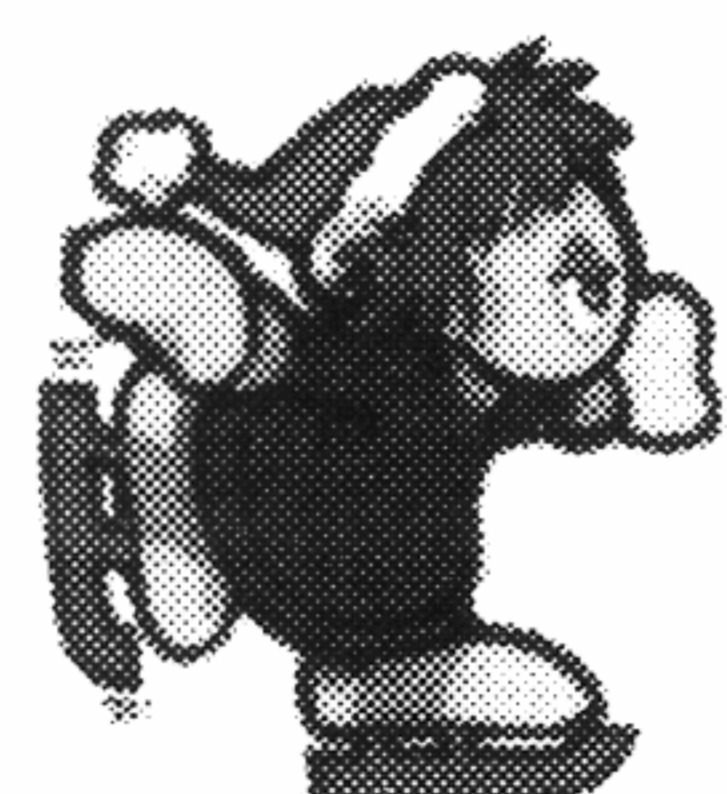


1993

CONTENTS



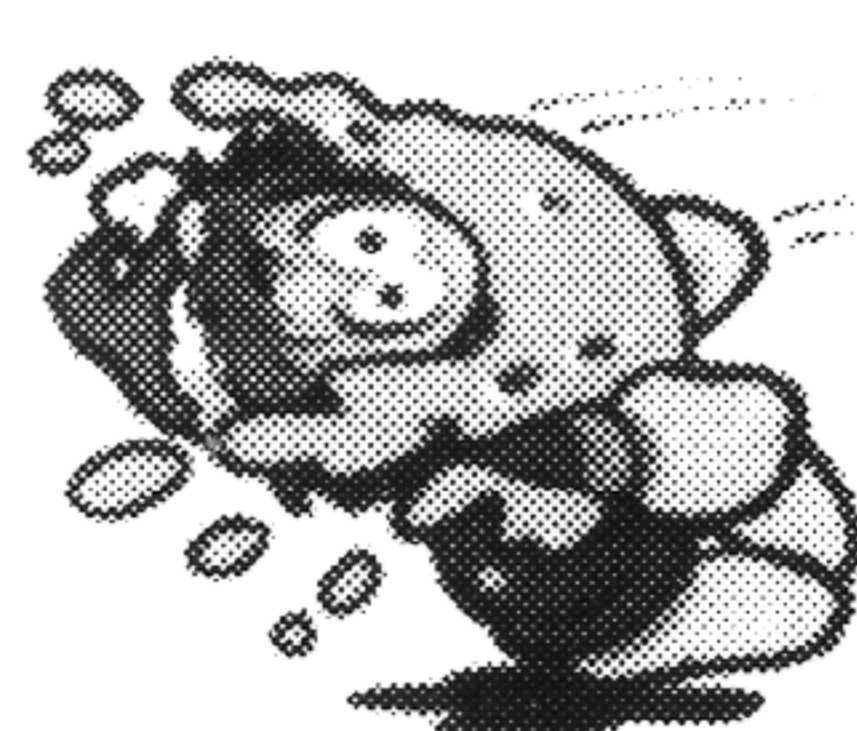
ENGLISH **No. 2**



FRANÇAIS **No. 8**



DEUTSCH **No. 15**



ITALIANO **No. 21**





Introduction:

Christmas Lemmings is an intriguing game in which you help hordes of mindless but delightful creatures, known as Lemmings, to escape hostile environments in 32 adventures. Lemmings appear on each level, after being dropped through a trapdoor. As they are creatures of very little brain, they need all the help they can get to survive the dangers that lie ahead. Lemmings are very cute but not very bright. They will mindlessly walk off cliffs, into water, hazards and traps or they will mill around, bumping into walls and whatever obstacles they run across. Your job is to assist them by assigning skills and powers that will help them survive each level of the game. As you progress through the levels, the environments that the Lemmings must navigate become increasingly difficult. The number of skills, the amount of time, and the number of Lemmings which you have can vary from level to level. Your goal is always to save as many Lemmings as possible, hopefully enough to advance to the next level!

This is the fourth product in the Lemmings saga, which now consists of the original Lemmings, Oh No! More Lemmings, and Lemmings 2: The Tribes. Christmas Lemmings was created in response to popular demand for a special version of Lemmings celebrating the Christmas season. Besides, it's a cool idea and it's been a lot of fun to do!

Good luck and best wishes for Christmas!

Installation:

The Christmas Lemmings disk is not copy protected. You can make a backup for your own archival purposes, but please, please respect our long hours of work, and don't make copies for friends!

MS-DOS VERSION

Christmas Lemmings requires that you have EGA or VGA graphics. A mouse is the preferred control device, and an AdLib/SoundBlaster-compatible sound board is recommended. You will need to have 576K of conventional memory free to successfully run Lemmings.

1. Boot your computer with DOS version 3.0 or higher. If you would like to use a mouse, make sure that your mouse driver is installed.
2. Insert the disk into a floppy drive, and run the INSTALL program. Once this installation program is complete, you'll be in the directory to which you installed Lemmings.
3. Make sure you're in the directory into which you installed the Lemmings program, and start the program by typing "LEMMINGS".

MACINTOSH VERSION

Christmas Lemmings only runs in 256 colour or monochrome mode. Your monitor needs to be in one of these two modes for Christmas Lemmings to start up properly. You will need 2200K of free memory to run Christmas Lemmings successfully in colour, and 800K of free memory to run Christmas Lemmings in monochrome. Check under "About Finder" to find out how much memory you have free.

1. Start your computer up as usual.
2. Place the disk into your floppy drive.
3. Drag the Floppy Disk icon entitled "Christmas Lemmings 1993" into your Hard Drive window.
4. Start Lemmings by double-clicking on the Christmas Lemmings Icon.



AMIGA VERSION:

We recommend that you install Christmas Lemmings from Workbench, however, experienced CLI/Shell users can go ahead and install it manually by copying the contents of the disk into a drawer. Christmas Lemmings requires 1 megabyte of total RAM. This may be configured as either 512K Chip/512K Fast, or 1 Megabyte of Chip.

IF YOU HAVE A HARD DRIVE:

1. Start your system as normal. Load Workbench, if necessary.
2. Place the Christmas Lemmings disk into your floppy drive. Double click on the icon to open the disk.
3. Drag the Christmas Lemmings Install icon to your hard-drive where you want the program installed.
4. Double-click on the Install icon to begin the process.

OR IF YOU DO NOT HAVE A HARD DRIVE:

1. Simply boot with the Christmas Lemmings disk in your floppy drive.

The Main Menu:

This will always be your first stop in your adventures through Lemmingland. Here, you're presented with a variety of options to control the game. Most of these options are controlled through the use of the large icons (Lemmings holding signs).

LET'S GO! OR 1 PLAYER

This icon launches you into Lemmingland! Click here (or press F1 on the PC) to begin the game.

ACCESS CODE

This icon allows you to pick up where you last left off. Every time you finish a level, you're given an access code. Be sure to write this down! When you restart the game, if you enter your access code here, it'll put you back where you left off.

MUSICAL NOTES/FX/QUIET

This is the icon which controls the sound or music available on your computer. On MS-DOS machines, the musical notes don't appear unless you have a sound board.

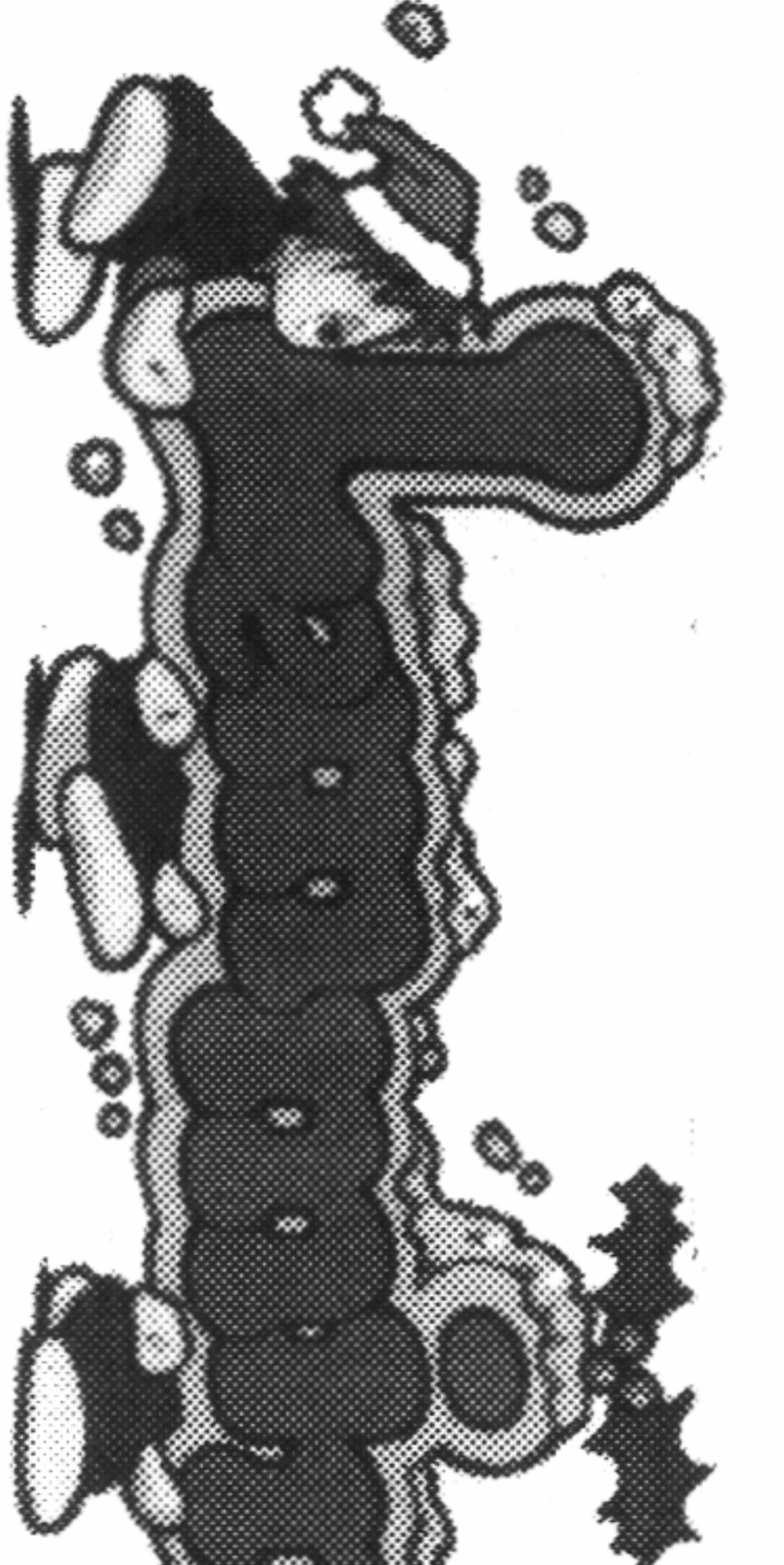
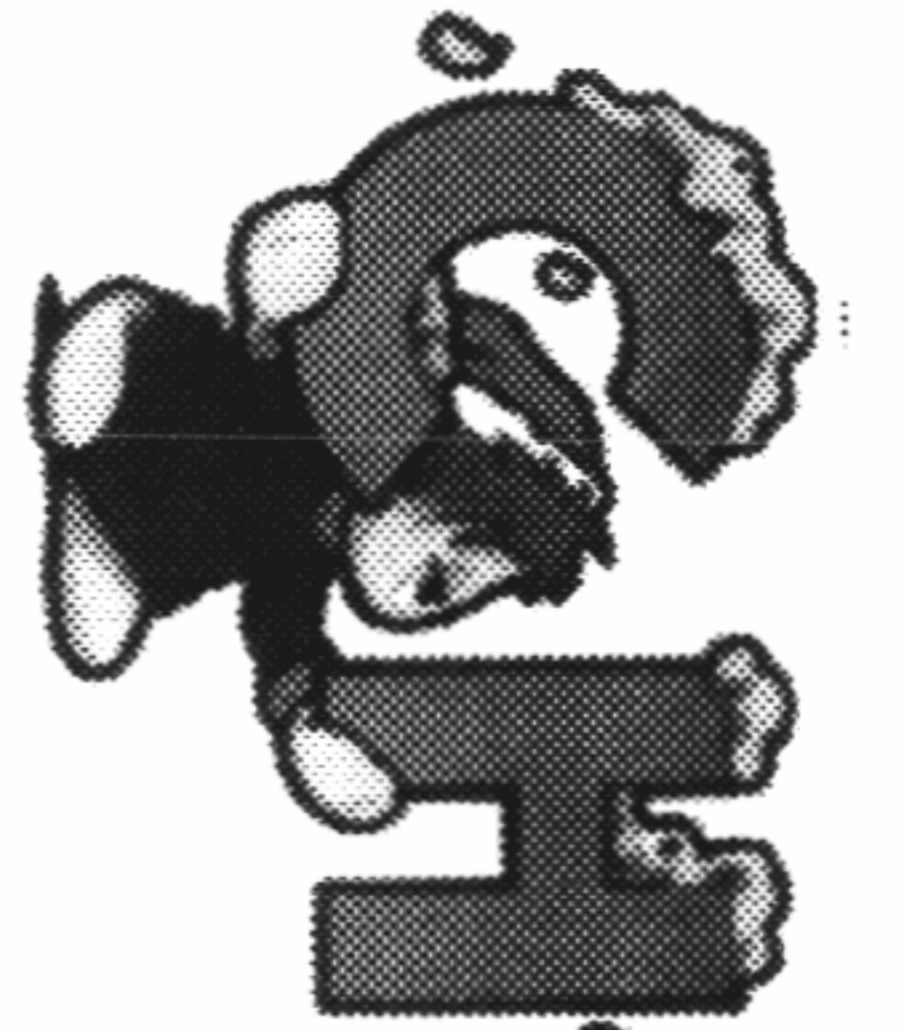
? - (MS-DOS VERSION ONLY)

This icon selects your control device. If you have a mouse driver loaded, Lemmings will automatically select mouse control. Otherwise, you can select Keyboard and Joystick control using this icon.

FLURRY/BLIZZARD

This icon selects the level at which you'll be starting. There are 32 adventures in Christmas Lemmings: 16 levels in the Flurry category, 16 levels in the Blizzard category. The Blizzard category is significantly harder than the Flurry category, so be forewarned!

Adjust this by clicking on the arrows (in the Macintosh and Amiga versions) or by pressing the up and down arrows on the PC keyboard.





SPECIAL NOTE TO MACINTOSH OWNERS:

Your menu bar includes some additional options specific to the Macintosh format. If you have a 12" or smaller monitor, press Command-Space to summon the menu bar at any point. Most of the menu options are self explanatory, except for the "Faster" option. This option exists to help make the game more playable on slower machines. When the Faster option is enabled, certain animations do not appear, to help speed gameplay. This option enables itself automatically if you have a Macintosh with a 68020 or slower processor. You can only switch the "Faster" option between levels; not when you're actually playing the game.



Main Screens

OBJECTIVE SCREEN:

After you start the game from the Main Menu, you'll be presented with a screen which includes some important information on the level you're about to play.

NUMBER OF LEMMINGS

This just lets you know how many Lemmings you have to work with on this level.

%TO BE SAVED

This lets you know how many Lemmings you'll need to save to advance to the next level.

RELEASE RATE

How fast the Lemmings will appear on the level; the larger the number, the faster they come.

TIME

How much time you have to meet the objective.

RATING

Which category of levels you're currently in.

At the top of the screen, you'll notice a small graphic representation of the level you're about to enter. Once you've absorbed all this information, click your mouse button to begin saving Lemmings!

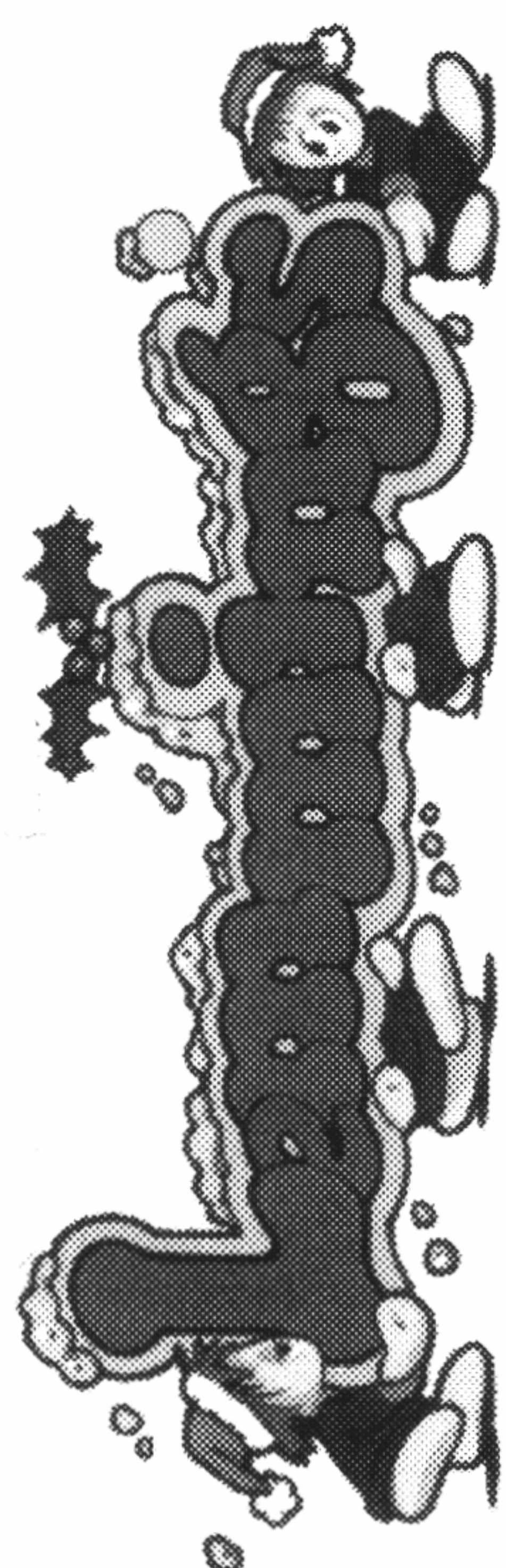
PLAY SCREEN:

Here's where you'll spend most of your time in Lemmingland. The vast majority of the screen is taken up by your playfield, where the Lemmings will come out and stroll around on the ground. The lower part of the screen contains the icon panel, where you have icons to actually control the Lemmings.

The basic methodology for the game is this: You have these Lemmings who have entered the play screen through a trap door, and you need to get them home, which, in this case, is a large berry-like object with candles on top of it. You control Lemmings by giving them abilities, shown at the bottom of the screen as icons.

To assign an ability, just move your pointer to the bottom of the screen, and click on an icon representing an ability. Then, move your pointer up to a Lemming, and click on him to give him that ability. Simple, right? Heh, heh, heh...

