



INSTRUCTION MANUAL



SEGA

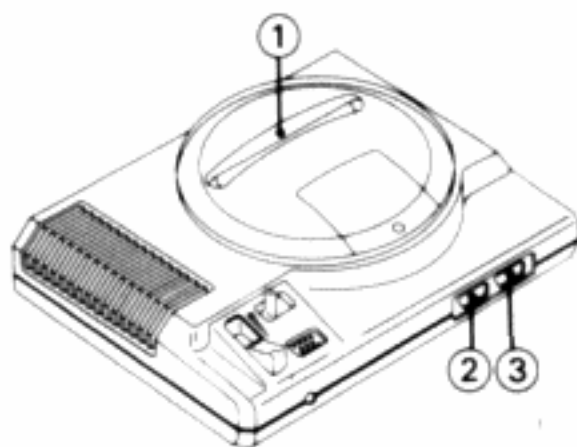
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2



Qu'est-ce qu'un Lemming?

Les Lemmings sont de très petits rongeurs qui vivent en Europe du Nord. Parfois il se produit des événements inhabituels. La population Lemming explose et prend des proportions immenses. Dans ces périodes, une multitude d'animaux traversent de vastes espaces, inconscients du danger auquel ils sont exposés. L'idée fixe des Lemmings est alors d'aller uniquement de l'avant, en se suivant les uns les autres. Où se dirigent-ils? Comme hypnotisés, ils plongent, par milliers, de manière idiote, dans la mer vers une mort certaine.

Vous avez la possibilité d'intervenir dans ce phénomène naturel et éventuellement d'aider à résoudre ce mystère qui depuis des années déconcerte les savants.

Notre définition

Lemming (lem'-ming): mammifères adorables, mais incroyablement stupides, complètement désorientés. Ils escaladent les rochers, traversent sans but des passages dangereux et sont attirés par milliers dans les flaques d'eau. Sans votre aide, ils n'ont aucune chance de survivre.



Pour commencer

Les Lemmings sont peut être des créatures stupides, mais ils sont heureusement dotés de qualités spéciales que vous devrez leur attribuer pour qu'ils traversent en toute sécurité de nombreux terrains dangereux. Un joueur expérimenté saura précisément où et quand leur attribuer certaines qualités leur permettant de se frayer une voie sûre vers une issue et de sauver le reste de leurs compatriotes. Votre réussite dépend du nombre de Lemmings que vous sauverez.

Il faudra faire travailler vos méninges pour sauver le plus de Lemmings possible de leur destinée impitoyable. Lorsque vous voyez des hordes de ces mignonnes petites créatures se dirigeant vers leur destinée, vous aurez non seulement la conscience lourde mais ça risque de devenir une obsession!



Utilisation du bloc de commandes

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Touche Start
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

Touche de direction (Touche D)

- Déplace le curseur dans tous les sens.
- Fait défiler l'écran vers la gauche ou la droite.

Touche Start

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour faire une pause en cours de partie. (Pour vous donner le temps de réfléchir.)

Touche Start + Touche A

- Pour recommencer un niveau pendant la partie.

Touche A + Touche D

- Fait défiler l'écran vers la gauche ou la droite.

Touche B ou Touche D

- Déplace la case de sélection sur un symbole de Lemming au bas de l'écran vers, la gauche ou vers la droite.

Touche C + Touche D

- Choisit un symbole de Lemming particulier, lorsque le curseur est placé sur le symbole.
- Donne au Lemming une aptitude particulière lorsque le curseur est placé sur un Lemming.
- Active ou ralentit la proportion de Lemmings qui apparaissent (lorsque le curseur est placé sur le symbole +/—).

Touche C (appuyez deux fois) + Touche D

- Extermine tous les Lemmings de l'écran (lorsque le curseur est placé sur le symbole "Lemming Bomb").

Pour démarrer le jeu

Le nombre de Lemmings que vous devrez sauver pour progresser d'un niveau à l'autre varie selon le niveau. Toutefois le nombre maximal de Lemmings que vous devrez sauver s'élève à 100.

Le joueur doit attribuer des aptitudes particulières à certains Lemmings pour qu'ils guident et sauvent les autres en un temps défini.

