Lemmings™

EUROPE

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted.

Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorized in writing by Psygnosis Limited.

The products LEMMINGS and OH NO! MORE LEMMINGS, their program codes, manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited who reserve all rights therein. These documents, program codes and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.
LEMMINGS and OH NO! MORE LEMMINGS and associated logos are trademarks of Psygnosis Limited.
The LEMMINGS and OH NO! MORE LEMMINGS cover illustrations and posters Copyright © 1991 Psygnosis Ltd.
ST® is a registered trademark of Atari Corp.
Amiga™ is a registered trademark of Commodore-Amiga Inc.

PSYGNOSIS LIMITED
South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, United Kingdom L3 4BQ.
Telephone: 051-709 5755

USA Office: 29 Saint Mary's Court, Brookline, MA 02146
Telephone: (617) 731-3553

COPYRIGHT© 1991 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED

LEMMINGS Lipsmackin', cliff leapin', bridge buildin', excavating, hole diggin', barrier makin', mountain climbin'...

Contents

The Cast	Page 4
English	Page 11
French	Page 18
German	Page 25
Italian	Page 31

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see page 17 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game . . . Please see page 17 for more information regarding Viruses and your Warranty.

"Look what I can do!"
"Regarde ce que je peux faire!"
"Sieh mal, was ich kann!"
"Guarda cosa posso fare!"

Climb
Grimper
Klettern
Saltare

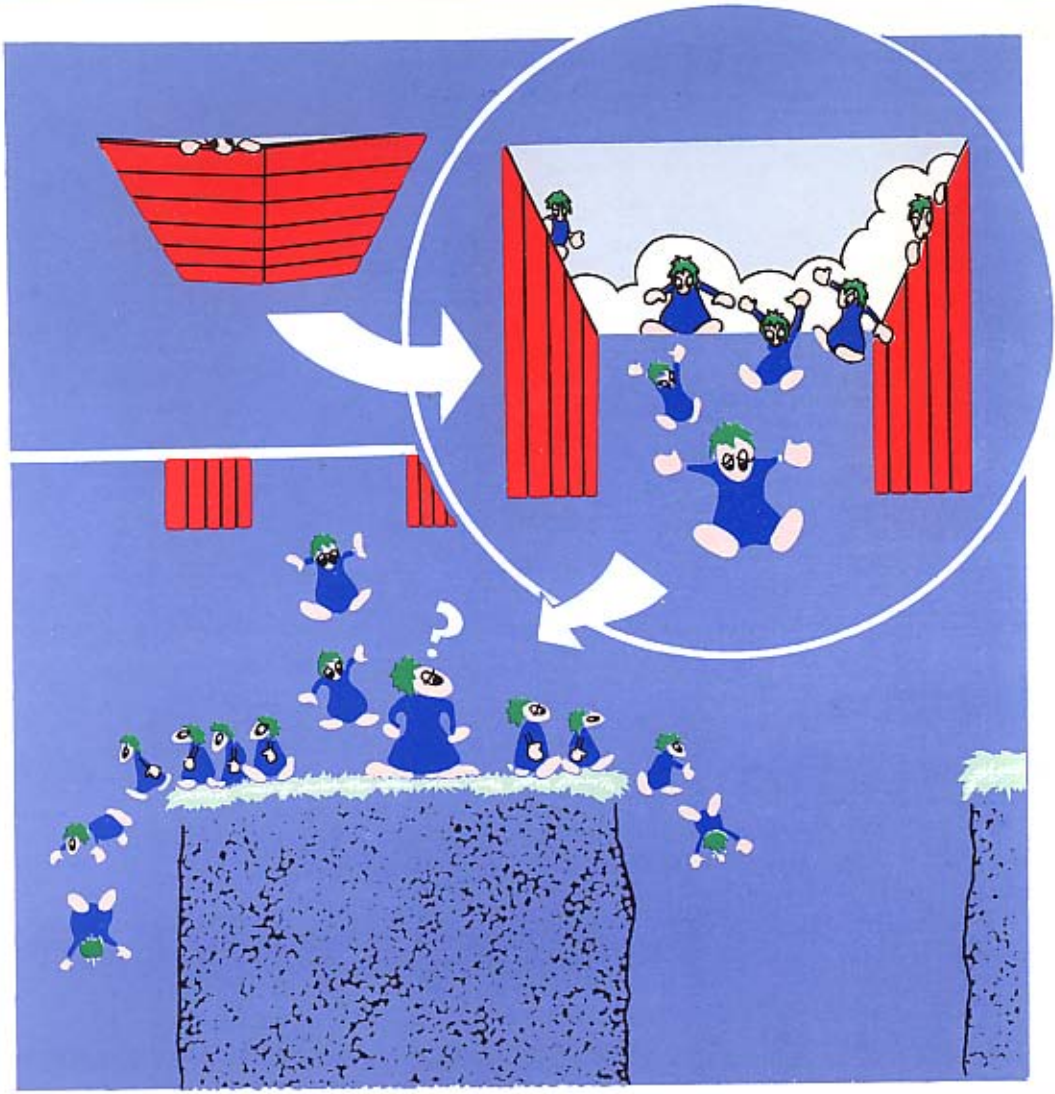
Float
Descendre en parachute
Fallschirmspringen
Galleggiante

Blow Up Blockers (he he)
Faire exploser les Bloqueurs
Blocker hochjagen (he he)
Far esplodere i bloccatori

Block
Bloquer
Blocken
Bloccare

Build Bridges
Construire des ponts
Brücken bauen
Costruire ponti

Dig Tunnels – across, diagonally and down
Creuser des tunnels horizontalement, en diagonale et verticalement
Tunnel quer, diagonal und nach unten graben
Costruire gallerie incrociate, in diagonale e in basso



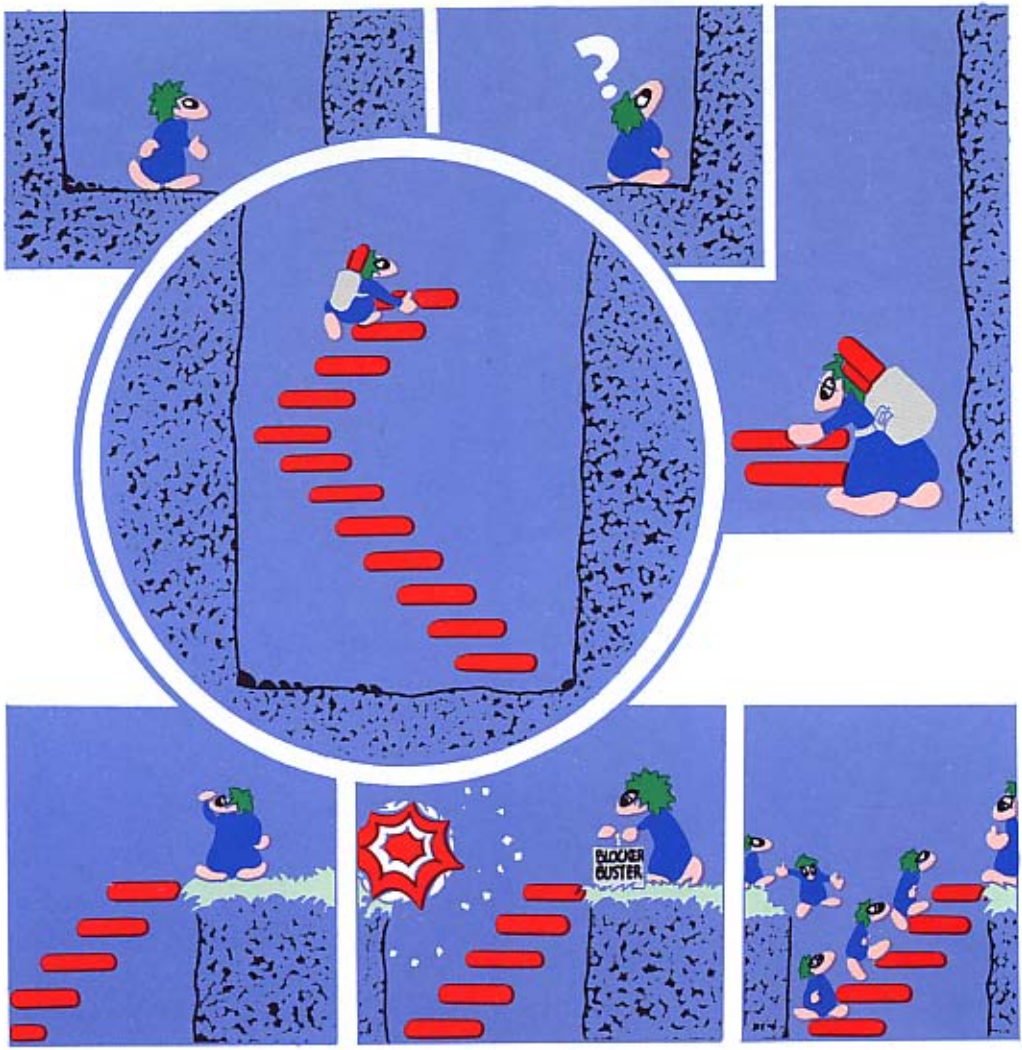
"Uh oh! I'm going to have to work fast if I'm going to save my buddies"
"Oh la la . . . ! Je dois faire vite si je veux sauver mes copains"
"Au weia! Ich sollte schneller machen, wenn ich meine Kumpels retten will"
"Uh Oh! Dovrò lavorare più duramente se vorrò salvare i miei amici"

"Two blockers are required to stem the flow of Lemmings going over the edge - Now a quick leap over the side . . . I hope my brolly opens . . . Touchdown!"

"2 Bloqueurs sont nécessaires pour contenir le flot de Lemmings - Maintenant, un saut rapide sur le côté . . . j'espère que mon parachute va s'ouvrir . . . Atterrissage!"

"Zwei Blocker werden gebraucht, um die Lemminge auf dem Weg zu halten . . . Jetzt ein schneller Sprung über die Seite . . . Hoffentlich geht mein Fallschirm auf . . . Gelandet!"

"Due ostacoli sono quanto è richiesto per fermare il flusso dei Lemmings che sta andando oltre il limite - Ora un veloce salto dall'altre parte . . . Spero che il mio ombrello si apra . . . Atterraggio riuscito!"



