SEGA™

SATURN™

SEGA™

TM



3D Lemmings™

COMPACT disc

INSTRUCTION MANUAL

PSYGNOSIS™

Lemmings™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd. © 1996
All Rights Reserved. Published by Psygnosis Ltd. Developed by Clockwork Games.
Licensed by Sega Enterprises, Ltd for play on the SEGA SATURN System

FRANÇAIS

Avertissement sur l'épilepsie

À 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 d'éléments fréquents 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.

2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.

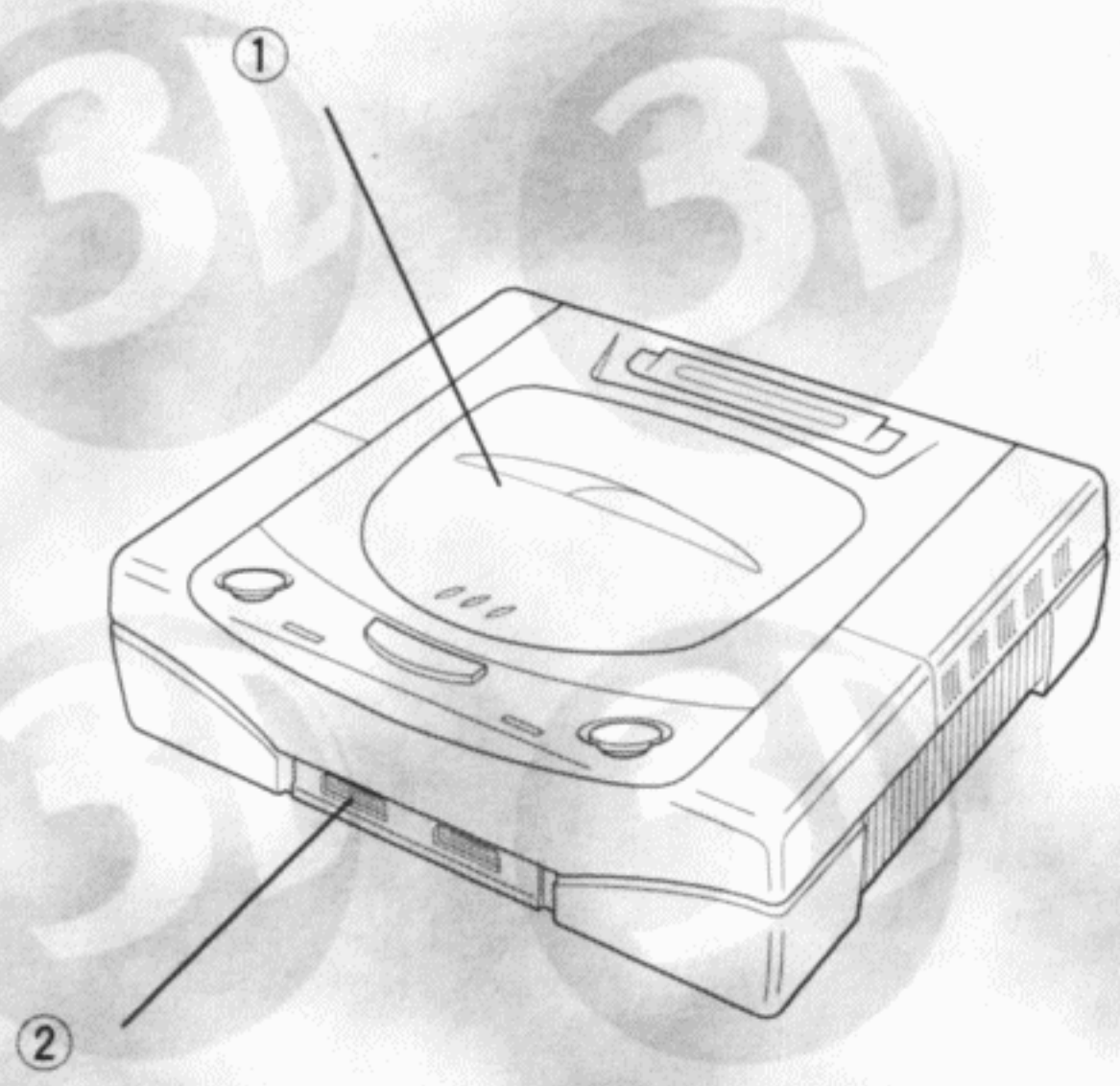
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.

4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

① Console Sega Saturn
② Manette 1



3D LEMMINGS

Bienvenue dans le monde de **3D Lemmings**!

Les Lemmings sont des rongeurs pourvus d'un très petit cerveau. En fait, ils sont si bêtes qu'ils comptent sur VOUS pour prendre toutes les décisions à leur place.