In the latter levels, you're limited in the number of abilities you have available. The number of any ability you have available at any time is shown as a number above the attribute icons.



THE ICONS, AND WHAT THEY DO:

The following is a list of the icons at the bottom of the screen, working from left to right.

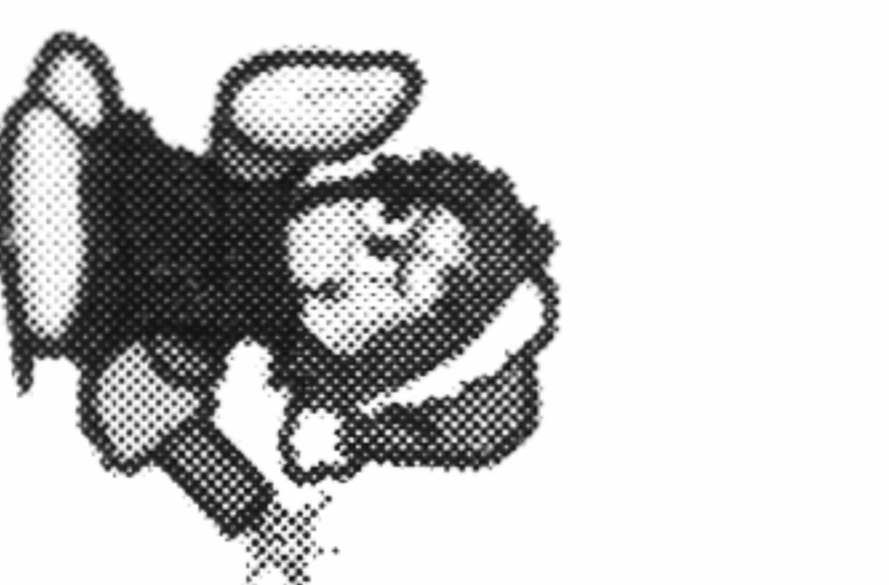
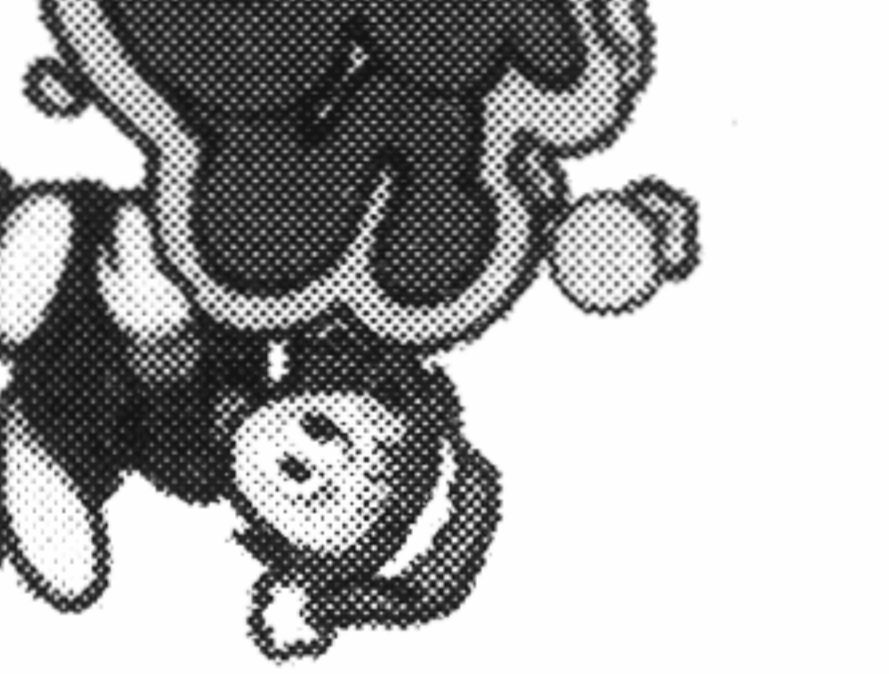
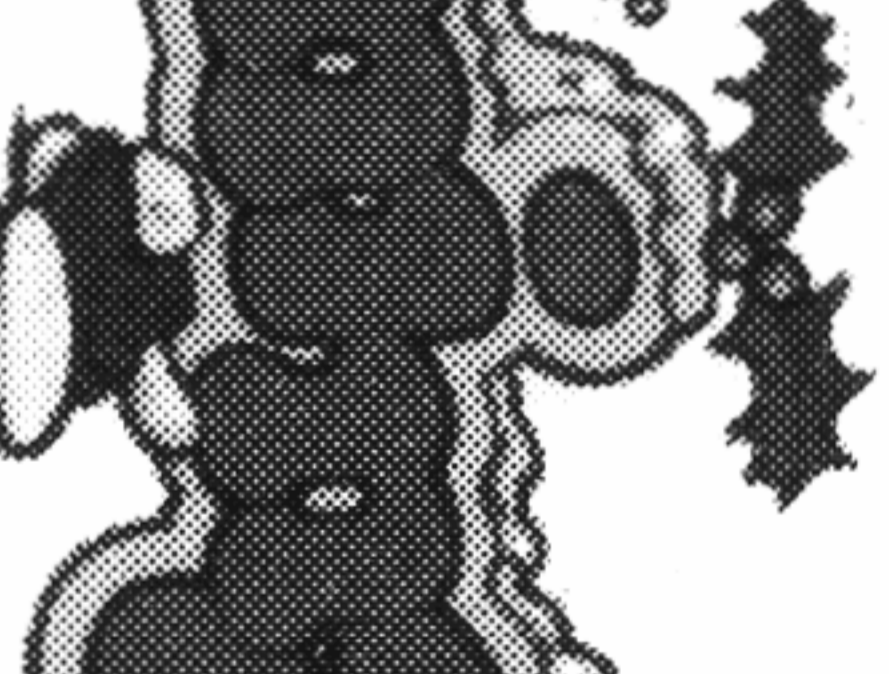
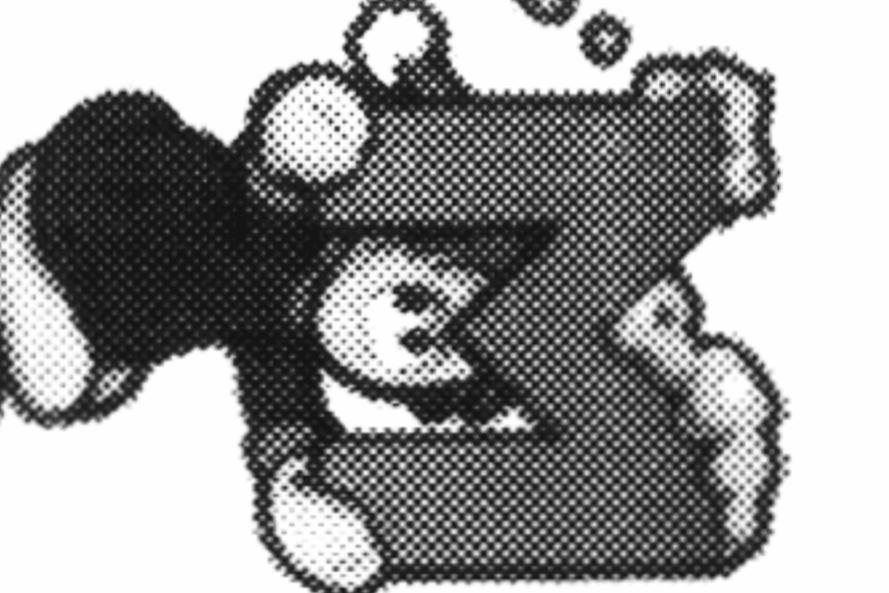
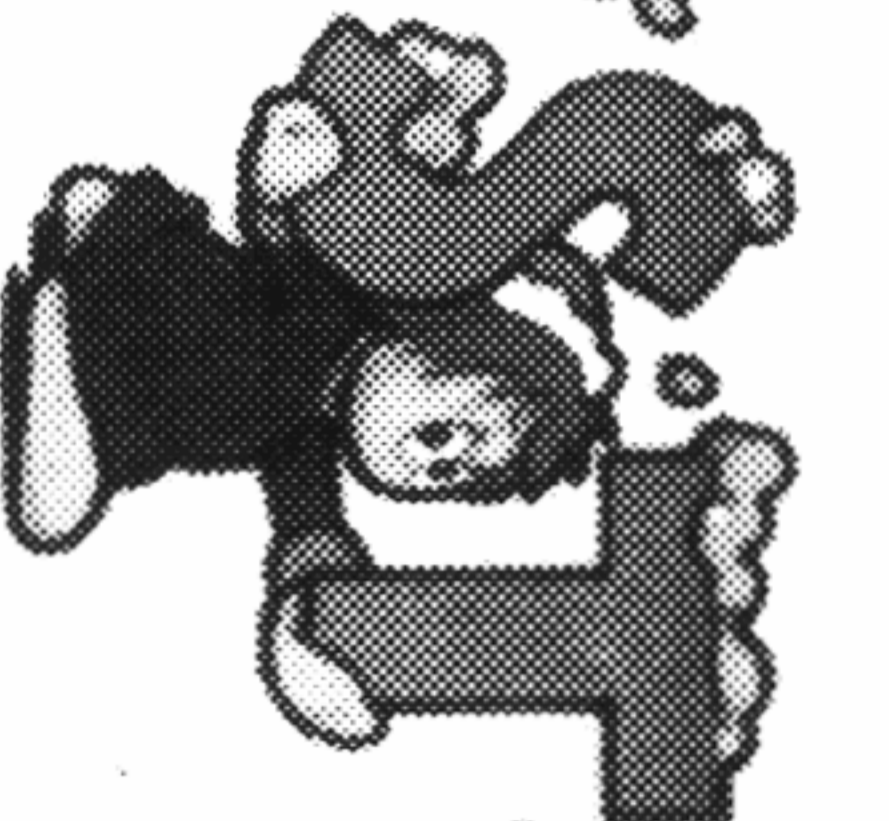
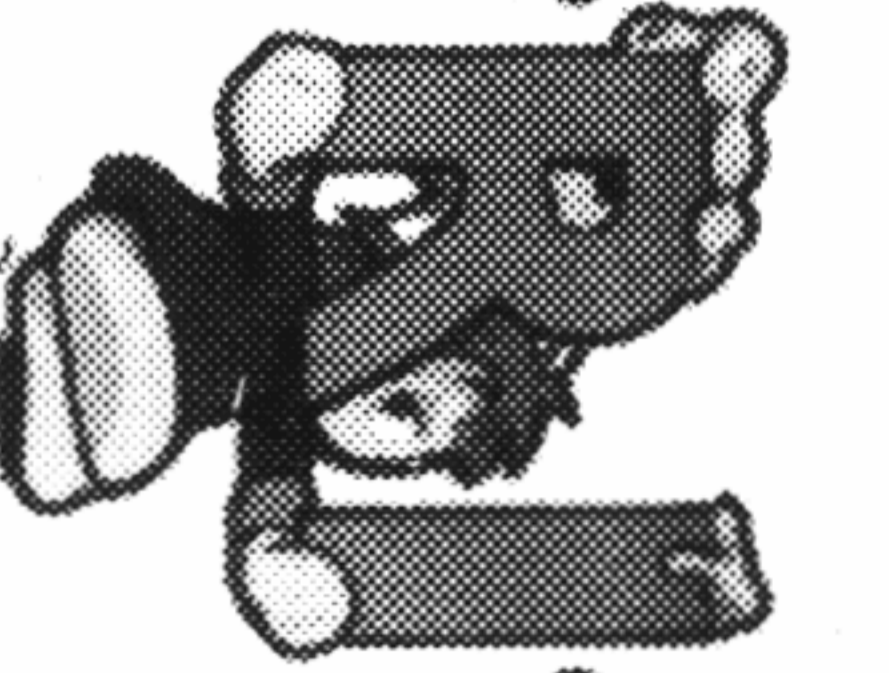
- This will decrease the flow rate for the Lemmings. You can never decrease the flow below the starting value, which is shown above this icon.
- +** This will increase the flow rate for the Lemmings
- Climber** This will assign the Climbing ability to a Lemming. Lemmings can't get up steep inclines or walls without this.
- Floater** This will assign the Floating ability to a Lemming. Lemmings can't survive long falls, but this ability gives the Lemming an umbrella, with which he can float down to safety.
- Bomber** This will activate the Lemming self-destruct mechanism. After 5 seconds, the Lemming will disintegrate, taking a piece of the landscape with him.
- Blocker** This will turn a Lemming into a blocker. The Lemming will just stand there, looking from side to side, and not permit any of the other Lemmings to pass.
- Bridge-Builder** This will make the Lemming build a bridge with 12 tiles. Use this to span gaps in the landscape. When the Lemming is about to run out of tiles, he'll click three times, so listen carefully!
- Basher** This will make the Lemming dig horizontally. This ability should be assigned just as the Lemming reaches a wall.
- Miner** This will make the Lemming dig diagonally.
- Digger** This will make the Lemming dig vertically.
- Paws** This will make the game Pause!
- Nuke** This will cause all the Lemmings to disintegrate in a colourful shower of Lemming-bits! Use this when you're frustrated at a level...or whenever you feel like it!

ADDITIONAL NOTES ABOUT THE PLAY SCREEN:

Just above the icons, you'll see a small strip of text containing vital information about the game in progress. **OUT** lets you know how many Lemmings currently roam the level. **TIME** tells you how much time you've got left to accomplish your objective.

In the lower-right-hand corner of the screen, there's a miniaturized picture of the screen. The box on the screen shows where you are relative to the large level. You can click and drag this box to move around the level quickly.

In addition, you can also scroll the level by pressing the pointer up against the right and left edges of the play area.





SPECIAL NOTE TO ALL MACINTOSH USERS:

The Macintosh version of Christmas Lemmings contains a special enhancement: after you have a level finished, and the Lemmings are making their way towards the exit, you can just hold down the Shift key to hurry them along!



SPECIAL NOTE TO MONOCHROME MACINTOSH USERS:

Because of limited screen space, many of the functions listed above are condensed into the space usually occupied by the tiny map. You can switch between the different displays by hitting the Space Bar.

COMPLETION SCREEN:

This screen appears after you're done with a level, one way or the other! Your Lemmings are tallied, and if your performance was adequate, you'll be given an access code which you can enter at the main menu so that you can jump to this point the next time you start up the game. Make sure you write this code down! Otherwise, you'll need to do the level again.

HINTS AND TIPS:

To help you keep your sanity, we've included a few of our favorite Lemming hints. Don't worry, they won't ruin any levels for you! Here they are:

1. One way to keep Lemmings from roaming around (aside from the obvious two-blocker method) is to dig a hole deep enough to trap them, and then making the digger build so he doesn't dig himself off the screen.
2. When Lemmings with different skills interact, strange and wonderful things can happen. Experiment! You never know what may happen...
3. With the exception of the blocker, a Lemming performing a skill can be made to perform another. This is an extremely useful fact.
4. Remember, the difference between a Lemming going splat! and a Lemming walking away from a fall can be a single pixel!
5. On Level 3 of Blitz, the 7th exit from the right is the REAL exit. Hee hee!

GETTING HELP:

BEFORE CONTACTING PSYGNOSIS TECHNICAL SUPPORT, PLEASE DO THE FOLLOWING:

Check the obvious (e.g. loose connectors, speakers turned off, etc.).

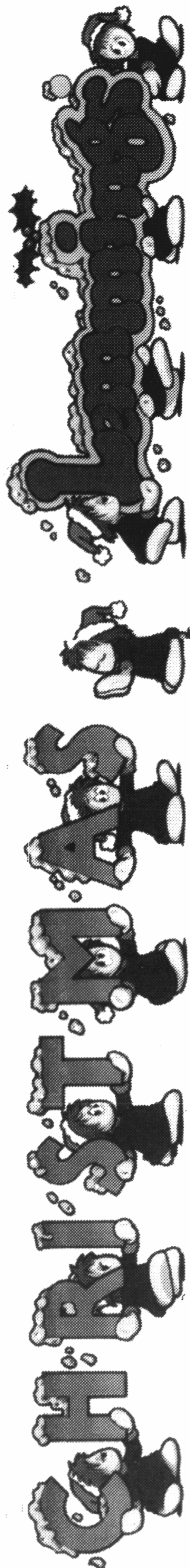
Have information about your computer readily available (e.g. how much memory you have, which brand it is, what version of DOS or System you're using, what type of mouse you have, etc.)

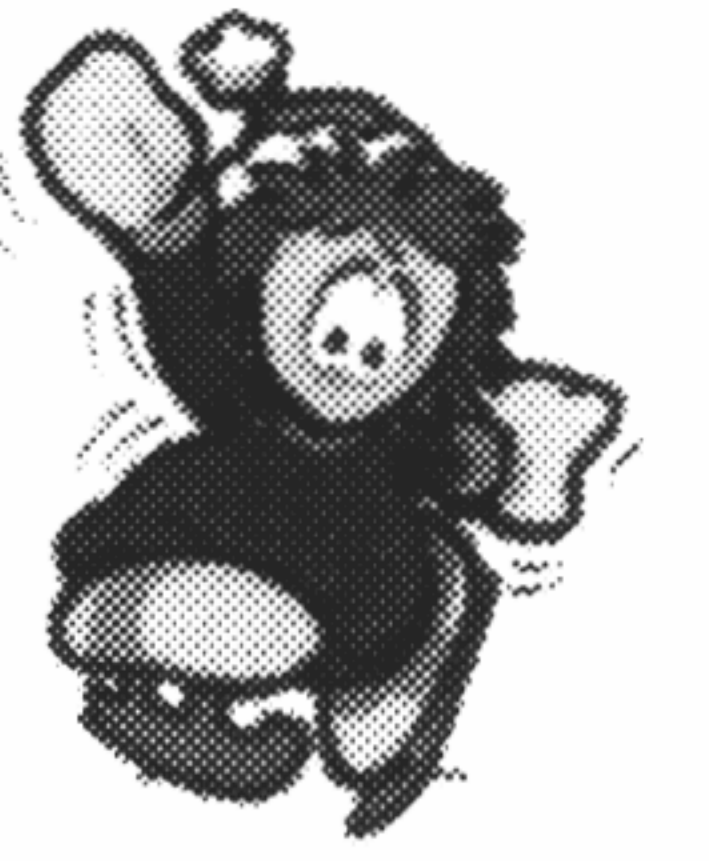
Have your game package and accessory materials readily available, especially your manual and program disks.

Call from a phone near your computer, if possible.

Psygnosis, United Kingdom Technical Support

051 707 2333





CREDITS:

Lemmings by	DMA Design
Amiga version by	David Jones
MS-DOS version by	Russell Kay
Macintosh version by	Scott Shumway
Christmas Levels by	Mark Tsai
Christmas Versions by	Dave Jones, Mark Tsai, Brian Watson
Graphics by	Tony Smith, Jamie Grant, Scott Johnston & Michael Dailly
Animation by	Gary Timmons
Music by	Tony Williams, Brian Johnston and Tim Wright
Manual by	Mark Tsai
Macintosh Graphics by	Lee Carus Westcott

“Psygnosis”, “Lemmings”, and “Oh No! More Lemmings” are registered trademarks of Psygnosis, Ltd.

Cover illustrations and artwork Copyright 1991-1993, Psygnosis, Ltd.

Amiga, Macintosh, and MS-DOS are trademarks of Commodore-Amiga, Apple Computer, and Microsoft, respectively.

WARRANTY INFORMATION:

Psygnosis, Ltd., makes no warranties, either expressed or implied, with respect to the software described in this manual, its quality, performance, merchantability or fitness for any particular purpose. This software is licensed “as is”. The entire risk as to the quality of and performance of the software is with the buyer. In no event will Psygnosis Ltd. be liable for direct, indirect, incidental or consequential damages resulting from any defect in the software even if they have been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or liabilities for incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you.