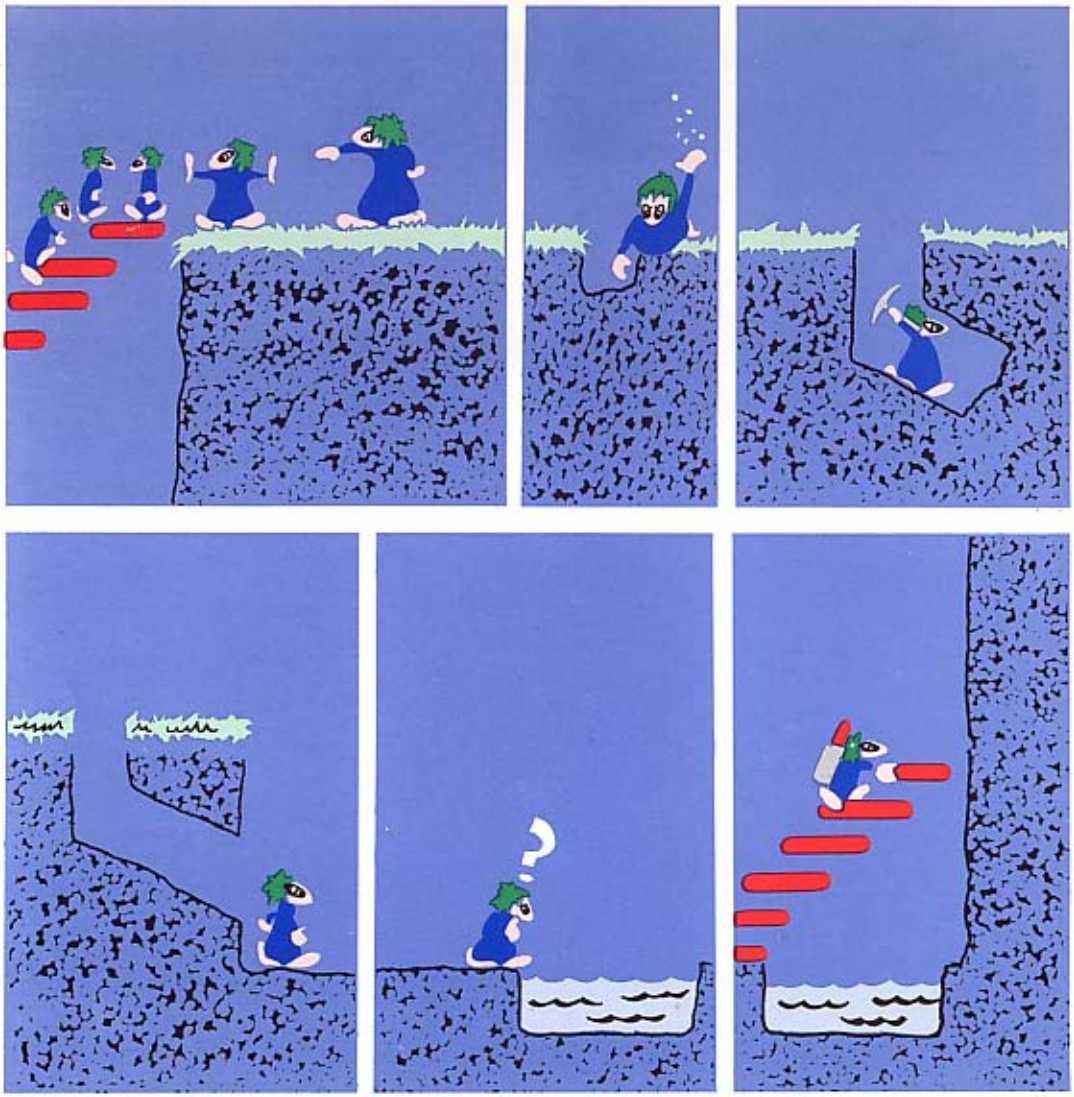
"I could probably climb this cliff but my buddies wouldn't be able to. Time for a spot of bridge building I think. Now to dispense with my blocker and let the rest of my pals through."

Je pourrais probablement grimper sur cette falaise mais mes copains non. Il est temps de penser à construire un pont: - Maintenant je peux me débarrasser de mon Bloqueur et laisser passer le reste de mes amis."

"Ich könnte den Hang wohl erklettern, aber meine Kumpels schaffen das nicht. Wie wärs den mit einer Brücke? "Beseitige denn Blocker und laß den Rest meiner Freunde durch."

"Potrei probabilmente scalare questa rupe me i miei amici non ce la farebbero. E'tempo di construire un ponte, penso. Ora posso fare a meno dei miei bloccatori e lasciar passare il resto del miei amici."

8795
12258
15721
19184
22647
26110

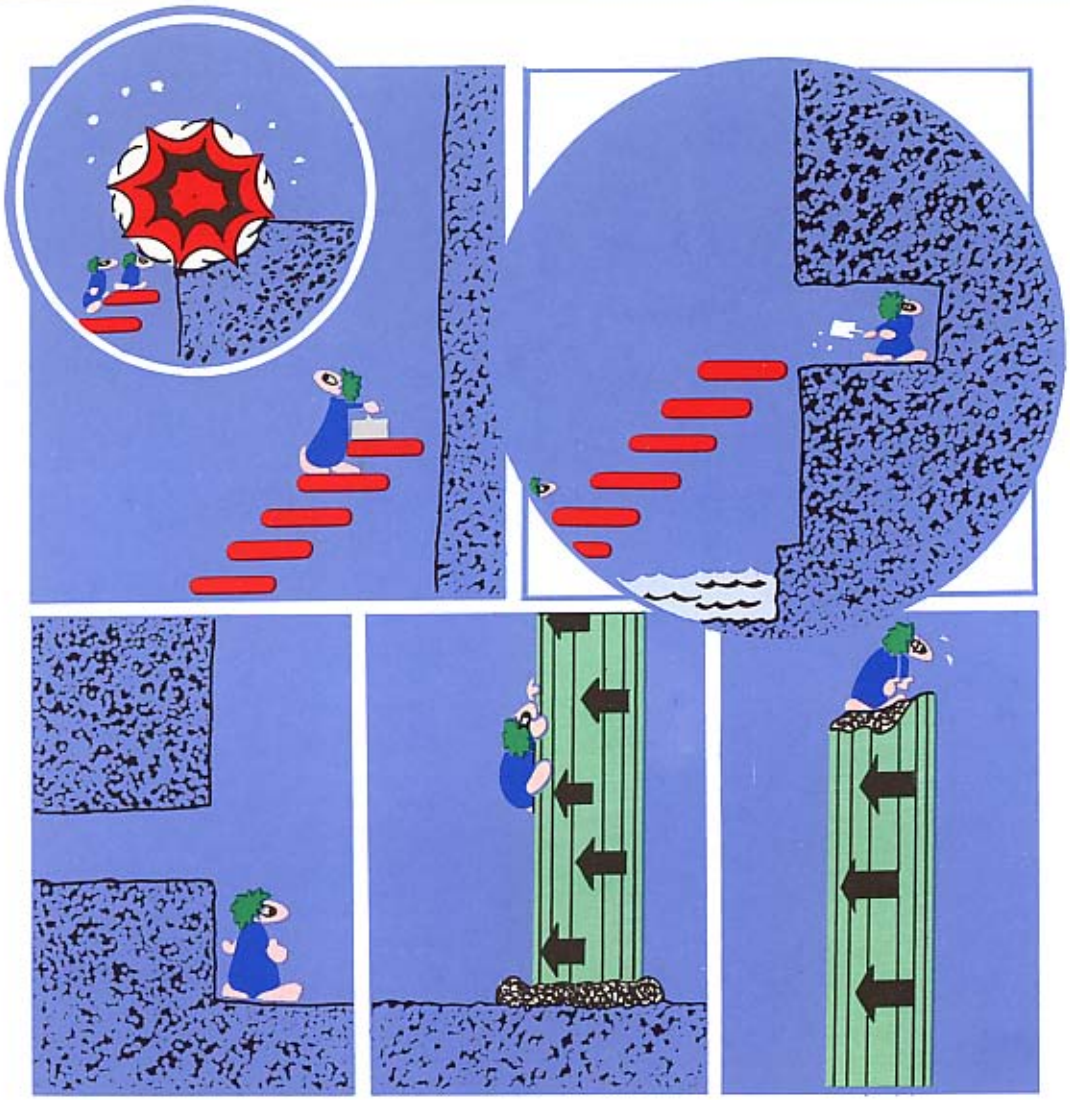


"Another Blocker here and it's tunnel time! Oops! Mustn't get my feet wet: Another bridge I think."

"Un autre Bloqueur ici et on attaque le tunnel! Oops! Je ne dois pas me mouiller les pieds: Pensons à faire un autre pont."

"Noch einen Blocker und wir stehen im Tunnel. Huch! Nur keine nassen Füße: Versuch's mit noch einer Brücke."

"Un altro bloccatore qui e faccio un bel tunnel. Oops! Non devo bagnarmi i piedi. Panso che ci vorrà un altro ponte!"



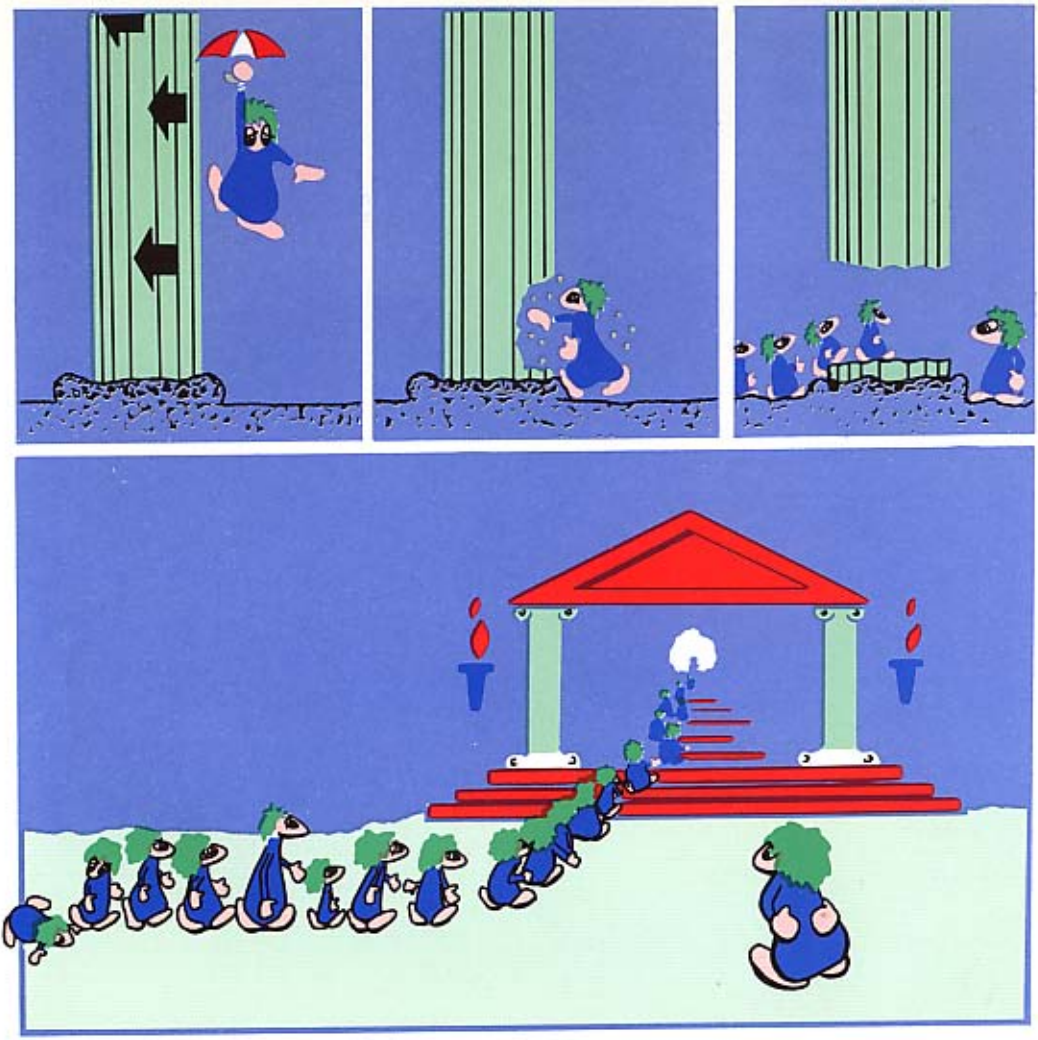
"Now if I get rid of my last Blocker all the guys can troop through while I tackle this one-way column - I'm bushed!