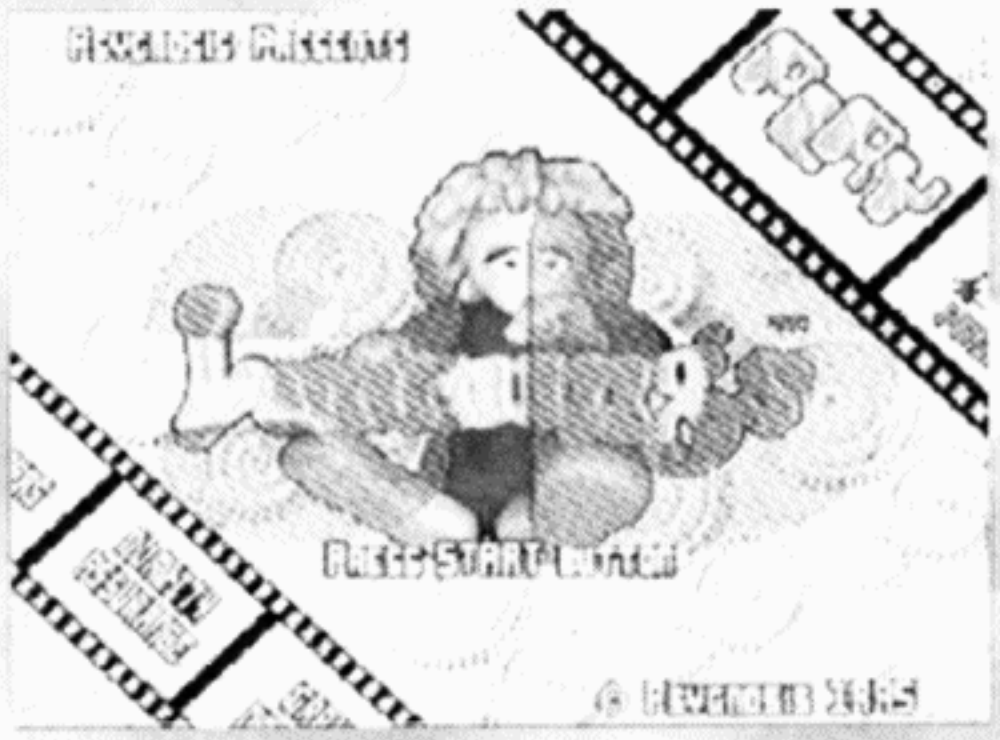
Ils apparaissent sur chaque niveau de jeu en tombant par une trappe dans un environnement hostile. Ils se baladent au hasard, en se suivant les uns les autres, même lorsque cela les amène directement à un piège mortel. A vous de les faire sortir des niveaux en leur permettant d'acquérir les capacités et les forces qui les sauveront. Au fur et à mesure de votre progression d'un niveau à l'autre, l'environnement devient de plus en plus dangereux et difficile, mais votre objectif demeure toujours le même: sauver autant de Lemmings que possible. Espérons que vous parviendrez à en sauver assez pour passer au niveau suivant.
Cette aventure vous apportera son lot de rires et de larmes, mais attention...vous n'allez pas fermer l'oeil pendant un an!



MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu chargé, une introduction animée apparaît. Si vous souhaitez passer l'introduction, appuyez sur **A**. L'écran de menu principal s'affiche alors.

Le menu principal vous propose cinq choix. Ceux-ci s'affichent un par un dans le coin supérieur droit du menu écran. Servez-vous des boutons GAUCHE et DROITE de votre pavé directionnel pour faire défiler les choix.



Play (Jeu): Pour commencer à jouer, affichez cette option, puis appuyez sur **A**. Si vous commencez une séance de jeu et que vous n'avez pas chargé de partie auparavant, vous passerez au premier niveau correspondant au degré de difficulté que vous avez choisi. Si vous avez chargé une partie auparavant, ou si vous revenez au jeu à partir du menu principal, une liste des niveaux effectués apparaîtra en vert. Le niveau suivant apparaîtra également - si vous ne l'avez pas encore tenté, il s'affichera en blanc. Il s'affichera en rouge si vous l'avez déjà tenté sans succès. Appuyez sur **A** en vous positionnant sur n'importe lequel de ces niveaux pour vous y rendre. L'écran vous informe également du nombre de Lemmings sauvés et du temps qu'il vous restait sur les niveaux déjà terminés. Appuyez sur **B** si vous souhaitez revenir au menu principal.

Level Select (Sélection du niveau): Modifiez la difficulté du jeu en sélectionnant un degré de compétence. Les choix sont les suivants: AMUSANT ("FUN"), DELICAT ("TRICKY"), EPROUVANT ("TAXING"), MORTEL ("MAYHEM"). Il existe également un mode d'entraînement ("PRACTICE"). Pour faire défiler les choix, appuyez sur **A** ou **B** sur le pavé.

Codes: Ils vous permettent de sauter les niveaux que vous avez déjà effectués. Sélectionnez l'écran mots de passe en appuyant sur **A**. Placez le curseur sur la lettre que vous souhaitez saisir au moyen des boutons directionnels, puis appuyez sur **A** pour valider. Une fois le mot code entier saisi, sélectionnez "**End**" (Fin). Si votre mot de passe est valide, vous passerez directement au niveau choisi.

Options: Appuyez sur **A** pour sélectionner l'écran d'options. Voir la section intitulée **Ecran d'options** pour de plus amples informations.

