



for Windows™

LEMMINGS™

for Windows™ LEMMINGS™

SPIELANLEITUNG INHALT

Einleitung.....	24
Installation.....	25
Maussteuerung.....	25
Eine kleine Einführung.....	26
Levelauswahlbildschirm.....	28
Aufgabenbildschirm.....	29
Lemmings-Spielbildschirm.....	29
Lemmings Icons.....	32
Steuerung der Lemmings.....	35
Level-beendet-Bildschirm.....	37
Hinweise und Tips.....	38
Mitwirkende.....	40



EINLEITUNG

Lemmings ist ein spannendes Spiel, in dem Sie einer Horde von strohdummen, aber liebenswerten Kreaturen (einigen auch als Lemmings bekannt) dabei helfen, in über 200 verschiedenen Abschnitten einer feindseligen Umwelt zu entkommen.

In jedem Level purzeln die Lemmings durch eine Falltür. Weil sie nicht gerade mit einem großen Gehirn gesegnet sind, brauchen sie jede Hilfe der Welt, um die drohenden Gefahren zu überleben.

Lemmings sind niedlich, aber nicht sehr intelligent. Sie marschieren

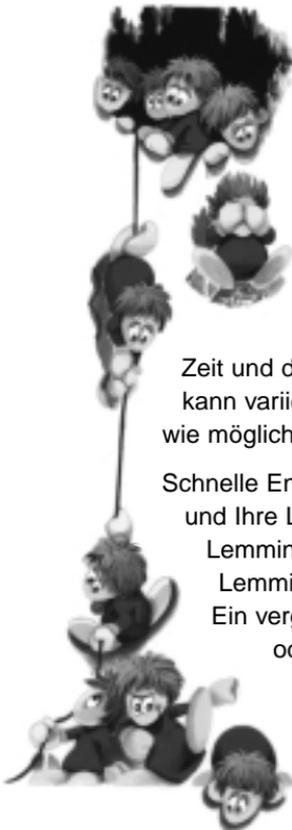
ohne Überlegung über Klippen, fallen ins Wasser, in Abgründe oder in Fallen. Sie streunen herum, knallen gegen Wände und jedes Hindernis, auf daß sie stoßen.

Ihre Aufgabe besteht darin, den Lemmings Talente und Fähigkeiten zuzuordnen, die ihnen dabei helfen, unbeschadet den Level zu überstehen. Je weiter Sie vorankommen, desto schwieriger werden die Umweltbedingungen für die Lemmings.

Die Anzahl der Fähigkeiten, die verbleibende Zeit und die Anzahl der umherstolpernden Lemmings kann variieren. Ihr Ziel muß es sein, so viele Lemmings wie möglich zu retten, um in die nächste Stufe zu gelangen.

Schnelle Entscheidungen, die Fähigkeit vor auszudenken und Ihre Loyalität zur Hilfsorganisation "Rettet die Lemmings" werden dringend benötigt, damit der richtige Lemming die richtige Tat zur richtigen Zeit ausführt.

Ein vergessener Blocker, ein übereifriger Graber oder eine falsch gesetzte Brücke könnten das Desaster für alle Lemmings bedeuten



INSTALLATION

Um Lemmings for Windows von Diskette zu installieren:

1. Starten Sie Windows wie üblich.
2. Legen Sie die Setup-Diskette ins Laufwerk A
(Bezeichnung kann variieren)
3. Wählen Sie im Windows Programm Manager
das Filemenü und Run
4. In der Befehlszeile tippen Sie **a:\setup.exe**
(Erster Buchstabe je nach Laufwerksbezeichnung)
und drücken Sie "Return"
5. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

Um Lemmings for Windows von CD-ROM zu installieren:

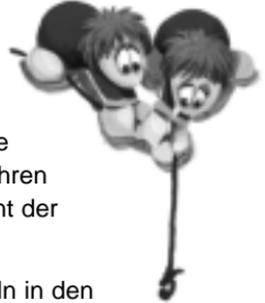
1. Starten Sie Windows wie üblich.
2. Legen Sie die CD ins Laufwerk
(Laufwerkbezeichnung kann variieren)
3. Wählen Sie im Windows Programm Manager
das Filemenü und Run
4. In der Befehlszeile tippen Sie **d:\setup.exe**
(Erster Buchstabe je nach Laufwerksbezeichnung)
und drücken Sie "Return"
5. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

MAUSSTEUERUNG

Sie spielen Lemmings for Windows mit der Maus. Wann immer die Anleitungsinstruktionen Sie anweisen, die Maustaste zu drücken, ist die linke Taste gemeint, soweit nicht ausdrücklich anders beschrieben.

