

Manuel

VERSION FRANÇAISE



MS-DOS (INSTALLATION OBLIGATOIRE SUR DISQUE DUR)

1. Amorcez votre ordinateur avec DOS version 3.0 ou supérieure. Si vous voulez utiliser une souris, assurez-vous que le pilote de la souris est installé.
2. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A. Sélectionnez celui-ci en tapant A: puis tapez **INSTALL C:** (remplacez le cas échéant la lettre par celle de votre disque dur).
3. Suivez les instructions à l'écran.
4. Pour exécuter le programme après l'installation, connectez-vous au disque approprié puis tapez **CD\2** pour passer au répertoire **L2**.
5. Tapez **L2** pour l'exécuter.
6. Si vous voulez changer la configuration d'installation, tapez **INSTALL**.

AMIGA

1. Insérez la disquette 1 dans l'unité interne et allumez votre ordinateur. Si vous disposez de lecteurs externes, insérez la disquette 2 dans **df1** et la disquette 3 dans **df2**.
2. A présent, Lemmings 2 charge le logo **Psygnosis**, puis la séquence d'introduction et les données de jeu.
3. Si vous n'utilisez qu'un lecteur, suivez les instructions à l'écran concernant le changement de disquettes afin de charger toutes les données requises.

ATARI ST

1. Eteignez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Insérez la disquette 1 dans l'unité interne puis les autres disquettes dans les lecteurs externes appropriés.
3. Allumez votre moniteur, puis votre ordinateur.
4. Le jeu se charge.

Vous connaissez sûrement maintenant le terrible sort qui guette les Lemmings. Non seulement ils doivent quitter leurs charmantes petites masures pour de bon, mais ils doivent fuir leur île avant qu'elle ne disparaisse à tout jamais dans les ténèbres. Leur dernière heure a sonné.

Votre mission consiste donc à sauver le plus grand nombre de Lemmings possible dans chaque tribu et à les aider à quitter l'île même si, à la lecture de la petite histoire qui accompagne le jeu, vous pensez que certains Lemmings, un peu égocentriques, ne méritent pas vraiment une place sur l'arche. Ne vous inquiétez pas, nous vous comprenons !

L'île aux Lemmings se compose de 12 pays, possédant tous un morceau du talisman et peuplés de tribus aussi différentes les unes que les autres. Vous devez faire progresser au moins un Lemming de chaque tribu parmi les 10 niveaux de jeu pour permettre à chacune d'entre elles d'apporter son morceau du talisman sur l'arche. Une fois les 12 morceaux rassemblés, le vaisseau pourra appareiller et les Lemmings seront sauvés. Mais attention, seuls les Lemmings sauvés au niveau 1 vous suivront au niveau 2 !

TALISMAN DE BRONZE, D'ARGENT OU D'OR

Le type du talisman (bronze, argent ou or) décerné au joueur dépend du nombre de Lemmings qu'il a sauvés dans une tribu. S'il réussit à sauver la tribu en ne laissant derrière lui que quelques Lemmings, il se voit décerner un talisman en bronze. S'il sauve la tribu avec brio, il obtiendra le talisman en or. Le talisman en argent récompense une performance intermédiaire. Au terme de chaque niveau, il vous est décerné une médaille qui indique si vous êtes en lice pour l'or, l'argent ou le bronze. L'idéal serait bien sûr de décrocher l'or pour chaque tribu. Bonne chance !

Le menu principal s'affiche après la séquence d'introduction.

[MAP] (CARTE)

Cliquez sur l'icône de la carte pour faire apparaître une carte de l'île aux Lemmings.

[LOAD] (CHARGER)

Charger un jeu sauvegardé.

[SAVE] (SAUVEGARDER)

Sauvegarder un jeu sur disquette afin de le reprendre ultérieurement.

[EXIT] (QUITTER)

Quitter le jeu.

[PRACTICE] (ENTRAÎNEMENT)

Avant de vous plonger dans le jeu, vous voudrez peut-être cliquer sur cette icône. Sélectionnez sur l'écran qui apparaît les aptitudes des Lemmings que vous voulez essayer. Vous pouvez alors jouer l'un des quatre niveaux d'entraînement. Exterminez les Lemmings à l'arme nucléaire pour sortir!

[PLAY] (JOUER)

Lorsque vous serez prêt à jouer pour de bon, sélectionnez une tribu pour accéder à l'écran préliminaire. Ce dernier indique avec précision les aptitudes dont les Lemmings jouissent pour passer un niveau et fournit une carte succincte du pays en question. Il affiche, en outre, le temps qui vous est imparti pour porter secours à vos joyeux lurons.