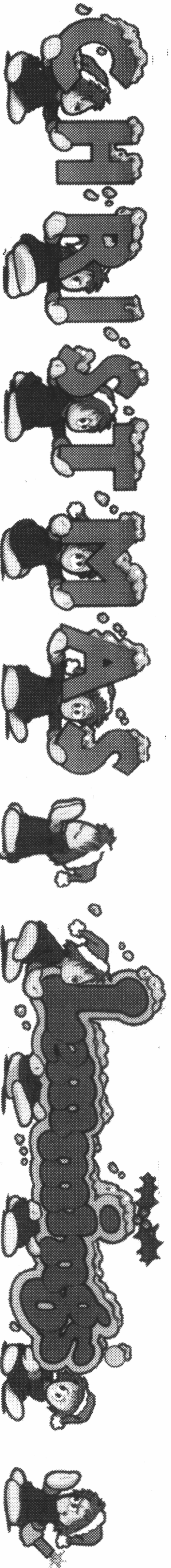
Psygnosis, Ltd. will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects within 30 days of purchase. Outside of the warranty period, the charge for replacement disks is \$7.95 or £2.50. Defective and damaged disks should be returned directly to the Psygnosis office nearest you for replacement. Defective disks within thirty days of original purchase should be accompanied by a photocopy of the original receipt to be covered under the above warranty. When returning damaged product, please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

Return defective and damaged disks to:

PSYGNOSIS
 South Harrington Building
 Sefton Street
 Liverpool L3 4BQ
 Phone: (051) 709 5755
 Fax: (051) 709 5755

Additional Products Available:

All sorts of neat Lemmings accessories are available and being produced now! Call for the latest catalogue of Lemmings-related material, including T-shirts, Mugs, and pins. Hint books and clues are also available for most of the Psygnosis products. Call 051 709 5755 for the latest product availability information!



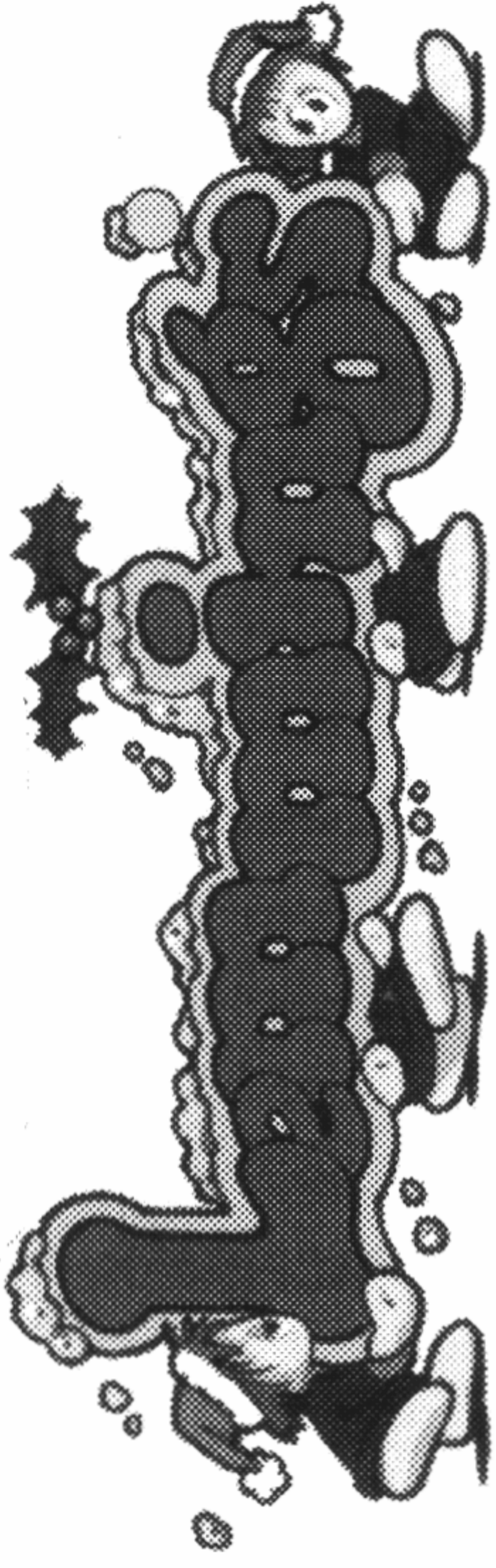


Introduction

Christmas Lemmings est un jeu trépidant dans lequel vous devez aider des tribus de créatures, certes naïves mais non moins charmantes, les Lemmings, à sortir indemnes de mondes hostiles au cours de 32 aventures uniques.



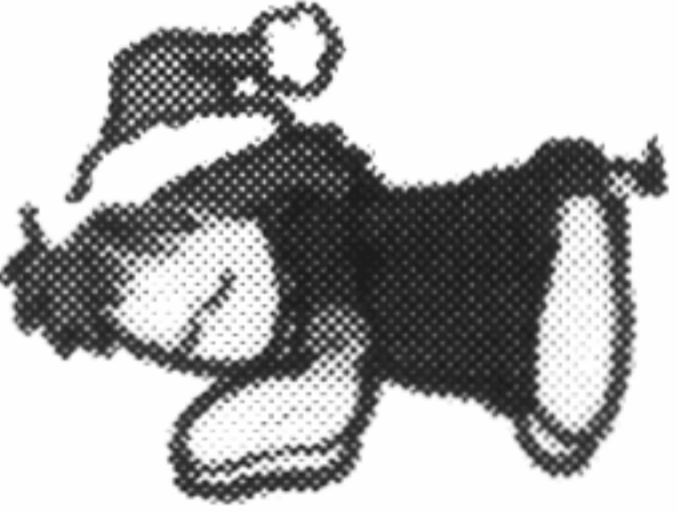
Des Lemmings apparaissent à chaque niveau en passant par une trappe. Comme ce sont des créatures quelque peu simples d'esprit, elles ont besoin d'un bon coup de main pour échapper aux dangers qui les attendent.



Les Lemmings sont extrêmement attachants, bien qu'un peu simplets. Ils avancent droit devant sans prendre garde aux falaises, pièges et dangers divers, tournent en rond, percutent les murs et les obstacles qui jonchent leur chemin. Votre tâche consiste à leur venir en aide en attribuant les dons et talents qui leur permettront de ressortir de chaque niveau sains et saufs. Au fil des niveaux, les mondes que les Lemmings parcourent deviennent de plus en plus difficiles. Le nombre de talents, celui des Lemmings et la durée impartie varient de niveau en niveau. Seul votre objectif demeure inchangé : sauver autant de Lemmings que possible, du moins suffisamment pour pouvoir passer au niveau suivant.

Voici le quatrième volet de la saga des Lemmings, qui comprend les Lemmings d'origine, les Oh No ! More Lemmings et les Lemmings 2 : The Tribes. Cette version des Lemmings a été créée à la demande générale d'une version où les Lemmings célèbreraient Noël. De plus, c'est une bonne idée sur laquelle nous nous sommes fait un plaisir de travailler!

Bonne chance et joyeux Noël !



Installation

Le disque des Christmas Lemmings n'est pas une copie protégée. Vous pouvez en faire une copie personnelle mais, par pitié, respectez nos longues heures de travail, n'en faites pas de copies pour vos amis !



VERSION MS-DOS

Christmas Lemmings nécessite des graphiques EGA ou VGA. Nous recommandons l'utilisation des commandes souris et d'une carte sonore compatible AdLib/Soundblaster. Il vous faut également une mémoire conventionnelle disponible de 576K pour profiter pleinement de votre jeu.

1. Initialisez le DOS version 3.0 ou une version plus récente sur votre ordinateur. Si vous voulez utiliser une souris, vérifiez que votre pilote de souris est installé.
2. Insérez la disquette appropriée dans le lecteur et lancez le programme d'installation. Ensuite, vous êtes dans le répertoire sur lequel vous avez installé Lemmings
3. Précisez le répertoire où vous voulez installer le programme Lemmings, et lancez le programme en tapant "LEMMINGS".





VERSION MACINTOSH

Christmas Lemmings ne fonctionne qu'en mode de 256 couleurs ou en mode monochrome. Votre moniteur doit être sur l'un de ces deux modes pour démarrer convenablement. 2200K de mémoire disponible s'imposent pour jouer en mode couleur et 800K en mode monochrome. Pour vérifier le volume de mémoire disponible, reportez-vous à "About Finder".

1. Allumez votre ordinateur normalement.
2. Insérez la disquette dans votre lecteur de disquettes.
3. Faites glisser l'icône "Christmas Lemmings 1993" dans la fenêtre du disque dur.
4. Lancez Lemmings en cliquant deux fois sur l'icône "Christmas Lemmings".

VERSION AMIGA

Nous vous conseillons d'installer Christmas Lemmings à partir d'un Workbench. Cependant, les utilisateurs confirmés de CLI/Shell peuvent l'installer manuellement en copiant le contenu du disque dans un tiroir. Christmas Lemmings nécessite une RAM totale d'un Mo qui peut être configurée avec 512K de mémoire simple/rapide ou un Mo de mémoire.

SI VOUS AVEZ UN DISQUE DUR:

1. Mettez votre système en marche normalement. Chargez le Workbench si nécessaire.
2. Placez la disquette Christmas Lemmings dans votre lecteur de disquettes. Cliquez deux fois sur l'icône de la disquette pour l'ouvrir.
3. Faites glisser l'icône "Install Christmas Lemmings" dans votre disque dur où vous voulez installer le programme.
4. Cliquez deux fois sur l'icône "Install" pour démarrer la procédure.

SI VOUS N'AVEZ PAS DE DISQUE DUR :

1. Amorcez simplement avec la disquette Christmas Lemmings dans votre lecteur de disques souples.

Le menu principal

Le menu principal est toujours votre première étape dans vos aventures à Lemmingland. Une variété d'options de commande du jeu vous y est présentée. La plupart de ces options sont commandées par l'usage des grandes icônes (Lemmings portant des signes).

LET'S GO OU ONE PLAYER (ALLONS-Y OU JOUEUR 1)

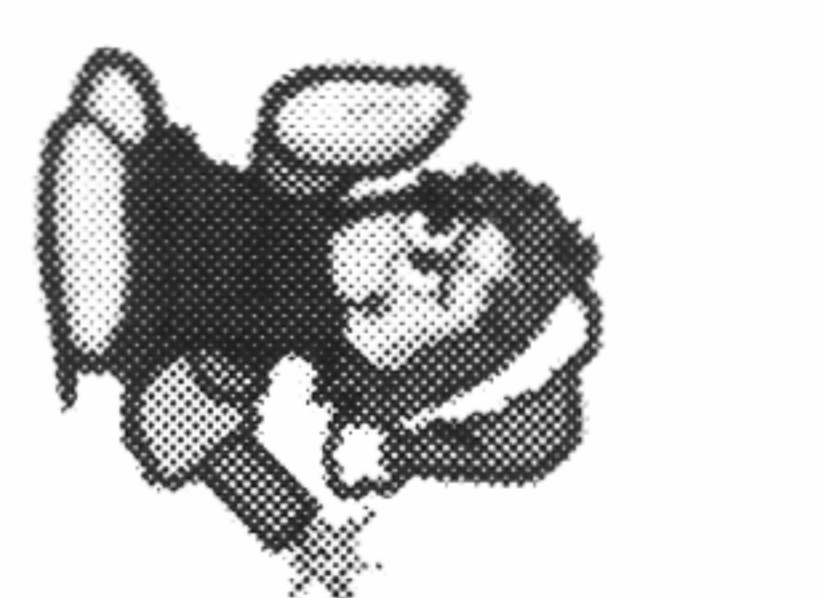
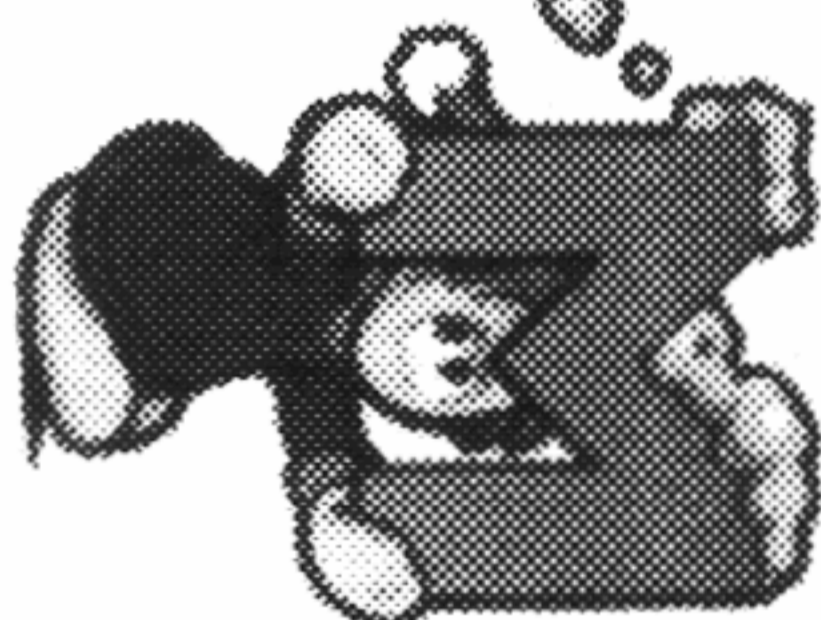
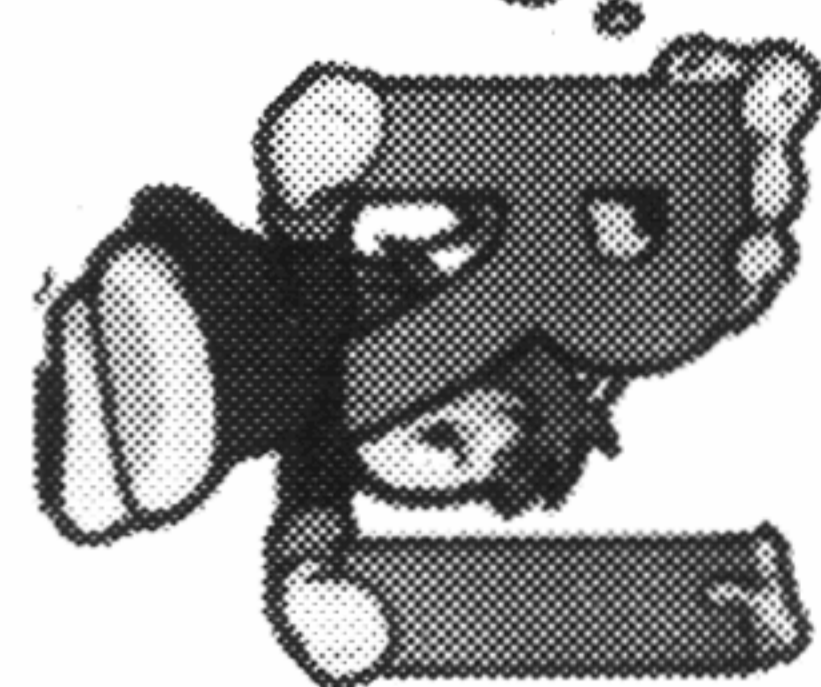
Cette icône vous parachute dans Lemmingland ! Cliquez (dessus ou appuyez sur F1 sur le PC) pour commencer la partie.

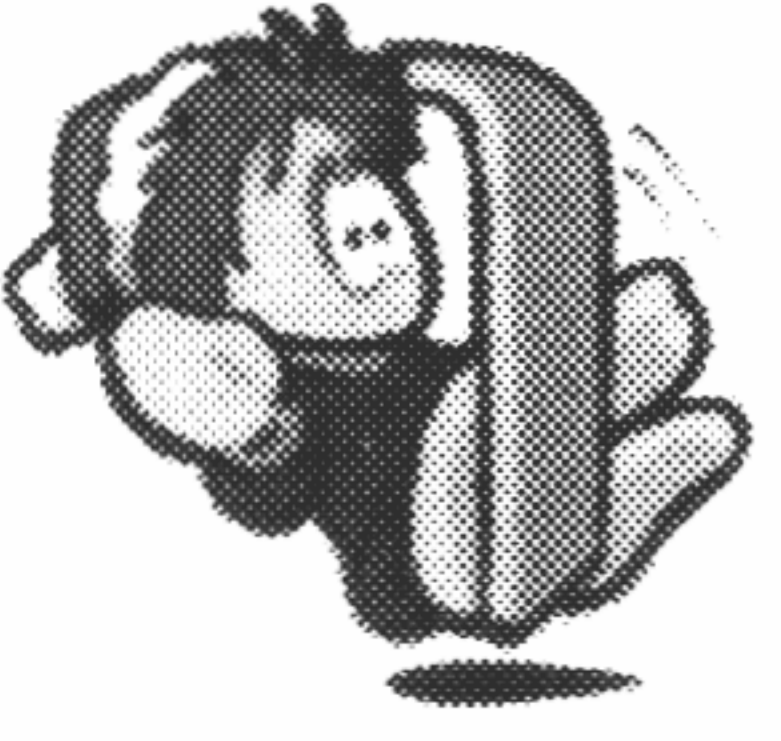
ACCESS CODE (CODE D'ACCES)

Cette icône vous permet de reprendre le jeu là où vous l'avez laissé. A chaque fois que vous achevez un niveau, un mot de passe vous est communiqué. Prenez soin de le noter ! Lorsque vous reprenez le jeu, tapez ce code pour continuer la partie.

MUSICAL NOTES (NOTES DE MUSIQUE)/FX/QUIET

Cette icône contrôle le son ou la musique disponible sur votre ordinateur. Sur MS-DOS, les notes de musique n'apparaissent que si vous possédez une carte sonore.





? : (SEULEMENT SUR VERSION MS-DOS)

Cette icône sélectionne votre appareil de commande. Si vous avez chargé le gestionnaire de souris, Lemmings sélectionne automatiquement les commandes souris. Grâce à cette icône, vous pouvez aussi sélectionner les commandes clavier et joystick.



FLURRY/BLIZZARD (RAFALE/BLIZARD)

cette icône sélectionne le niveau par lequel vous allez commencer. Christmas Lemmings contient 32 aventures : 16 dans la catégorie Flurry (Rafale) et 16 dans la catégorie Blizzard(Blizard). La catégorie Blizzard est nettement plus difficile que la catégorie Flurry, vous êtes prévenu ! Ajustez en cliquant sur les flèches (dans les versions Macintosh et Amiga) ou en appuyant sur les flèches Haut/Bas sur le clavier du PC.

NOTE À L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE MACINTOSH

Votre barre de menu contient des options supplémentaires spécifiques au format Macintosh. Si vous avez un moniteur dont la taille ne dépasse pas 12 inches, appuyez sur Commande-Barre d'espacement pour afficher le menu à tout moment.

Les fonctions de la plupart des options sont facilement identifiables, à l'exception de l'option "Faster". Cette option permet de faciliter le jeu sur les machines les plus lentes. Quand l'option Faster est activée, certaines animations n'apparaissent pas pour accélérer le jeu. Cette option se déclenche d'elle-même si vous possédez un Macintosh avec un processeur 68020 ou plus lent. L'option "Faster" ne peut être sélectionnée qu'entre deux niveaux et non en cours de partie.

L'ÉCRAN OBJECTIF

Après que le jeu a été lancé à partir du menu principal, un écran apparaît et présente les informations importantes sur le niveau qui vous intéresse dans l'immédiat.

[NUMBER OF LEMMINGS] (NOMBRE DE LEMMINGS)

indique combien de Lemmings que vous devez utiliser sur le niveau.

[% TO BE SAVED] (% À SAUVER)

indique le pourcentage de Lemmings à sauver pour accéder au niveau suivant.