Load/Save (Chargement/Sauvegarde): Il vous est possible de sauver le jeu en cours grâce à la mémoire de sauvegarde Sega Saturn (Sega Saturn Backup Ram). Sélectionnez cette option en appuyant sur **A**. Voir la section intitulée **Chargement et sauvegarde des jeux** pour de plus amples informations.

ECRAN D'OPTIONS



Utilisez les flèches du pavé **VERS LE HAUT** et **VERS LE BAS** pour sélectionner les options suivantes:
Mono/Stereo (Mono/Stéréo): La commutation se fait en appuyant sur **A**.

Musique Vol (Volume musique): Augmentez ou diminuez le volume de la musique du jeu en appuyant sur **A** et **B**.

Sound Vol (Volume son): Augmentez ou diminuez le volume des effets sonores en appuyant sur **A** et **B**.

Cursor Speed (Vitesse du curseur): Augmentez ou diminuez la vitesse de déplacement du curseur en appuyant sur **A** et **B**.

Replays On/Off (Répétition séquence marche/arrêt): Appuyez sur **A** pour activer ou désactiver la fonction de répétition de séquence de jeu.

Configure Controls (Configuration des commandes): Cette option vous permet de modifier le réglage des commandes. Appuyez sur **A** pour la sélectionner, puis reportez-vous à la section **Configuration des commandes** pour de plus amples informations.

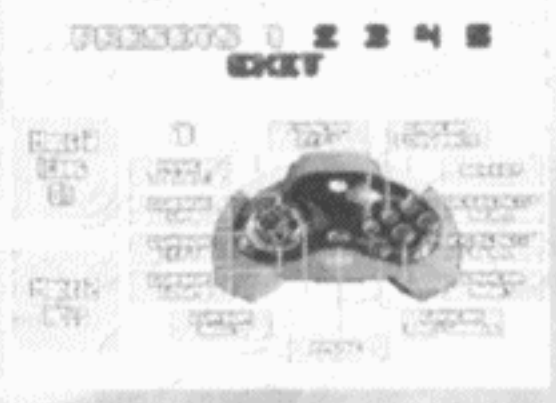
Exit (Sortir): Appuyez sur **A** pour revenir au menu principal.

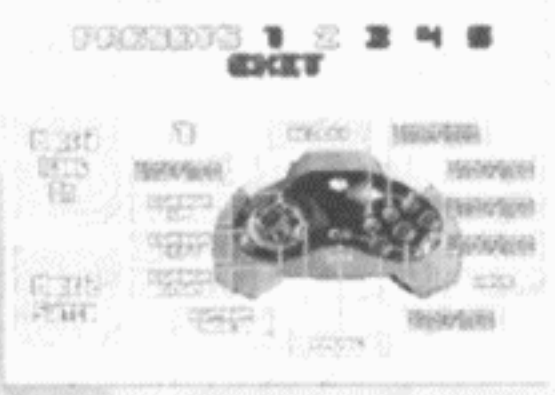
CONFIGURATION DES COMMANDES

Commandes du pavé pré-réglées

3D-Lemmings comporte quatre configurations de commande du pavé.

Sélectionnez **Configure Controls** (Configuration des commandes) sur l'écran d'options. Pour visualiser les différentes configurations, déplacez l'affichage vers la gauche et la droite au moyen des touches fléchées. Vous verrez une représentation du pavé sur laquelle tous les boutons sont accompagnés de leur fonction. Affichez la configuration que vous souhaitez utiliser, puis, sélectionnez **Exit** (Sortir).









Important : Ce manuel suppose que vous avez choisi **Pre-set 1** (Pré-réglage 1), qui est la configuration par défaut. Si vous décidez d'utiliser une autre option, reportez-vous aux diagrammes dans ce manuel jusqu'à ce que vous vous soyez habitué(e) à utiliser les nouvelles commandes.

Pour redéfinir les boutons du pavé

Pour modifier les commandes, sélectionnez **Pre-set 5** (Pré-réglage 5) sur l'écran de configuration. Une option **Edit** (Modifier) apparaîtra au-dessous de l'option **Exit**. Sélectionnez **Edit,** puis appuyez sur **A**. Un nouveau menu apparaîtra en bas de l'écran, à gauche:

Pre-set 1 : Vous permet de copier les commandes de pré-réglage 1 dans le pré-réglage 5 pour les modifier.
Pre-set 2 : Vous permet de copier les commandes de pré-réglage 2 dans le pré-réglage 5 pour les modifier.
Pre-set 3 : Vous permet de copier les commandes de pré-réglage 3 dans le pré-réglage 5 pour les modifier.
Pre-set 4 : Vous permet de copier les commandes de pré-réglage 4 dans le pré-réglage 5 pour les modifier.

Mode 2 Icons On (Icônes mode 2 activées) : Vous permet de choisir si vous souhaitez afficher les icônes en mode de mouvement 2 ou non.
Mode 2 Switch (Commutateur mode 2) : Si vous sélectionnez cette option, il vous faudra appuyer une fois sur une touche pour faire commuter les commandes entre Mode 1 et Mode 2.
Mode 2 Hold (Mode 2 Touche enfoncée) : Si vous sélectionnez cette option, il vous faudra maintenir une touche enfoncée pour faire passer les commandes en mode 2, faute de quoi elles resteront en mode 1.