"Maintenant si je peux me débarrasser de mon dernier 'Bloqueur' tous les autres types vont pouvoir passer pendant que je m'attaque à cette colonne à sens unique. - Je suis claqué!"

"Wenn ich jetzt noch den letzten Blocker loswerde, können die Jungs abmarschieren, während ich dieses Einbahnstraße in Angriff nehme - Ich bin verloren!"

"Ora se riesco a liberarmi del mio ultimo bloccatore tutti i ragazzi potranno raggrupparsi mentre io affero questa colonna a senso unico. Sono esausto!"

8093
11556
15019
18482
21945
25408



"Another safe landing, a quick dig through in the direction of the arrows and its everybody out."

"Encore un atterrissage réussi, creusons un peu dans la direction de la flèche et tout le monde pourra sortir."

"Noch eine sanfte Landung, schnell in die Richtung der Pfeile graben, und alle sind draußen."

"Un altro atterraggio riuscito, una veloce spinta verso la direzione delle frecce e siamo tutti fuori."

Loading Instructions

Always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the Lemmings disks. See the virus warning and the warranty notice on page 17 for further information.

■ **LEMMINGS: AMIGA VERSION**
Switch your computer on. When Workbench is requested insert Disk 1 of Lemmings into the internal drive. Insert Disk 2 when prompted.
Lemmings is played with a mouse plugged into the mouse port. A second mouse, plugged into the joystick port, is required for a two-player game.

■ **DATA DISK: AMIGA VERSION**
Switch your computer on. When Workbench is requested insert the Lemmings Data Disk into the internal drive. Insert Disk 1 of the original Lemmings when prompted. This prompt will not appear if you are playing the Stand Alone version of the Data Disk. Lemmings Data Disk is played with a mouse plugged into the mouse port.
A second mouse, plugged into the joystick port, is required for a two-player game.

■ **LEMMINGS: ATARI ST VERSION**
Insert Disk 1 of Lemmings into the internal drive. Switch on your monitor/TV then your computer. Insert Disk 2 when, and if, prompted. Lemmings is played with a mouse plugged into the mouse port. For a two-player game we have implemented the following controls – as the Atari ST doesn't support two mice – for the 2nd player only:
Joystick plugged into port 2 or:
Q Cursor UP : **A** Cursor DOWN : **I** Cursor LEFT : **O** Cursor RIGHT : **Spacebar** Icon Selection.
The 2nd player may select icon by pressing Function keys F1 to F8.

■ **LEMMINGS DATA DISK: ATARI ST VERSION**
Insert the Lemmings Data Disk into the internal drive. Switch on the monitor/TV then your computer. Insert Disk 1 of the original Lemmings game when prompted. This prompt will not appear if you are playing the Stand Alone version of the Data Disk. See above for playing instructions.

■ **LEMMINGS: PC VERSION (mouse recommended)**
Note: Lemmings is best played with a mouse; remember to load your mouse driver before loading Lemmings (refer to your mouse documentation for details).
Boot your computer as usual. At the DOS prompt, insert Disk 1 of Lemmings into drive A. Type **A:** and hit return. Then type **LEMMINGS.** Hit return and follow the on-screen instructions until the Main Menu is displayed. From this point, follow the Play Game instructions.

PC Hard Disk Installation Instructions:
Boot your computer as usual. At the DOS prompt insert Disk 1 of Lemmings into Drive A. Type **A:** and hit return, then type **INSTALL** and hit return. Follow the on-screen instructions. You are asked to select a graphics mode to install and are then prompted for the drive letter in which your Lemmings Disk 1 is currently situated and the drive and directory into which you wish to install Lemmings.
Note: If you only install one graphics mode, Lemmings will occupy less space on your hard disk and will also bypass the graphics adaptor selection screen when running the game.

PC Loading Instructions from Hard Disk (after installation):
Boot your computer as usual. At the DOS prompt insert Disk 1 of Lemmings into drive A. Type **CD\LEMMINGS** (or the name of the directory in which you installed Lemmings, if different to this) and hit return. Then type **LEMMINGS** and follow the on-screen instructions.
Before Lemmings loads you are presented with a machine-type selection screen which displays options such as:

1. PC, Compatibles or Tandy — *Any type of PC, use this mode for windows applications and Tandy machines*
2. High Performance PCs — *May not be compatible with all PCs (see below)*
3. IBM PS/2 machine — *For High-Performance mode on an IBM PS/2*

On the selection screen you will notice an option for "High Performance PCs"; we suggest you try this option if you have a 386 machine, or higher, with EGA or VGA facilities. However, should this not be successful, please try option 1.
Those familiar with DOS may bypass the selection screen by using the following command line parameters:
O – PC or compatibles **X** – High Performance PCs **P** – PS/2 machines **M** – Mono monitors (not always necessary) **A** – Override (turn off) AdLib™ auto detect **N** – Override (turn off) Mouse auto detect **D** – Amstrad PC 1640 (EGA only) & 2086 **T** – Override Tandy auto detect (may be required if using a Compaq Machine)
This program is protected: It requires periodic access to Disk 1 to enable it to function correctly. On occasion the program requests you to place Disk 1 in your floppy drive.
If you require any help with the above then type HELP to call up a Help File.
PC Lemmings is EGA, VGA and Tandy 16 colour compatible.

■ **LEMMINGS DATA DISK: PC VERSION (mouse recommended)**
Note: Lemmings Data Disk is best played with a mouse; remember to load your mouse driver before loading Lemmings Data Disk (refer to your mouse documentation for details).
Boot your computer as usual. At the DOS prompt, insert Data Disk appertaining to your system (EGA/VGA or Tandy) into drive A. Type **A:** and hit return. Then type **LEMMINGS** and hit return.
Before Lemmings Data Disk loads you are presented with a machine-type selection screen which displays options such as:

1. PC Compatibles or Tandy — *Any type of PC, use this mode for windows applications and Tandy machines*
2. High Performance PCs — *May not be compatible with all PCs (see below)*
3. IBM PS/2 machine — *For High-Performance mode on an IBM PS/2*
4. Amstrad PC1640 & PC2086

On the selection screen you will notice an option for "High Performance PCs"; we suggest you try this option if you have a 386 machine, or higher, with EGA or VGA facilities. However, should this not be successful, please try option 1.
Those familiar with DOS may bypass the selection screen by using the following command line parameters:
O – PC or compatibles **X** – High Performance PCs **P** – PS/2 machines **M** – Mono monitors (not always necessary) **A** – Override (turn off) AdLib™ auto detect **N** – Override (turn off) Mouse auto detect **D** – Amstrad PC 1640 (EGA only), & 2086 **T** – Override Tandy auto detect (may be required if using a Compaq Machine)
From this point, follow the Play Game instructions.

PC Hard Disk Installation Instructions:
Boot your computer as usual. At the DOS prompt insert Lemmings Data Disk into drive A. Type **A:** and hit return, then type **INSTALL** and hit return. Follow the on-screen instructions. You are asked to select a graphics mode to install and are then prompted for the drive letter in which your Lemmings Data Disk is currently situated and the drive and directory into which you wish to install Lemmings Data Disk.
Note: If you only install one graphics mode, the Lemmings Data Disk will occupy less space on your hard disk and will also bypass the graphics adaptor selection screen when running the game.

PC Loading Instructions from Hard Disk (after installation):
Boot your computer as usual. At the DOS prompt insert Lemmings Data Disk into drive A. Type **CD\LEMMINGS\DATA DISK** (or the name of the directory in which you installed Lemmings Data Disk, if different). Hit return then type **LEMMINGS** and follow the on-screen instructions.
These programs are protected: The Data Disk requires periodic access to Disk 1 of the original Lemmings program to enable it to function correctly. On occasion the program requests you to place Disk 1 in your floppy drive. The stand alone Data Disk is manual protected and requires you to enter the number on the page requested on-screen.
If you require any help with the above then type HELP to call up a Help File.
PC Lemmings is EGA, VGA and Tandy 16 colour compatible.

23040
26503
29966
1429
4892
8355

Lemmings

The Game

Lemmings is an intriguing one or two player game in which you help hordes of otherwise-mindless creatures – known as Walkers – escape over 100 hostile environments.

Lemmings drop through a trapdoor onto each screen and, as they're creatures of very little brain, they need all the help they can get to survive the dangers that lie within.

To assist these cuddly, yet suicidally stupid creatures you use your mouse (similar to a Lemming but it has more buttons) to select a skill from the panel of icons at the base of the screen. Once highlighted you then choose a suitable Lemming, from the hundreds on screen, to perform that skill. You have a strict time limit in which to get a required percentage of the little perishers through each level.

A quick brain, the ability to plan ahead and lifetime's dedication to the Save A Lemming Campaign are required to get the right Lemming to perform the right action at the right time. A forgotten Blocker or a misplaced bridge could spell disaster for every Lemming on screen.

Before Play Commences

Load **Lemmings,** as per the instructions on page 11, until you see the Main Menu screen.

Lemmings is organised into increasingly difficult game categories. The first category is designed to familiarise you with the game concept and how to work with Lemmings skill attributes. You don't have to start with this category. You can go directly to any of the higher skill categories but we suggest that you begin with at least a few of the levels in the first category to get the feel of the game before proceeding to the more difficult categories.

Passwords

After you complete each level you are shown a password on screen. Make a note of it, as you will be able to go directly to that level when you play **Lemmings** again and don't wish to re-play a level you have already mastered.

6689
10152
13615
17078
20541
24004

AMIGA & ATARI ST VERSION

Click on the One-Player icon to begin a one-player game.

Click on the Two-Player icon to begin a two-player game.

Click on the New Level icon to select a level that you've reached before. Enter the password then select a one- or two-player game.

Click on the Music/FX icon to toggle between playing with music and limited sound effects or no music but full sound effects.

Click on the up/down arrows icon (on the right-hand side of the screen) to select a category of play.

"Categories" has no effect in a two-player game.

PC VERSION

F1	starts the game
F2	enables you to enter the access codes for later levels
F3	toggles between Music and Sound Effects. Music is only available if you have an Adlib Sound Board fitted to your machine
F4	selects control method – Joystick, Mouse or Keys
ESC	returns to DOS
Up/Down Arrow Keys	scrolls through categories

Controls (Amiga & Atari ST)

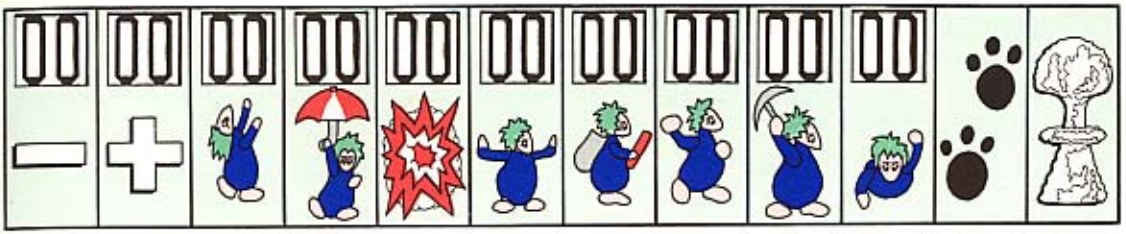
Mouse (A second Mouse is required for a two-player game)

Point and click on your chosen icon (or use Z, X or the cursor keys) to highlight it then – if required – point and click on selected Lemming.