[RELEASE RATE] (TAUX DE DÉBIT)

indique la cadence à laquelle les Lemmings apparaissent sur le niveau. Plus leur effectif est élevé, plus vite ils arrivent.

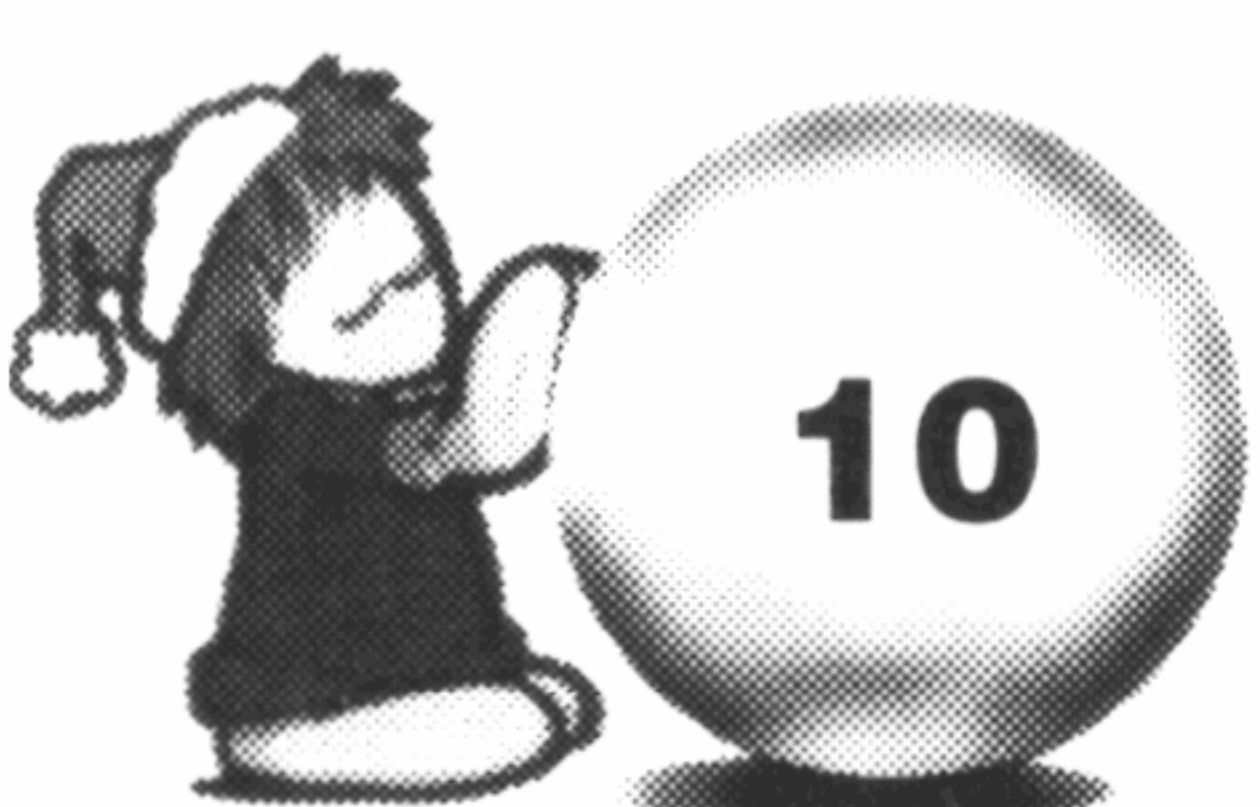
[TIME] (TEMPS)

indique le temps qui vous est imparti pour atteindre l'objectif.

[RATING] (CLASSIFICATION)

indique dans quelle catégorie de niveau vous vous trouvez.

En haut de l'écran se trouve un petit graphique représentant le niveau que vous allez aborder. Lorsque vous avez enregistré toutes ces informations, cliquez avec le bouton de la souris et vous voilà parti au secours des Lemmings !





ÉCRAN DE JEU

C'est sur cet écran que vous passez le plus clair de votre temps à Lemmingland. La majeure partie de l'écran est occupée par le terrain de jeu où les Lemmings débarquent en gambadant. Le bas de l'écran comprend le tableau des icônes qui servent à commander les Lemmings.

Le but de ce jeu est le suivant : vous êtes responsable de ces Lemmings, arrivés sur le terrain de jeu par une trappe, et vous devez les ramener à la maison, sorte de grosse baie recouverte de bougies. Vous contrôlez les Lemmings en les dotant de pouvoirs symbolisés par les icônes du bas de l'écran.

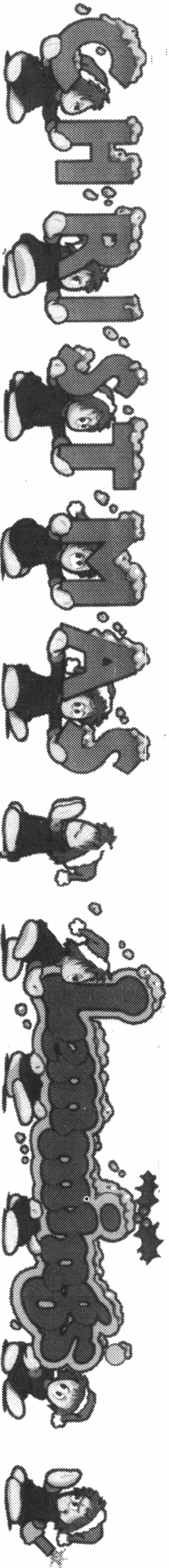
Pour attribuer un pouvoir, déplacez le curseur en bas de l'écran et cliquez sur l'icône représentant le pouvoir choisi. Puis déplacez le curseur sur un Lemmings et cliquez dessus pour lui donner ce pouvoir. Facile, non ?

Dans les niveaux avancés, le nombre de pouvoirs dont vous disposez est plus restreint. Le nombre de pouvoirs disponibles est constamment affiché au dessus des icônes de pouvoirs.

LES ICONES ET LEUR FONCTION

Voici la liste des icônes affichées en bas de l'écran de gauche à droite:

- cette icône a pour rôle de réduire le rythme d'entrée des Lemmings dans le jeu. Ce rythme ne peut en aucun cas être inférieur à celui du départ, affiché au dessus de cette icône.
- + cette icône augmente le rythme d'entrée des Lemmings.
- (Grimpeur)** cette icône donne au Lemming choisi le pouvoir de grimper, sans lequel il ne pourrait monter les pentes raides ou grimper aux murs.
- (Flotteur)** cette icône confère au Lemming choisi le pouvoir de flotter. Les Lemmings ne supportent pas les longues chutes : ce pouvoir leur permet de ralentir et d'amortir leur chute grâce à un parapluie.
- (Bombe)** cette icône active le mécanisme d'autodestruction du Lemming choisi. Après cinq secondes, le Lemming se désintègre en emportant avec lui un morceau du paysage.
- (Barrage)** cette icône permet au Lemming choisi de faire barrage, planté debout, regardant de tous côtés pour bloquer le passage des autres Lemmings.
- (Constructeur)** cette icône permet au Lemming choisi de construire un pont avec 12 pavés pour franchir les fossés qu'il peut rencontrer. Lorsque le Lemming est sur le point de manquer de pavés, il bipe trois fois. A bon entendeur !
- (Démolisseur)** cette icône permet au Lemming choisi de creuser horizontalement et doit être utilisée Pour franchir un mur.
- (Mineur)** cette icône permet au Lemming choisi de creuser en diagonale.
- (Terrassier)** cette icône permet au Lemming choisi de creuser verticalement.





(Pouce)

cette icône permet d'interrompre le jeu !

(Arme atomique)

cette icône permet de désintégrer tous les Lemmings dans une pluie colorée de fragments de Lemmings ! A utiliser en cas de frustration sur un niveau... ou par simple envie !



REMARQUES

Juste au dessus des icônes vous trouverez un petit texte explicatif d'une importance primordiales pour l'action en cours. OUT (Dehors) vous indique le nombre de Lemmings actuellement dans le niveau. TIME (Temps) vous indique le temps alloué pour atteindre votre objectif.

Dans l'angle droit en bas de l'écran se trouve une représentation miniature de l'écran. Elle comporte une case qui vous situe par rapport à l'écran de jeu. Vous pouvez cliquer et faire glisser cette case pour vous déplacer rapidement dans le niveau.

Vous pouvez aussi visionner le niveau en cliquant sur les bords (à gauche ou à droite) de la zone de jeu.

NOTE À L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE MACINTOSH

La version Macintosh des Lemmings possède un atout supplémentaire : lorsque vous avez fini un niveau et que les Lemmings de dirigent vers la sortie, vous pouvez abrégier leur parcours en maintenant la touche Shift enfoncée.

NOTE À L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE MACINTOSH MONOCHROME

En raison du manque d'espace, la plupart des fonctions listées ci-dessus sont condensées dans la portion d'écran normalement réservée pour la carte miniature. Vous pouvez changer d'affichage en appuyant sur la barre d'espacement.

ECRAN FINAL

Cet écran apparait à la fin de chaque niveau, quoiqu'il arrive ! Vos Lemmings sont comptés et si votre performance est bonne, vous recevez un mot de passe. En tapant ce mot de passe à l'affichage du menu principal, vous reprenez la partie à ce niveau. N'oubliez pas de noter le mot de passe, sinon vous devrez recommencer le niveau !

TRUCS ET ASTUCES

Pour vous aider à ne pas perdre la boule, nous vous confions quelques uns de nos trucs favoris. Ne vous inquiétez pas, ils ne vont pas gâcher votre partie ! Les voici :

1. Une façon d'empêcher les Lemmings de déambuler (à part la méthode des deux bouchons), c'est de creuser un trou suffisamment profond pour les contenir, puis de faire creuser le terrassier pour ne pas qu'il disparaisse lui-même de l'écran.
2. Quand des Lemmings aux compétences différentes collaborent, le résultat peut être éblouissant ou désastreux. Essaie, tu ne sais jamais ce qui peut en sortir...
3. A l'exception du bouchon, un Lemming ayant une compétence peut s'en voir attribuer un autre. Cela peut s'avère extrêmement utile.
4. Rappelle-toi : La différence entre un Lemming s'applatissant au sol et un Lemming se rattrapant après une chute ne tient qu'à un tout petit pixel !
5. Dans le niveau 3 de Blitz, la septième sortie sur la droite est la VRAIE sortie ! HE ! HE





CONTACTER L'ASSISTANCE TECHNIQUE DE PSYGNOSIS

Avant de contacter l'assistance technique de Psygnosis :

Effectuez quelques vérifications élémentaires (câbles bien connectés, haut parleur activé, etc.).

Relevez à l'avance les renseignements sur votre ordinateur (capacité de mémoire, marque d'ordinateur, version du DOS, type de souris, etc.)

Gardez sous la main le programme de jeu et les accessoires, en particulier le manuel et les disquettes de programme.

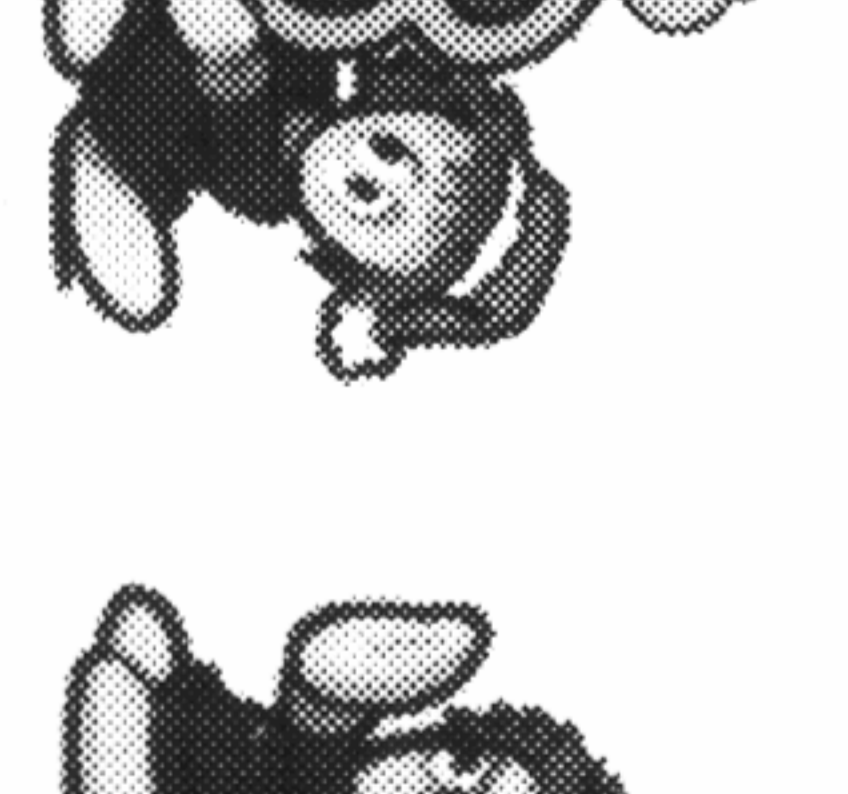
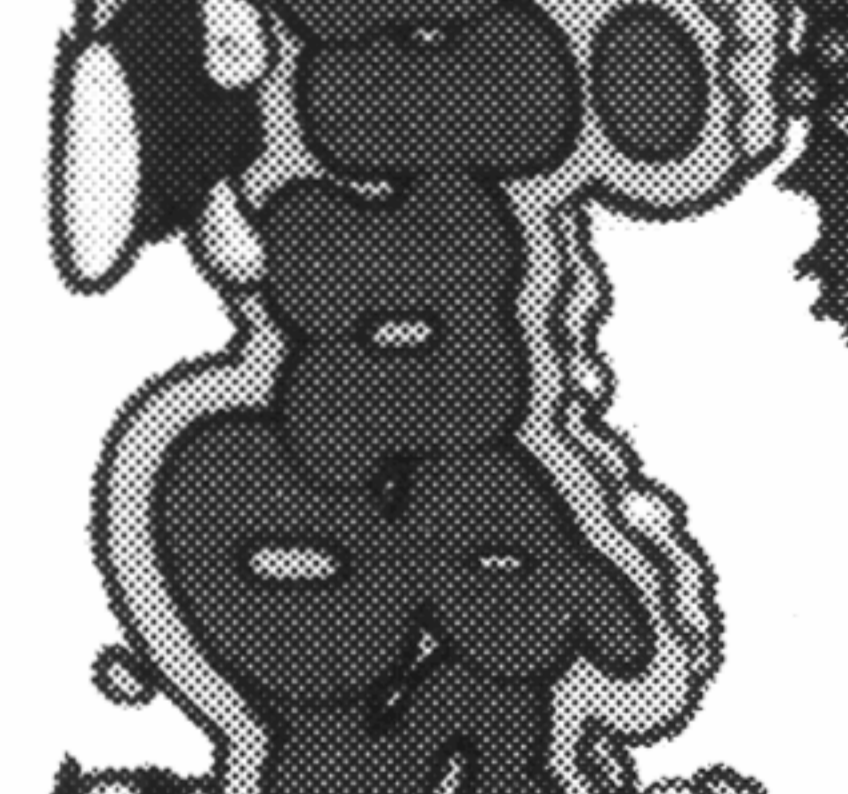
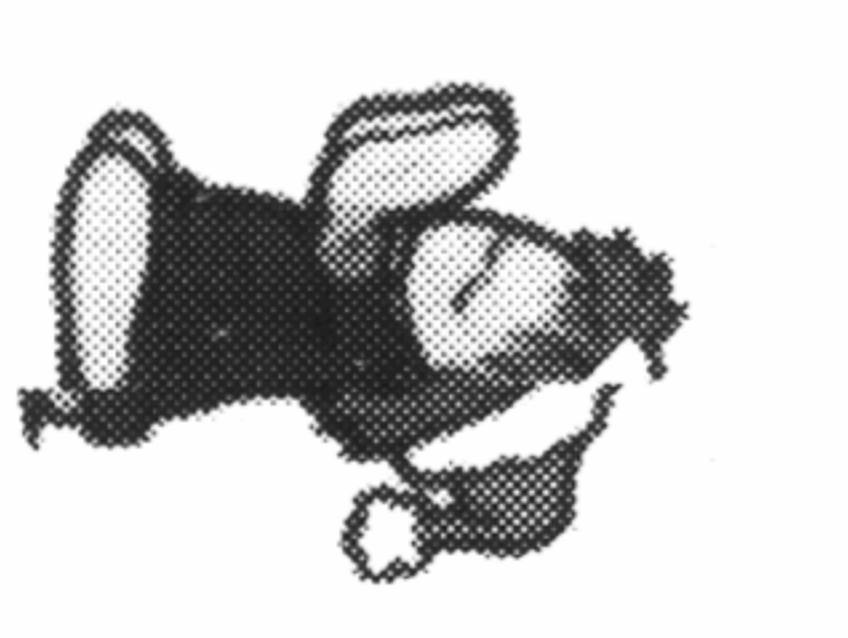
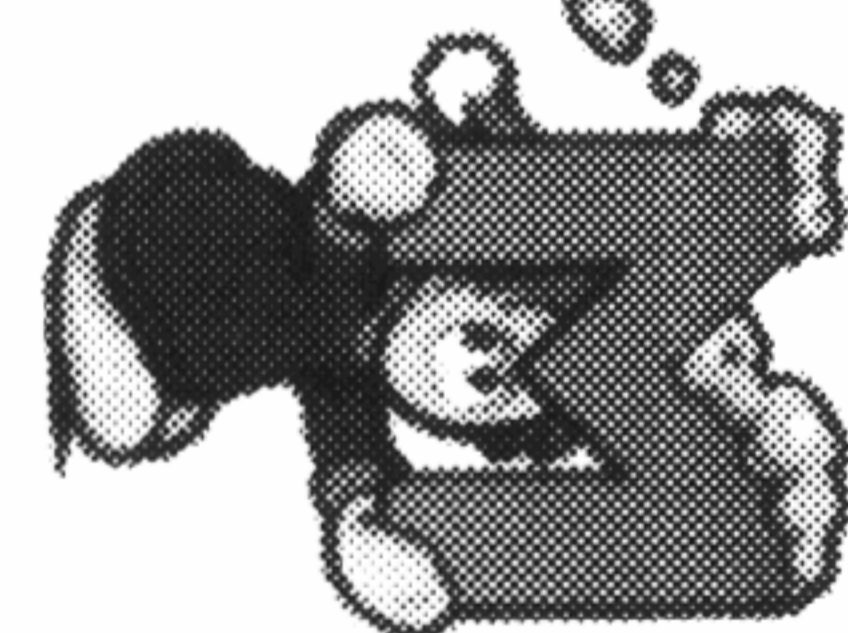
Si possible, appelez d'un téléphone proche de votre ordinateur.

Psygnosis, Assistance technique USA

Indicatif (617) 497-7794

Psygnosis, Assistance technique UK

Indicatif 051-707 2333



REMERCIEMENTS

Création des Lemmings :

DMA Design

Version Amiga :

David Jones

Version MS-DOS :

Russel Kay

Version Macintosh :

Scott Shumway

Création des niveaux Christmas :

Mark Tsai

Création de la version Christmas :

Dave Jones, Mark Tsai et Brian Watson

Graphiques :

Tony Smith, Jamie Grant, Scott Johnston et Michael

Dailly

Animation :

Gary Timmons

Musique :

Tony Williams, Brian Johnston et Tim Wright

Manuel :

Mark Tsai

Graphiques Macintosh :

Lee Carus Westcott

"Psygnosis", "Lemmings" et "Oh No ! More Lemmings" sont des marques déposées de Psygnosis, Ltd.

Copyright 1991-1993 des illustrations, Psygnosis, Ltd.

Amiga, Macintosh et MS-DOS sont les marques de fabrique respectives de Commodore-Amiga, Apple Computer et Microsoft.

ADVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

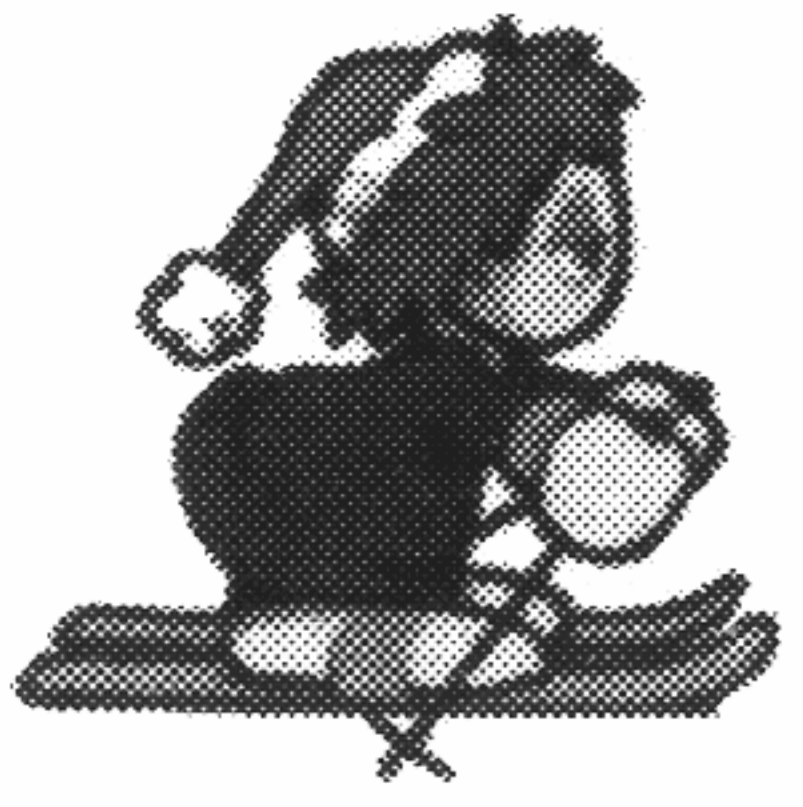
A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



GARANTIE

Psygnosis Limited n'offre aucune garantie, explicite ou implicite, pour le logiciel présenté dans ce manuel, quant à la qualité, performance, commercialisation ou adéquation à tout usage. Ce logiciel est sous licence "en l'état". L'acquéreur prend la responsabilité quant à sa qualité et sa performance.

Psygnosis Ltd. ne peut être tenu responsable des dommages directs, indirects, accidentels ou consécutifs résultant d'un défaut du logiciel, même si la société a été avertie de la possibilité de tels incidents. Certaines législations ne reconnaissent pas l'exclusion ou la restriction des garanties et responsabilités impliquées pour des dommages accidentels ou consécutifs. C'est pourquoi, la restriction sus-mentionnée peut ne pas s'appliquer dans tous les cas.

Psygnosis, Ltd. échange sans frais toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de duplication dans les 30 jours suivant l'achat. Au delà de cette période de garantie, les frais de remplacement s'élèvent à \$7,95 ou £2,50. Les disquettes défectueuses doivent être retournées avec une photocopie du ticket de caisse, directement à Psygnosis pour bénéficier de la garantie citée ci-dessus.

NE RETOURNER QUE LES DISQUETTES à :

Psygnosis
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ
Téléphone : (051) 709 5755
Fax : (051) 709 5755

Accessoires

D'adorables accessoires Lemmings de toutes sortes sont à présent disponibles ! Pour choisir parmi toute une variété de T-Shirts, tasses et verres à l'effigie des Lemmings, commandez le dernier catalogue par téléphone !

Des livres de conseils pratiques et d'astuces sont aussi disponibles pour la plupart des produits Psygnosis.

Pour toute information sur les articles, composez le 051 709 5755

Psygnosis
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ



Die Geschichte

“Christmas Lemmings” ist ein spannendes Spiel, in dem es darum geht, einer Horde von gedankenlosen, aber reizenden Geschöpfen – den Lemmings – in 32 Abenteuern bei der Flucht aus einer feindlichen Umwelt zu helfen.

Auf jede Ebene fallen Lemmings durch eine Falltür. Da der Verstand dieser Kreaturen begrenzt ist, brauchen sie jede nur erdenkliche Hilfe, um die ihnen bevorstehenden Gefahren zu überleben. Lemmings sind recht putzig aber nicht sehr intelligent. Sie laufen gedankenverloren über Klippenkanten, ins Wasser, in Gefahren, in Fallen oder auch in Mauern und andere Hindernisse. Ihre Aufgabe ist es, den Lemmings zu helfen, indem Sie ihnen Fähigkeiten und Kräfte zuweisen, mit denen sie die einzelnen Spielebenen überleben können. Mit jeder Ebene wird die Umgebung, durch die sich die Lemmings ihren Weg bahnen müssen, schwieriger. Die Anzahl der Fähigkeiten und die Zeit, die Ihnen zur Verfügung stehen, sowie die Zahl der Lemmings variiert von Ebene zu Ebene. Ihr Ziel ist immer die Rettung möglichst vieler Lemmings. Nur wenn Sie genügend Lemmings gerettet haben, gelangen Sie auf die nächste Ebene!

Dies ist das vierte Produkt der Lemmings-Saga, welche aus dem ursprünglichen “Lemmings”, “Oh No! More Lemmings” und “Lemmings 2: The Tribes” besteht. “Christmas Lemmings” wurde auf den allgemeinen Wunsch nach einer Sonderversion der Lemmings zu Weihnachten entwickelt. Außerdem ist es eine Superidee und hat uns großen Spaß gemacht.

Viel Glück und Fröhliche Weihnachten!

Installation:

Die Diskette “Christmas Lemmings” ist nicht kopiergeschützt. Sie können für sich persönlich eine Sicherungskopie erstellen, aber bitte, bitte, bitte respektieren Sie die stundenlange Arbeit, die wir hineingesteckt haben, und fertigen Sie keine Kopien für Bekannte an!

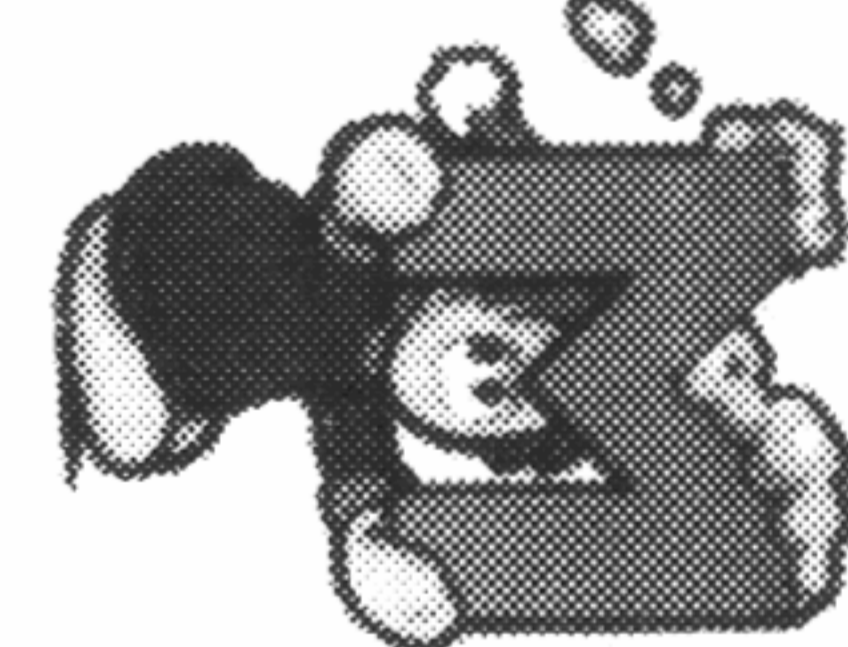
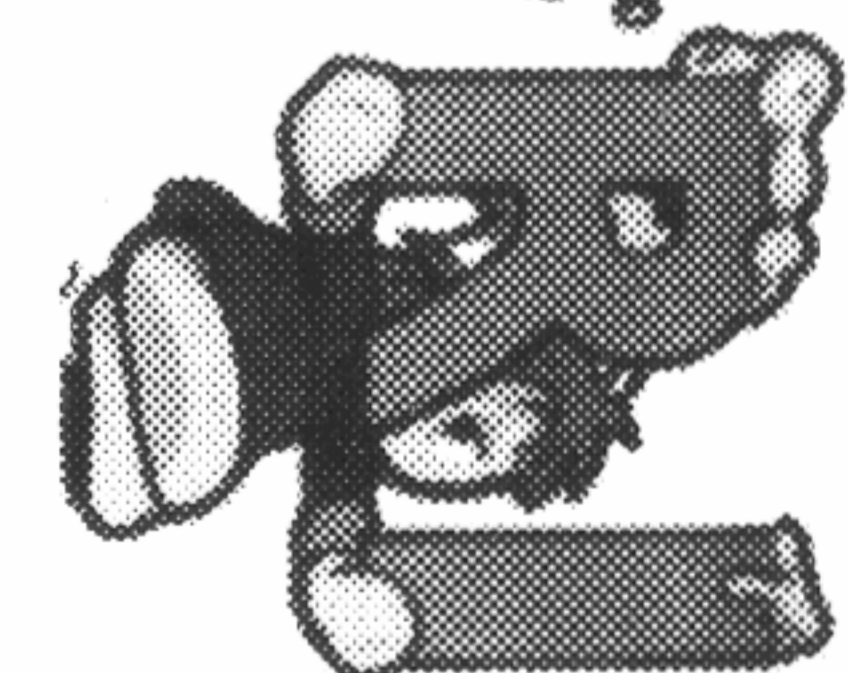
MS-DOS-VERSION

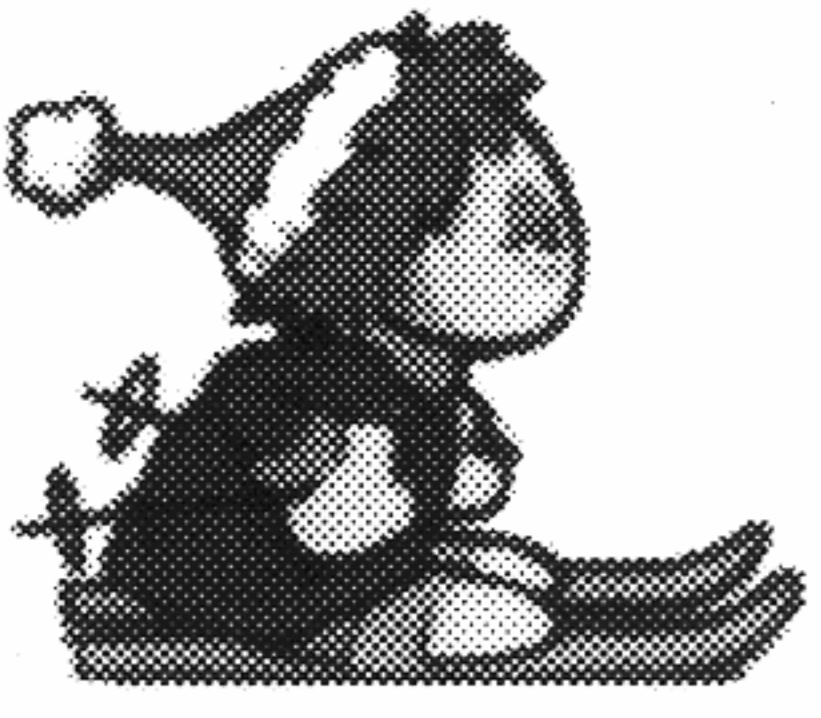
Für “Christmas Lemmings” ist eine EGA- oder VGA-Grafikkarte erforderlich. Eine Maus ist für die Spielsteuerung am geeignetsten und eine mit Adlib oder SoundBlaster kompatible Soundkarte empfehlenswert. Zum erfolgreichen Betreiben von Lemmings benötigen Sie 576 KB freien konventionellen Speicher.

1. Den Computer mit DOS Version 3.0 oder höher starten. Soll eine Maus verwendet werden, ist darauf zu achten, daß der Maustreiber installiert ist.
2. Die Diskette in ein Laufwerk einlegen und das INSTALL-Programm starten. Wenn das Installationsprogramm abgeschlossen ist, befinden Sie sich in dem Verzeichnis, in das Sie Lemmings installiert haben.
3. Von dem Verzeichnis aus, in das Lemmings installiert wurde, das Programm durch Eingabe von “LEMMINGS” starten.

MACINTOSH-VERSION

“Christmas Lemmings” kann nur im 256-Farben- oder im Monochrom-Modus betrieben werden. Der Monitor muß auf einen der beiden Modi eingestellt sein, damit “Christmas Lemmings” korrekt gestartet werden kann. Um “Christmas Lemmings” in Farbe zu betreiben, werden 2200 KB freier Speicher benötigt, für Monochrom genügen 800 KB. Unter “Über diesen Macintosh” können Sie überprüfen, wieviel freier Speicher Ihnen zur Verfügung steht.





1. Den Computer wie gewöhnlich starten.
2. Die Diskette in das Laufwerk einlegen.
3. Das Diskettenicon mit dem Namen "Christmas Lemmings 1993" in das Festplattenfenster ziehen.
4. Lemmings durch Doppelklicken auf das Christmas-Lemmings-Icon starten.



AMIGA-VERSION

Wir empfehlen, "Christmas Lemmings" von der Workbench zu installieren, erfahrene CLI-/Shell-Benutzer können die Installation jedoch auch manuell vornehmen, indem sie den Inhalt der Diskette in eine Schublade kopieren. "Christmas Lemmings" erfordert insgesamt 1 MB RAM. Dies kann entweder als 512 KB Chip/512 KB Fast oder als 1 MB Chip konfiguriert werden.

WENN EINE FESTPLATTE VORHANDEN IST:

1. Das System wie gewöhnlich starten. Ggf. die Workbench laden.
2. Die Diskette "Christmas Lemmings" in das Diskettenlaufwerk einlegen. Auf das Icon doppelklicken, um die Diskette zu öffnen.
3. Das Icon "Christmas Lemmings Install" an die Stelle auf der Festplatte ziehen, an der das Programm installiert werden soll.
4. Auf das Install-Icon doppelklicken, um das Verfahren zu starten.

WENN KEINE FESTPLATTE VORHANDEN IST:

1. Die Diskette "Christmas Lemmings" in das Diskettenlaufwerk einlegen und den Computer starten.

DAS HAUPTMENÜ:

Dies ist immer die erste Station bei Ihren Abenteuern im Lemmingland. Sie erhalten hier eine Reihe von Optionen zur Spielsteuerung, die über die großen Icons (Lemmings mit Schildern) gewählt werden.

LET'S GO! (LOS GEHT'S) ODER 1 PLAYER (1 SPIELER)

Dieses Icon katapultiert Sie ins Lemmingland! Klicken Sie darauf (oder drücken Sie beim PC F1), um das Spiel zu beginnen.

ACCESS CODE (ZUGANGSCODE)

Mit diesem Icon können Sie das Spiel dort wiederaufnehmen, wo Sie es beim letzten Mal verlassen haben. Am Ende jeder Ebene erhalten Sie einen Zugangscod, den Sie sich aufschreiben sollten! Geben Sie ihn bei der nächsten Spielsitzung hier ein, um zu Ihrer Ebene zu gelangen.

MUSICAL NOTES (NOTEN) / FX / QUIET (STUMM)

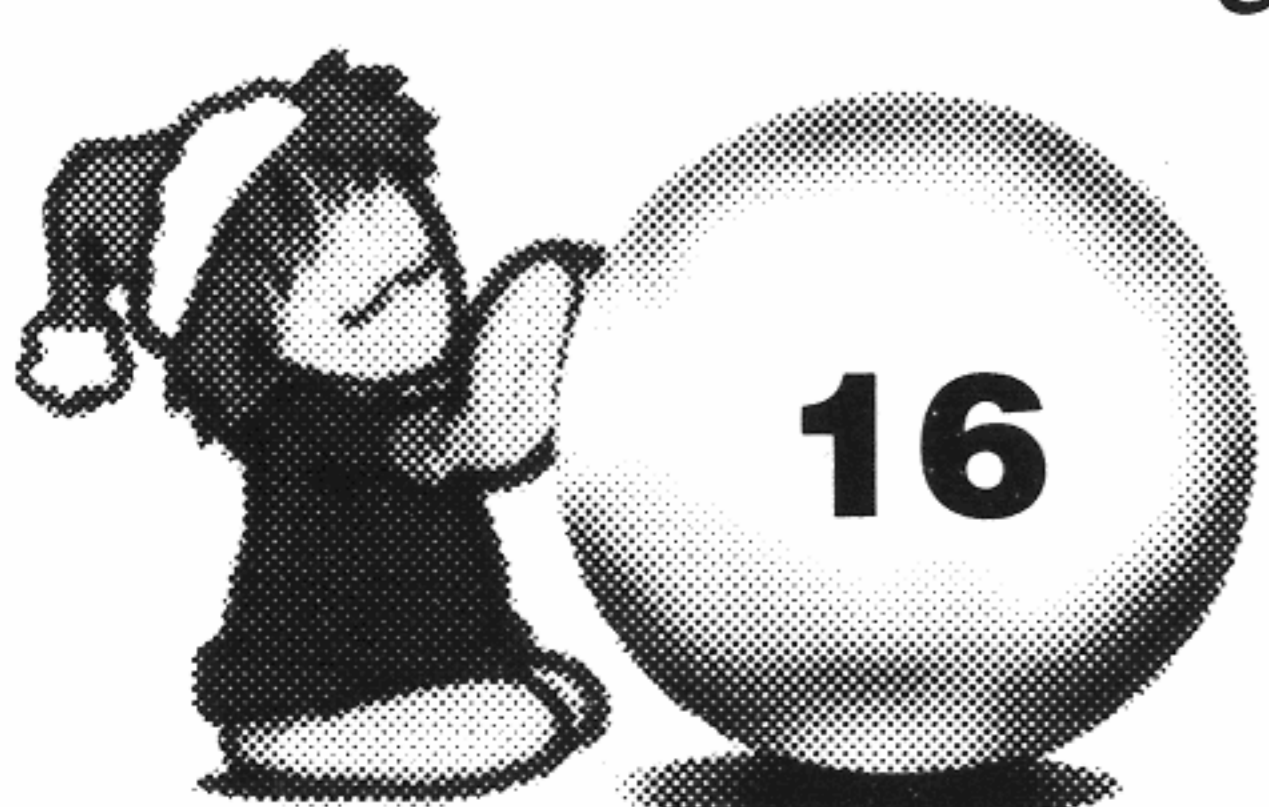
Über dieses Icon werden die auf deinem Computer verfügbare Musik und der Sound gesteuert. Bei MS-DOS-Computern erscheinen die Noten nur, wenn eine Soundkarte vorhanden ist.

? – (NUR MS-DOS-VERSION)

Über dieses Icon wird das Steuergerät gewählt. Wenn ein Maustreiber geladen ist, wird automatisch Maussteuerung gewählt. Ansonsten können Sie über dieses Icon Tastatur- oder Joysticksteuerung wählen.

FLURRY (AUFREGUNG) / BLIZZARD (SCHNEESTURM)

Dieses Icon betrifft die Ebene, auf der Sie starten. Bei "Christmas Lemmings" gibt es 32 Ebenen: 16 in der Kategorie "Flurry" und 16 in der Kategorie "Blizzard". "Blizzard" ist erheblich schwieriger als "Flurry", also seien Sie gewarnt!





Zur Einstellung auf die Pfeile klicken (Macintosh- und Amiga-Version) oder den Auf- und den Abwärtspfeil auf der PC-Tastatur drücken.