Vous pouvez également à partir de cet écran accéder aux niveaux que vous avez joués précédemment et ce, afin d'augmenter le nombre de Lemmings secourus !



Vous devez, sur chaque écran, conduire le plus grand nombre de Lemmings de la porte par laquelle ils arrivent à la sortie qui est représenté soit par une maison soit par une porte. Vous pouvez faire défiler l'écran dans huit directions en déplaçant le pointeur sur les bords de l'écran.

Si vous cliquez avec la souris sur un endroit précis de l'écran, la zone de jeu sera centrée sur le pointeur.

Les 8 aptitudes des Lemmings sont répertoriées dans la partie inférieure de l'écran, le nombre d'utilisations possibles de chacune d'entre elles étant inscrit dans la case d'aptitude. Ce nombre diminue au fur et à mesure que vous utilisez l'aptitude en question. Pour en utiliser une, il vous suffit de cliquer sur la case correspondante, de sélectionner le Lemming qui en bénéficiera et d'appuyer sur le bouton gauche de la souris.



LES TOUCHES F1 À F8 correspondent aux huit cases d'aptitude. L'écran est truffé de petites astuces qu'il vous faudra résoudre si vous voulez mener à bien votre mission. Soyez donc perspicace!

INTERROMPRE LE JEU. Pour commencer à jouer, sélectionnez à nouveau ce bouton ou cliquez sur une autre icône.

VENTILATEUR. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour aider quelques Lemmings volants à se déplacer.

FAITES UN DOUBLE-CLIC sur l'icône de neutralisation pour finir le niveau et, sniff, dire au revoir à tous ces adorables Lemmings.

MODE AVANCE RAPIDE. Revient à la vitesse normale lorsqu'une aptitude ou un outil est utilisé ou lorsque vous cliquez à nouveau sur l'icône.

NOMBRE DE LEMMINGS RESTANTS DANS LA TRIBU.

NOMBRE DE LEMMINGS SAUVÉS.

TEMPS RESTANT.

Lorsque vous avez fini un niveau, le nombre de Lemmings restants s'affiche ainsi que votre médaille. Elle correspond au morceau du talisman que vous cherchez dans la tribu en question.

TROIS OPTIONS S'OFFRENT ALORS À VOUS :

1. Jouer le niveau suivant en compagnie des Lemmings que vous venez de sauver.
2. Tenter votre chance une deuxième fois sur ce même niveau pour sauver davantage de Lemmings.
3. Revenir au menu.

Vous pouvez à partir de cet endroit sauvegarder votre jeu ou aller sur la carte pour sélectionner une autre tribu.



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**.



COMMANDES RAPIDES

F1-F8	Sélectionner des aptitudes
BARRE D'ESPACEMENT	Utiliser le ventilateur
P	Pause
RETOUR	Avance rapide
Z ET X	Passer aux icônes adjacentes
ECHAP	Abandonner le niveau
TAB	Basculer entre 50/60Hz (pour l'Amiga uniquement)

LES APTITUDES DES LEMMINGS II

Elles se classent en plusieurs catégories :

Vent Effet du ventilateur sur les Lemmings

Travaux de terrassement Lemmings qui creusent le sol

Construction Lemmings qui construisent

Tir Lemmings qui tirent ou lancent quelque chose

Déplacement Changer le mode de locomotion des Lemmings

Divers Aptitudes Lemmings extraordinaires

VENT

[BALLOONER] (MONTGOLFIÈRE)

Un Lemming transformé en montgolfière s'élève dans les airs sans s'arrêter. Il ne peut être transformé à moins que la montgolfière s'éclate.



[MAGIC CARPET] (TAPIS VOLANT)

Les tapis volants se déplacent au-dessus du sol en suivant le relief du terrain. S'ils arrivent au-dessus du bord d'une falaise, ils perdent de l'altitude jusqu'à ce qu'ils se stabilisent. Ils ne reprennent de l'altitude que lorsqu'ils heurtent quelque chose.



[JET PACK] (JET)

Les jets volent au-dessus du sol et ne se déplacent que s'ils sont poussés par l'air du ventilateur. La durée d'utilisation du jet est d'environ 10 secondes.



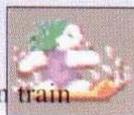
[TWISTER] (TOURBILLON)

Ce Lemming tourne sur lui-même. Sous l'effet du ventilateur, il se met à creuser une galerie telle une vrille qui s'enfonçe dans le sol. Il perd cette aptitude s'il quitte le sol.