Pushing your mouse left or right to the screen edge scrolls the play area – simultaneously holding the right mouse button scrolls faster. You may also scroll the screen by dragging the cursor over the small map (right of icon panel) or instantly zoom to any area of the level by clicking in the map.

P pauses the game

Each level displays an access password when completed.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Icons (from left to right):

1 *Decrease flow of Lemmings on to the level

2 *Increase flow of Lemmings on to the level

The following are the skills you can give to Lemmings

3 Climber – climbs vertical surfaces

4 Floater – A brolly opens to ensure a safe descent

5 Bomb to dispatch single Lemmings (one way to get rid of Blockers)

6 Blocker – stands with arms outstretched to block the passage of fellow Lemmings

7 Bridge Builder – builds bridges, each limited to twelve building bricks. When a Lemming has laid his twelfth brick he turns to look at you for a moment . . . if you click on him again he will lay another twelve bricks and so on, otherwise he stops building and becomes a Walker once again.

8 Basher – digs horizontally, will only dig when a suitable surface is directly ahead of him

9 Miner – uses a pick to dig diagonally down

10 Digger – burrows vertically

11 *Pause – gives you time to think

12 Nuke 'Em destroys all Lemmings – should you find yourself in a 'no-win' situation (double click to activate)

The green display to the right of the icons depicts the whole level.

The square cursor on that display depicts the current area shown on-screen.

Each skill may only be used a limited number of times (shown above each icon).

*(one-player mode only)

Directly above the icon panel are (left to right):

Lemming identifier, plus the number of Lemmings currently under the cursor

Number of Lemmings currently occupying the level

% of rescued Lemmings

Time remaining to complete level

Controls (PC Version)

Q	moves cursor up
A	move cursor down
O	moves cursor left
P	moves cursor right
Spacebar	Fire/Click
F1	Decrease flow of Lemmings on to level
F2	Increase flow of Lemmings on to level
F3	Climber
F4	Floater
F5	Bomb
F6	Blocker
F7	Bridge Builder
F8	Basher (horizontal digger)
F9	Miner (diagonal digger)
F10	Digger (vertical digger)
F11*	Pause
F12**	Nuke Em
*	PAUSE on keyboards with no F11 key
**	DEL on keyboards with no F12 key
ESC	exits from the current level to level title page (pressing ESC again at this point returns you to the main menu).

NB There is no Two-Player option on the PC version

The Two-Player Game

In two-player mode the screen is vertically divided in two by a Lemming level indicator. This indicator displays the amount of Lemmings each player has successfully rescued from the level.

The left player controls blue Lemmings the right, green. Each player has his own exit and competes to get as many Lemmings (either his or his opponents) safely through it.

Each player has 40 Lemmings in his team on the first level but on later levels this number is dependent on how many Lemmings were saved by individual players the previous level.

i.e. Lemmings saved are added to players' initial 40 for the next level.

Lemmings instinctively head off in the direction of their own exit as soon as they enter the level.

Each player has his own set of skill icons.

Pressing the 'P' key pauses the game.

Both players have to click on Nuke 'Em for Lemming annihilation to take place.

The two-player game is played until both players fail to rescue any Lemmings.

Some Points to Note

Metal (shown as square plates and usually used to contain liquids) can not be dug through or exploded away.

Builders stop constructing bridges:
(i) When they run out of bricks
(ii) If the bridge hits a solid object
(iii) If the Lemming hits his head while building

Miners and Diggers keep digging until they fall.

Bashers keep digging until there is no more land in front of them.

A Climber or Floater retains these skills until the current level is won (or lost) or until they die – a Lemming given both these skills becomes an Athlete.

All other skill icons take effect as soon as you click on a Lemming – care must be taken that there is something to dig in front of a Basher or he will give up straight away and you will have wasted a skill.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'VIRUS'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'VIRUS' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'VIRUS' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before trying to play this product. If disks have been destroyed by a 'VIRUS' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to, and does not affect, your statutory rights.

CREDITS

Lemmings by DMA Design
Amiga by David Jones
ST by Brian Watson
PC by Russell Kay
Animation by Gary Timmons
Graphics by Scott Johnston
Music by Brian Johnston & Tim Wright
Paintings by Adrian Powell
Manual Text by Nik Wild
Printed by Hesketh Data

5285
8948
12211
15674
19137
22600

Ce produit est sous COPYRIGHT.

Chez Psygnosis, nous essayons de créer pour vous les meilleurs logiciels de jeu. Chaque programme que nous Publions représente des mois de travail acharné et avec chaque jeu nous essayons d'améliorer le standard de qualité. Respectez nos efforts et rappelez-vous que copier un programme réduit d'autant les investissements que nous pouvons faire pour créer de nouveaux jeux. De plus, c'est illégal . . .

Ce logiciel, ainsi que toutes les images d'écran, le concept, les effets sonores, la musique, la présentation et le code machine sont la propriété de Psygnosis Limited qui possède tous les droits rattachés ainsi que les copyrights. La vente de ce produit ne donne à l'acquéreur légal que le droit de l'utiliser tel qu'il a été conçu, pour la machine sur laquelle il est prévu. Toutes les autres utilisations du logiciel, telles que la copie, la duplication, la vente, la location, le prêt, ou la distribution, la transmission ou le transfert, en contravention avec ces conditions est une violation des droits de Psygnosis Limited, sauf autorisation écrite de Psygnosis Limited.

Le produit Lemmings et Oh No! More Lemmings, son code machine, ses manuels et autres produits associés sont copyright Psygnosis Limited qui se réserve tous les droits. Ces documents, code et autres ne peuvent être reproduits, loués, prêtés, ou transmis ni en tout ni en partie, sous quelque forme que ce soit, ni traduits, ou adaptés pour une machine différente de celle pour laquelle le programme est prévu à l'origine, ou transférés sur un support magnétique différent de l'original, sans l'accord écrit de Psygnosis Limited.

Psygnosis ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.
L'illustration de couverture de Lemmings et Oh No! More Lemmings est Copyright © 1991 Psygnosis Ltd.
ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari®, et TOS® sont des marques déposées d'Atari Corp.
Amiga™, Amiga DOS™, et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

PSYGNOSIS LIMITED
South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, United Kingdom L3 4BQ.
Telephone: 051-709 5755

COPYRIGHT© 1991 par PSYGNOSIS LTD. TOUS DROITS RESERVES

COMMENT CHARGER

Il faut toujours éteindre votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas vos disquettes Lemmings pourraient être contaminées par le virus. Pour plus de détails voir l'avertissement virus et la notice de garantie à la page 17.

■ **LEMMINGS: VERSION AMIGA.**
Branchez votre ordinateur. Quand on vous demande le Workbench insérez la Disquette 1 Lemmings dans le lecteur interne. Insérez la Disquette 2 quand on vous le demande.
Vous jouez à Lemmings avec une souris branchée dans le port d'accès souris. Il faut une deuxième souris, branchée dans le port d'accès joystick, pour un jeu à deux joueurs.

■ **DISQUETTE DE DONNEES: VERSION AMIGA**
Branchez votre ordinateur. Quand on vous demande le Workbench insérez la Disquette de Données Lemmings dans le lecteur interne. Insérez la Disquette 1 du jeu Lemmings original quand on vous le demande. Ce message n'est pas affiché si vous jouez la version Autonome de la Disquette de Données.
Vous jouez à Lemmings Disquette de Données avec une souris branchée dans le port d'accès souris. Il faut une deuxième souris, branchée dans le port d'accès joystick, pour un jeu à deux joueurs.

■ **LEMMINGS: VERSION ATARI ST**
Insérez la Disquette 1 de Lemmings dans le lecteur interne. Branchez le moniteur/TV puis votre ordinateur. Quand on vous le demande, et si on vous le demande, insérez la Disquette 2. Vous jouez à Lemmings avec une souris branchée dans le port d'accès souris. Pour le jeu à deux joueurs, comme on ne peut pas utiliser deux souris avec l'Atari ST, nous avons installé les contrôles suivants - pour le deuxième joueur seulement: Joystick branché dans le port d'accès 2 ou:
Q – Curseur VERS LE HAUT **A** – Curseur VERS LE BAS **I** – Curseur A GAUCHE **O** – Curseur A DROITE
Barre d'espacement – Sélection des icônes.
Le deuxième joueur peut sélectionner les icônes en appuyant sur les touches de fonction F1 à F8.

■ **LEMMINGS DISQUETTE DE DONNEES: VERSION ATARI ST**
Insérez la Disquette de Données Lemmings dans le lecteur interne. Branchez le moniteur/TV puis votre ordinateur. Quand on vous le demande, insérez la Disquette 1 du jeu Lemmings original. Ce message n'est pas affiché si vous jouez en version Autonome de la Disquette de Données. Voir ci-dessus pour la règle du jeu.

■ **LEMMINGS: VERSION PC (souris conseillée)**
Note: Lemmings se joue mieux avec une souris: rappelez-vous qu'il faut charger votre programme de commande souris avant de charger Lemmings (pour plus de détails se référer à la documentation souris.)
Amorcez votre ordinateur comme d'habitude. Quand l'indicateur DOS est affiché, insérez la Disquette 1 de Lemmings dans le lecteur A. Tapez **A:** et appuyez sur retour. Puis tapez **LEMMINGS** et appuyez sur retour, puis suivez les instructions affichées à l'écran jusqu'à ce que le Menu Principal soit affiché. De là suivez les instructions Comment Jouer.

PC Comment Installer sur Disque Dur:
Amorcez votre ordinateur comme d'habitude. Quand l'indicateur DOS est affiché, insérez la Disquette 1 de Lemmings dans le lecteur A. Tapez **A:** et appuyez sur retour. Puis tapez **INSTALL** et appuyez sur retour. Suivez les instructions affichées à l'écran. On vous demande de sélectionner un mode graphique à installer. Ensuite on vous demande la lettre correspondant au lecteur où se trouve votre Disquette Lemmings 1, puis le disque et le répertoire où vous voulez installer Lemmings.
Notez: Si vous n'installez qu'un mode graphique, Lemmings occupera moins de place sur votre disque dur et aussi sautera l'écran sélection des graphismes quand vous exécutez le jeu.

PC Comment Charger à Partir d'un Disque Dur:
Amorcez votre ordinateur comme d'habitude. Quand l'indicateur DOS est affiché, insérez la Disquette 1 de Lemmings dans le lecteur A. Tapez **CD\LEMMINGS**
(ou le nom du répertoire où vous avez installé Lemmings si différent) et appuyez sur retour. Puis tapez **LEMMINGS** et appuyez sur retour, puis suivez les instructions affichées à l'écran.
Avant que Lemmings ne se charge un écran sélection type de machine est affiché comme ci-dessous:

1. PC, Compatibles ou Tandy — *Tout PC, utilisez ce mode pour les applications Windows et pour les machines Tandy*
2. PCs Haute Performance — *Ce n'est peut être pas compatible avec tous les PCs (voir ci-dessous)*
3. Machine IBM PS/2 — *Pour le mode Haute Performance sur IBM PS/2*

Sur l'écran sélection vous verrez une option 'PCs Haute Performance': nous vous conseillons d'essayer ce mode si vous avez une machine 386 ou supérieure avec des capacités EGA ou VGA. Cependant si cela ne réussit pas veuillez essayer l'option 1.