Control Mode (Mode de commande) : Commute entre mode 1 et mode 2 pour effectuer des modifications.
Clear Controls (Effacer commandes) : Efface les fonctions de tous les boutons en mode 1 et 2.

Use (Utiliser) : Vous ramène au menu précédent.
Pour redéfinir les boutons, changez l'option sélectionnée au moyen des flèches **BAS** et **HAUT** du pavé. Effectuez votre choix en appuyant sur **A**. La fonction choisie sera alors affectée au bouton suivant sur lequel vous appuierez.
Important : Lorsque vous définissez de nouvelles commandes, il vous faudra définir un nombre minimum de "commandes curseur", "sélections" et "déplacements" ou commandes de caméra pour pouvoir quitter l'écran.

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DES JEUX

La mémoire de sauvegarde Sega Saturn vous permet de sauvegarder les jeux en cours pour les recharger ultérieurement. Prenez soin de bien installer la cartouche en respectant les instructions du système.
Sauvegarde : Sélectionnez l'icône **Load/Save** (chargement/sauvegarde) du menu principal. Sélectionnez l'option **Save** (Sauvegarde) de l'écran de chargement/sauvegarde. Si vous avez déjà sauvegardé des fichiers sur la carte, leur liste apparaîtra à l'écran. Vous pouvez remplacer les fichiers (avec l'option **Overwrite** - Effacer) ou en créer de nouveaux (option **New File** (Nouveau fichier):. Effectuez votre sélection et appuyez sur **A**.
Vous devrez alors saisir un nom de fichier - choisissez vos lettres au moyen des boutons fléchés et validez-les en appuyant sur **A**. Lorsque le nom est complet, sélectionnez **End** (Fin) et votre nom sera mémorisé.
Chargement : Sélectionnez l'icône **load/save** du menu principal. Sélectionnez l'option **Load** (Chargement) de l'écran de chargement/sauvegarde. La liste des fichiers déjà sauvegardés sur la carte (le cas échéant) apparaîtra alors. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez charger au moyen des boutons fléchés. Effectuez votre sélection et appuyez sur **A**. On vous demandera si vous êtes certain d'avoir sélectionné le bon fichier - répondez **Yes** (Oui) ou **No** (Non). Si vous choisissez **Yes**, le fichier sera chargé.
Utilitaires: Sélectionnez l'icône **load/save** du menu principal. Sélectionnez l'option **Utils** (Utilitaires) de l'écran de chargement/sauvegarde. Vous aurez alors la possibilité d'effacer n'importe quel jeu précédemment sauvegardé.

MODE D'ENTRAINEMENT



Affichez l'icône de **Level Select** (Sélection de niveau) du menu principal et choisissez **Practice** (Entraînement). Puis, affichez l'icône **Play** (Jeu) et appuyez sur **A**.

Le menu qui apparaîtra vous présentera la liste de toutes les compétences et obstacles spéciaux du jeu. Pour vous entraîner à l'une des compétences, servez-vous des boutons fléchés du pavé afin de sélectionner l'icône de votre choix, puis appuyez sur **A**. Reportez-vous aux sections intitulées **"Attribution des compétences"** et **"Barres de statut et icônes"** pour de plus amples renseignements sur ces compétences et leur utilisation. Une fois que vous aurez choisi une compétence, une vue panoramique du niveau s'affichera. Pour jouer, appuyez sur **A**. Pour voir une démonstration du niveau, appuyez sur **Y**. Pour revenir au menu d'entraînement, appuyez sur **B**.

Le niveau d'entraînement se joue comme un niveau normal, à l'exception du fait qu'un GROS pointeur vous indique exactement où attribuer vos compétences. Nous vous recommandons fortement de vous familiariser avec le jeu en essayant plusieurs niveaux d'entraînement.

ECRAN D'OBJECTIF

Lorsque vous jouez, chaque niveau est précédé d'un écran d'objectifs précisant le nombre de Lemmings qui pénétreront dans le niveau, ainsi que le nombre d'entre eux que vous devrez sauver.

L'écran d'objectif vous propose trois choix.

- Appuyez sur **A** pour jouer le niveau.
- Appuyez sur **B** pour revenir au menu principal.
- Appuyez sur **Y** pour obtenir une vue panoramique du niveau ainsi que des informations supplémentaires.

LE JEU

Votre but: amener autant de Lemmings que possible depuis la trappe par laquelle ils pénètrent dans le niveau jusqu'à la porte de sortie. Si vous parvenez à sauver autant de Lemmings que nécessaire (ou plus!), vous pourrez passer au niveau suivant. Votre temps pour terminer les niveaux est limité.