EINE KLEINE EINFÜHRUNG

Wenn das Spiel geladen ist, klicken Sie das Icon mit **“Choose Level”** an. Das Spiel blendet in den Levelauswahlbildschirm um, der später noch genauer erklärt wird. Danach bewegen Sie den Cursor mit der Maus auf **“Original Lemmings”** in der linken oberen Bildschirmcke und machen einen Doppelklick. Sie können nun aus mehreren Schwierigkeitsgraden auswählen - **“Fun”**, **“Tricky”**, **“Taxing”** und **“Mayhem”**. Doppelklicken Sie **“Fun”**. Ein Leveltitel erscheint - er heißt **“Just dig!”**. Führen Sie einen Doppelklick auf den Titel aus. Jetzt erscheint der Spielbildschirm und der Spaß beginnt.



Die Falltür öffnet sich, und die Lemmings fallen einzeln in den Abschnitt. Während sie herumspazieren, nehmen wir die Gelegenheit wahr, die Steuerung der Lemmings-Welt genauer unter die Lupe zu nehmen.

Irgendwo auf dem Bildschirm befindet sich ein weißes Kreuz. Das ist Ihr **“Fadenkreuz”**. Sie werden bemerken, daß das Fadenkreuz Ihren Mausbewegungen folgt. Die oberen drei Bildschirmviertel zeigen die Lemmings-Welt.

Viele Abschnitte sind breiter als Ihr Bildschirmausschnitt, deshalb kann dieser in beide Richtungen scrollen. Der langsamste Weg dies einzuleiten, sind die Pfeile an beiden Bildschirmrändern knapp unter der Spielwelt. Der rechte Pfeil bewegt den Ausschnitt nach rechts. Alternativ können Sie den Scroll-Knopf anklicken, der zwischen den Pfeilen liegt, und ihn nach links oder rechts fahren. Der erste Level ist noch klein, deshalb zeigt ein Scrolling nach links oder rechts lediglich leere schwarze Flächen. Sie können auch die Maus nach links oder rechts bewegen, während Sie die rechte Maustaste gedrückt halten - das hat den selben Effekt.



Inzwischen müßten alle zehn Lemmings auf dem Bildschirm hin- und herspazieren, lustig herumwackeln und an die Wände auf beiden Seiten

der Welt stoßen. Den Auslösevorgang haben Sie bereits kennengelernt: Die Falltür durch die die Lemmings den Level betreten. Unten in der rechten Ecke des Spielstufes sehen Sie ein Portal mit einem Pfad und blauem Himmel dahinter. Das ist der Ausgang. Das Ziel: Die Lemmings von der Falltür zum Ausgang zu befördern. Klingt ganz einfach, oder? Ist es aber nicht!

Betrachten Sie den unteren Bildschirmrand. An der linken Seite steht ein Text der sagt "Save 1 of 10 Lemmings" (Retten Sie 1 von 10 Lemmings). Wenn Sie das Fadenkreuz auf einen Lemming halten, verwandelt es sich in eine Box und das Wort "Walker" taucht in der Textzeile auf. Das sagt Ihnen, daß sich unter dem Cursor gerade ein Lemming befindet, der läuft.

In der rechten unteren Hälfte des Bildschirms erhalten Sie drei verschiedene Informationen. Die erste sagt Ihnen, wieviel Lemmings gerade durch den Level wandern. Die zweite zeigt an, wieviele bereits den Ausgang benutzt haben. Die dritte sagt Ihnen, wieviel Zeit in Minuten und Sekunden Sie noch übrig haben. (Hinweis: Auf langsamen Rechnern könnten die angezeigten Sekunden nicht akkurat mit der Echtzeit übereinstimmen).

Gleich unterhalb der Spielwelt sehen Sie eine Reihe von kleinen Bildern mit Lemmings, die in verschiedenen Tätigkeiten vertieft sind. Diese repräsentieren die Lemmings-Fähigkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen (Bitte schlagen Sie unter "Lemmings-Icons" für eine ausführliche Beschreibung der Icons und Ihrer Wirkungen nach). Nun klicken Sie das Icon mit dem grabenden Lemming an (Das mit der 10). Der grabende Lemming sollte sich in Bewegung setzen. Dann steuern Sie den Cursor zum Hauptteil des Schirms, wählen einen Lemming aus der Menge aus, um ihn zum "Wühler" zu machen (Warten Sie, bis ein Lemming unter dem Fadenkreuz steht, dann klicken Sie die linke Maustaste).

Sie verfolgen, wie der Lemming sich mit seinen kleinen Pfoten senkrecht nach unten gräbt, bis er plötzlich durch die Decke bricht. An diesem Punkt fallen auch alle anderen Lemmings durch das neuentstandene Loch in die tiefere Ebene und marschieren zum Ausgang (Einige Lemmings könnten herunterfallen und nach links gehen, aber sie drehen wieder nach rechts um, sobald sie gegen die nächste Wand laufen).

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben gerade den ersten Lemmings-Abschnitt gelöst! Genießen Sie, wie die Lemmings in den Ausgang hüpfen. Sie haben den Grundstein gelegt, ein echter Lemmings-Meister zu werden (mouse button).

LEVELAUSWAHLBILDSCHIRM

Die Lemmings-Abschnitte sind so ausgelegt, daß sie immer schwieriger werden, je weiter sie vorankommen. Dieser Bildschirm erlaubt Ihnen, den Schwierigkeitsgrad einzustellen und bereits gelöste Levels zu überspringen.