Ceux qui connaissent DOS peuvent sauter l'écran de sélection en utilisant les paramètres suivants sur la ligne de commande:
O – PC ou compatibles **X** – PCs Haute Performance **P** – Machines PS/2 **M** – Moniteur mono (pas toujours nécessaire) **A** – Annuler (éteindre) détection automatique AdLib™ **N** – Annuler (éteindre) détection automatique Souris **D** – Amstrad PC 1640 (EGA seulement) et 2086 **T** – Annuler détection automatique Tandy (peut être nécessaire lorsqu'on utilise une machine Compaq)
Ce logiciel est protégé: Il a besoin d'accéder à la Disquette 1 de temps en temps pour fonctionner correctement. De temps en temps le logiciel vous demandera de mettre la Disquette 1 dans votre lecteur de disquettes.
Si vous avez besoin d'aide avec ce qui précède tapez HELP pour consulter un Fichier d'Aide.
PC Lemmings est compatible avec EGA, VGA et Tandy 16 couleur.

■ **LEMMINGS DISQUETTE DE DONNEES: VERSION PC (souris conseillée)**
Note: Lemming se joue mieux avec une souris: rappelez-vous qu'il faut charger votre programme de commande souris avant de charger Lemmings (pour plus de détails se référer à la documentation souris).
Amorcez votre ordinateur comme d'habitude. Quand l'indicateur DOS est affiché, insérez la Disquette 1 des Disquettes de Données dans le lecteur A. Tapez **A:** et appuyez sur retour. Puis tapez **LEMMINGS** et appuyez sur retour. Suivez les instructions affichées à l'écran jusqu'à ce que le Menu Principal soit affiché. De là suivez les instructions Comment Jouer.

PC Comment Installer sur Disque Dur:
Amorcez votre ordinateur comme d'habitude. Quand l'indicateur DOS est affiché, insérez la Disquette de Données Lemmings dans le lecteur A. Tapez **A:** et appuyez sur retour. Puis tapez **INSTALL** et appuyez sur retour. Suivez les instructions affichées à l'écran. On vous demande de sélectionner un mode graphique à installer. Ensuite on vous demande la lettre correspondant au lecteur où se trouve votre Disquette de Données Lemmings puis le disque et le répertoire où vous voulez installer Disquette de Données Lemmings.
Notez: Si vous n'installez qu'un mode graphique, la Disquette de Données Lemmings occupera moins de place sur votre disque dur et aussi sautera l'écran sélection des graphismes quand vous exécutez le jeu.
PC Comment Charger à Partir d'un Disque Dur:
Amorcez votre ordinateur comme d'habitude. Quand l'indicateur DOS est affiché, insérez la Disquette de Données Lemmings dans le lecteur A. Tapez **CD\LEMMINGS\DATADISK** (ou le nom du répertoire où vous avez installé la Disquette de Données Lemmings si différent) et appuyez sur retour. Puis tapez **LEMMINGS** et appuyez sur retour, puis suivez les instructions affichées à l'écran.
Avant que la Disquette de Données Lemmings ne se charge un écran sélection type de machine est affiché comme ci-dessous:

1. PC, Compatibles ou Tandy — *Tout PC, utilisez ce mode pour les applications Windows et pour les machines Tandy*
2. PCs Haute Performance — *Ce n'est peut être pas compatible avec tous les PCs (voir ci-dessous)*
3. Machine IBM PS/2 — *Pour le mode Haute Performance sur IBM PS/2*

Sur l'écran sélection vous verrez une option "PCs Haute Performance": nous vous conseillons d'essayer ce mode si vous avez une machine 386 ou supérieure avec des capacités EGA ou VGA. Cependant si cela ne réussit pas veuillez essayer l'option 1.
Ceux qui connaissent DOS peuvent sauter l'écran de sélection en utilisant les paramètres suivants sur la ligne de commande:
O – PC ou compatibles **X** – PCs Haute Performance **P** – Machines PS/2 **M** – Moniteur mono (pas toujours nécessaire) **A** – Annuler (éteindre) détection automatique AdLib™ **N** – Annuler (éteindre) détection automatique Souris **D** – Amstrad PC 1640 (EGA seulement) et 2086 **T** – Annuler détection automatique Tandy (peut être nécessaire lorsqu'on utilise une machine Compaq)
Ce logiciel est protégé: Il a besoin d'accéder à la Disquette 1 de temps en temps pour fonctionner correctement. De temps en temps le logiciel vous demandera de mettre la Disquette 1 dans votre lecteur de disquettes.
Si vous avez besoin d'aide avec ce qui précède tapez HELP pour consulter un Fichier d'Aide.
PC Lemmings est compatible avec EGA, VGA et Tandy 16 couleur.

ATTENTION AUX VIRUS
Ce produit est garanti sans virus par PSYGNOSIS LTD. Psygnosis n'acceptera pas la responsabilité des dommages occasionnés à ce produit par un virus. Voir page 17 pour plus de détails.

Lemmings

Le Jeu

Lemmings est un jeu fascinant jouable seul ou à 2 dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles.

Les Lemmings tombent d'une trappe et atterrissent sur chaque écran et, comme ce sont des animaux peu malins, ils ont besoin de toute l'aide possible pour survivre aux dangers.

Pour aider ces adorables mais suicidairement stupides créatures, vous utilisez votre souris (semblable à un lemming mais avec des boutons en plus) pour sélectionner une action parmi les icônes situées en bas de l'écran. Une fois sélectionnée, vous choisissez alors un lemming parmi les centaines de l'écran pour accomplir cette action. Vous devez récupérer un certain pourcentage de ces petits enquiquineurs en un temps limité.

Un esprit rapide, la possibilité de plannifier à l'avance, un dévouement sans borne pour sauver les lemmings sont les éléments nécessaires pour repérer le bon lemming pour accomplir la bonne action au bon moment. Un "bloqueur" oublié ou un pont mal placé pourraient être désastreux pour tous les lemmings présents à l'écran.

Avant De Commencer Une Partie

Cliquez sur l'icône 'One Player' pour jouer seul.

Cliquez sur l'icône 'Two Players' pour jouer à deux.

Cliquez sur l'icône 'New Level' pour sélectionner un niveau que vous avez déjà atteint auparavant. Entrez le code et sélectionnez une partie à un ou deux joueurs.

Cliquez sur l'icône 'Music/FX' pour jouer avec la musique et peu d'effets sonores ou sans musique avec des effets sonores complets.

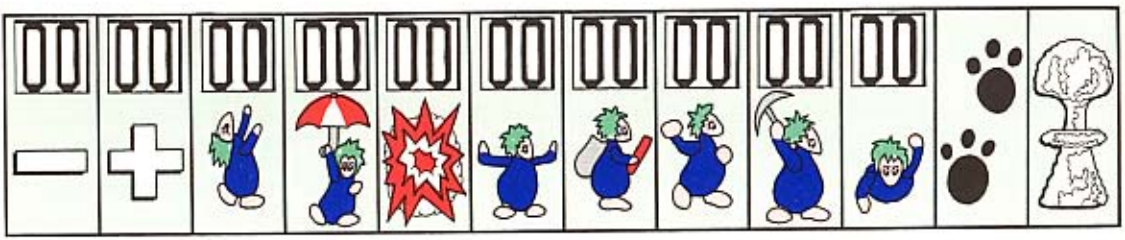
Cliquez sur les flèches 'up/down' sur la dernière icône pour sélectionner le style de jeu.

Le style n'a pas d'effet lors d'une partie à deux joueurs.

Contrôles

Z, X et les touches curseurs vous permettent de changer la sélection sans avoir à utiliser la souris.

Bloqueurs: les Bloqueurs peuvent se transformer en Marcheurs si on enlève la terre qui se trouve en-dessous d'eux grâce à l'aide d'un Mineur, d'un Foreur ou d'un Pelleteur.



Icônes (de gauche à droite):

1. Réduire le flot de lemmings du niveau
2. Augmenter le flot de lemmings du niveau
3. Grimpeur – Peut être donné à un Lemming à n'importe quel moment.
4. Parachutiste – Peut être donné à un Lemming à n'importe quel moment.
5. Bombarder un Lemming (moyen pour se débarrasser des Bloqueurs).
6. Bloqueur.
7. Constructeur de pont – chacun limité à 12 briques.
8. Pelleteur – Pour creuser horizontalement
9. Mineur – Pour creuser en diagonale.
10. Foreur – Pour creuser verticalement.
11. Pause.
12. Nuke – Pour détruire tous les Lemmings d'un niveau. A utiliser en cas de situation bloquée.

*La fenêtre verte à droite des icônes représente le niveau entier.

*Le curseur carré sur cette fenêtre représente la partie affichée à l'écran.

Chaque caractéristique ne peut être utilisée qu'un certain nombre de fois (affichée au-dessus de chaque icône).

*(Pour une partie à un joueur seulement).

Juste au-dessus des icônes se trouvent (de gauche à droite):

Un identificateur de Lemming.

Le nombre de Lemmings actuellement sur le niveau.

Le % de Lemmings sauvés.

Le temps restant pour finir le niveau.

En mode deux joueurs, l'écran se divise. Le joueur de gauche contrôle les Lemmings bleus, celui de droite, les verts. Chaque joueur doit sauver le maximum de ses 40 Lemmings (plus certains de son adversaire).

Les 2 joueurs doivent cliquer sur "Nuke" pour pouvoir pulvériser tous les Lemmings.

Commandes:

Souris (2 souris sont nécessaires pour jouer à 2)

Pointez et cliquez sur une icône pour la sélectionner puis, si nécessaire pointez et cliquez sur le lemming choisi.

Pour faire défiler le niveau vers la gauche ou la droite, poussez la souris à gauche ou à droite de l'écran.

Un mot de passe s'affiche à chaque niveau une fois qu'il est terminé.

Quelques points à noter:

Les blocs en métal ne peuvent pas être creusés ou explosés.

Les constructeurs arrêtent de construire les ponts:

1. Lorsqu'ils n'ont plus de briques à leur disposition.
2. Si le pont percute un objet solide.
3. Si le Lemming se cogne le tête en construisant.

Les Mineurs et les Foreurs continuent de creuser jusqu'à ce qu'ils tombent.

Les Pelleteurs creusent tant qu'il y a de la terre devant eux.

Un Grimpeur ou un Parachutiste garde ses capacités jusqu'à ce que le niveau soit gagné (ou perdu) – un Lemming avec ces 2 aptitudes devient un athlète.

Toutes les autres icônes de capacité prennent effet lorsque vous cliquez sur un Lemming – il faut être sûr qu'il y ait quelquechose à creuser devant un Pelleteur ou sinon il abandonnera tout de suite.

En poussant la souris à gaucje ou à droite de l'écran, la surface de jeu scrolle et en gardant le bouton droit de la souris appuyé, l'écran défile plus vite. Vous pouvez aussi faire scroller l'écran en amenant le curseur sur la petite carte (à droite des icônes) ou zoomer instantanément sur n'importe quelle partie du niveau en cliquant sur la petite carte.

Une partie à deux se termine lorsque les deux joueurs ne réussissent pas à faire sortir les Lemmings.

Lemmings se joue avec une souris branchée sur le port souris. 2 souris sont nécessaires pour jouer à deux.

Scanned

by

Thalion

Dieses Produkt unterliegt dem Urheberrecht

Wir von Psygnosis sind bestrebt, Ihnen immer bessere Computer-Unterhaltung zu bieten. Jedes veröffentlichte Spiel stellt monatelange Arbeit dar, die darauf abzielt, die Standards für moderne Computerspiele weiter voranzutreiben. Bitte respektieren Sie unsere Bemühungen, und denken Sie daran, daß durch Kopieren und Weitergeben von Computerprogrammen die verfügbaren Mittel für Neuentwicklungen immer geringer werden. Darüberhinaus handelt es sich dabei um eine strafbare Handlung.