Dès que les Lemmings commencent à tomber de la trappe, ils vont vers la droite. S'ils rencontrent un obstacle, ils vont dans le sens opposé. Tout ce dont ils sont capables, c'est de marcher sans interruption même si cela signifie leur mort certaine. Utilisez toutes les aptitudes dont vous pouvez disposer pour sauver le plus grand nombre possible.

Insérez la cassette, puis mettez le système en marche. Vous assisterez à une courte démonstration, puis l'écran-titre apparaît.

Appuyez sur la touche Start pour afficher l'écran de menu. Utilisez la touche D pour choisir le joueur 1 ou 2, un mot de passe ou des options sonores. Appuyez ensuite sur une touche quelconque pour commencer.

Partie à un joueur

Si vous avez choisi une partie à un joueur, vous apercevrez le message suivant sur l'écran de niveau:

- ① Nom et numéro du niveau que vous allez jouer. Parfois, le nom du niveau correspond à ce qui vient ensuite. Par ex. "Creusez simplement!" — Les terrasseurs doivent être utilisés.
- ② Le nombre de Lemmings qui tombent de la trappe.
- ③ Le nombre de Lemmings que vous devez sauver pour passer au niveau suivant.
- ④ La vitesse minimale à laquelle les Lemmings tombent de la trappe. Cette vitesse peut être augmentée ou ralentie mais pas en-dessous de ce chiffre.



- ⑤ La limite de temps accordée pour arriver à la fin d'un niveau.
- ⑥ Niveau de Difficulté

Appuyez sur la touche A pour choisir un des cinq niveaux de difficulté suivants: FUN, TRICKY, TAXING, MAYHEM, SUNSOFT. Les niveaux FUN sont bien sûr les plus faciles et la partie devient plus difficile si vous choisissez SUNSOFT.

Partie à deux joueurs

Si vous avez choisi l'option à deux joueurs vous aurez le plaisir d'exercer votre intelligence également contre un ami. Mais, vous trouverez peut-être ce type de jeu un peu difficile.

L'écran du jeu est alors divisé en deux. Le côté gauche de l'écran est contrôlé par la commande gauche et est responsable de la survie des Lemmings habillés en BLEU. A l'inverse, le côté droit de l'écran est contrôlé par la commande de droite et est responsable de la survie de Lemmings habillés en VERT.

Chaque joueur est doté du même nombre de Lemmings ayant des aptitudes particulières.

Au premier niveau, 40 Lemmings BLEUS et 40 Lemmings VERTS, apparaissent. Les Lemmings sauvés aux niveaux précédents sont ajoutés aux quarante de départ pour le niveau suivant.

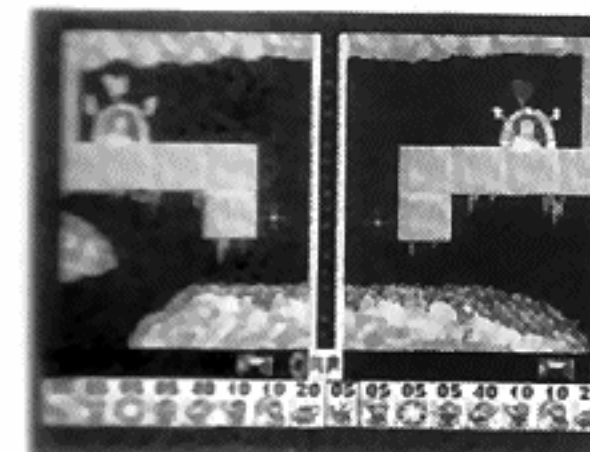
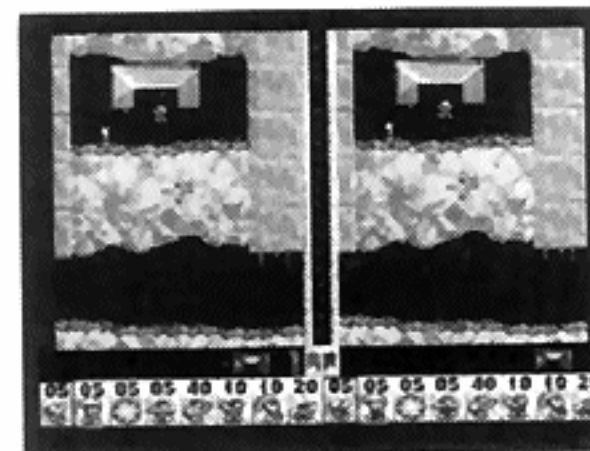
Exemple:

Joueur 1

Départ:	40 Lemmings (BLEUS)
Nombre de sauvés:	12 Lemmings (BLEUS)
Niveau suivant:	52 Lemmings (BLEUS)

Joueur 2

Départ:	40 Lemmings (VERTS)
Nombre de sauvés:	15 Lemmings (VERTS)
Niveau suivant:	55 Lemmings (VERTS)



Remarque: Vous aurez au maximum quatre-vingts Lemmings à sauver. Vous ne recevrez toutefois pas plus de quatre-vingts Lemmings.

L'écran est divisé en deux, de sorte que chaque joueur peut voir le champ d'action de sa propre perspective. Ainsi chaque joueur peut contrôler ses Lemmings partout sur le terrain.

Chaque niveau comprend une sortie BLEUE et une sortie VERTE ce qui permet de guider vos Lemmings vers la sortie correspondante et d'éviter que votre adversaire atteigne la sortie. Vous pouvez aussi sauver des Lemmings de votre adversaire par votre sortie et gagner ainsi la partie.



Vous NE pouvez toutefois PAS contrôler les Lemmings ou l'écran de votre adversaire.

Conseil: Observez l'écran de votre adversaire pour voir comment il essaie d'attendre la sortie, puis organisez votre défense en conséquence.

La barre au milieu de l'écran indique combien de Lemmings ont été sauvés pendant la partie. Les repères bleus indiquent les Lemmings bleus et les verts le nombre de Lemmings verts sauvés.

Vous remarquerez qu'il n'y a pas d'option Lemming Bomb sur l'écran. Si vous voulez redémarrer le niveau, les deux joueurs doivent déplacer leur curseur sur le carré vert ou bleu qui divise l'écran juste au-dessus du symbole de Lemming.

Lorsque c'est fait, le carré coloré se change en symbole de bombe. Les deux joueurs doivent appuyer simultanément deux fois sur la touche C pour détruire chaque Lemming sur l'écran et ainsi terminer le niveau.

Il y a vingt niveaux avec l'option à deux joueurs.