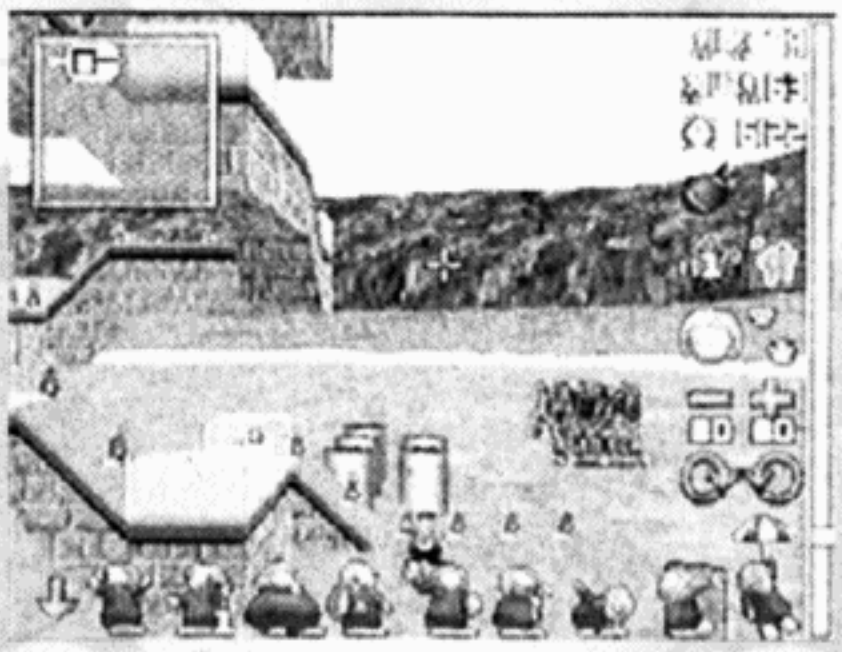
DEPLACEMENT DES CAMERAS

Lorsque vous commencez à jouer, vous verrez une vue du niveau, avec la trappe ouverte par laquelle tombent les Lemmings. Vous aurez certainement besoin de déplacer votre point de vue pour jouer.

Vous avez quatre caméras à votre disposition. Elles peuvent toutes être déplacées.

Déplacement des caméras : L'icône caméra se situe à mi-hauteur du côté droit de l'écran de jeu. Sélectionnez-la au moyen des boutons fléchés (en faisant attention de bien vous trouver en mode 1), puis, faites défiler les quatre vues avec le bouton **R**. Il vous est possible de déplacer n'importe quelle caméra avec votre pavé. Reportez-vous au diagramme du pavé de la section **"Configuration des commandes"**, pour le détail complet des mouvements. Souvenez-vous que le mode 1 vous permet de vous déplacer dans quatre directions. Utilisez le bouton **L** pour passer en mode 2 si vous souhaitez avoir une plus grande liberté de mouvement. Nous vous recommandons de passer un petit moment à vous habituer à déplacer les caméras avant de vous essayer au jeu.

LA CARTE



Au cours du jeu, vous verrez une carte aérienne du niveau en cours dans le coin supérieur gauche de l'écran. Elle vous indique la position de tous les Lemmings sur le niveau. Cette fonction est inactive par défaut. Pour l'activer, ou la désactiver, appuyez sur le bouton **R**.

ATTRIBUTION DES COMPETENCES

A l'état normal, un Lemming ne peut qu'aller de l'avant. S'il rencontre un obstacle, il se retourne et repart là d'où il vient.
Il est possible d'influencer le déplacement des Lemmings en choisissant des instructions et en les attribuant à un Lemming donné. Pour ceci, référez-vous aux **icônes de compétence** qui apparaissent sur la **barre de statut inférieure**. Il existe deux barres de statut. L'une se trouve au bas de l'écran, l'autre sur le côté droit.
Attribution des compétences au pavé : Vérifiez que votre pavé est bien en mode 1. Utilisez les boutons **Z** et **C** pour faire défiler les icônes de compétence. Vous trouverez une explication de ces icônes dans la section intitulée **"Barres de statut et icônes"**. Pour attribuer une compétence, sélectionnez celle de votre choix, puis, déplacez le pointeur au moyen des boutons fléchés jusqu'au Lemming auquel vous souhaitez l'attribuer. Appuyez alors sur le bouton **R**.

BARRES DE STATUT ET ICONES

Barre de statut inférieure



Icône flèche : Il vous arrivera parfois de trouver une forte concentration de Lemmings dans un endroit restreint, et il sera alors difficile de choisir celui que vous voulez. L'icône flèche vous permet de vous assurer que vous choisissez le bon. Sélectionnez cette icône pour activer/désactiver cette fonction. Lorsqu'elle est active, placez le pointeur sur le Lemming de votre choix et appuyez sur le bouton **R**. Une flèche blanche apparaîtra sur la tête du Lemming choisi. S'il s'avère que vous vous êtes trompé de Lemming, continuez à appuyez sur le bouton **R** tout en pointant sur différents Lemmings jusqu'à ce que vous finissiez par marquer le bon. Lorsque vous serez satisfait de votre choix, sélectionnez l'icône de compétence que vous souhaitez attribuer au Lemming en question, et l'attribution se fera automatiquement. L'icône flèche remplit également une autre fonction, bien que cette dernière ne s'applique qu'au jeu en mode Lemming Virtuel. Sélectionnez l'icône et appuyez sur le bouton **R** pour passer en revue tous les Lemmings qui se trouvent sur le niveau en cours.