Dieses Software-Produkt mit all seinen Bildern, Konzepten, Geräuscheffekten, Musik und Programmcodes wird von Psygnosis Limited vertrieben, die alle Rechte einschließlich des Urheberrechts daran besitzt. Der Vertrieb des Produktes gestattet nur dem rechtmäßigen Besitzer jederzeit das Recht, daß Programm zu nutzen, wobei sich die Nutzung darauf beschränkt, daß Programm vom vertriebenen Datenträger in den Speicher des dafür vorgesehenen Rechners einzulesen. Jede andere Verwendung oder Weiterverwendung einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andere Verteilung, Sendung oder Übertragung des Produktes im Widerspruch zu diesen Bedingungen, stellt eine Verletzung der Rechte Psygnosis dar, sofern keine schriftliche Genehmigung der Psygnosis Limited vorliegt.

Das Produkt Lemmings und Oh No! More Lemmings, der Programmcode, das Handbuch und alle dazugehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht der Psygnosis Limited, die sich alle Rechte vorbehält. Die Unterlagen, Programmcodes und andere Teile dürfen ohne schriftliche Zustimmung der Psygnosis Ltd. weder im ganzen noch auszugsweise kopiert, reproduziert, verliehen, vermietet oder in irgendeiner Form gesendet, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form übertragen werden.

Psygnosis und die dazugehörigen Titel sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Limited.
The Lemmings und Oh No! More Lemmings Verpackungs-Illustration –
Copyright 1991 Psygnosis Ltd.
ST, 520ST, 1040ST, Atari und TOS sind eingetragene Warenzeichen der Atari Corp. Amiga, AmigaDOS und Kickstart sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd. South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

COPYRIGHT© 1991 PSYGNOSIS LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

LADEANWEISUNGEN

Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Tun Sie dies nicht, könnte eine Virusinfektion der Lemmings-Disketten die Folge sein. Siehe die Viruswarnung und den Garantiehinweis auf Seite 17 für weitere Information.

■ **LEMMINGS: VERSION AMIGA**
Schalten Sie Ihren Computer ein. Beim Workbench-Zeichen legen Sie Disk 1 von Lemmings in das eingebaute Laufwerk ein. Legen Sie Disk 2 ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
Lemmings wird mit einer Maus gespielt, die an den Maus-Port angeschlossen ist. Eine zweite Maus, angeschlossen an den Joystick-Port, wird für ein Zwei-Spieler-Spiel benötigt.

■ **LEMMINGS DATA DISK: VERSION AMIGA**
Schalten Sie Ihren Computer ein. Beim Workbench-Zeichen legen Sie die Lemmings Data Disk in das eingebaute Laufwerk ein. Legen Sie Disk 1 des originalen Lemmings-Spiels ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Diese Aufforderung erscheint nicht, wenn Sie die Stand-Alone Version der Data Disk spielen.
Lemmings Data Disk wird mit einer Maus gespielt, die an den Maus-Port angeschlossen ist. Eine zweite Maus, angeschlossen an den Joystick-Port, wird für ein Zwei-Spieler-Spiel benötigt.

■ **LEMMINGS: VERSION ATARI ST**
Legen Sie Disk 1 von Lemmings in das eingebaute Laufwerk ein. Schalten Sie Ihren Monitor/TV ein, dann den Computer. Legen Sie Disk 2 ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Lemmings wird mit einer Maus gespielt, die an den Maus-Port angeschlossen ist. Fur ein Zwei-Spieler-Spiel haben wir die folgende Steuerung implementiert - da an den Atari ST keine zwei Mäuse angeschlosen werden können - und zwar nur für den zweiten Spieler:
Joystick angeschlossen an Port 2 oder:
Q – Zeiger nach OBEN **A** – Zeiger nach UNTEN **I** – Zeiger nach LINKS **O** – Zeiger nach RECHTS
Leertaste – Wahl der Ikone.
Der zweite Spieler kann Ikone wählen, indem er die Funktionstasten F1 bis F8 drückt.

■ **LEMMINGS DATA DISK: VERSION ATARI ST**
Legen Sie die Lemmings Data Disk in das eingebaute Laufwerk ein. Schalten Sie Ihren Monitor/TV ein, dann den Computer. Legen Sie Disk 1 des originalen Lemmings-Spiels ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Diese Aufforderung erscheint nicht, wenn Sie die Stand-Alone-Version der Data Disk spielen. Siehe oben für Spielanweisungen.

■ **LEMMINGS: VERSION PC (Maus empfohlen)**
Anmerkung: Lemmings wird am besten mit einer Maus gespielt; vergessen Sie nicht, Ihren Maus-Treiber zu laden, bevor Sie Lemmings laden (siehe die Dokumentation Ihrer Maus für weitere Einzelheiten).
Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Beim DOS-Zeichen legen Sie Disk 1 von Lemmings in das Laufwerk A ein. Tippen Sie **A:** und drücken Sie Return. Dann tippen Sie **LEMMINGS** drücken Sie Return und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis das Haupt-Menü erscheint. Von diesem Punkt an folgen Sie den Spielanweisungen.

PC Anweisungen für Installation auf einer Festplatte:
Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Beim DOS-Zeichen legen Sie Disk 1 von Lemmings in das Laufwerk A ein. Tippen Sie **A:** und drücken Sie Return. Dann tippen Sie **INSTALL** und drücken Return. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden aufgefordert, einen Grafik-Modus für die Installation zu wählen, dann werden Sie nach dem Buchstaben des Laufwerks gefraft, in dem sich Ihre Lemmings Disk 1 gegenwärtig befindet und Laufwerk und Verzeichnis, wo Sie Lemmings installieren möchten.
Anmerkung: Wenn Sie nur einen Grafik-Modus installieren, nimmt Lemmings weniger Raum auf Ihrer Festplatte ein und überspringt auch den Bildschirm zur Wahl des Grafik-Adaptors, wenn Sie das Spiel laufen lassen.

PC Anweisungen zum Laden von der Festplatte (nach Installation)
Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Beim DOS-Zeichen legen Sie Disk 1 von Lemmings in das Laufwerk A ein. Tippen Sie **CD\LEMMINGS** (oder den Namen des Verzeichnisses, in dem Sie Lemmings installiert haben, falls er von diesem hier verschieden ist) und drücken Sie Return. Dann tippen Sie: **LEMMINGS** gefolgt von Return und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Bevor Lemmings lädt, erscheint ein Bildschirm zur Wahl des Maschinen-Typs, der Optionen anzeigt wie:

1. PC, Kompatible oder Tandy — *Jeder Typ von PC, verwenden Sie diesen Modus für Windows-Anwendungen und Tandy-Computer*
2. Hochleistungs-PCs — *Ist möglicherweise nicht mit allen PCs kompatibel (siehe unten)*
3. IBM/PS/2 Computer — *Für Hochleistungsmodus auf einem IBM PS/2*

Auf dem Auswahlbildschirm werden Sie die Option "Hochleistungs-PCs" bemerken. Wir schlagen vor, daß Sie diese Option ausprobieren, wenn Sie einen 386-Computer oder höher mit EGA - oder VGA-Grafik haben. Sollte dies jedoch nicht erfolgreich verlaufen, versuchen Sie es bitte mit Option 1.
Wenn Sie mit DOS vertraut sind, können Sie den Auswahlbildschirm überspringen, indem Sie die folgenden Befehlszeilen-Parameter eingeben:
O – PC oder kompatible **X** – Hochleistungs-PCs **P**– PS/2-Computer **M** – Mono-Monitore (nicht immer notwendig) **A** – AdLib™ automatische Wahl abschalten **N** – Maus automatische Wahl abschalten **D** – Amstrad PC 1640 (nur EGA) & 2086 **T** – Compaq-Computer verwendet wird.
Das Programm ist geschützt: Es verlangt von Zeit zu Zeit Zugang zu Disk 1, um korrektes Funktionieren zu gewärleisten. Gelegentlich fordert Sie das Programm dazu auf, Disk 1 in Ihr Diskettenlaufwerk einzulegen.
Wenn Sie Hilfe zu den o.a. Optionen brauchen, tippen Sie HELP, um eine Hilfsdatei abzurufen.
PC Lemmings ist kompatibel mit EGA, VGA und Tandy 16 Farben.

■ **LEMMINGS DATA DISK: VERSION PC (Maus empfohlen)**
Anmerkung: Lemmings Data Disk wird am besten mit einer Maus gespielt; vergessen Sie nicht, Ihren Maus-Treiber zu laden, bevor Sie Lemmings Data Disk laden (siehe die Dokumentation Ihrer Maus für weitere Einzelheiten).
Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Beim DOS-Zeichen legen Sie Lemmings Data Disk in das Laufwerk A ein. Tippen Sie **A:** und drücken Sie Return. Dann tippen Sie **LEMMINGS** und drücken Return. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis das Haupt-Menü erscheint. Von diesem Punkt an folgen Sie den Spielanweisungen.

PC Anweisungen für Installation auf einer Festplatte:
Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Beim DOS-Zeichen legen Sie die Lemmings Data Disk in das Laufwerk A ein. Tippen Sie **A:** und drücken Sie Return. Dann tippen Sie **INSTALL** und drücken Return. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden aufgefordert, einen Grafik-Modus für die Installation zu wählen, dann werden Sie nach dem Buchstaben des Laufwerks gefragt, in dem sich Ihre Lemmings Data Disk gegenwärtig befindet und Laufwerk und Verzeichnis, wo Sie Lemmings Data Disk installieren möchten.
Anmerkung: Wenn Sie nur einen Grafik-Modus installieren, nimmt Lemmings Data Disk weniger Raum auf Ihrer Festplatte ein und überspringt auch den Bildschirm zur Wahl des Grafik-Adaptors, wenn Sie das Spiel laufen lassen.

PC Anweisungen zum Laden von der Festplatte (nach Installation).
Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Beim DOS-Zeichen legen Sie Lemmings Data Disk in das Laufwerk A ein. Tippen Sie **CD\LEMMINGS\DATADISK** (oder den Namen des Verzeichnisses, in dem Sie Lemmings Data Disk installiert haben, falls er von diesem hier verschieden ist) und drücken Sie Return. Dann tippen Sie: **LEMMINGS** gefolgt von Return und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Bevor Lemmings lädt, erscheint ein Bildschirm zur Wahl des Maschinen-Typs, der Optionen anzeigt wie:

1. PC, Kompatible oder Tandy — *Jeder Typ von PC, verwenden Sie diesen Modus für Windows-Anwendungen und Tandy-Computer*
2. Hochleistungs-PCs — *Ist möglicherweise nicht mit allen PCs kompatibel (siehe unten)*
3. IBM PS/2 Computer — *Für Hochleistungsmodus auf einem IBM PS/2*

Auf dem Auswahlbildschirm werden Sie die Option "Hochleistungs-PCs" bemerken. Wir schlagen vor, daß Sie diese Option ausprobieren, wenn Sie einen 386-Computer oder höher mit EGA-oder VGA-Grafik haben. Sollte dies jedoch nicht erfolgreich verlaufen, versuchen Sie es bitte mit Option 1.
Wenn Sie mit DOS vertraut sind, können Sie den Auswahlbildschirm überspringen, indem Sie die folgenden Befehlszeilen-Parameter eingeben:
O – PC oder kompatible **X** – Hochleistungs-PCs **P** – PS/2-Computer **M** –Mono-Monitore (nicht immer notwendig) **A** – Adlib™ automatische Wahl abschalten **N** – Maus automatische Wahl abschalten **D** – Amstrad PC 1640 (nur EGA) & 2086 **T** – Tandy automatische Wahl abschalten (könnte notwendig werden, wenn ein Compaq-Computer verwendet wird.
Das Programm ist geschützt: Es verlangt von Zeit zu Zeit Zugang zu Disk 1, um korrektes Funktionieren zu gewährleisten. Gelegentlich fordert Sie das Programm dazu auf, Disk 1 in Ihr Diskettenlaufwerk einzulegen.
Wenn Sie Hilfe zu den o.a. Optionen brauchen, tippen Sie HELP, um eine Hilfsdatei abzurufen.
PC Lemmings ist kompatibel mit EGA, VGA und Tandy 16 Farben.