Am Anfang haben Sie die Wahl zwischen zwei Sammlungen von Lemmings-Spielen: Sie können **“Original Lemmings”** (über 100 innovative Levels, die die kleinen pelzigen Freunde der Welt vorstellen!) oder **“Oh No! More Lemmings”** (100 weitere Abschnitte, um Lemmings-Fans in den Wahnsinn zu treiben!).

Ein Doppelklick bringt Sie in einen Bildschirm zur Auswahl des Schwierigkeitsgrades. Die heißen **“Fun”**, **“Tricky”**, **“Taxing”** und **“Mayhem”**. Wieder können Sie durch einen Doppelklick die gewünschte Kategorie starten. **“Fun”** ist der einfachste, **“Mayhem”** der härteste Schwierigkeitsgrad.

Haben Sie gewählt, werden Ihnen alle bereits gelösten Stufen dieser Kategorie angezeigt - diese sind mit einem roten Strich markiert. Außerdem sehen Sie den nächsten, noch nicht abgeschlossenen Level der Sequenz, allerdings ohne Markierung. Sie können jeden der bereits geschafften Abschnitte noch einmal spielen, oder den nächsten, ungelösten Level wählen. Alle Stufen haben Namen wie **“Just Dig!”**, die oft Hinweise darauf enthalten, wie der Abschnitt in Angriff zu nehmen ist.

Haben Sie einmal entschieden, welchen Level Sie spielen wollen, bringt Sie ein Klick in den Aufgabenbildschirm (das Kapitel folgt), der Ihnen viele Informationen darüber gibt, was Sie erwartet. Ein Doppelklick startet das Spiel.

DER AUFGABENBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm beschreibt, was Ihnen und den Lemmings im nächsten Abschnitt bevorsteht. Sie sehen diese Seite jedesmal, wenn Sie und Ihre kleinen Freunde in ein neues Abenteuer aufbrechen.

Wenn Sie den Namen des gewünschten Abschnitts im Levelwahlbildschirm anklicken, können Sie im unteren, linken Teil des Bildschirms erfahren, was Sie erwartet.

Micro-Karte: Sie sehen eine verkleinerte Version des Levels, damit Sie sich mit der Aufgabe vertraut machen können.

Anzahl der Lemmings: Das Icon mit den knuddeligen Lemmings-Gesichtern sagt Ihnen, wie viele Lemmings aus der Falltür stürzen.

Anzahl der zu Rettenden: Das Icon mit dem Ausgang aus der Welt zeigt Ihnen die Anzahl der Lemmings an, die Sie in Sicherheit bringen müssen, damit Sie das nächste knifflige Abenteuer erreichen.

Zeit: Das Uhr-Icon sagt Ihnen, wieviel Zeit Sie zur Lösung des Abschnitts haben.

Fähigkeiten: Es gibt acht Icons der Lemmings-Fähigkeiten. Diese Zahl zeigt an, wie viele Male (wenn überhaupt!) Sie jedes Talent im nächsten Level einsetzen können.

LEMMINGS-SPIELBILDSCHIRM

Der Spielbildschirm: Dieser Teil des Bildschirms erlaubt Ihnen, den Ausschnitt des Levels zu sehen, wo das eigentliche Spiel stattfindet. In diesem Teil des Bildschirms sehen Sie Eingang, Ausgang und verschiedene Objekte. Die Eingänge sind hölzerne Falltüren, durch die die Lemmings den Level betreten. Ausgänge gibt es in verschiedenen Formen, aber jeder hat einen Bogengang, durch den die Lemmings verschwinden. Ein Level kann mehrere Ein- und Ausgänge besitzen.

Zwischen Eingang und Ausgang können die Lemmings eine Reihe von Objekten passieren (oder davon gestoppt werden). Die meisten Objekte sind verschiedene Arten von normalen Hindernissen (Boden, Gestein, Mauern), aber andere haben spezielle Eigenschaften. Passagen mit Pfeilen, die in eine Richtung zeigen, können auch nur in dieser Richtung passiert werden (durch Graben oder Hacken). Stahl ist meist gegen Graben resistent. Zusätzlich gibt es in einigen Abschnitten Fallen, die Sie mit den Lemmings überwinden müssen.

Alle Levels erstrecken sich über mehrere Bildschirme. Es ist notwendig, in beide Richtungen zu scrollen, um den gesamten Abschnitt zu betrachten. Dafür klicken Sie die beiden Pfeile direkt unterhalb der Spielwelt an. Das ist allerdings sehr langsam. Sie können auch den Knopf verschieben, der sich zwischen beiden Pfeilen befindet. Das Scrolling geht so viel flotter.

Die Statuszeile: Diese Zeile liegt in unteren Teil des Bildschirms. Links sehen Sie die Anzahl der zu rettenden Lemmings, um den Level erfolgreich zu beenden. Wenn Sie über den Cursor über den Spielbildschirm fahren, ändert sich die Zahl und sagt Ihnen, was der gerade angepeilte Lemming tut.