BESONDERER HINWEIS AN MACINTOSH-BENUTZER:

Auf der Menüleiste des Macintosh erscheinen einige zusätzliche Optionen. Bei Verwendung eines 12"- oder kleineren Monitors kann jederzeit über die Befehls- und Leertaste die Menüleiste aufgerufen werden.

Die meisten Optionen sind ohne weiteres verständlich, einzig die Option "Faster" (Schneller) bedarf vielleicht einer Erläuterung. Sie dient dazu, das Spiel auf langsameren Computern spielbarer zu machen. Wenn die Option aktiviert ist, werden einige Animationen nicht angezeigt, um das Spiel zu beschleunigen. Bei einem 68020er oder langsameren Prozessor ist "Faster" automatisch deaktiviert. Die Option kann nur zwischen Ebenen, d. h. nicht während des eigentlichen Spiels, umgestellt werden.

ZIEL-BILDSCHIRM:

Nach dem Starten des Spiels vom Hauptmenü erscheint ein Bildschirm mit einigen wichtigen Informationen zu der bevorstehenden Ebene.

NUMBER OF LEMMINGS (ANZAHL DER LEMMINGS)

Hier erfahren Sie, mit wievielen Lemmings Sie auf dieser Ebene arbeiten werden.

% TO BE SAVED (% ZU RETTEN)

Hier erfahren Sie, wieviele Lemmings Sie retten müssen, um zur nächsten Ebene zu gelangen.

RELEASE RATE (LEMMINGE-TEMPO)

Tempo, mit dem die Lemmings aus der Falltür purzeln. Je höher die Zahl, desto schneller kommen sie.

TIME (ZEIT)

Die Zeit, die zum Erreichen des Ziels zur Verfügung steht.

RATING (KLASSIFIZIERUNG)

Die Ebenenkategorie, in der Sie sich zur Zeit befinden.

Am oberen Bildschirmrand erscheint eine kleine grafische Darstellung der bevorstehenden Ebene. Wenn Sie alle Informationen aufgenommen haben, klicken Sie mit der Maustaste, um mit der Rettung der Lemmings zu beginnen.

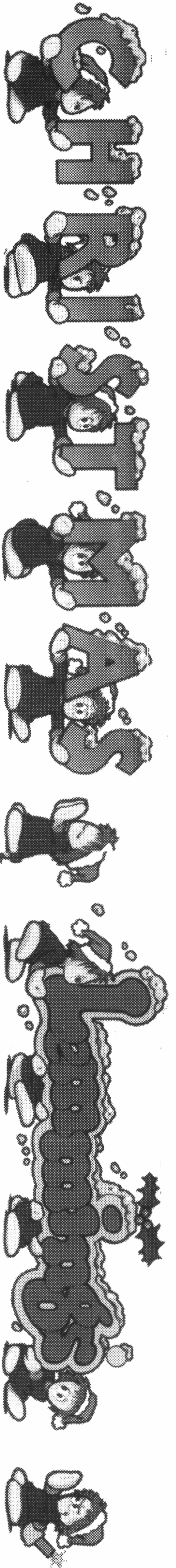
SPIEL-BILDSCHIRM

Hier verbringen Sie die meiste Zeit in Lemmingland. Der Großteil des Bildschirms wird durch das Spielfeld eingenommen, in das Lemmings hereinpurzeln und wo sie dann umherlaufen. Unten auf dem Bildschirm ist eine Tafel mit den Icons zur Steuerung der Lemmings dargestellt.

Im Grunde geht es in dem Spiel um folgendes: Auf dem Bildschirm erscheinen durch eine Falltür Lemmings, welche Sie sicher nach Hause, d. h. zu dem großen beerenartigen Objekt mit Kerzen drauf, bringen müssen. Sie steuern die Lemmings, indem Sie sie mit Fähigkeiten ausstatten, welche unten auf dem Bildschirm als Icons dargestellt sind.

Zum Zuweisen einer Fähigkeit bewegen Sie den Zeiger in den unteren Bildschirmbereich und klicken auf das Icon, das die gewünschte Fähigkeit darstellt. Dann bewegen Sie den Zeiger auf einen Lemming und klicken, um ihm die betreffende Fähigkeit zu geben. Ganz einfach, oder? Hihihi...

In den höheren Ebenen ist die Anzahl der verfügbaren Fähigkeiten beschränkt. Die genaue Anzahl wird über den Icons angezeigt.





DIE ICONS UND IHRE FUNKTIONEN

Es folgt eine Liste der im unteren Bildschirmbereich dargestellten Icons (von links nach rechts).

- Damit wird das Einströmtempo der Lemminge vermindert. Das Tempo kann nicht niedriger als der ursprüngliche Wert, welcher über diesem Icon angezeigt wird, gestellt werden.



- + Damit wird das Einströmtempo der Lemminge erhöht.

Kletterer Hiermit wird einem Lemming die Fähigkeit zum Klettern zugewiesen. Ohne diese Fähigkeit können Lemmige keine steile Hänge oder Mauern bewältigen.

Schweber Hiermit wird einem Lemming die Fähigkeit zum Schweben zugewiesen. Lemminge überleben einen Sturz aus großer Höhe normalerweise nicht. Mit diese Fähigkeit erhält der Lemming einen Schirm, mit dem er sicher nach unten schweben kann.

Sprenger Dies aktiviert den Selbstzerstörungsmechanismus eines Lemmings. Nach 5 Sekunden löst sich der Lemming in seine Bestandteile auf und nimmt dabei einen Teil der Landschaft mit.

Blockierer Hiermit verwandelt sich ein Lemming in einen Blockierer. Der Lemming steht einfach felsenfest in der Landschaft, sieht sich um und läßt keinen Lemming an sich vorbei.

Brückenbauer Über dieses Icon baut der Lemming mit 12 Ziegeln eine Brücke. Verwenden Sie es, um Lücken in der Landschaft zu überbrücken. Wenn dem Lemming die Ziegeln ausgehen, klickt er dreimal. Sie sollten also genau hinhören!

Vorwärtsgräber Dies veranlaßt den Lemming, nach vorn zu graben. Die Fähigkeit sollte in dem Moment zugewiesen werden, in dem der Lemming auf eine Mauer trifft

Schräggräber Hiermit gräbt der Lemming in diagonaler Richtung.

Brunnengräber Hiermit gräbt der Lemming nach unten.

Tatzen Hiermit wird das Spiel unterbrochen.

Atombombe Hiermit lösen sich sämtliche Lemmige in viele kleine kunterbunte Lemmingstückchen auf! Verwenden Sie die Option, wenn Sie auf einer Ebene frustriert sind ... oder wenn Ihnen gerade mal danach ist!

ZUSÄTZLICHE HINWEISE ZUM SPIEL-BILDSCHIRM

Direkt über den Icons sehen Sie einen kleinen Textstreifen mit wichtigen Informationen zum aktuellen Spiel. OUT (draußen) zeigt, wieviele Lemminge derzeit über die Ebene wuseln. TIME (Zeit) zeigt, wieviel Zeit Ihnen verbleibt, um Ihr Ziel zu erreichen.

In der rechten unteren Bildschirmecke befindet sich ein Miniaturbildschirm. Das Feld auf dem Bildschirm zeigt, in welchem Bereich der Ebenen Sie sich befinden. Klicken und ziehen Sie an dem Feld, um sich schnell durch die Ebene zu bewegen.

Die Ebene kann auch durch Hochdrücken des Zeigers am rechten und linken Rand des Spielbereichs abgerollt werden.



BESONDERER HINWEIS FÜR MACINTOSH-BENUTZER:

“Christmas Lemmings” für den Macintosh enthält eine besondere Erweiterung: Wenn Sie eine Ebene abgeschlossen haben und die Lemminge sich auf dem Weg zum Ausgang befinden, können Sie Ihnen durch Drücken der Umschalttaste Beine machen!

BESONDERER HINWEIS FÜR BENUTZER DER MONOCHROM-VERSION FÜR DEN MACINTOSH:

Aufgrund des kleinen Bildschirms sind viele der obigen Funktionen an der Stelle dargestellt, die normalerweise für die Minikarte verwendet wird. Mit der Leertaste wird zwischen den beiden Anzeigen umgeschaltet.

EBENENABSCHLUßBILDSCHIRM:

Dieser Bildschirm erscheint, wenn Sie eine Ebene (auf welche Art auch immer) beendet haben. Ihre Lemminge werden gezählt, und wenn Ihre Leistung zufriedenstellend war, erhalten Sie einen Zugangscode, den Sie im Hauptmenü eingeben können, um bei der nächsten Spielsitzung direkt hierher zu springen. Schreiben Sie sich den Code auf! Ohne den Code muß die Ebene wiederholt werden.

Tips und Hinweise:

Damit Sie nicht noch vor lauter Lemmingen den Verstand verlieren, haben wir hier ein paar Tips zusammengestellt. Aber keine Angst, dadurch wird der Spaß auf einzelnen Ebenen nicht verdorben!

1. Eine Möglichkeit, die Lemminge vom Umherstreuen abzuhalten (neben der offensichtlichen Methode mit den Blockierern), ist es, ein tiefes Loch zu graben, in dem sie festsitzen, und dann den Brunnengräber so graben zu lassen, daß er nicht vom Bildschirm verschwindet.
2. Wenn Lemminge mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammentreffen, können gar wundersame Dinge geschehen. Probieren Sie es! Man weiß nie, was passiert ...
3. Mit Ausnahme des Blockierers kann ein eine Fähigkeit ausübender Lemming dazu veranlaßt werden, eine andere Fähigkeit auszuüben. Das kann ausgesprochen nützlich sein.
4. Denken Sie daran, der Unterschied zwischen einem zerquetschten Lemming und einem Lemming, der sich vom Abgrund wegbewegt, kann ein einziges Pixel sein.
5. Auf Ebene 3 des “Blitz” ist der 7. Ausgang von rechts ein ECHTER Ausgang! Hihhi!

HILFE:

Ehe Sie mit dem technischen Support von Psygnosis Kontakt aufnehmen:

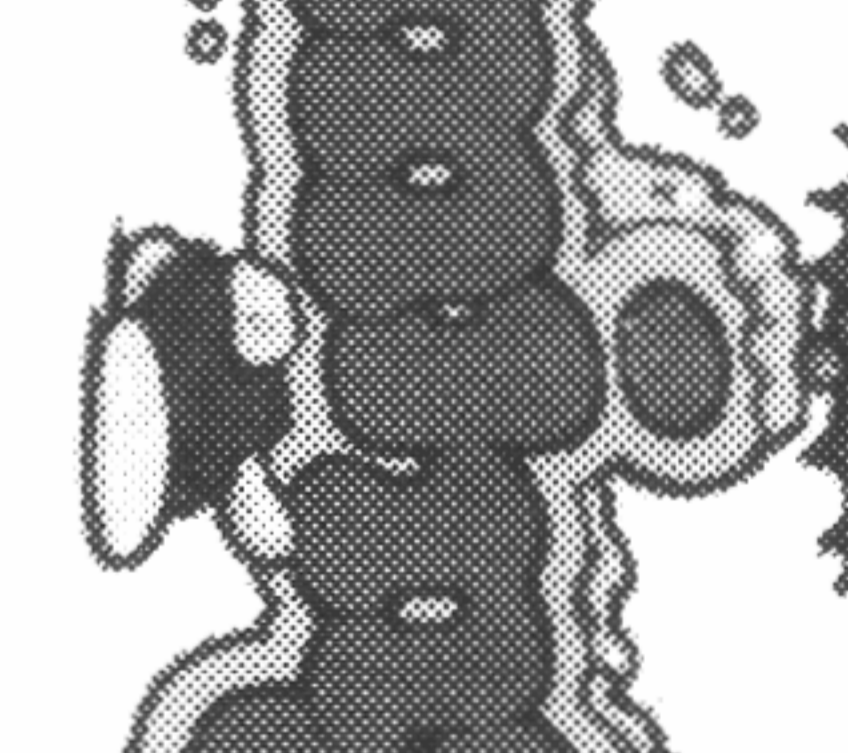
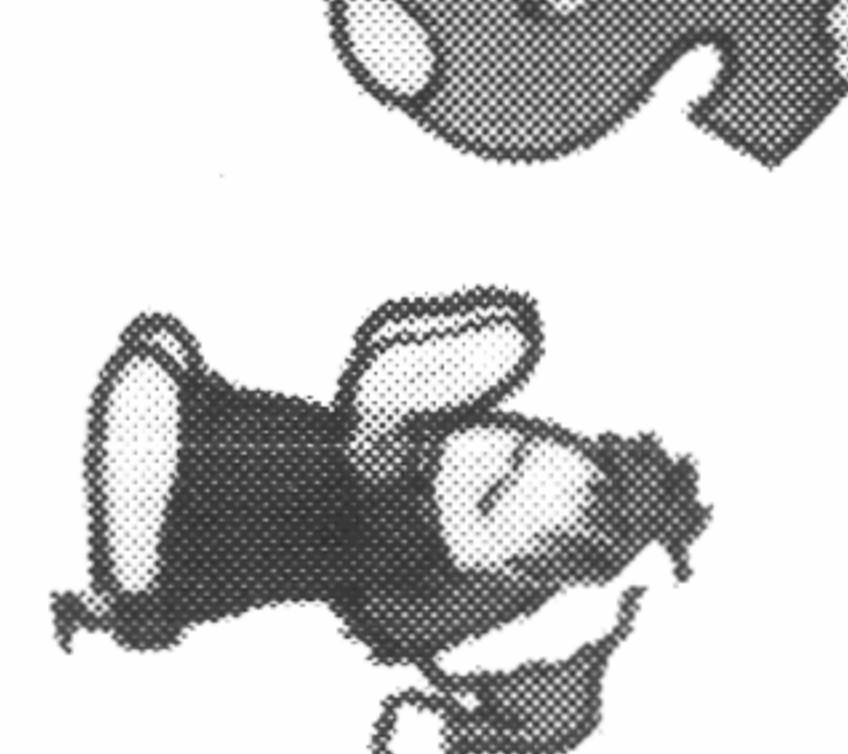
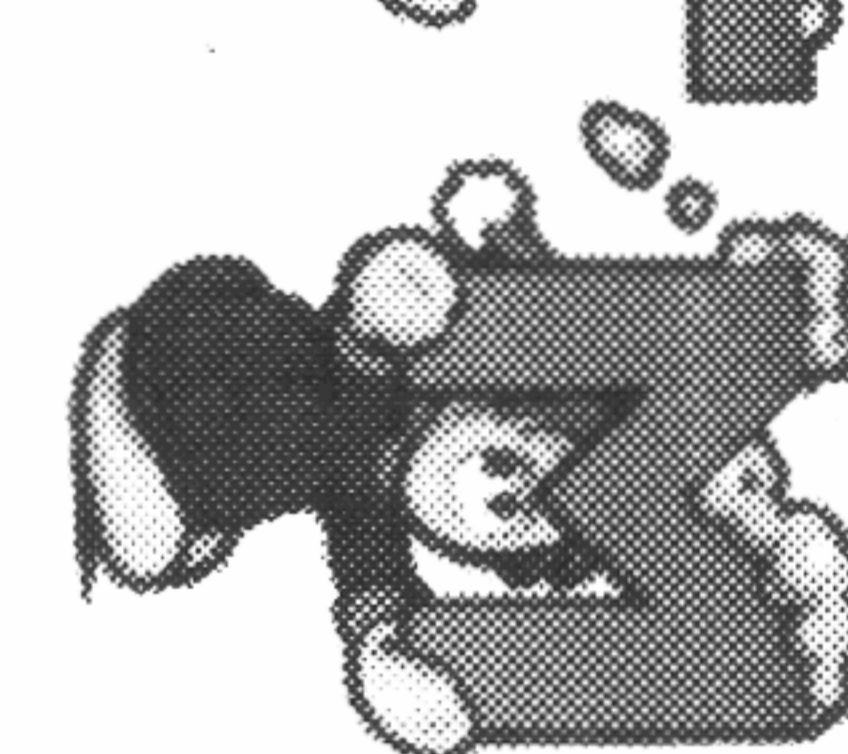
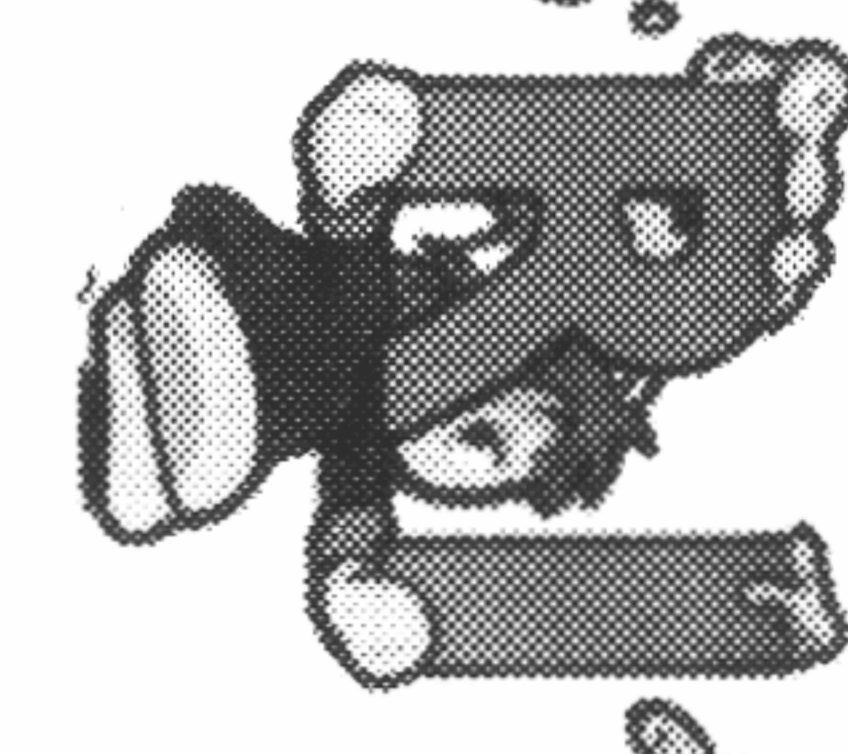
Überprüfen Sie Ihr System auf leicht feststellbare Fehler (beispielsweise lose Steckverbindungen, abgeschaltete Lautsprecher usw.).

Halten Sie Informationen über Ihren Computer bereit (beispielsweise die freie Speicherkapazität, die Marke, die verwendete Mausart usw.).

Halten Sie Ihr Spielpaket und Zubehör bereit, insbesondere das Handbuch und die Programmdisketten.

Rufen Sie nach Möglichkeit von Ihrem Computerplatz aus an:

Psygnosis, Technischer Support Großbritannien
(+44) 51 707 2333





MITWIRKENDE:

Lemmings	DMA-Design
Amiga-Version	David Jones
MS-DOS-Version	Russel Kay
Macintosh-Version	Scott Shumway
Christmas-Ebenen	Mark Tsai
Christmas-Versionen	Dave Jones Mark Tsai Brian Watson
Grafik	Tony Smith, Jamie Grant, Scott Johnston und Michael Dailly
Animation	Gray Timmons
Musik	Tony Williams, Brain Johnston und Tim Wright
Handbuch	Mark Tsai
Macintosh-Grafik	Lee Carus Westcott

“Psygnosis”, “Lemmings” und “Oh No! More Lemmings” sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Ltd.

Illustrationen Copyright 1991-1993 Psygnosis, Ltd.

Amiga, Macintosh und MS-DOS sind Warenzeichen von Commodore-Amiga, Apple Computer bzw. Microsoft.

GARANTIE

Psygnosis Limited übernimmt bezüglich der in diesem Handbuch beschriebenen Software keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantie für Qualität, Leistung, Nutzbarkeit oder Eignung für spezielle Zwecke. Sie erwerben die Lizenz für diese Software “wie sie ist”. Jegliches Risiko hinsichtlich der Qualität und Leistung der Software trägt der Käufer.