VIRUS WARNUNG!

Die Psygnosis Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Die Psygnosis Ltd. erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn das Produkt durch den Einfluß von Viren-Programmen oder Virus-Schutzprogrammen zerstört wurde. Bitte Beachten Sie die folgenden Hinweise.

Lemminge

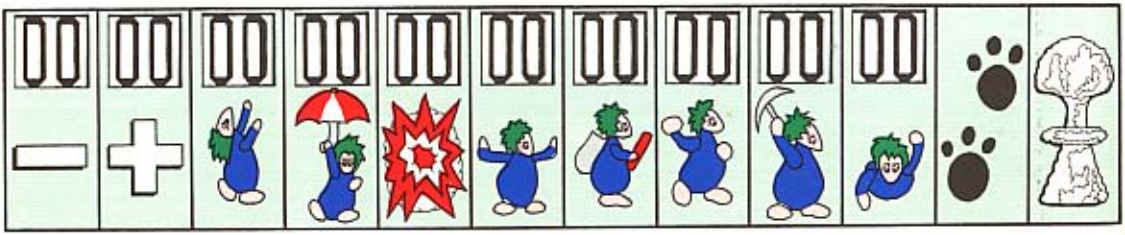
Das Spiel

Lemminge ist ein Strategie-Spiel für einen oder zwei Spieler, in dem die ziellosen Horden von Nagern auf ihrer Flucht durch mehr als 100 feindliche Umgebungen geführt werden müssen.

Die Lemminge fallen durch die Falltüren in die darunter liegenden Ebenen. Mit ihrem kleinen Hirn sind sie ohne Deine Hilfe schutzlos den dort lauernden Gefahren ausgeliefert.

Um den kleinen, selbstmörderischen Knäueln zu helfen, benutzt Du Deine Maus (den Lemmingen sehr ähnlich, jedoch mit mehr Tastern versehen), um eine der Fertigkeiten der Icon-Leiste unten im Bild auszuwählen. Nachdem Du ein Icon angeklickt hast, wählst Du einen der hunderte von Lemmingen auf dem Bildschirm, dem Du die Fertigkeit zuordnest. Bedenke, daß Du nur begrenzte Zeit hast, die notwendige Prozentzahl der kleinen Kriecher durch die Szene zu bringen.

Schnelle Entscheidung, die Fähigkeit, voraus zu planen, und die lebenslange Hinwendung zur Rettet-Die-Lemminge-Kampagne sind die Voraussetzungen, die Dir die Entscheidung ermöglichen, den richtigen Lemming für die notwendige Aufgabe zu wählen. Ein vergessener Blocker, oder eine falsch gesetzte Brücke können der Untergang aller Lemminge einer Ebene sein.



Die Icons:

1 Erhöht den Lemming-Durchsatz des Levels
2 Verringert den Lemming-Durchsatz des Levels
3 Kletterer – kann einem Lemming jederzeit zugeordnet werden
4 Springer – kann einem Lemming jederzeit zugeordnet werden

5 Bombe – beseitigt einen einzelnen Lemming, z.B. einen Blocker
6 Blocker
7 Brückenbauer – jede Brückeneinheit ist auf 12 Steine begrenzt
8 Horizontalbuddler
9 Diagonalgräber
10 Vertikalwühler
11 Pause
12 Level in einer inlösbaren Situation aufgeben, vernichtet alle Lemminge im Level

*Die grüne Anzeige rechts neben den Icons gibt eine Übersicht über das Level.

*Der quadratische Cursor in dieser Anzeige markiert den aktuellen Bild-Ausschnitt.

Jede Funktion kann nur ein paarmal, entsprechend der über dem Icon stehenden Zahl, aufgerufen werden.

*(nur im Ein-Spieler-Modus).

Direkt über der Icon-Tafel findest Du von Links nach Rechts:

- Lemming-Kenner
- Zahl der Lemminge im Level
- % der bereits geretteten Lemminge
- Restzeit für das Level

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm geteilt. Der linke Spieler ist für die blauen, der rechte für die grünen Lemminge zuständig. Jeder Spieler versucht, soviele seiner 40 Lemminge wie möglich zu retten – und vielleicht ein paar seines Gegners dazu . . . Ein Spiel im Zwei-Spieler-Modus endet, wenn beide Spieler keine Lemminge durch den Ausgang bekommen.

Beide Spieler müssen das Nuk-Icon (Aufgeben) doppelt anklicken, wenn das Armageddon über die Lemminge kommen soll.

Die Kontrollen:

Maus (Im Zwei-Spieler-Modus werden zwei Mäuse benötigt)

Setze den Zeiger der Maus auf das gewünschte Icon und drücke den linken Maus-Taster. Wähle dann mit dem Maus-Zeiger den Lemming, der die gewählte Aufgabe lösen soll.

Schiebe die Maus nach links oder rechts über den Bildrand, um den Level-Ausschnitt zu verschieben. Drücke gleichzeitig die rechte Maus-Taste, um das Scrolling zu beschleunigen. Du kannst den Bildauschnitt auch in der kleinen Karte rechts unten neben den Icons verschieben, oder den Ausschnitt durch anklicken in dieser Karte wechseln.

Wenn Du den rechten Maus-Taster hälst, kannst Du einem Lemming, der KEIN "Walker" ist eine Fähigkeit zuordnen.

Nach jedem erfolgreich gelösten Level bekommst Du einen Direkt-Zugangscode.

Ein paar Hinweise

Metall-Blöcke können nicht abgetragen oder gesprengt werden.

Ein Baumeister beendet seine Arbeit,

1. wenn er keine Steine mehr hat,
2. die Brücke an ein solides Objekt stößt.
3. der Lemming sich bei der Arbeit den Kopf stößt.

Gräber und Wühler arbeiten, bis sie durch sind und hinunterfallen, Buddler solange, bis vor ihnen wieder freie Bahn ist.

Kletterer und Springer behalten ihre Fähigkeiten, bis das Level gewonnen (oder verloren) ist. Ein Lemming, der beide Aufgaben zugeteilt bekommen hat, wird zum Atleten.

Alle anderen Aufgaben werden sofort ausgeführt, wenn ein Lemming angeklickt wird. Paß also auf, daß ein Buddler auch was wegzubuddeln hat, sonst hört er sofort wieder auf.

GEWÄHRLEISTUNGS-BEDINGUNGEN

Die Diskette(n) dieses Produktes werden garantiert in einwandfreiem Zustand und mit voll funktionsfähiger Software sowie frei von allen "Viren" ausgeliefert. Es liegt in der Verantwortung des Eigentümers der Diskette(n), das Produkt frei von "Viren" zu halten, um die Funktionsfähigkeit des Programmes zu bewahren. Die Psygnosis Ltd. ersetzt kostenlos jede ausgelieferte Diskette, die einen Herstellungs- oder Vervielfältigungs-Fehler aufweist. Defekte Disketten sollten zum Umtausch direkt an die Psygnosis Ltd. geschickt werden.

Die Psygnosis Ltd. erkennt in keinem Fall Reklamationen an, die auf das Einwirken von "Viren" oder "Viren-Schutzprogramme" zurückzuführen sind, da der Käufer der Software durch einfaches Ausschalten des Computers sowie aller angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden vor dem Laden des Produktes eine Verseuchung der Disketten mit einem "Virus" erfolgreich unterbinden kann. Wurde(n) Ihre Diskette(n) dennoch mit einem "Virus" infiziert, schicken Sie die Diskette(n) zusammen mit £2,50 (zur Kostendeckung) direkt an die Psygnosis Ltd. Senden Sie bei einer Reklamation bitte NUR DIE DISKETTE(N) an Psygnosis.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spegni sempre la tua macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se non lo fai, i dischetti di Lemmings potrebbero essere contaminati da virus. Per maggiori informazioni, vedi all'avvertenza antivirus e all'avviso di garanzia.

■ **LEMMINGS: VERSIONE AMIGA**
Accendi il computer. Quando viene richiesto il Workbench, inserisci il Disco 1 di Lemmings nell'unità disco interna. Inserisci il Disco 2 quando appare il sollecito. Lemmings si esegue con un mouse allacciato alla porta mouse. Per le partite a due, ci vuole un secondo mouse allacciato alla porta joystick.

■ **DISCHETTO DATI: VERSIONE AMIGA**
Accendi il computer. Quando viene richiesto il Workbench, inserisci il Dischetto Dati di Lemmings nell'unità disco interna. Inserisci il Disco 1 originale quando appare il sollecito. Questo sollecito non appare se esegui la versione Stand Alone del Dischetto Dati. Il Dischetto Dati di Lemmings si esegue con un mouse allacciato alla porta mouse. Per le partite a due, ci vuole un secondo mouse allacciato alla porta joystick.

■ **LEMMINGS: VERSIONE ATARI ST**
Inserisci il Disco 1 di Lemmings nell'unità disco interna. Accendi il monitor/TV e poi il computer. Inserisci il Disco 2 quando, e se, viene richiesto. Lemmings si esegue con un mouse allacciato alla porta mouse. Per le partite a due, sono stati implementati i controlli seguenti – dato che l'Atari ST non supporta due mouse – solo per il secondo giocatore: Joystick allacciato alla porta 2, oppure: **Q** Cursore SU: **A** Cursore GIU': **I** Cursore SINISTRA: **O** Cursore DESTRA: **Barra spaziatrice** Selezione Icona
Il secondo giocatore può selezionare le icone premendo i tasti Funzione da F1 a F8.

■ **DISCHETTO DATI LEMMINGS: VERSIONE ATARI ST**
Inserisci il Dischetto Dati di Lemmings nell'untà disco interna. Accendi il monitor/TV e poi il computer. Inserisci il Disco 1 originale quando appare il sollecito. Questo sollecito non appare se esegui la versione Stand Alone del Dischetto Dati. Vedi sopra per le istruzioni di gioco.

■ **LEMMINGS: VERSIONE PC (mouse consigliato)**
Nota: Lemmings si esegue meglio con un mouse; ricordati di caricare il programma di gestione del mouse prima di caricare Lemmings (per i dettagli, consulta la documentazione del tuo mouse).
Inizializza il computer come al solito. Al segnale di DOS, inserisci il Disco 1 di Lemmings nell'unità disco A. Digita **A:** e premi il ritorno. Poi digita **LEMMINGS.** Premi il ritorno e segui le istruzioni sullo schermo fino a che non appare il Menu Principale. Da questo punto, segui le istruzioni di gioco.