Am rechten Rand der Statuszeile erhalten Sie drei Informationen. Die erste ist das Wort "Out", gefolgt von einer Zahl, die zweite "Home", ebenfalls mit einer Nummer. Diese Zahlen sagen Ihnen, wie viele Lemmings gerade im Level sind und wie viele ihn bereits durch den Ausgang verlassen haben. Neuankommende Lemmings erhöhen die "Out"-Kategorie, jeder Lemming, der aus dem Schirm fällt, explodiert usw. vermindert die "Out"-Kategorie um eins und erhöht die "In"-Spalte.

Die dritte Info an diesem Ende der Statuszeile ist "Time". Diese Zahl, die kontinuierlich nach unten gezählt wird, sagt Ihnen, wieviel Zeit Sie noch zur Beendigung des Abschnitts haben. Wenn die Zeit ausgelaufen ist, wird die Prozentzahl der geretteten Lemmings untersucht - das bedeutet, daß Sie trotz eines Ablaufs des Zeitlimits einen Level lösen können.

Die Icons: Unter dem Spiel-Schirm zeigen verschiedene Icons die unterschiedlichen Lemmings-Fähigkeiten. Lesen Sie im "Lemmings Icons"-Kapitel nach.

Die Micro-Karte: Rechts von den Icons befindet sich eine miniaturisierte Karte des gesamten Levels. Lemminge werden dort mit grünen Punkten symbolisiert. Die große gelbe Box markiert den gerade gezeigten Bildschirmausschnitt im Spiel-Schirm. Ein Klick auf die Karte zentriert den Spiel-Schirm auf der angewählten Region. Dadurch dürfen Sie von einer Seite des Abschnitts zur anderen wechseln, ohne den Level durchzuscrollen.

Nur zur Erinnerung: Sie können Spiel-Schirm, Icons, Micro-Karte und Statuszeile über den gesamten Bildschirm verteilen, indem Sie die Maus an den Rand des gewünschten Fensters bewegen, bis der Cursor sich in einen Kreuz mit Pfeilen verwandelt. Klicken Sie die Maus, um das Fenster zu verschieben. Die Beschreibungen oben beziehen sich darauf, daß Sie die Originaleinstellungen nicht verändert haben. Wenn Sie das tun, wird die neue Verteilung automatisch für Ihr nächstes Spiel gesichert.



Pull-Down-Menüs: Am oberen Rand befindet sich ein File-Menü zum “Herunterziehen”. Sie können es betrachten, indem Sie es anklicken und die Maus nach unten bewegen. Haben Sie die angebotenen Befehle gelesen und sich für einen entschieden, genügt ein Ansteuern und das Loslassen der Maustaste zur Aktivierung.

Dieses Menü erlaubt Ihnen Aufzugeben (“Give up”), wenn Sie den Level nicht mehr weiterspielen möchten. Das Sprengen aller Lemminge hat den selben Effekt und führt Sie ebenfalls in den “Level-beendet”-Bildschirm. Mit **“Restart your Level”** können Sie den Abschnitt von vorne beginnen. Mit **“Choose Level”** kehren Sie in den Levelauswahl-Schirm zurück, oder Sie können mit **“Exit”** das komplette Programm beenden.

Außerdem gibt es im **“File”**-Menü noch die **“Options”**. In den Optionen dürfen Sie Klangeffekte ein- und ausschalten (**“Sound Effects”**). Ebenso kann die Lautstärke durch Klicken des Volumenreglers verändert werden. **“Music”** schaltet die Musikbegleitung ein, ein Klick auf das Rechteck beendet die Untermalung.

Ein Klick neben **“Visual sound effects”** schaltet Wörter wie **“Splat!”** an und aus. Diese tauchen auf, wenn ein Lemming auf dem Boden aufschlägt, explodiert oder etwas anderes tut, das Krach macht. Das ist sinnvoll, wenn Sie keine Soundkarte besitzen.

“Zoom”: Vergrößert und verkleinert die Größe des Spielbildschirms. Denken Sie daran, je größer der Bildschirmausschnitt, desto mehr müssen Sie scrollen. Zur Auswahl stehen folgende Vergrößerungsstufen: **“x1”** (die kleinste), **“x2”** oder **“x4”** (die größte).

“Pause when not on top” hält das Spiel an, wenn Sie eine andere Windows-Funktion benutzen möchten, solange das Lemmings-Spiel läuft.

Außerdem stehen **“Low resolution”** und **“High resolution”** in den **“Graphic options”** zur Wahl. Damit verändern Sie die Auflösung der Grafik: Erstere ergibt ein qualitativ hochwertiges Bild, **“Low resolution”** beschleunigt das Spiel.

Help: Wenn Sie dieses Menü konsultieren, erhalten Sie Informationen während des Spiels, wenn Sie keine Lust haben, sie in der Anleitung nachzuschlagen. Folgen Sie den Bildschirmangaben bei der Benutzung.