Icône visage : Pour passer en mode Lemming Virtuel, sélectionnez l'icône visage et appuyez sur le bouton **R** sur un Lemming. Lorsque vous vous trouvez en mode Lemming Virtuel, la sélection d'une compétence a pour effet de l'attribuer immédiatement au Lemming sélectionné. Appuyez sur le bouton **R** en pointant sur un autre Lemming pour faire passer votre point de vue sur ce dernier. Vous repasserez en mode normal lorsque votre Lemming virtuel quittera le niveau ou lorsque vous sélectionnerez à nouveau l'icône visage. Si vous souhaitez passer en revue tous les Lemmings présents sur le niveau lorsque vous vous trouvez en mode Lemming Virtuel, sélectionnez l'icône flèche. Il est possible de faire pivoter la tête de votre Lemming virtuel de 90°. Pour cela, appuyez sur les flèches du pavé en mode 1. La position du pointeur contrôle la direction dans laquelle la tête pivote. Attention: cette fonction n'est pas disponible si votre Lemming est un CREUSEUR, un EXCAVATEUR ou un MINEUR.

Icônes de compétence des Lemmings : Il existe neuf icônes de compétence - vous remarquerez que chacune d'entre elles s'accompagne d'un nombre. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette compétence particulière pour un niveau donné. Si aucun nombre n'apparaît, cela signifie que la compétence n'est pas disponible.



Bloqueur : le Lemming se tient immobile et aucun autre Lemming ne peut passer.



Tourneur : permet d'aider les Lemmings à prendre les tournants. Attribuez la compétence comme à l'accoutumée, mais une fois que vous aurez appuyé sur le bouton **R** pour choisir le Lemming en question, il vous faudra appuyer sur le même bouton une deuxième fois pour indiquer la direction dans laquelle le Lemming doit tourner. Une flèche marquera cette direction pour vous aider.



Bombardier: cette fonction permet habituellement de se débarrasser d'un bloqueur. Une fois la compétence attribuée, un compte-à-rebours apparaît au-dessus de la tête du Lemming choisi et... boum!



Constructeur : attribuez cette compétence pour construire un pont. Un Lemming construit toujours vers le haut, toujours suivant le même angle et toujours dans la direction qui était la sienne au moment où il est devenu constructeur. Il arrête de construire lorsqu'il est à court de briques, lorsque le pont rencontre un obstacle, ou lorsqu'il se cogne la tête.



Creuseur : cette compétence permet à votre Lemming de creuser horizontalement à travers toute surface adéquate se trouvant devant lui. Une fois parvenu de l'autre côté, il reprend la marche. Les Lemmings ne peuvent pas creuser à travers n'importe quoi - l'acier leur cause de sérieuses difficultés.



Mineur : le Lemming se met à creuser en diagonale vers le bas dans la direction qui était la sienne. Les mineurs continuent leur travail jusqu'à ce qu'ils soient à court de matériau à creuser -ici encore, ils s'arrêtent s'ils tombent sur un matériau qu'ils ne peuvent pas creuser.



Excavateur : un Lemming excavateur creuse verticalement vers le bas. S'il tombe à court de matériau à creuser, il tombe dans le trou qu'il a créé. S'il rencontre un matériau qu'il ne peut pas creuser, il s'arrête.



Grimpeur : permet aux Lemmings de grimper à des surfaces verticales. Vous n'aurez pas besoin d'attribuer cette compétence deux fois au même Lemming, car il la conservera jusqu'à ce qu'il quitte le niveau.



Flotteur : cette compétence permet à un Lemming de flotter doucement jusqu'au sol depuis n'importe quelle hauteur. Il la conserve jusqu'à ce qu'il quitte le niveau.

Barre de statut côté droit



In (Dedans) : le nombre vous indique le nombre de Lemmings qui doivent atteindre la sortie. Ce nombre passe du blanc au vert une fois que vous avez sauvé plus de Lemmings que nécessaire.

Out (Dehors) : le nombre de Lemmings qui se trouvent sur le niveau.

Chronomètre : compte à rebours qui vous indique le temps qu'il vous reste avant l'autodestruction du niveau.

Bombe : si vous souhaitez recommencer le niveau, appuyez deux fois sur le bouton **R** sur l'icône bombe.



Avance rapide : cette flèche rouge unique se transforme en deux flèches vertes lorsqu'elle est active. Appuyez sur le bouton **R** pour passer de vitesse normale à avance rapide.



Caméra : appuyez sur le bouton **R** pour passer en revue le point de vue des 4 caméras.



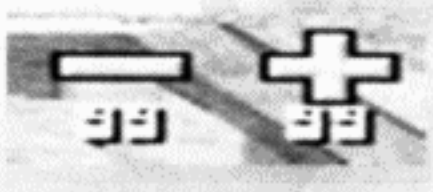
Carte : appuyez sur le bouton **R** pour activer/désactiver la carte si elle est disponible pour le niveau en cours.