Psygnosis Ltd. kann unter keinerlei Umständen verantwortlich gemacht werden für direkte, indirekte, zufällige oder Folgeschäden, die sich aus einem Defekt der Software ergeben; auch dann nicht, wenn auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist. Je nach den in Ihrem Land geltenden gesetzlichen Bestimmungen finden die oben aufgeführten Garantieleistungseinschränkungen eventuell keine Anwendung.

Psygnosis Ltd. ersetzt kostenfrei innerhalb von 30 Tagen ab Verkaufsdatum alle Disketten mit Fertigungs- oder Kopierfehlern. Ist diese Zeit überschritten, wird zum Austausch der Disketten eine Gebühr von \$7,95 oder £2,50 erhoben. Defekte oder beschädigte Disketten sind direkt an die nächste Psygnosis-Filiale zu schicken. Defekten Disketten, für die innerhalb von 30 Tagen ab Verkaufsdatum Garantieanspruch erhoben wird, muß eine Fotokopie des Originalkassenbons beiliegen, damit dieser Anspruch wirksam werden kann. Beim Retournieren defekter Produkte bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis schicken.

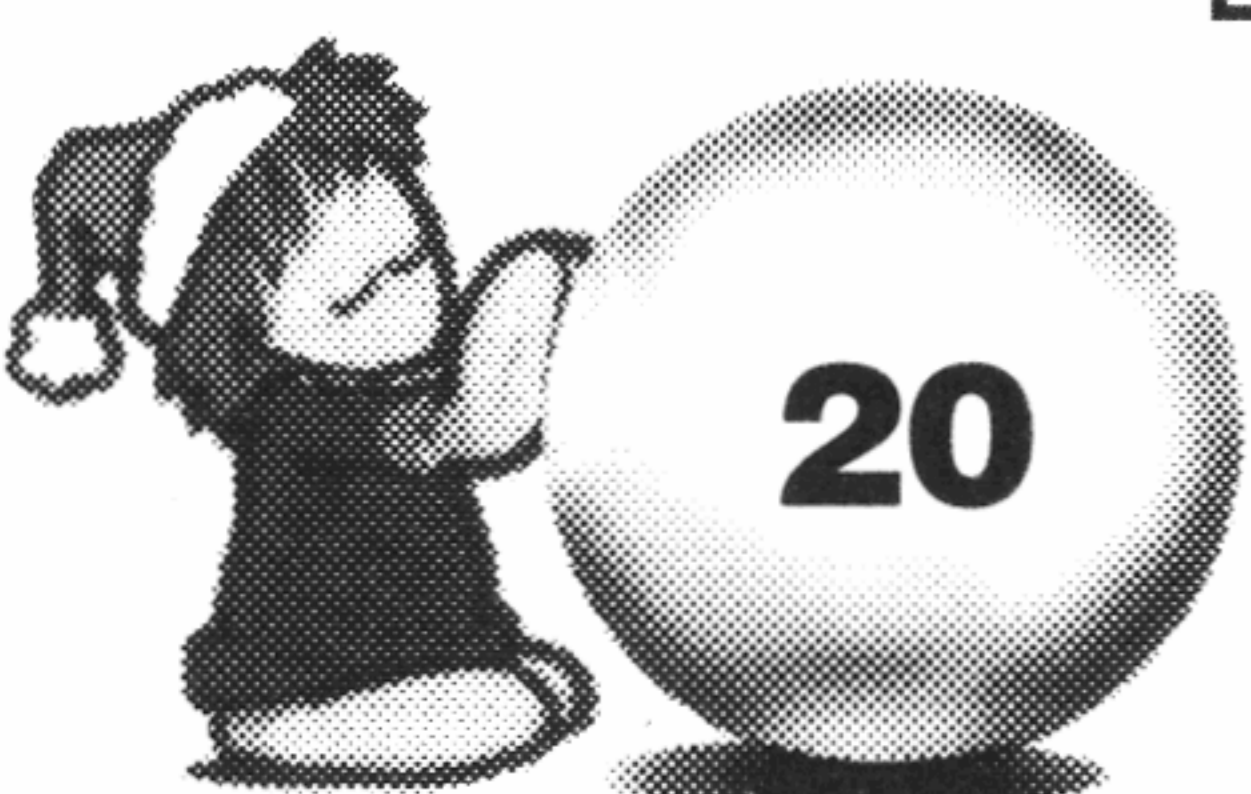
Defekte und beschädigte Disketten retournieren an:

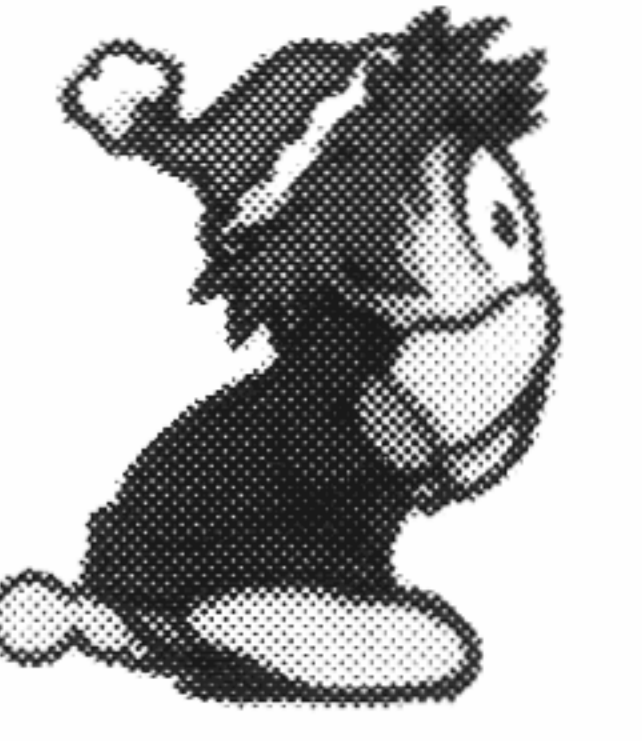
PSYGNOSIS
 South Harrington Building
 Sefton Street
 Liverpool L3 4 BQ
 Großbritannien
 Telefon: +44 51 709 5755
 Fax: +44 51 709 5755

Es gibt allerhand tolles Lemmings-Zubehör. Rufen Sie uns an, um den neuesten Katalog mit Lemmings-T-Shirts, -Tassen, -Buttons usw. zu erhalten. Für die meisten Psygnosis-Produkte sind auch Hinweis- und Lösungshefte erhältlich.

Rufen Sie an unter +44 51 709 5755, um die neuesten Informationen über unsere Produkte zu erhalten!

PSYGNOSIS
 South Harrington Building
 Sefton Street
 Liverpool L3 4 BQ





Introduzione:

Christmas Lemmings è un gioco avvincente in 32 avventure in cui aiutate orde di creature senza molto cervello ma piacevoli, chiamate Lemming, a fuggire da ambienti ostili.

I Lemming appaiono in ogni livello, dopo essere stati fatti cadere in una botola. Poiché sono creature con poco cervello, hanno bisogno di tutto l'aiuto che possono ottenere per sopravvivere i pericoli che li aspettano. I Lemming sono molto carini, ma non molto intelligenti. Camminano senza pensare ai bordi di scogliere, finendo in acqua, in pericoli e trappole o circolano, scontrandosi con muri e ostacoli che incontrano. Il vostro compito è quello di assisterli assegnando capacità e poteri che li aiuteranno a sopravvivere in ogni livello del gioco. Man mano che procedete nei livelli gli ambienti che i Lemming devono percorrere diventano sempre più difficili. Il numero delle abilità, la quantità di tempo e il numero di Lemming che avete a disposizione varia da livello a livello. Il vostro scopo è sempre quello di salvare il maggior numero di Lemming possibile, sufficiente per procedere al livello successivo!

Questo è il quarto prodotto della saga dei Lemming, che ora consiste degli originali Lemmings, Oh No! More Lemmings e Lemmings 2: The Tribes. Christmas Lemmings è stato creato per soddisfare la grande richiesta di una versione speciale di Lemming in occasione delle feste natalizie. Inoltre, è una fantastica idea ed è stato divertente inventarla!

Buona fortuna e auguri di Buon Natale!

Installazione:

Il disco Christmas Lemmings non è protetto da copia. È possibile effettuarne un backup per fini di archivio, ma per favore rispettate il nostro duro lavoro e non eseguite copie per amici!

VERSIONE MS-DOS

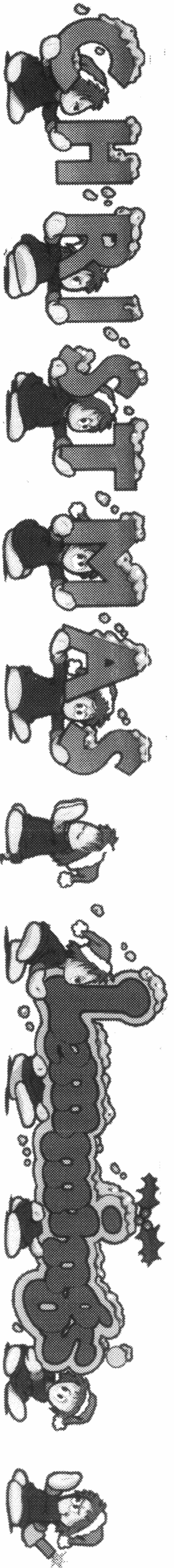
Christmas Lemmings richiede la grafica EGA o VGA. Il mouse è il dispositivo di controllo migliore e si consiglia una scheda sonora compatibile con AdLib/SoundBlaster. Sarà necessario disporre 576K di memoria convenzionale libera per riuscire ad eseguire Lemmings.

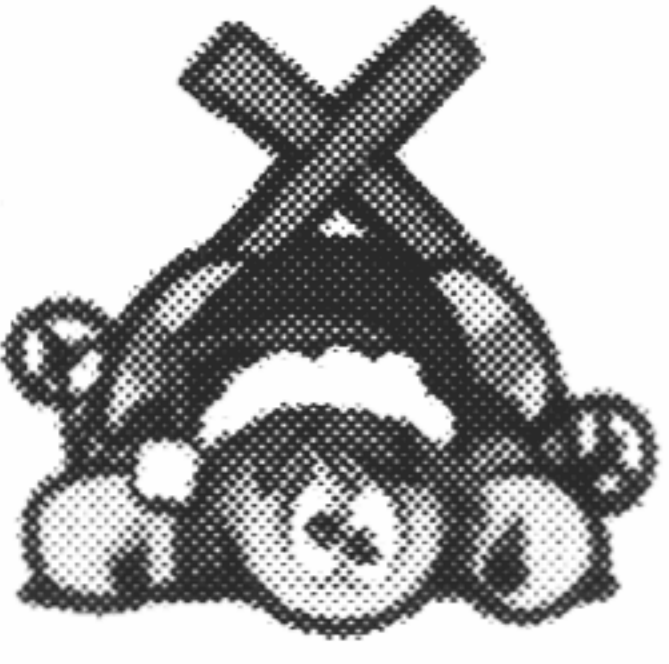
1. Avviate il computer con la versione DOS 3.0 o superiore. Se si desidera utilizzare il mouse, accertarsi di avere installato il driver del mouse.
2. Inserite il disco in un'unità floppy ed eseguire il programma INSTALL. Una volta completato il programma di installazione, sarete nella directory in cui avete installato Lemmings.
3. Accertatevi di essere nella directory in cui è stato installato il programma Lemmings e avviare il programma digitando "LEMMINGS".

VERSIONE MACINTOSH

Christmas Lemmings viene eseguito solo in modalità a 256 colori o monocromatica. Il monitor deve essere in una di queste due modalità perché Christmas Lemmings funzioni correttamente. Sono necessari 2200K di memoria libera per eseguire correttamente Christmas Lemmings a colori e 800K di memoria libera per eseguire Christmas Lemmings in monocromo. Controllare in "Informazioni sul Finder" per sapere di quanta memoria libera disponete.

1. Avviate il computer.
2. Inserite il disco nell'unità floppy.
3. Trascinate l'icona del floppy intitolata "Christmas Lemmings 1993" nella finestra dell'unità disco rigido.
4. Avviate Lemmings facendo doppio clic sull'icona Christmas Lemmings.





VERSIONE AMIGA:

Si consiglia di installare Christmas Lemmings da Workbench, comunque, utenti esperti di CLI/Shell possono installarlo manualmente copiando il contenuto del disco in un cassetto. Christmas Lemmings richiede 1 megabyte di RAM totale. Essa può essere configurata sia come 512K Chip/512K Veloce o 1 Megabyte di Chip.



SE DISPONETE DI UN'UNITÀ DISCO RIGIDO:

1. Avviate il sistema. Se necessario, caricate Workbench.
2. Inserite il disco Christmas Lemmings nell'unità floppy. Per aprire il disco, fate doppio clic sull'icona.
3. Trascinate l'icona Install di Christmas Lemmings sull'unità disco rigido in cui volete installare il programma.
4. Fate doppio clic sull'icona Install per iniziare il procedimento.

O, SE NON DISPONETE DI UN'UNITÀ DISCO RIGIDO:

1. Avviate il sistema con il disco Christmas Lemmings nell'unità floppy.

Il menu principale:

Questa sarà sempre la vostra prima tappa nelle vostre avventure attraverso Lemmingland. Qui vi viene presentata una gamma di opzioni per controllare il gioco. La maggior parte di queste opzioni è controllata tramite l'uso di grandi icone (Lemmings holding signs).

LET'S GO! OR 1 PLAYER (ANDIAMO! O 1 GIOCATORE)

Questa icona vi lancia in Lemmingland! Fate clic qui (o premete F1 sul PC) per iniziare il gioco.

ACCESS CODE (CODICE DI ACCESSO)

Questa icona vi permette di riprendere dal punto in cui avete interrotto. Ogni volta che terminate un livello, vi viene dato un codice di accesso. Accertatevi di annotarlo! Quando ricominciate il gioco, se digitate il codice di accesso, tornerete al punto in cui avevate interrotto il gioco.

MUSICAL NOTES/FX/QUIET (NOTE MUSICALI/EFFETTI/SILENZIO)

Questa icona controlla il suono e la musica disponibile nel computer. Su computer MS-DOS, le note musicali non appaiono a meno che non si disponga di una scheda sonora.

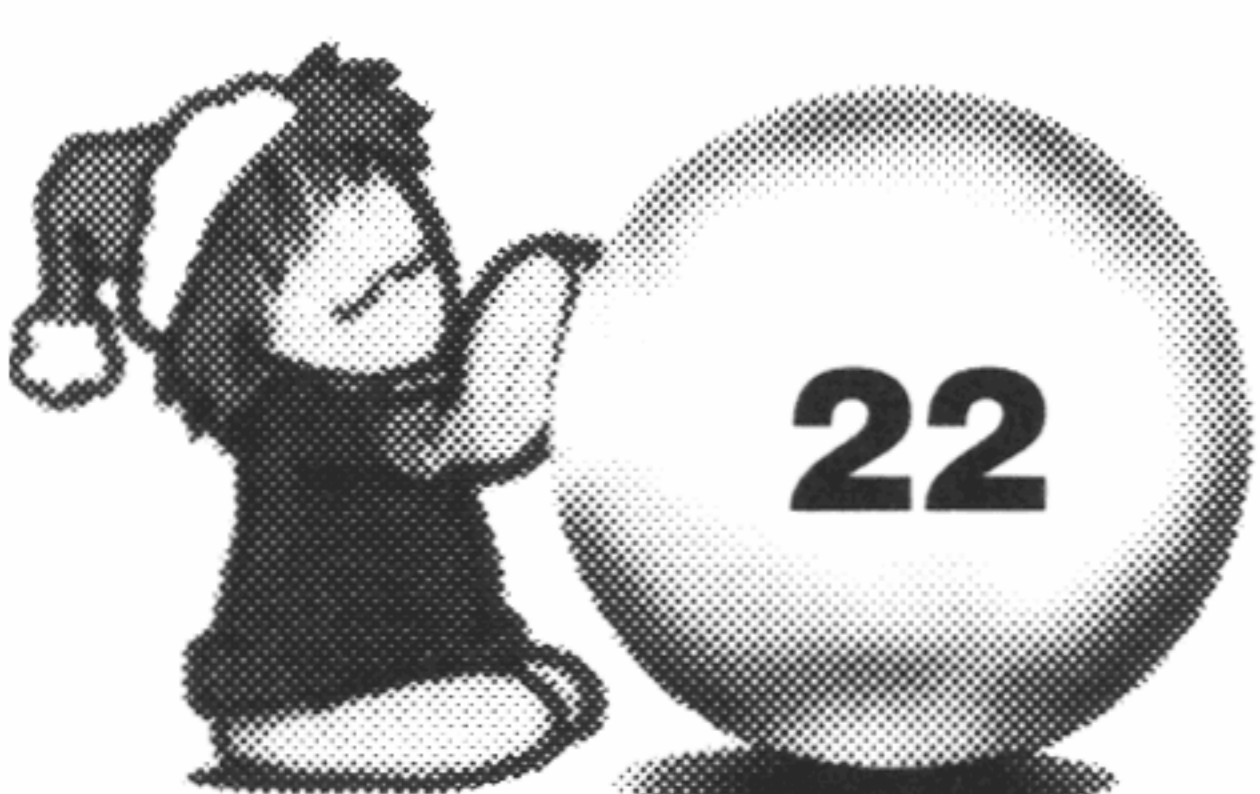
? – (SOLO VERSIONE MS-DOS)

Questa icona seleziona il dispositivo di controllo. Se è stato caricato il driver del mouse, Lemmings seleziona automaticamente il controllo del mouse. Altrimenti, potete selezionare il controllo della tastiera e del joystick usando questa icona.

FLURRY/BLIZZARD (TURBINE/TORMENTA)

Questa icona seleziona il livello in cui inizierete. Ci sono 32 avventure in Christmas Lemmings: 16 livelli nella categoria Flurry, 16 livelli nella categoria Blizzard. La categoria Blizzard è notevolmente più difficile della categoria Flurry, quindi attenzione!

Regolatela facendo clic sulle frecce (nelle versioni Macintosh e Amiga) o premendo le frecce su e giù sulla tastiera del PC.





AVVERTENZA SPECIALE AGLI UTENTI MACINTOSH:

La barra dei menu include ulteriori opzioni specifiche al formato Macintosh. Se disponete di un monitor di 12 pollici o più piccolo, premete Command-Space per chiamare la barra dei menu in qualsiasi momento.

La maggior parte delle opzioni del menu si spiega da sé, ad eccezione dell'opzione "Faster". Questa opzione esiste per poter eseguire meglio il gioco su computer più lenti. Quando è attivata l'opzione Faster, alcune animazioni non appaiono, per contribuire alla velocità del gioco. Questa opzione si attiva automaticamente se si dispone di un Macintosh con un processore 68020 o più lento. Potete attivare l'opzione "Faster" solo tra livelli, non durante il gioco.

SCHERMO OBIETTIVO:

Dopo avere avviato il gioco dal menu principale, vi verrà presentato uno schermo che include alcune informazioni importanti sul livello nel quale state per giocare.

(NUMERO DI LEMMING)

Vi comunica quanti Lemming avete in questo livello.

(% DA SALVARE)

Vi comunica quanti Lemming dovete salvare per procedere al livello successivo.

(VELOCITÀ DI RILASCIO)

Con quanta velocità appaiono i Lemming sul livello; più alto è il numero, più veloci arrivano.

(TEMPO)

Quanto tempo avete per raggiungere l'obiettivo.

(CLASSIFICAZIONE)

In quale categoria di livelli vi trovate.

Nella parte superiore dello schermo, noterete una piccola rappresentazione grafica del livello in cui state per entrare. Una volta avute tutte queste informazioni, fate clic con il pulsante del mouse per iniziare a salvare i Lemming!