LEMMINGS ICONS



In Lemmings haben Sie keine unmittelbare Kontrolle über die Aktionen Ihrer grünhaarigen Freunde. Ihre einzige Einflußmöglichkeit ist die Beförderung einiger in höhere Weihen des Lemmingtums. Dazu weisen Sie ihnen verschiedene Talente und Fähigkeiten zu, damit sie sich und ihren Freunden sicher zum Ausgang helfen. Diese verschiedenen Talente werden durch die Auswahl-Icons aufgerufen, um sie dem Lemming Ihrer Wahl zuzuordnen.

Die Icon-Leiste ist Ihre Kontrollmöglichkeit für das Spiel und Ihr Hilfsmittel im Lemmings-Universum. Die einzelnen Icons sind folgend beschrieben:

Kletterer: Klettert Wände hoch. Dies veranlaßt einen Lemming, seine superklebrigen Schuhe und Habschuhe anzulegen, um vertikale Oberflächen hinaufzuklettern. Hinweis: Ein Kletterer bleibt bis ans Levelende ein Kletterer (Seine klebrigen Schuhe und Handschuhe bleiben auch an seinen Pfoten hängen).

Springer: Ein Regenschirm verschafft dem Träger eine sanfte Landung bei Sünge aus großer Höhe. Ein Lemming mit dieser Fähigkeit setzt sie bei jeder Gelegenheit ein, ob notwendig oder nicht. Hinweis: Einmal mit einem Schirm ausgestattet, trägt der Lemming ihn bis ans Levelende.

Bombe: Aktiviert beim ausgewählten Lemming einen Selbsterstörungsmechanismus. Ein 5-Sekunden-Countdown taucht über dem unglücklichen Lemming-Kopf auf und er explodiert darauf in einem farnefrohen Konfettiregen. Die Lemmings hassen es, wenn das passiert. Hinweis: Das ist der einzige Weg, einen Blocker zu beseitigen.

Blocker: Dieser Lemming bleibt mit ausgestreckten Armen stehen, um andere Lemmings am passieren zu hindern. Diese Typen sind ziemlich geduldig. Sie stehen willig so lange herum, bis die Zeit ausläuft - wenn Sie das zulassen.

Brückenbauer: Dieser Lemming baut eine Brücke. Die Brücke geht immer im selben Winkel aufwärts, und immer in die Richtung, in der sie angefangen wurde. Jeder Bauer hat zwölf Teile. Wenn diese ausgehen, zögert er einen Moment, zuckt mit den Schultern und wird wieder ein Läufer (Außer, Sie teilen ihm eine neue Fähigkeit zu, z.B. weiterbauen). Bauer stoppen sofort, wenn Ihnen die Teile ausgehen, wenn die Brücke auf ein Hindernis stößt, oder wenn sie sich ihren Kopf stoßen. Sie können keine Brücke abwärts bauen. Hinweis: Wenn einem Bauer die Teile ausgehen, macht er ein klickendes Geräusch. Hören Sie sorgfältig hin.

Horizontalbuddler: Dieser Lemming gräbt horizontal, und er gräbt nur, wenn er auf ein geeignetes Gelände direkt vor ihm stößt. Sobald er nach dem Graben die Wand durchbrochen hat, wird er wieder ein Läufer (Das passiert auch, wenn er auf eine undurchdringliche Substanz trifft. Dann dreht er sich einfach um und marschiert wieder). **Hinweis:** Lemmings können nicht durch alles graben. Die auffälligste Ausnahme ist Stahl, die auf dem Bildschirm durch graue rostige Platten gezeit wird.

Diagonalwühler: Veranlaßt einen Lemming, sofort seine Pickel auszupacken und diagonal in die Richtung zu graben, in die er gerade lief. Diagonalwühler graben so lange, bis ihnen das grabbare Material ausgeht. Normalerweise fallen sie aus ihrem kleinen Tunnel, hoffentlich auf festen Boden. Lemmings können nicht durch Stahl wühlen.

Vertikalwühler: Veranlaßt einen Lemming, auf der Stelle vertikal nach unten zu graben. Wenn er keinen Boden mehr zum Graben hat, fällt er einfach durch das selbstgemachte Loch. Lemmings können nicht durch Stahl graben.

Lemmings-Durchsatz erhöhen: Dieses Icon beschleunigt die Geschwindigkeit, mit der nachkommende Lemmings in den Level fallen.

Lemmings-Durchsatz verringern: Dieser Befehl verlangsamt die Rate, mit der neue Lemmings aus der Falltür purzeln. Die Veränderung wird in der Zahl über dem "Erhöhen"-Icon angezeigt. **Hinweis:** Sie können die Originalfallgeschwindigkeit (oben angezeigt) nicht noch weiter verlangsamen.



Pfoten: Pause. Dieses Icon friert die Aktionen ein und gibt Ihnen die Chance, noch einmal nachzudenken, oder sich den Level in Ruhe anzuschauen. Sie können Talent-Icons wählen und diese einem Lemming zuordnen, während das Spiel pausiert ist: Dabei bewegen sich die Lemmings nicht, und die Zeit ist ebenfalls angehalten.