Pause : appuyez sur le bouton **R** pour mettre/enlever la pause. Lorsque vous vous trouvez en mode pause, il vous est toujours possible de déplacer les caméras pour modifier les vues, mais les Lemmings ne bougent pas et le chronomètre est interrompu. Cette fonction peut également s'activer en appuyant sur le bouton **START** du pavé.



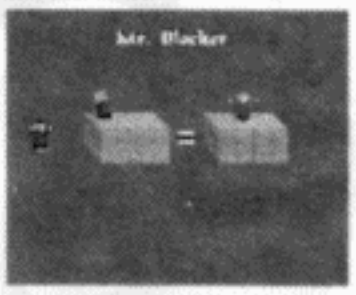
Icône de pivotement gauche et icône de pivotement droit : appuyez sur **R1** ou cliquez à GAUCHE sur ces icônes pour faire pivoter le niveau en cours vers la gauche ou la droite autour de son point central. Cette fonction n'est pas disponible pour les niveaux internes.

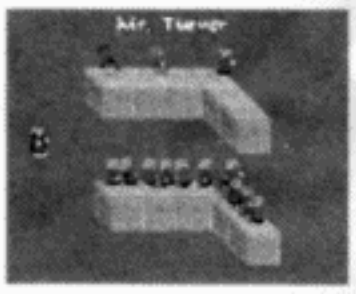


Icône d'augmentation du débit et icône de diminution du débit : appuyez sur **R1** ou cliquez à GAUCHE sur ces icônes pour augmenter ou diminuer le débit d'entrée des Lemmings dans le niveau. Un débit plus faible est plus facile à gérer, mais il n'est pas possible de descendre en-deçà du débit de départ.

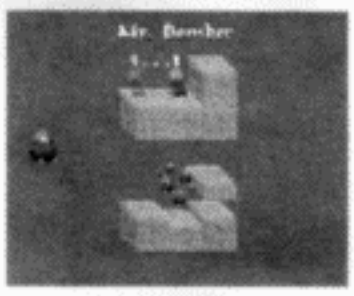
INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES PORTANT SUR L'ATTRIBUTION DES COMPETENCES

Les niveaux de 3D Lemmings sont construits en blocs et toutes les actions des Lemmings se déroulent bloc par bloc. Lorsqu'un Lemming reçoit une compétence donnée, il se rend jusqu'au bloc ou demi-bloc suivant avant d'entreprendre son action. Le bloc sur lequel l'action s'arrête dépend de la compétence attribuée (voir ci-dessous). Il est important de bien comprendre le fonctionnement des compétences pour exploiter au maximum les possibilités du jeu. Par exemple, lorsque vous créez un bloqueur, celui-ci poursuit son mouvement jusqu'à l'extrémité du bloc avant d'effectuer son action.

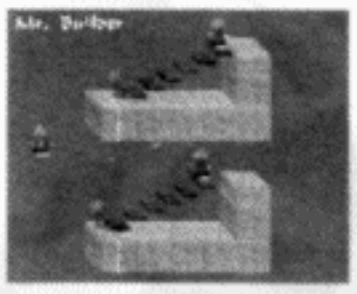




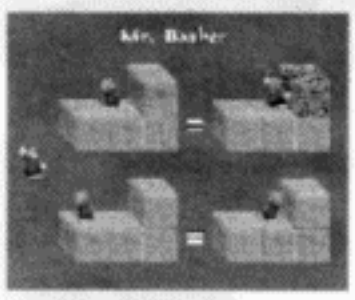
Bloqueur et tourneur : ils continueront jusqu'à l'extrémité du bloc sur lequel ils se trouvent, puis, repectivement, ils se mettront en position de blocage ou tourneront.



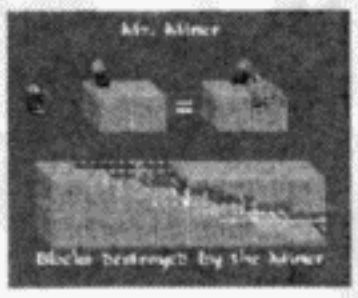
Bombardier : il poursuit sa progression jusqu'à ce que le chronomètre au-dessus de sa tête atteigne zéro. Il endommage alors le bloc sur lequel il se trouve ainsi que les quatre blocs adjacents, mais à moindre échelle.



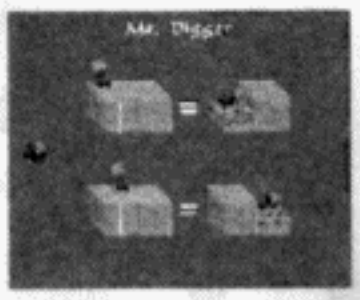
Constructeur : un Lemming doté de cette compétence continue à avancer jusqu'au bloc ou demi bloc suivant, puis, il commence à construire.



Creuseur : il poursuit sa progression sur un bloc jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle et commence à creuser. Si, après avoir creusé un bloc entier, il n'atteint aucun matériau pouvant être creusé, 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 commence à creuser le bloc qui se trouve devant lui.