[SURFER] (VÉLIPLANCHISTE)

Vous pouvez transformer un Lemming qui est en train de se noyer ou de nager en véliplanchiste. Il ne pourra se déplacer que s'il est poussé par le ventilateur. Il saute automatiquement de sa planche lorsqu'il atteint la terre ferme.



[PARACHUTER] (PARACHUTISTE)

Un parachutiste descend lentement et peut se déplacer à l'horizontale sous l'effet du ventilateur. Il s'agit d'une aptitude permanente.



[HANG GLIDER] (DELTA PLANE)

Un Lemming accroché à un deltaplane descend lentement en biais jusqu'à ce qu'il touche le sol. Vous ne pouvez le transformer tant qu'il est dans les airs.



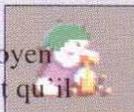
[ICARUS WINGS] (AILES D'ICARE)

Ces acrobates aériens volent à l'horizontale jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle et peuvent être projetés dans n'importe quelle direction grâce au ventilateur.

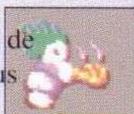


[SCOOPER] (JARDINIER)

Il creuse le plus loin possible en diagonale au moyen de sa bêche. Vous pouvez le transformer pendant qu'il est occupé à creuser.

**[CLUB BASHER] (COUP DE MASSUE)**

Il se fraie un chemin parmi les obstacles à coups de poing en suivant une trajectoire horizontale. Vous pouvez le transformer pendant qu'il creuse.

**[DIGGER] (TERRASSIER)**

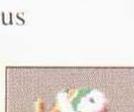
Un terrassier creuse le plus profond possible à la verticale, laissant ainsi derrière lui une cheminée. Vous pouvez le transformer pendant qu'il creuse.

**[BASHER] (MASSUE)**

Il creuse une galerie horizontale dans les obstacles. Vous pouvez le transformer pendant qu'il creuse.

**[MINER] (MINEUR)**

Les mineurs creusent une galerie en oblique. Vous pouvez les transformer pendant qu'ils creusent.

**[FENCER] (TAUPE)**

Ce Lemming creuse un tunnel légèrement incliné vers le haut. Vous pouvez le transformer pendant qu'il creuse.

**[STOMPER] (MAMMOUTH)**

Ce Lemming saute sur le sol et le fait s'enfoncer sous ses pieds. Vous pouvez le transformer pendant qu'il martèle le sol.

**[LASER BLASTER] (LANCEUR LASER)**

Ce Lemming vaporise ce qui se trouve directement au-dessus de lui. Vous pouvez le transformer à tout moment.

**[FLAME THROWER] (LANCE-FLAMMES)**

Un seul jet de flamme suffit à faire disparaître un morceau de paysage. Vous ne pouvez changer l'aptitude du Lemming pendant qu'il est occupé à détruire ce qui l'entoure.

**[EXPLODER] (KAMIKAZE)**

Ce Lemming explose en créant un cratère dans le sol. Il en meurt malheureusement. Pendant les 5 secondes précédant l'explosion, il continue ce qu'il était en train de faire. Tout Lemming peut être transformé en kamikaze.

**[BOMBER] (BOMBARDIER)**

Un bombardier place une bombe à ses pieds. En explosant, celle-ci crée un cratère dans le sol. Le Lemming survit à l'explosion.



CONSTRUCTION

[FILLER] (REPLISSEUR)

Ce Lemming verse sur le paysage une sorte de ciment qui épouse autant que possible la forme du relief avant de se solidifier. Le Lemming ne peut être interrompu pendant cette manœuvre.

**[BUILDER] (MAÇON)**

Les maçons construisent une montée qui atteint 12 briques de haut à l'arrivée. Vous pouvez à tout moment transformer un maçon.

**[PLANTER] (PÉPINIÉRISTE)**

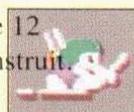
Les pépiniéristes font pousser des plantes qui, lorsqu'elles auront poussé, couvriront en partie le sol et sur lesquelles les autres Lemmings pourront marcher.

**[STACKER] (CONSTRUCTEUR DE MURS)**

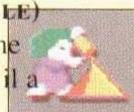
Ce Lemming construit des murs de 12 briques de haut sur lesquels il pourra marcher, une fois la construction terminée.

**[PLATFORMER] (BATISSEUR DE PLATE-FORMES)**

Ce Lemming construit une rampe horizontale de 12 briques. Vous pouvez l'arrêter pendant qu'il construit. Il s'arrêtera néanmoins de lui-même lorsqu'il rencontrera un mur ou un obstacle.