Schneller Vorlauf: Erhöht die Geschwindigkeit aller Aktionen, bis es wieder angeklickt wird. Nützlich, wenn die Lemmings einen weiten Weg vor sich haben.

Armageddon: Sprengt alle Lemmings in tausend Stücke. Benutzen Sie diese Funktion, wenn Sie keine Hoffnung auf eine Lösung des Levels haben. Das gibt einen wundervollen pyro-Lemming-technischen Effekt und hat außerdem eine entkrampfende Wirkung. Hinweis: Die Aktivierung benötigt einen Doppelklick!

Wie Sie vielleicht entdeckt haben, verleihen Sie einem Lemming ein Talent, indem Sie ein bestimmtes Icon, und dann den Lemming mit dem Cursor anklicken. Der fragliche Lemming sollte sofort die Aktivität aufnehmen, sobald er bestimmt worden ist. Die einzigen Ausnahmen sind Kletter- und Springerfähigkeiten. Ein Lemming mit diesen Talenten wird sie nicht benutzen, bis er auf eine Wand oder einen Abgrund trifft.

Wichtiger Hinweis: Sie haben nur eine limitierte Anzahl jedes Talents für jeden Level. Diese wird durch die Zahl über jedem Icon angezeigt. Eine leere Stelle über dem Icon heißt, daß Sie keinen Einsatz dieser Fähigkeit mehr übrig haben.

Die Nummer über dem großen Minus-Zeichen (das "Lemmings-Durchsatz verringern"-Icon) ist die originale Rate, mit der Lemmings den Level betreten. Die Nummer über dem Plus-Zeichen ("Lemmings-Durchsatz erhöhen") ist die aktuelle Geschwindigkeit, mit der die Lemmings aus der Falltür kommen. Sie können die Rate nach Belieben durch Anklicken von Plus- und Minus-Symbol verändern. Dabei ist es aber nicht möglich, unter die Originalrate zu gehen. Die Rate von 1 ist die generelle Geschwindigkeit der Neuankömmlinge, zirka alle zwei oder drei Sekunden. Eine Rate von 99 dagegen ist ein Dambruch - hilfe, sie kommen!

STEUERUNG DER LEMMINGS

Um einen Lemming etwas ausführen zu lassen, klicken Sie zuerst das gewünschte Talent in der Icon-Leiste. Dann bewegen Sie den Cursor auf den Lemming Ihrer Wahl (Hier verwandelt sich das Fadenkreuz in eine Box, die den Lemming einrahmt). Dann wird der Lemming einfach per Mausklick mit der Fähigkeit ausgestattet. Versichern Sie sich, daß Sie das Talent auch tatsächlich einsetzen können, den falls keine Reserve übrig ist, passiert rein garnichts.

Manchmal marschieren die Lemmings so dicht zusammen, daß Sie sie nicht auseinanderhalten können. Wie Sie sich vorstellen können, ist es in dieser Situation sehr schwierig, einen bestimmten

Lemming anzusteuern. Als Hilfe drücken Sie die Steuerungstaste (Strg) auf der Tastatur und die Fähigkeit wird automatisch einem Lemming verliehen, der ein Läufer (und bsp. kein Brückenbauer oder Springer) ist.

Nur zur Erinnerung: Einge Levels sind mehrere Bildschirme breit, also behalten Sie die Micro-Karte immer im Auge, um die Lemmings zu beobachten, die gerade nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Um das Sichtfenster der Lemmings-Welt zu verschieben, klicken Sie einfach die Pfeile an, die Sie unterhalb der Spielwelt finden. Um das Scrolling zu beschleunigen, verschieben Sie den Scroll-Knopf, der sich zwischen den Pfeilen befindet. Wenn Sie es wirklich eilig haben, können Sie auch den gewünschten Bildausschnitt auf der Micro-Karte anwählen.

Tastatur-Kontrollen:

Gelegentlich kommt es vor, daß Sie einige Lemmings-Steuerbefehle besser per Tastatur eingeben. Das ist besonders sinnvoll, wenn die Bildschirmaktionen etwas hektisch werden und Sie das Spiel sofort pausieren möchten, ohne die Maus zu bemühen. Die Kommandos, die mit der Tastatur eingegeben werden, liegen auf den folgenden Tasten:

- 1- Wählt "Kletterer"-Fähigkeit
- 2- Wählt "Springer"-Fähigkeit
- 3- Wählt "Bombe"-Fähigkeit
- 4- Wählt "Blocker"-Fähigkeit
- 5- Wählt "Brückenbauer"-Fähigkeit
- 6- Wählt "Horizontalbuddler"-Fähigkeit
- 7- Wählt "Diagonalwühler"-Fähigkeit
- 8- Wählt "Vertikalwühler"-Fähigkeit
- + (Plus-Zeichen) - erhöht den Lemmings-Fluß