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





Grimpeurs et flotteurs : 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 à chaque fois qu'il en a l'occasion.

ECRAN DE FIN DE NIVEAU

Le niveau sera terminé si vous parvenez à sauver le nombre de Lemmings requis dans le délai imparti.

Il sera également terminé si tout votre temps s'écoule avant que vous n'ayez pu sauver le nombre de Lemmings requis, si tous vos Lemmings sont morts, ou si vous abandonnez le niveau par n'importe quel autre moyen.

Une fois le niveau terminé, vous recevrez un compte-rendu de votre progression. Si vous avez réussi à terminer le niveau, vous recevrez un mot de passe qui vous permettra de le sauter à l'avenir. Deux icônes situées au bas de l'écran vous donnent la possibilité soit de ré-essayer ("Retry" - appuyez sur **A**), soit de retourner au menu principal ("Main Menu" - appuyez sur **B**).

REPETITION DE SEQUENCE

Cette fonction enregistre tous vos mouvements lorsque vous jouez un niveau. Si vous échouez et si vous retentez votre chance immédiatement, la séquence de vos mouvements sera répétée jusqu'à votre dernier mouvement. Il vous est possible de contrôler manuellement la répétition en appuyant sur **A**. Le bouton **B** du pavé permet d'activer/désactiver l'avance rapide.

OBSTACLES SPECIAUX

Séparateurs : structures en forme de pagodes qui séparent votre file de Lemmings en deux colonnes. Lorsqu'ils les passent, vos Lemmings tournent de 90° et continuent à avancer dans leur nouvelle direction. Ils pivotent vers la droite et la gauche en alternance.

Trampolines : lorsqu'un Lemming marche ou tombe sur un trampoline, il se met à rebondir vers l'avant et le haut dans la direction qui était la sienne. Les trampolines ROUGES augmentent la hauteur et la distance parcourue par les Lemmings d'un bloc à chaque fois qu'ils rebondissent. Les trampolines BLEUS diminuent la hauteur et la distance d'un bloc à chaque fois qu'ils rebondissent.

Tapis brise-chute : permettent aux Lemmings de tomber de n'importe quelle hauteur sans se faire assommer ou tuer.

Ressorts: ils envoient les Lemmings dans une zone prédéterminée, quelle que soit la hauteur et la distance par rapport au ressort, et dans n'importe quelle direction.

Cabines de téléportation : fonctionnent toujours par paires. Lorsqu'un Lemming passe par l'une des deux cabines, il se trouve téléporté jusqu'à l'autre.

Blocs glissants : certains niveaux comportent des blocs glissants. Si un Lemming pose le pied sur l'un de ces blocs, il glisse jusqu'à ce qu'il atteigne un bloc normal. Les seules compétences qu'il vous est possible d'attribuer à un Lemming en train de glisser sont: bombardier, grimpeur et flotteur.

Corde de descente : lorsqu'un Lemming passe par un bloc qui constitue le point de départ d'une corde de descente, il se retrouve automatiquement en bas de la corde.

REMARQUE : Un **SEUL** Lemming à la fois peut utiliser les objets suivants: RESSORTS, CABINES DE TELEPORTATION et CORDES DE DESCENTE. Si un Lemming est déjà en train d'utiliser l'objet, les autres Lemmings continueront leur chemin.

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :
Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

CREDITS

SATURN VERSION

Producer	Leon Walters
Licensing Director	Ian Grieve
Licensing co-ordinator	Suzanne McGlynn
Third Party Liason	Liz Sumner
Quality Assurance	Gary Nichols, Dave Parkinson
Manual and Packaging Design	Sega Europe
Thanks to...	Greg Duddle, Cassandra Beyer

SATURN VERSION DEVELOPED BY PERFECT ENTERTAINMENT

Producer	Colin Fuidge
Saturn Programmers	Chris Waterworth, Manjit Ghataora, Ian Abbott
Quality Assurance	Matt Stamps
Additional Graphics	David Swan Warren Hawkes

ORIGINAL 3D LEMMINGS TEAM

2D Graphics and Animation	Neil Casini
3D Modelling and Animation	Rob Matthews
Original Lemming Models	Peter Grayley
Support Programs	Andrew Brechin
Level Design	Andrew Brechin, Neil Casini, Martin Hall, James Thomas
Music, Speech and Sound Effects	PC Music
Senior Producer	Greg Duddle
Music Manager	Phil Morris
Product Manager	David Dyett
Public Relations	Mark Blewitt
Play Testing	Clockwork Games, Simon Bagshaw, Matt Geeson, Sam Geeson, Andrew Green, Mick Malysz, Gary Nichols, Dave Parkinson, Paul Stone
Special Thanks To	Craig Duddle, Harry Holmwood, Jan Puttnam, Jason Scott, Paul Tebbutt, Leon Walters
Extra Special Thanks	Greg Duddle
Manual and Packaging Text	Damon Fairclough

GAME BASED ON ORIGINAL CHARACTERS CREATED BY DMA DESIGN

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

NOTES





Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Çanada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

672-3682-50

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. ©1995