**[SAND POURER] (CONSTRUCTEUR DE TAS DE SABLE)**

Ce Lemming crée un monticule de sable. Vous ne pouvez ni l'arrêter ni le transformer une fois qu'il a commencé.

**[GLUE POURER] (VERSEUR DE COLLE)**

Il s'apparente au remplisseur, mais à une différence près qui est loin d'être négligeable. Alors que le ciment versé par le remplisseur s'écoule par le trou, la colle sèche dès qu'elle atteint la partie inférieure de l'orifice.



CE PRODUIT EST

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous offrir le meilleur jeu d'ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous développons, dans l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez nous excuser si les logiciels vous diminuent par là l'investissement disponible à l'achat. Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, le matériel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits. Ce produit ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit d'utiliser le produit. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la location, la vente, la location-prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de reproduction, sans l'autorisation écrite de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd. Le produit LEMMINGS 2, le code du logiciel, le mode d'emploi, le nom du produit, le nom de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces droits ne peuvent être ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés, vendus, distribués, loués, prêtés, ou sous quelque forme électronique ou à une forme lisible par machine sans l'autorisation écrite de Psygnosis Ltd.

[ARCHER]

En un clic de souris, le Lemming tend son arc. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez qu'il tire puis cliquez avec la souris pour qu'il lance ses flèches. La distance qui sépare l'arc du curseur détermine la puissance du tir.

**[THROWER] (LANCEUR DE PIERRES)**

Ce Lemming lance un rocher qui va s'encaster dans le paysage. La distance de lancer sera d'autant plus importante si le Lemming est un ancien coureur.

**[BAZOOKA]**

Un Lemming armé d'un bazooka lance une bombe qui suivra une trajectoire en arc de cercle. Elle explose lorsqu'elle touche le sol et le détruit par la même occasion.

**[SPEARER] (GUERRIER)**

Ce Lemming lance une longue épée qui va venir se planter quelque part dans le décor. La distance de lancer sera d'autant plus importante si le Lemming est un ancien coureur.

**[MORTAR] (MORTIER)**

Ce Lemming lance une bombe qui détruira le sol en retombant.

**[ROPER] (ZORRO)**

Ce Lemming lance un crochet auquel est attachée une corde servant à relier deux points et sur laquelle il pourra marcher. Cliquez une fois pour indiquer où vous voulez lancer le crochet puis une deuxième fois pour le lancer.

**SOUS COPYRIGHT**

présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des production de jeux nouveaux et innovateurs.

es concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du s les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été roit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité r pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis Ltd.

mploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, és ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

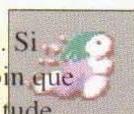
DEPLACEMENT

[WALKER] (MARCHEUR)

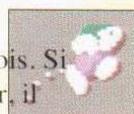
Mode de locomotion habituel du Lemming. Il marche partout, mais ne peut franchir les obstacles trop abrupts.

**[RUNNER] (COUREUR)**

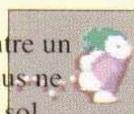
Un coureur se déplace plus vite qu'un marcheur. Si vous le transformez en sauteur, il sautera plus loin que s'il n'avait été un marcheur au départ. Cette aptitude, une fois acquise, est permanente.

**[JUMPER] (SAUTEUR)**

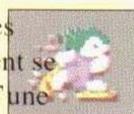
Cliquez sur un sauteur pour le faire sauter une fois. Si le Lemming avait commencé par être un coureur, il sautera plus loin qu'un ancien marcheur.

**[HOPPER] (SAUTERELLE)**

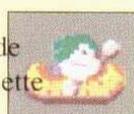
Ce Lemming va sautiller jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle ou que vous changiez ses capacités. Vous ne pouvez néanmoins le transformer que s'il est au sol.

**[SKATER] (PATINEUR)**

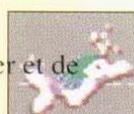
Il arrive que les Lemmings dérapent sur certaines surfaces gelées. Les patineurs, par contre, peuvent se tenir debout et patiner sans problème. Il s'agit d'une aptitude permanente.

**[KAYAKER] (KAYAK)**

L'utilisation d'un kayak permet à un Lemming de traverser une surface d'eau. Il ne peut acquérir cette capacité que lorsqu'il est dans l'eau. Il va alors pagayer jusqu'à ce qu'il atteigne la terre ferme.

**[SWIMMER] (NAGEUR)**

Les Lemmings aquatiques sont capables de nager et de sortir ensuite de l'eau. Il s'agit d'une aptitude permanente. Dès qu'ils se retrouvent dans l'eau, ils se remettent à nager, quel que soit leur mode de locomotion entre deux séances de natation.