-(Minus-Zeichen) - bremst den Lemmings-Fluß

9- Pausiert das Spiel

0- Aktiviert schnellen Vorlauf

P- Pausiert das Spiel

STRG- Teilt eine Fähigkeit nur einem Läufer zu, wenn viele Lemmings eng zusammenstehen

F1- Bringt das "Help"-Menü auf den Schirm, wenn Sie Hilfe brauchen

LEVEL-BEENDET-BILDSCHIRM

Dieser Bildschirm taucht auf, wenn Sie einen Level - auf die eine oder andere Weise - beendet haben. Der Computer analysiert, wieviel Lemmings Ihnen anvertraut wurden, egal, ob Sie nun am Leben, im Lemming-Himmel, plattgedrückt oder was auch immer sind. Dann entscheidet der Computer, ob Ihre Leistung bei der Lemmings-Rettung gut genug war, um in den nächsten Level vordringen zu dürfen.

Außerdem erscheinen drei Optionen, die Sie anklicken können:

Next Level läßt Sie in die nächste Stufe aufbrechen, wenn Sie erfolgreich waren. Wenn das nicht der Fall ist, haben Sie mit **Replay** Level die Chance, den letzten Abschnitt zu wiederholen.

Action Replay: Diese Option startet den Level von Beginn und zeigt alle Ihre Aktionen noch einmal. Zu jeder Zeit können Sie die Maus klicken und von dort an weiterspielen.

Choose Level: Holt den Levelauswahlbildschirm wieder zurück

Pull down menu: Diese Option kann genauso gewählt werden, wenn Sie das Menü mit einem Maustastendruck am oberen Bildschirmrand herunterziehen. Haben Sie die Wahlmöglichkeiten gelesen, können Sie eine Option starten, indem Sie mit dem Cursor auf den Befehl fahren und dann die Maustaste loslassen. Die Menüpunkte sind:

File: Das Menü gibt Ihnen die Möglichkeit, mit **“Next Level”** den nächsten Level anzuwählen (falls Sie den vorherigen komplettiert haben), **“Choose Level”** (bringt Sie in den Levelauswahlbildschirm), **“Action Replay of last Level”** (wiederholt Ihre Spielaktionen, einfacher Mausclick genügt, um jederzeit einzusteigen) oder **“Exit”**, um das gesamte Programm zu beenden.

HINWEISE UND TIPS

1. Wenn die Lösung zu komplex erscheint, sollten Sie nach einer weniger komplizierten suchen - oft liegt die Antwort näher, als Sie denken (In späteren Spielstufen kann die Lösung aber auch komplexer sein, als sie scheint).
2. Ein Weg, die Lemmings am Herumstreuen zu hindern (außer der offensichtlichen Zwei-Blocker-Methode): Lassen Sie einen Lemming ein Loch graben, um die anderen dort zu fangen und verwandeln Sie den Gräber in einen Bruuckenbauer, damit er sich nicht aus dem Bild herausbuddelt.
3. Bei Hindernissen mit Pfeilen kann nur in Pfeilrichtung gegraben werden. Beispielsweise nötigt ein Berg mit Pfeilen von links nach rechts den Lemming, auch in diese Richtung zu buddeln. Er wird nicht in der Lage sein, andersherum zu graben.