SCHERMO PLAY (GIOCO):

È qui che passerete la maggior parte del tempo a Lemmingland. La stragrande maggioranza dello schermo viene occupata dal campo di gioco, in cui i Lemming escono e passeggiano sul terreno. La parte inferiore dello schermo contiene il pannello delle icone, in cui si hanno icone che controllano i Lemming.

La metodologia di base del gioco è la seguente: avete questi Lemming che sono entrati nello schermo del gioco attraverso una botola e dovete riportarli a casa, che, in questo caso, è un oggetto a forma di bacca con delle candele sopra. Controllate i Lemming dando loro abilità, visualizzate nella parte inferiore dello schermo come icone.

Per assegnare un'abilità, basta spostare il puntatore nella parte inferiore dello schermo e fare clic sull'icona che rappresenta un'abilità. Quindi, spostare il puntatore in alto su un Lemming e farvi clic sopra per conferirgli quell'abilità. Semplice, no? Eh, eh, eh...

Negli ultimi livelli il numero di abilità a vostra disposizione è limitato. Il numero della abilità disponibili viene visualizzato sopra le icone degli attributi.





LE ICONE E LE LORO AZIONI:

Il seguente è un elenco delle icone nella parte inferiore dello schermo, da sinistra a destra.

- Diminuisce la velocità del flusso dei Lemming. Non è possibile diminuire il flusso al di sotto del valore iniziale, che è visualizzato sopra questa icona.
- + Aumenta la velocità del flusso dei Lemming.
- (Scalatore) Assegna l'abilità dello scalatore ad un Lemming. I Lemming non riescono a salire pendii ripidi o muri senza questa abilità.
- (Piumalemme) Assegna l'abilità galleggiante ad un Lemming. I Lemming non riescono a sopravvivere a cascate lunghe, ma questa abilità dà un ombrello al Lemming con il quale può galleggiare verso il basso con sicurezza.
- (Bombardiere) Attiva il meccanismo di autodistruzione dei Lemming. Dopo 5 secondi, il Lemming si disintegra, portandosi dietro un pezzo del paesaggio.
- (Bloccalemme) Trasforma il Lemming in un bloccatore. Il Lemming se ne starà là, a guardare da ogni lato e non permetterà ad altri Lemming di passare.
- (Costruttore di ponti) Farà costruire un ponte con 12 mattoni al Lemming. Usare questa abilità per superare i punti vuoti nel paesaggio. Quando il Lemming sta per finire i mattoni, farà clic tre volte, quindi ascoltate attentamente!
- (Aprivarco) Fa scavare orizzontalmente il Lemming. Questa abilità deve essere assegnata quando il Lemming raggiunge un muro.
- (Minatore) Farà scavare diagonalmente il Lemming.
- (Scavatore) Farà scavare verticalmente il Lemming.
- (Zampe) Metterà il gioco in pausa.
- (Arma nucleare) Causerà la disintegrazione di tutti i Lemming in una doccia colorata di pezzi di Lemming! Usarla quando siete stanchi in un livello... o quando volete!



NOTE ULTERIORI SULLO SCHERMO PLAY:

Sopra le icone si vedrà una piccola striscia di testo che contiene informazioni vitali sul progresso del gioco. OUT vi comunica quanti Lemming circolano nel livello. TIME vi dice quanto tempo vi rimane per raggiungere il vostro obiettivo.

Nell'angolo inferiore destro dello schermo si trova un'immagine miniaturizzata dello schermo. La casella sullo schermo mostra dove vi trovate rispetto al livello grande. Fate clic e trascinate questa casella per spostarvi nel livello velocemente.

Inoltre, potete anche scorrere il livello premendo il puntatore in su contro le estremità sinistra e destra dell'area del gioco.

AVVERTENZA SPECIALE A TUTTI GLI UTENTI MACINTOSH:

La versione Macintosh di Christmas Lemmings contiene un miglioramento speciale: dopo che avete completato un livello e i Lemming si stanno dirigendo verso l'uscita, basta tenere premuto il tasto Shift per farli procedere velocemente!

AVVERTENZA SPECIALE AGLI UTENTI DI MACINTOSH IN MODALITÀ MONOCROMATICA:

A causa dello spazio limitato dello schermo, molte funzioni sopra elencate sono condensate nello spazio occupato di solito dalla piccola mappa. Potete passare da un display all'altro premendo la barra spaziatrice.



SCHERMO COMPLETAMENTO:

Questo schermo appare dopo che in qualche modo avete terminato un livello. I vostri Lemming sono contrassegnati e se la vostra prestazione è stata adeguata, vi verrà dato il codice di accesso che potete digitare nel menu principale in modo tale che possiate saltare a quel punto al successivo avvio del gioco. Accertatevi di annotare questo codice! Altrimenti, dovrete ricominciare il livello.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI:

Per aiutarvi a mantenere la vostra salute mentale, abbiamo incluso alcuni dei nostri suggerimenti dei Lemming preferiti. Non preoccupatevi, non vi rovineranno nessun livello! Eccoli:

1. Un modo di evitare che i Lemming vaghino (oltre all'ovvio metodo di due bloccatori) è di scavare un foro abbastanza profondo da intrappolarli e fare costruire lo scavatore in modo che non scompaia dallo schermo a furia di scavare.
2. Quando i Lemming con diverse abilità interagiscono, possono accadere cose strane e meravigliose. Provate! Non sapete quello che potrebbe accadere...
3. Con l'eccezione del bloccatore, un Lemming che possiede un'abilità può averne un'altra. Questo può rivelarsi molto utile.
4. Ricordate che la differenza tra un Lemming che si spiaccica e un Lemming che esce incolume da una caduta può valere un solo pixel!
5. Al livello 3 di Blitz, la settima uscita da destra è la VERA uscita. Eh eh!

RICHIESTA DELLA GUIDA:

Prima di rivolgersi all'assistenza tecnica di Psygnosis, si prega di:

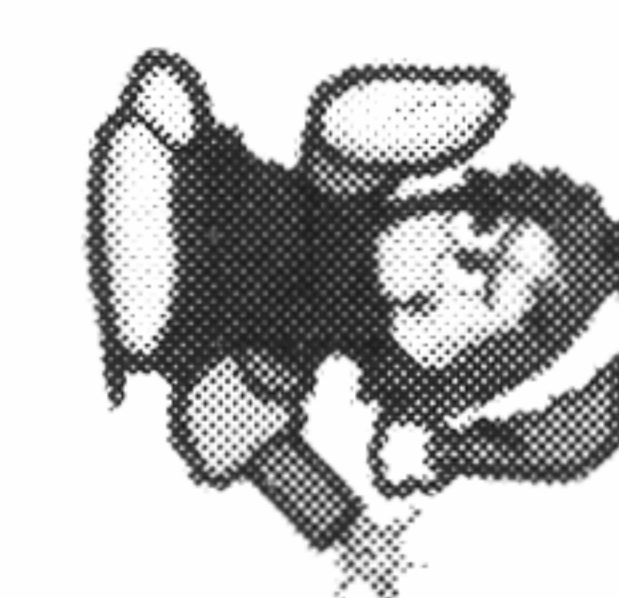
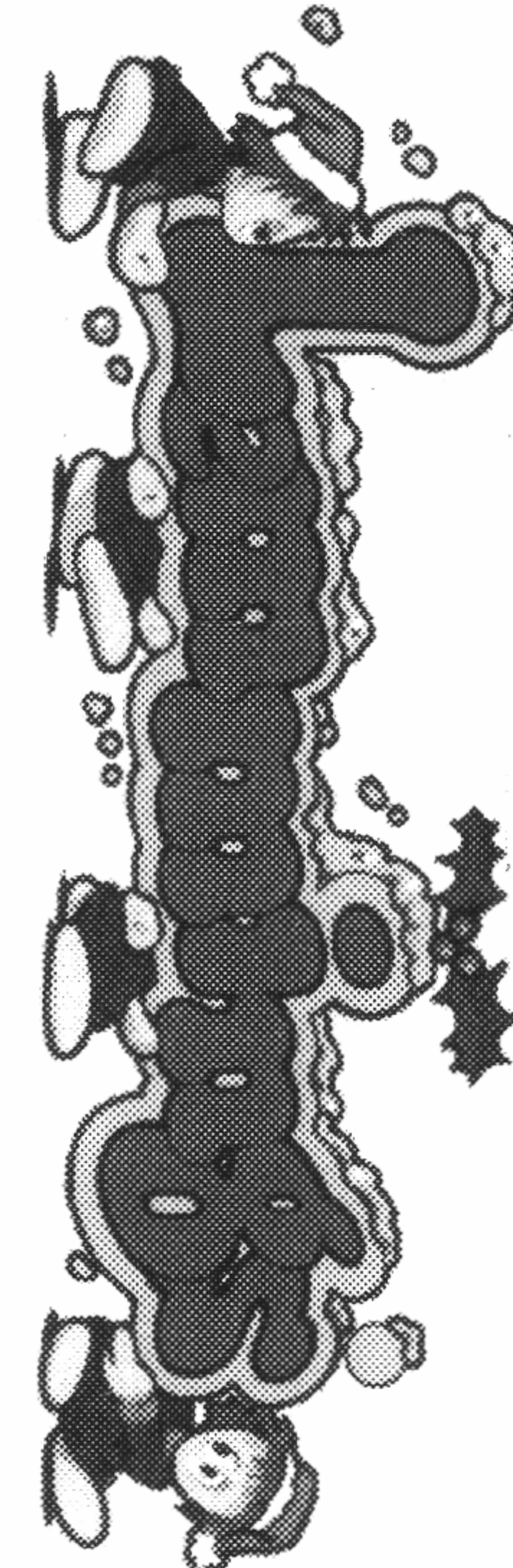
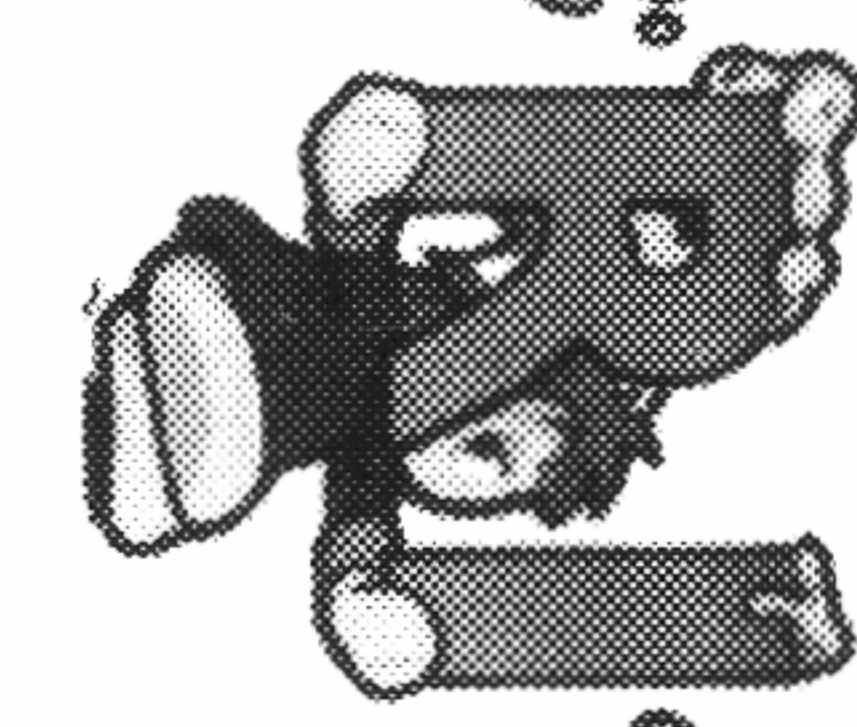
Controllare le cose ovvie (e.g. connettori lenti, altoparlanti spenti, ecc.).

Avere a portata di mano le informazioni sul computer (es. la quantità di memoria a disposizione, la marca, la versione di DOS o il sistema utilizzato, il tipo di mouse a disposizione, ecc.)

Avere a portata di mano il pacchetto del gioco e i materiali accessori, specialmente il manuale e i dischi del programma.

Se possibile, chiamate da un telefono vicino al computer.

Assistenza tecnica Psygnosis, Regno Unito
(44) 51 707 2333





RINGRAZIAMENTI:

Lemming di	DMA Design
Versione Amiga di	David Jones
Versione MS-DOS di	Russell Kay
Versione Macintosh di	Scott Shumway
Livelli di Christmas di	Mark Tsai
Versioni di Christmas di	Dave Jones Mark Tsai Brian Watson
Grafica di	Tony Smith, Jamie Grant, Scott Johnston e Michael Dailly
Animazione di	Gary Timmons
Musica di	Tony Williams, Brian Johnston e Tim Wright
Manuale di	Mark Tsai
Grafica Macintosh di	Lee Carus Westcott

"Psygnosis", "Lemmings" e "Oh No! More Lemmings" sono marchi registrati della Psygnosis, Ltd. Illustrazione della copertina e immagini Copyright 1991-1993, Psygnosis, Ltd.

Amiga, Macintosh e MS-DOS sono marchi rispettivamente di Commodore-Amiga, Apple Computer e Microsoft.

INFORMAZIONI SULLA GARANZIA:

Psygnosis, Ltd., non offre garanzie, espresse o implicite, riguardo al software descritto in questo manuale, alla sua qualità, prestazione, commerciabilità o adeguatezza per uno scopo specifico. Questo software è autorizzato "così com'è". L'acquirente assume qualsiasi rischio riguardante la qualità e la prestazione del software. In nessun caso la Psygnosis Ltd. sarà responsabile di danni speciali, indiretti o conseguenti risultanti da difetti nel software anche se sono stati avvisati della possibilità di tali danni. Alcuni stati non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie o responsabilità implicite per danni accidentali o consequenziali, quindi la limitazione suddetta può non essere valida.

Psygnosis, Ltd. sostituisce gratuitamente qualsiasi disco che presenti difetti di produzione o duplicazione entro 30 giorni dall'acquisto. Dopo la scadenza del periodo di garanzia, la somma per la sostituzione è \$ 7,95 o £ 2,50. Dischetti difettosi e danneggiati devono essere inviati direttamente alla sede di Psygnosis più vicina per essere sostituiti. Entro trenta giorni dall'acquisto originale, i dischetti difettosi devono essere accompagnati da una fotocopia della ricevuta originale per venire coperti dalla suddetta garanzia. All'invio del prodotto danneggiato, si prega di spedire a Psygnosis SOLO I DISCHETTI.

Inviare i dischetti difettosi e danneggiati a:

PSYGNOSIS
 South Harrington Building
 Sefton Street
 Liverpool L3 4BQ
 Telefono: (051) 709 5755
 Fax: (051) 709 5755

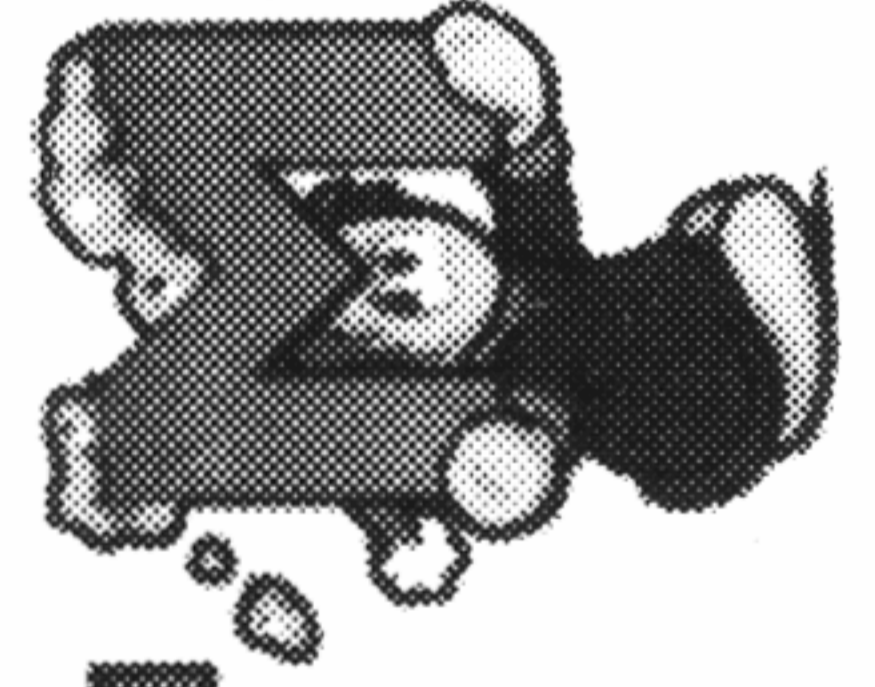
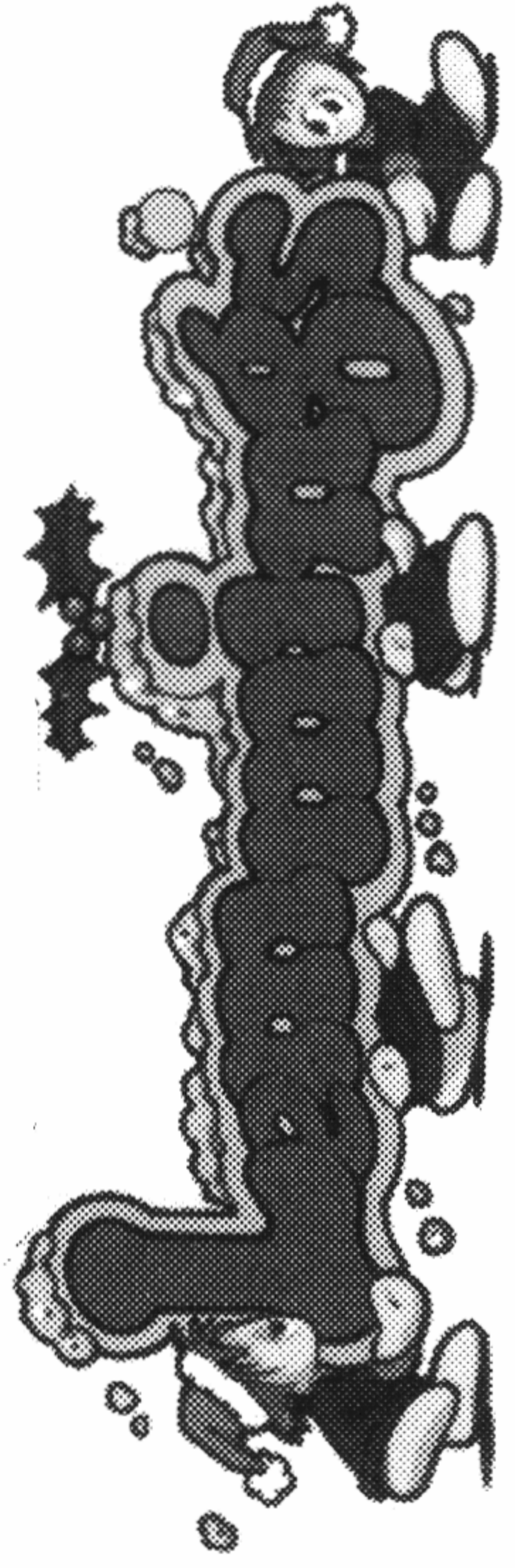
Altri prodotti disponibili:

Tantissimi tipi di accessori dei Lemming vengono prodotti e sono ora disponibili! Richiedete l'ultimo catalogo del materiale sui Lemming, incluse magliette, tazze e spilli. Libri di consigli e suggerimenti sono disponibili per la maggior parte dei prodotti Psygnosis.

Chiamate 051 709 5755 per le ultime informazioni sulla disponibilità del prodotto!

PSYGNOSIS
 South Harrington Building
 Sefton Street
 Liverpool L3 4BQ

SHRIMP
AND
LARDERS





**This was brought to you
from the archives of**

<http://retro-commodore.eu>