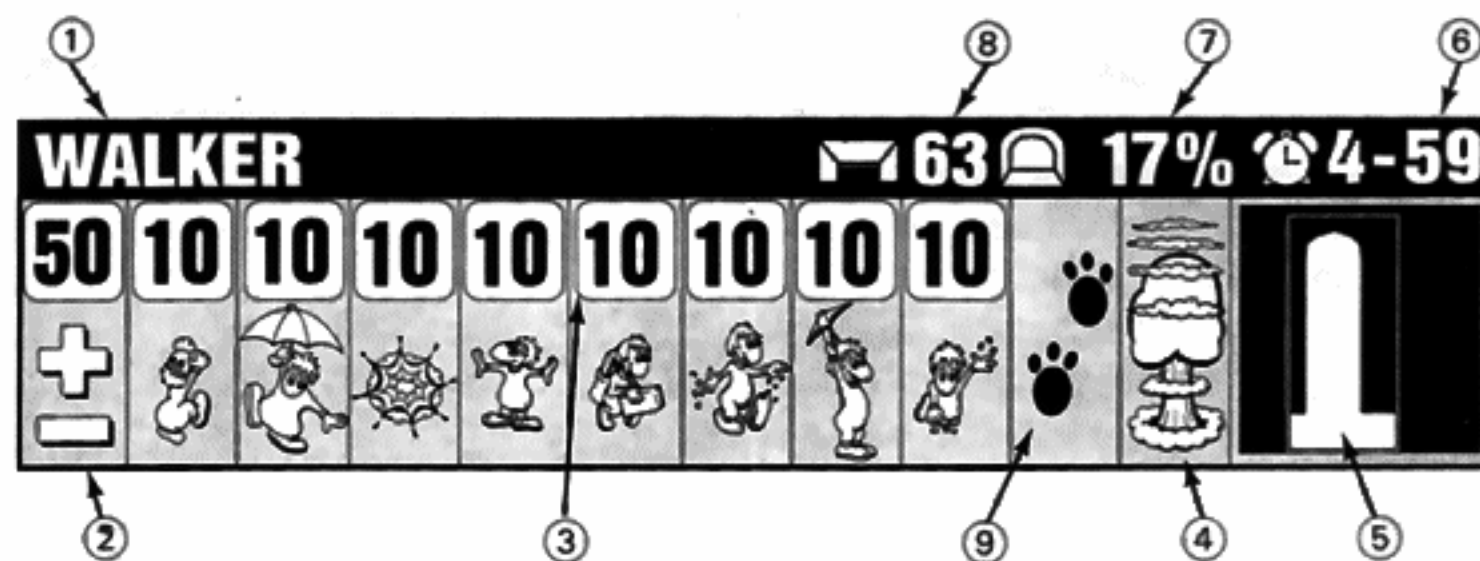
Options sonores

Lorsque l'écran de menu apparaît, appuyez sur la touche D et choisissez "Sound Options" pour choisir un fond sonore musicale ou avec effets sonores spéciaux "FX". Vous ne pouvez pas choisir en même temps la musique et les effets sonores pendant la partie. Appuyez sur une touche pour entrer votre choix, puis utilisez la touche D pour choisir le mode de partie que vous souhaitez jouer.

Menu de symboles

- ① Tâche ou action particulière des Lemmings
 - Pour la voir, déplacez le curseur sur le Lemming.
- ② Réglage du nombre de Lemmings qui apparaissent
 - Le curseur, utilisé avec la touche C active (+) ou diminue (-) le nombre de Lemmings libérés.
- ③ Le nombre de tâches qui peuvent être sélectionnées à ce niveau.
 - S'il n'y a aucune indication, la tâche ne peut pas être choisie.
- ④ Bombe Lemming
 - Placez le curseur au-dessus de ce symbole, puis appuyez deux fois sur la touche C pour exterminer tous les Lemmings de l'écran.
- ⑤ Carte de niveau
 - La case sur la carte indique la partie du niveau que vous voyez sur l'écran.

- ⑥ Minuterie
 - Terminez le niveau avant que la minuterie s'arrête. Le temps varie en fonction du niveau et de la difficulté.
- ⑦ Nombre de Lemmings sauvés
 - Indique le nombre de Lemmings ayant atteint la sortie.
- ⑧ Nombre de Lemmings actuellement sur l'écran.
- ⑨ "Paws"
 - Pause en cours de partie.



Aptitudes et tâches

Les aptitudes et tâches sont limitées à certains niveaux. Par exemple, les constructeurs ne sont peut-être pas disponibles ou en nombre limité seulement. Vous devez conserver des aptitudes et les utiliser adroitement en fonction de votre tactique pour sauver les Lemmings.

① Grimpeur

Lorsque vous le choisissez, ce Lemming pourra grimper sur tout ce qui est vertical sur son chemin. Lorsque vous lui avez ordonné d'agir ainsi, il grimpe tout au long du niveau. Par exemple, si vous le choisissez pour creuser, lorsque la tâche de terrassement est terminée, il redevient un grimpeur.



② Flotteur

Lorsque vous faites ce choix, le Lemming sera capable de descendre en flottant de hauteurs telles qu'aucun autre Lemming ne pourrait survivre. Ensuite, il reste flotteur pendant tout le niveau (comme le grimpeur).

②



③ Bombe

Lorsque cette option est choisie, le Lemming explose et détruit des obstacles et des parties du terrain. Toutefois, il ne fait pas de mal aux autres Lemmings. Une fois cette option choisie, le compte à rebours part de 5 et lorsqu'il atteint un, le Lemming explose.

③



④ Bloqueur

Lorsque vous choisissez cette aptitude, le Lemming bloque d'autres Lemmings.

④



⑤ Constructeur

Dans ce cas, le Lemming construit un pont en diagonale vers le haut. Il le construit devant lui. Toutefois, il ne fera que 12 marches avant d'abandonner et de s'en détourner.

