgré son apparence. C'est une imitation vraiment très évoluée, qui apparaît irrésistible à tout animal ou créature qui entend sa voix. Pour un Lemming, une Lemme fatale, c'est quelque chose de plus que magnifique. Malheureusement, l'issue en est toujours tragique ...
Elle ne peut attirer qu'un Lemming à la fois. Celui-ci tombe complètement sous son charme et la suivra. Elle lui en fera tellement voir qu'elle le poussera au suicide ! Le seul espoir est de distraire le Lemming pendant suffisamment longtemps pour lui permettre de l'oublier et ainsi de s'échapper.





Mole (Taupe)

La taupe n'est pas un animal méchant par nature, mais elle a la fâcheuse tendance de tout détruire sur son passage lorsqu'elle se réveille. En revanche, elle n'attaque pas les Lemmings (ça change un peu !) et peut en fin de compte se révéler très utile. Notamment parce qu'elle creuse le sol vers le bas, le haut, la gauche ou la droite, en tournant à la manière d'une perceuse. Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez la faire creuser dans la direction que vous souhaitez, en disposant des briques sur son passage. Les taupes n'aiment pas les briques ou ce qui y ressemble, et elles les éviteront en changeant de direction.

Générique

From an Original Animation by	Mike Dailly
Programming Amiga	Andy Whyte Cameron Rattray Allan Findlay
Programming PC	Keith R. Hamilton Russell Elliot Steve Reid Robert Parsons
Programming 3D0	Doug Smith Andi E Frank Arnott
Game Graphics	Oz Stewart Waterson Lenny Lane Ken Fee Pat McGovern Darren Baines
Intro Sequence	Lenny Lane
Lemming Animation	Gary Timmons
Music & SFX	Raymond Usher
Producer	Dave Jones
Art Director	David Osborne
Software Support	Mike Dailly Steve Reid
Level Designers	Andolf, John Whyte, Pat McGovern Ken Fee, Stewart Waterson Oz, Tony Colgan, Raymond Usher, Keith Whelan Craig Arbuthnott, Martin Good & Gary Timmons
Manual, Story & Some Background	Steve Hammond
Quality Assurance	Jeff Culshaw, Jenny Newby Stu Allen, Mark O'Connor
Cover Illustration by	Dave Pether
Packaging and Manual Design	Keith Hopwood Hesketh, Southport
Product Manager	Michele Harris

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement 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 renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.