Istruzioni per Installazione su Disco Rigido PC:
Inizializza il computer come al solito. Al segnale di DOS, inserisci il Disco 1 di Lemmings nell'unità disco A. Digita **A:** e premi il ritorno, poi digita **INSTALL** e premi il ritorno. Segui le istruzioni sullo schermo. Ti verrà chiesto di selezionare una modalità grafica da installare, poi verrai sollecitato a battere la lettera dell'unità disco in cui si trova attualmente il Disco 1 di Lemmings, e quindi l'unità e la directory su cui desideri installare Lemmings.
Nota: Se installi una sola modalità grafica, Lemmings occuperà meno spazio sul disco rigido e inoltre aggirerà la videata di selezione dell'adattore grafico durante l'esecuzione del gioco.

Istruzioni di Caricamento da Disco Rigido PC (dopo l'installazione):
Inizializza il computer come al solito. Al segnale di DOS, inserisci il Disco 1 di Lemmings nell'untà disco A. Digita **CD\LEMMINGS** (o il nome della directory su cui hai installato Lemmings, se diverso da questa) e premi il ritorno, Poi digita **LEMMINGS** e segui le istruzioni sullo schermo.
Prima che Lemmings si carichi, appare una videata di selezione macchina che presenta opzioni quali:

1. PC, Compatibili o Tandy — *Qualunque tipo di PC, usa questa modalità per applicazioni a finestre e per macchine Tandy*
2. PC ad Alte Prestazioni — *Può non essere compatibile con tutti i PC (vedi sotto)*
3. Macchina IBM PS/2 — *Per modalità ad Alta Prestazione su IBM PS/2*

Sulla videata di selezione, noterai un'opzione per 'PC ad Alte Prestazioni'; ti consigliamo di provare questa opzione se disponi un 386, o maggiore, con capacità EGA o VGA. Se, però, questa non dovesse funzionare, prova l'opzione 1. Coloro che hanno una certa familiarità con il DOS, possono aggirare la videata di selezione utilizzando uno dei seguenti parametri di riga di comando: **O** – PC o compatibili **X** – PC ad Alte Prestazioni **P** – macchine PS/2 **M** – Monitor monocromatici (non sempre necessario) **A** – Cancella (spegne) rilevamento automatico di AdLib™ **A** – Cancella (spegne) rilevamento automatico del Mouse **D** – PC Amstrad 1640 (solo EGA) e 2086 **T** – Cancella rilevamento automatico di Tandy (può servire se usi una macchina Compaq)
Questo programma è protetto: esso richiede un accesso periodico al Disco 1 per abilitarlo a funzionare correttamente. Alle volte, il programma ti chiede di inserire il Disco 1 nell'unità disco.
Qualora occorresse assistenza per quanto sopra, digita HELP per chiamare la File di Aiuto.
Lemmings per PC è compatibile con EGA, VGA e Tandy a 16 colori.

■ **DISCHETTO DATI DI LEMMINGS: VERSIONE PC (mouse consigliato)**
Nota: Lemmings si esegue meglio con un mouse; ricordati di caricare il programma di gestione del mouse prima di caricare il Dischetto Dati di Lemmings (per i dettagli, consulta la documentazione del tuo mouse).
Inizializza il computer come al solito. Al segnale di DOS, inserisci il Dischetto Dati di Lemmings nell'unità disco A. Digita **A:** e premi il ritorno. Poi digita **LEMMINGS** e premi il ritorno. Segui le istruzioni sullo schermo fino a che non appare il Menu Principale. Da questo punto, segui le istruzioni di gioco (Play Game).

Istruzioni per Installazione su Disco Rigido PC:
Inizializza il computer come al solito. Al segnale di DOS, inserisci il Dischetto Dati di Lemmings nell'unità disco A. Digita **A:** e premi il ritorno, poi digita **INSTALL** e premi il ritorno. Segui le istruzioni sullo schermo. Ti verrà chiesto di selezionare una modalità grafica da installare, poi verrai sollecitato a battere la lettera dell'unità disco in cui si trova attualmente il Dischetto Dati di Lemmings, e quindi l'unità e la directory se cui desideri installare il Dischetto Dati di Lemmings.
Nota: Se installi una sola modalità grafica, il Dischetto Dati di Lemmings occuperà meno spazio sul disco rigido e inoltre aggirerà la videata di selezione dell'adattore grafico durante l'esecuzione del gioco.

Istruzioni di Caricamento de Disco Rigido PC (dopo l'installazione):
Inizializza il computer come al solito. Al segnale di DOS, inserisci il Dischetto Dati di Lemmings nell'unità disco A. Digita **CD\LEMMINGS\DATADISK** (o il nome della directory su cui hai installato il Dischetto Dati di Lemmings, se diverso da questa). Premi il ritorno, poi digita **LEMMINGS** e segui le istruzioni sullo schermo.
Prima che il Dischetto Dati di Lemmings si carichi, appare una videata di selezione macchina che presenta opzioni quali:

1. PC, Compatibili o Tandy — *Qualunque tipo di PC, usa questa modalità per applicazioni a finestre e per macchine Tandy*
2. PC ad Alte Prestazioni — *Può non essere compatibile con tutti i PC (vedi sotto)*
3. Macchina IBM PS/2 — *Per modalità ad Alta Prestazione su IBM PS/2*

Sulla videata di selezione, noterai un'opzione per 'PC ad Alte Prestazioni'; ti consigliamo di provare questa opzione se disponi un 386, o maggiore, con capacità EGA o VGA. Se, però, questa non dovesse funzionare, prova l'opzione 1. Coloro che hanno una certa familiarità con il DOS, possono aggirare la videata di selezione utilizzando uno dei seguenti parametri di riga di comando:
O – PC o compatibili **X** – PC ad Alte Prestazioni **P** – macchine PS/2 **M** – Monitor monocromatici (non sempre necessario) **A** – Cancella (spegne) rilevamento automatico di AdLibT™ **N** – Cancella (spegne) rilevamento automatico del Mouse **D** – PC Amstrad 1640 (solo EGA) e 2086 **T** – Cancella rilevamento automatico di Tandy (può servire se usi una macchina Compaq)
Questo programma è protetto: esso richiede un accesso periodico al Disco 1 per abilitarlo a funzionare correttamente. Alle volte, il programma ti chiede di inserire il Disco 1 nell'unità disco
Qualora occorresse assistenza per quanto sopra, digita HELP per chiamare la File di Aiuto.
Lemmings per PC è compatibile con EGA, VGA e Tandy a 16 colori.

AVVERTENZE CONCERNENTI IL VIRUS

Questo prodotto é garantito dalla PSYGNOSIS contro il virus. La Psygnosis Ltd. non si assume responsabilità per danni causati al prodotto dall'infezione da virus.

Per evitare l'infezione da virus, assicurati sempre che il tuo computer sia spento per almeno 30 secondi prima di provare a caricare questo gioco.

Lemmings

Il Gioco

Lemmings è un gioco intrigante ad uno o due giocatori nel quale devi aiutare le orde di stupidi creature a scappare da più di 100 condizioni ambientali ostili.

I lemming cascano attraverso un trabocchetto in ogni schermata e, poiché sono creature senza cervello, hanno bisogno di tutto l'aiuto possibile per sopravvivere ai pericoli.

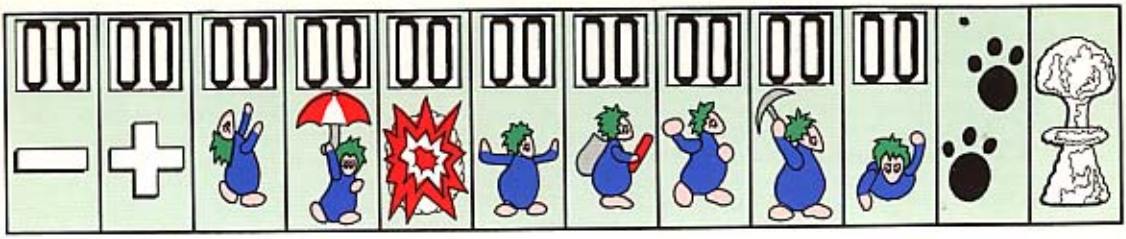
Per assistere queste creature tanto affettuose anche se un pó stupide, tu usi il tuo mouse (simile ad un lemming, ma con qualche tasto in più) per selezionare una abilità dal pannello di icone alla base dello schermo. Una volta evidenziata puoi scegliere un Lemming dalle centinaia che troverai sullo schermo per compiere quella azione. Avrai bisogno di portare la percentuale richiesta di piccoli roditori attraverso ogni schermata entro un tempo limite.

Un cervello veloce, l'abilità di pianificare anticipatamente e la dedizione alla salvaguardia dei lemming è ciò che è richiesto per prendere il Lemming giusto per compiere l'azione giusta al tempo giusto. Un ostacolo dimenticato o un ponte messo al posto sbagliato potrebbero causare dei disastri per ogni lemming sullo schermo.

Controlli

Z, X ed i tasti cursore, ti mettono in grado di cambiare il pannello di selezione senza dover usare il mouse.

Bloccatori: possono essere tramutati nuovamente in camminatori rimuovendo la terra sotto i Bloccatori usando o uno Sfondatore o un Minatore oppure uno Scavatore.



Icone (da sinistra a destra):

1 Diminuisce l'ondata dei lemming nel livello

2 Aumenta l'ondata dei lemming nel livello

3 Scalatore – può essere posato su un Lemming in qualsiasi momento

4 Galleggiatore – può essere posato su un Lemming in qualsiasi momento

5 Bomba per distribuire i singoli Lemming (anche l'unico modo per liberarsi dei Bloccatori)

6 Bloccatore

7 Costruttore ponte – ognuno limitato a 12 mattoni

8 Sfondatore (scava in orizzontale)

9 Minatore (scava in diagonale)

10 Scavatore (scava in verticale)

11 Pausa

12 Super Bomba che distruggerà tutti i Lemming se ti trovassi in una situazione di perdita (clicca 2 volte per attivarla)

*Il display verde destra delle icone descrive tutto il livello.

*Il cursore quadrato su quel display descrive l'area in cui stai giocando.

Ogni caratteristica può essere usata solo un numero limitato di volte (mostrato sotto ogni icona).

*(opzione 1 giocatore).

Direttamente sopra il pannello dell' icona ci sono (da sinistra a destra):

Identificatore del Lemming, più il numero di Lemming sotto il cursore

Numero dei Lemming che stanno occupando il livello

Percentuale di Lemmings salvati

Tempo rimanente a disposizione per finire il livello

Nell'opzione a due giocatori lo schermo si divide in due. Il giocatore di sinistra controlla i Lemming blu, quello di destra i Lemming verdi. Ogni giocatore deve cercare di portare in salvo il più possibile dei 40 Lemmings che gli appartengono (più qualcuno dell'avversario), portandoli verso l'uscita. Il gioco a due finisce quando entrambi i giocatori non riescono a condurre nessun Lemmings verso l'uscita.

Entrambi i giocatori devono cliccare sulla Super Bomba perché la distruzione dei Lemming abbia inizio.

Alcuni punti da notare

I blocchi metallici non possono essere attraversati forandoli o facendoli esplodere.

I costruttori smettono di fabbricare i ponti:

(i) Quando finiscono i mattoni
(ii) Se il ponte urta un oggetto solido
(iii) Se il Lemming urta la testa mentre sta costruendo

I Minatori e gli Scavatori continuano a scavare finché cadono.

Gli Sfondatori continuano a scavare finché non c'é più terra davanti a loro.

Uno Scalatore o un Galleggiatore rimangono tali fino a che il livello in corso viene vinto (o perso) – un Lemming che incorpora ambedue queste caratteristiche diventa un atleta.

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.