⑤



⑥ Destructeur

Doté de cette aptitude, le Lemming foncera horizontalement à travers les obstacles qui lui bloquent le chemin. Sa tâche accomplie, il ne reste pas destructeur. Certains obstacles ne peuvent pas être traversés. On peut lui ordonner d'accomplir d'autres tâches. Toutefois, dès que vous lui attribuez une nouvelle tâche il cesse de creuser.

⑥



⑦ Mineur

Lorsque vous avez choisi cette option, le Lemming commence à creuser un tunnel en diagonal devant lui. Certains obstacles ne peuvent pas être traversés. On peut aussi lui attribuer d'autres tâches tandis qu'il creuse (voir Destructeur).



⑧ Terrasseur

Dans ce cas, le Lemming creuse un tunnel tout droit à travers des obstacles. Certains obstacles ne peuvent pas être pénétrés. On peut aussi lui attribuer d'autres qualités lorsqu'il creuse (voir Destructeur).



Autres actions

Les actions suivantes ne se trouvent pas dans le menu de symboles et ne peuvent pas être choisies. Notez que lorsque le curseur est placé sur des Lemmings qui n'accomplissent pas une tâche ou ont des aptitudes particulières, le menu de symbole les montre comme suit:

Walker: Un Lemming en train de marcher.

Jumper: Un Lemming sautant une bosse sur le terrain.

Flipper: Un grimpeur qui a fini de grimper.

Waver: Un constructeur qui a fini de construire.

Athlete: un Lemming à qui on demande d'accomplir plusieurs aptitudes, par exemple, un grimpeur et flotteur.

Faller: Un Lemming qui est tombé sans parachute.

Autres points importants

- Le métal (indiqué par une plaque carrée et utilisé habituellement pour mettre du liquide) ne peut pas être creusé, sinon elle explose.
- Les constructeurs s'arrêtent de construire des ponts:
 - ① Quand ils n'ont plus de briques.
 - ② Si le pont touche un objet.
 - ③ Si le Lemming se cogne la tête en travaillant.
- Les mineurs et les terrasseurs creusent jusqu'à ce qu'ils aient traversé une strate, après quoi ils tombent au fond de la strate.
- Les destructeurs continuent de creuser jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de matériaux devant eux.



- Un Lemming devenu grimpeur ou flotteur reste tel jusqu'à ce que le niveau se termine ou jusqu'à ce qu'il périsse.
- Toutes les aptitudes entrent en vigueur dès qu'un Lemming est choisi. Notez qu'un destructeur devrait avoir de quoi creuser, sinon il abandonne aussitôt et vous aurez gaspillé une aptitude.

Guide des commandes de base

Situation 1: Falaise abrupte

Solution 1: Faites appel à un bloqueur pour empêcher les Lemmings de grimper la falaise.

Solution 2: Faites appel à des Lemmings pour descendre en flottant.

Solution 3: Construisez un pont.

Solution 4: Creusez vers le bas et construisez un chemin en pente.

OU BIEN utilisez plusieurs commandes . . .

Solution 5: Utilisez un bloqueur pour éviter que les Lemmings tombent tandis qu'un mineur creuse un tunnel vers le bas. Ordonnez ensuite au mineur de construire un pont.

Situation 2: Mur bloquant le chemin des Lemmings

Solution 1: Faites appel à un destructeur pour creuser le mur.

Solution 2: Faites appel aux Lemmings pour grimper sur le mur.

Solution 3: Construisez un pont qui atteint le haut du mur.

OU BIEN utilisez plusieurs commandes . . .

Solution 4: Faites appel à deux Lemmings pour grimper le mur. Puis commandez au premier de bloquer le suivant. Lorsque le second fait demi-tour, commandez-lui de creuser dans la direction où les autres Lemmings sont pris.

Situation 3: Une trappe bloque le chemin

Solution 1: Faites appel à un constructeur pour construire un pont au-dessus de la trappe.

OU BIEN utilisez plusieurs commandes . . .

Solution 2: Faites appel à un mineur pour creuser en direction de la trappe puis remplacez-le mineur par le destructeur et faites-lui creuser un tunnel sous la trappe.