**[ROLLER] (PATIN À ROULETTES)**

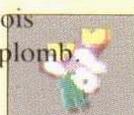
Les Lemmings sur patins à roulettes peuvent ainsi parcourir le pays sans difficulté. Ils peuvent prendre de la vitesse et s'envoler dans les airs s'ils disposent d'une piste d'élancement, ce qui leur permet de franchir des fossés. Vous pouvez changer leurs aptitudes.

**[CLIMBER] (GRIMPEUR)**

Les grimpeurs sont capables d'escalader des parois verticales, mais tombent s'ils rencontrent un surplomb.

**[BOOTER] (TOUT TERRAIN)**

Un Lemming, chaussé de bottes spéciales, peut marcher sur n'importe quelle surface et même se déplacer la tête en bas sur des plafonds. Pour lui donner une autre aptitude, il ne peut se trouver ni sur un mur si sur un plafond.



[SKIER] (SKIEUR)

Un skieur glisse doucement et s'élanche, le cas échéant sur une piste enneigée pour franchir des fossés.



[POLE VAULTER] (PERCHISTE)

Un Lemming perchiste s'élève dans les airs en prenant appui sur une perche après quelques foulées d'élanement. Si la perche touche un obstacle, la tentative du Lemming échoue.



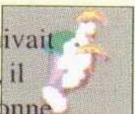
[DIVER] (PLONGEUR)

Le plongeur s'élanche d'une falaise.



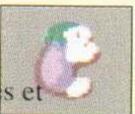
[SLIDER] (VARAPPEUR)

C'est l'inverse du grimpeur. Lorsqu'il arrive au bord d'une falaise, il saute et glisse le long de la paroi si celle-ci est verticale. Une fois arrivé au sol, il se déplace dans la direction opposée à celle qu'il suivait auparavant. Lorsqu'il arrive devant un précipice, il reste suspendu quelques secondes, ce qui vous donne juste le temps de le transformer en "tarzan". Cette aptitude est permanente une fois acquise.



[ROCK CLIMBER] (ALPINISTE)

Un alpiniste peut avancer sur des parois verticales et franchir des saillies de 45 degrés maximum. Cette aptitude est permanente une fois acquise.



[SHIMMIER] (TARZAN)

Ce Lemming saute en l'air et essaie de s'agripper au plafond. Il se déplace ainsi suspendu aussi longtemps que possible. Si le plafond s'arrête net, il reste au bord quelques secondes pour que vous puissiez, le cas échéant, changer son mode de locomotion.



[ATTRACTOR] (CHARMEUR)

Le Lemming doté de cette caractéristique se mettra à jouer de la musique et ses confrères situés à proximité s'arrêteront pour danser.



[FLOATER] (FLOTTEUR)

Ce Lemming descend graduellement vers le sol en cas de chute. Il s'agit d'une aptitude permanente.



[BLOCKER] (GARDE)

Il bloque le chemin aux autres Lemmings. En détruisant le sol sous ses pieds, vous pouvez le transformer en marcheur.



[SUPERLEM] (SUPERLEMMING)

Un SuperLemming vole en direction du curseur et suit ce dernier. S'il entre en collision avec le curseur ou le sol, il redevient un Lemming normal.



PROGRAMMATION DE JEU SUR AMIGA Dave Jones
Andy Whyte
Brian Watson

INTRO AMIGA David Bryson

PROGRAMMATION DE JEU SUR PC Russell Kay
Steven Reid

INTRO ET MATÉRIEL PC John Whyte

PROGRAMMATINO DE JEU SUR ST Wayne Smithson

GRAPHIQUES D'INTRO Gary Timmons
David Osborne
Graeme Anderson
Martin Good

INTRO GRAPHICS Jamie Grant

MUSIQUE Brian Johnston
Raymond Usher
David Whittaker

FX SONORES LEMMING Alasdair Houston

DOCUMENTATION INTERNE Steve Hammond

COORDINATION Simon Little

ET REPRÉSENTANT LE TRAVAIL DE Graeme Anderson
Martin Good
David Hally
Steve Hammond
Alasdair Houston
Mark Ireland
Stacey Jamieson
David Osborne
Doug Smith
Gary Timmons
Andy Whyte

COMME DESSINATEURS DE NIVEAU

AUTEUR Richard Biltcliffe

DESIGN Keith Hopwood

PRODUCER Graham Stafford

ET AL À PSYGNOSIS...

Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd
South Harrington Buildings Sefton Street
Liverpool L3 4BQ United Kingdom