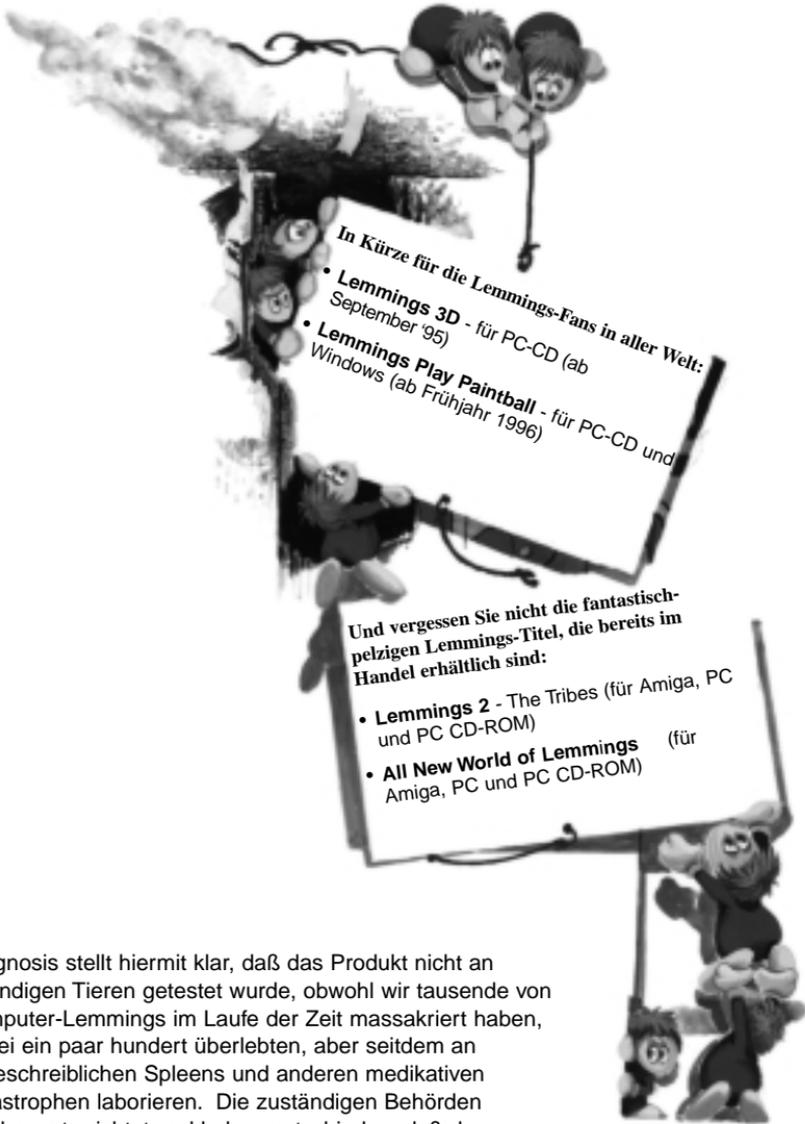


4. Sie können eine Brücke strecken, indem Sie den Brückenbauer einen oder zwei Schritte machen lassen, bevor er weiterbaut.
5. Meistens brauchen Sie sich nur auf einen Lemming zu konzentrieren. Das bedeutet aber nicht, daß Multitasking nicht sinnvoll ist...
6. Es gibt keinen Tip Nummer 6.
7. Wenn Sie den Level zum ersten Mal sehen, sollten Sie sofort pausieren, um einen genaueren Blick auf den gesamten Level zu werfen und Ihre Strategie zu planen.
8. Lemmings sind unglaubliche Künstler, wenn es darum geht, sich durch die winzigsten Durchgänge zu quetschen. Das kann nützlich sein, aber meistens ist das extrem entnervend.
9. Wenn Lemmings mit verschiedenen Talenten zusammenarbeiten, können seltsame und wundervolle Dinge passieren. Experimentieren Sie einfach!
10. Mit Ausnahme von Blockern kann ein Lemming mit einem Talent eine andere Fähigkeit übernehmen. Das kann sehr nützlich sein.
11. Achtung, der Unterschied zwischen einem unschädlichen und tödlichen Fall kann nur einen Pixel ausmachen.
12. Wenn Sie einen Blocker nicht sprengen möchten, gibt es immer andere Wege, um ihn "herumzukommen".
13. Lagern Sie genügend Erfrischungen und Knabbereien in der Nähe. Ausgedehntes Spielen macht hungrig und durstig!
14. Versuchen Sie, Lemmings nicht länger als 20 Stunden am Stück zu spielen. Ihre Augen könnten langsam herausfallen.

MITWIRKENDE

Drehbuch	Russel Kay, David Lees
Kostüme	Mark Ireland, Geoff Gunning
Animation	Geoff Gunning
Stunt-Hund	„Ben“
Originalmusik produziert von	Tim Wright, Tony Williams
Musikkonvertierung	PC Music
Chefbeleuchter	David Cowan
Catering	Clark und Sheilla Brittas
Fahrer	Richard Swinfen
Foley Design	Brian Marshall
Produzenten	Bill Allen, Richard Baxter
Product Manager	David Dyett
Windows Hilfsfiles	Michael J. Farren
Trainierte Killer	Paul Charlesly, Craig Duddle, Paul Evason, Chris Rowley, LoL Scragg
Qualitätskontrolle	Stuart Allen, Paul Evason, Lee O'Connor, Pat Russel, John Walsh, Jonathan Wild
Genereller Hundekörper	Andrew Parsons
Anleitung	Damon Fairclough (nach dem Original von Mark Tsai und Alexander Aranyosi)
Übersetzung	Ingo „Schwarzer Lamborghini“ Zaborowski
Packungsgestaltung	Keith Hopwood
Anleitungsdesign	Anthony Roberts
Boom Operator	„Booming“ Jack McBoom
In-Haus-Tänzer	Wobbly Albert und seine seltsamen Leute





Psygnosis stellt hiermit klar, daß das Produkt nicht an lebendigen Tieren getestet wurde, obwohl wir tausende von Computer-Lemmings im Laufe der Zeit massakriert haben, wobei ein paar hundert überlebten, aber seitdem an unbeschreiblichen Spleens und anderen medikativen Katastrophen laborieren. Die zuständigen Behörden wurden unterrichtet und haben entschieden, daß das Quälen von Computer-Tieren, selbst Lemmings, nicht unter ihren Einflulbereich fällt.

DIESES PRODUKT IST COPYRIGHT

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt LEMMINGS FOR WINDOWS, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis © und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.
LEMMINGS FOR WINDOWS Einbandillustration Copyright © 1995 Psygnosis Ltd

Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ Tel: +44 - 51 - 709 5755

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis Ltd.