Achèvement d'un niveau

Sans tenir compte de l'achèvement d'un niveau ou non, un autre écran apparaît une fois que la partie est terminée. Cet écran vous indique le pourcentage de Lemmings que vous deviez sauver et combien vous en avez sauvés en réalité. Si vous n'y êtes pas parvenu, vous avez la possibilité de rejouer le même niveau. Si vous y êtes parvenu, vous passez au suivant en appuyant sur la touche Start.

Tous les Lemmings doivent disparaître de l'écran de jeu avant de passer au niveau suivant. Ceux qui restent comme bloqueurs ou qui sont pris doivent être exterminés.

Il y a 180 niveaux dans l'option à un joueur.



Poursuite

Si vous n'avez pas réussi un niveau, l'écran des scores vous indique de quelle manière poursuivre. Si vous voulez simplement essayer de nouveau ce niveau, appuyez simplement sur la touche Start.

Si vous voulez revenir à des niveaux que vous avez terminés, vous le pouvez lorsque vous êtes sur l'écran de niveaux. Choisissez le niveau que vous souhaitez en appuyant sur la droite ou la gauche de la touche D.

Trucs et conseils

- Les placeurs de bombes peuvent être parfois utilisés à la place des terrasseurs. Lorsque le placeur de bombes explose, il laisse un petit trou. S'il vous les utilisez plusieurs fois de suite au même endroit, ils laisseront un trou plus large et plus profond. Pour contrôler l'endroit où un Lemming explose, faites-en d'abord un bloqueur pour l'arrêter à l'endroit voulu, puis changez-le en placeur de bombes. Si vous n'avez plus de bloqueurs, vous devez bien minuter pour que le Lemming explose exactement à l'endroit voulu.

- Gardez les yeux sur la minuterie. Parfois le compteur arrive à zéro avant que les Lemmings ne soient libérés. Pour éviter cela, vous pouvez augmenter la vitesse à laquelle ils apparaissent.
- Si vous faites une erreur et ne voulez pas attendre pour recommencer un deuxième essai à un niveau particulier, choisissez simplement le placeur de bombe pour éliminer tous les Lemmings de l'écran.
- Certains obstacles ont des flèches pointées dans une direction particulière. Cela signifie que vous ne pouvez les traverser que dans ce sens. Pour aborder et surmonter cet obstacle, faites appel à un grimpeur, puis changez-le en flotteur pour qu'il atterrisse sans problème. Puis lorsqu'il se retourne, ordonnez-lui de cogner dans le sens des flèches.

- Les constructeurs ne construisent pas aussi rapidement que les Lemmings marchent. C'est pourquoi vous devez demander à un bloqueur d'arrêter les Lemmings sur le pont en construction. Lorsque le pont est terminé, changez le bloqueur en placeur de bombes, mais attention, car s'il est trop près du pont, il risque d'en faire sauter une partie en explosant. Vous pouvez aussi creuser sous lui de sorte qu'il perde pied et recommence à marcher. Souvenez-vous que si vous creusez trop près du pont, vous risquez de le détruire.

Solutions

Voici quelques solutions pour les niveaux les plus difficiles à résoudre! Nous vous les ajoutons pour vous aider à sauver vos copains — les Lemmings.

NIVEAU: 19 Difficulté: RUSE

- ① Faites du premier Lemming qui tombe de la trappe un grimpeur. Il grimpe le premier petit mur, monte les escaliers, tombe dans une fosse et grimpe en direction de la sortie. Juste avant d'aller vers la sortie, faites-en un terrasseur. Après qu'il ait creusé quatre ou cinq fois, transformez-le en constructeur. Il cimente quelques briques et fait demi-tour lorsqu'il n'a plus de place. Maintenant il tourne vers la gauche.
- ② Lorsqu'il fait face à gauche, transformez-le en mineur. Il creusera dans la fosse une issue de sortie. Lorsqu'il est dans la fosse, faites-en un destructeur. Il s'attaquera à la gauche où tous les Lemmings restent.
- ③ N'oubliez pas de faire de ce Lemming ensuite un flotteur, sinon il grimpera la perche sur la gauche de l'écran, atteindra le haut puis — splash — tombera à terre.

NIVEAU: 23 Difficulté: RUSE

- ① Changez en destructeurs les deux premiers Lemmings qui arrivent au bloc central, lorsqu'ils touchent un bloc. Si vous y parvenez, 48 à 52 Lemmings se rassembleront dans la fosse de droite.
- ② Lorsqu'un Lemming passe dans le tunnel créé par un destructeur, transformez-le en grimpeur, pour que, lorsqu'il tombe dans la fosse de droite, il en sorte et se dirige vers la sortie. (Vous devrez procéder de sorte que les Lemmings ne s'entassent pas tous ensemble.)
- ③ Lorsque le grimpeur est près de la sortie, faites-en un terrasseur. Faites-le creuser quatre ou cinq fois, puis changez-le en constructeur. Lorsqu'il a cimenté quelques briques il se retourne et se dirige vers la gauche, changez-le alors en mineur.

- ④ Vous devez sauver ce Lemming pour atteindre vos points, et il doit creuser en angle à travers la petite plate-forme de bois et dans l'intervalle sous la plate-forme. Il prend son élan en direction du bloc central (celui dans lequel un tunnel a été creusé) il grimpe de côté, se cogne la tête, tombe et se retourne pour se diriger vers la sortie, si vous procédez correctement.

NIVEAU: 20 Difficulté: TERRIBLE

- ① Transformez le premier Lemming en destructeur lorsqu'il atteint les deux colonnes de droite de la petite pièce en haut de l'écran. Faites du second Lemming un bloqueur pour isoler le premier des autres.
- ② Une fois qu'il a passé les deux colonnes, changez-le en constructeur. Toutefois, vous ne devez le laisser construire que lorsqu'il tombe de la partie supérieure à ce niveau, si bien que, lorsqu'il a posé sa dernière brique, il se retourne et se dirige vers la gauche.

- ③ Avant d'atteindre le bloqueur, changez-le en mineur pour qu'il creuse sous le bloqueur. Le bloqueur perd alors l'équilibre et commence à marcher. Le mineur continue à creuser jusqu'à ce qu'il tombe par le plancher. Les autres Lemmings marchent vers la droite, sur le pont et sortent.
- ④ Juste au moment où le tout dernier Lemming grimpe sur le pont et le traverse, vous devez faire en sorte qu'il détruise l'extrémité du pont (vers la plate-forme de la sortie). Au moment où il s'apprête à descendre du pont, transformez-le en mineur. Il s'élance et détruit cette partie du pont, puis tombe.
- ⑤ Il y a encore deux Lemmings qui doivent sortir. Changez-les en grimpeurs de sorte qu'ils montent sur la plate-forme pour sortir.

Mot de passe

Le mot de passe du niveau suivant vous est donné lorsque vous avez terminé un niveau. Un écran indiquant vos points apparaît avec le mot de passe du niveau suivant. Inscrivez-le et conservez-le. Lorsque vous souhaiterez reprendre une partie vous n'aurez pas besoin de recommencer du début.

Pour reprendre une partie, choisir "Password" (mot de passe) sur le menu. L'écran de mot de passe apparaît. Choisissez les lettres nécessaires pour inscrire le mot de passe à l'aide de la touche D et insérez-les une à une en actionnant la touche C. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez reprendre automatiquement la partie.

Un "cadeau" vous est destiné

STOP! Attention! Etes-vous sûr d'avoir sauvé votre dernier Lemming? Vous croyez avoir sauvé l'espèce — mais ce n'est pas terminé! On a ajouté trente niveaux comme cadeau pour vous faire travailler les méninges. Et ce n'est pas du gâteau.

Seules les personnes douées d'une intelligence supérieure peuvent sauver les tout derniers retardatères et auront l'honneur de participer à la "grande finale" (et votre mauvaise conscience pourra enfin trouver quelque repos bien gagné).



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending) *

PSYGNOSIS and LEMMINGS and all related characters and logos are trademarks of
PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. Published under license from
PSYGNOSIS LIMITED. Licensed in conjunction with JPI.

672-1049-50

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan