

Spielanleitung

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 ALL NEW WORLD OF LEMMINGS, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehält. 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.
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS Einbandillustration Copyright © 1994 Psygnosis Ltd

© 1994 DMA DESIGN / PSYGNOSIS

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



Inhalt

Inhalt	3
Spielvorbereitung	5
Dinge zu tun	5
Was bisher geschah ...	11
Steuerung	17
Spielregeln	21
Fähigkeiten	25
Werkzeuge	29
Ungeheuer	33

Spielvorbereitung

“Es gibt zwei Arten von Geschichten: die erfundenen und die entdeckten. Die erfundenen Geschichten entspringen allein der menschlichen Phantasie. Wertvoller aber sind die entdeckten Geschichten, Begebenheiten aus Zeiten lange bevor es einen Schriftsteller gab, der sie zu Erzählungen formte, oder einen Leser, der sie nacherleben konnte. In solchen Geschichten verbirgt sich das Wesen der Welt.”

DER CHRONIST

Reiseführer

All New World of Lemmings

Die neue Welt der Lemminge

Alles zum Überleben vor Ort!

Jederzeit griffbereit halten!

Spielvorbereitung

Jetzt beginnt die dritte Folge der spannenden Lemming-Saga ...

Amiga

Die Spielvorbereitung auf dem Amiga ist kinderleicht! Nur den Amiga einschalten, Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk DF0: einlegen und den Bildschirmanweisungen folgen. Amiga-Installationsanweisungen finden Sie in der Readme-Datei auf der Diskette.

IBM-PC

Zum Installieren des Spiels auf der Festplatte gibt es ein eigenes Installationsprogramm. Die erste Diskette in Laufwerk A: einlegen, und auf dieses Laufwerk wechseln. Bei der Eingabeaufforderung A:> den Befehl {INSTALL} eingeben und die Eingabetaste drücken. Danach erscheinen verschiedene Optionen zur Anpassung des Spiels an das vorhandene System.

PC-CD ROM

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben Sie den entsprechenden Kennbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt ein. Drücken Sie zum Schluß die Eingabetaste. Beispiel: D:(Eingabetaste) Geben Sie danach den Befehl INSTALL ein und drücken Sie die (Eingabetaste).

Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel einrichten möchten. Nach der Installation können Sie sofort zu spielen beginnen. Wenn Sie das Spiel zu irgendeinem späteren Zeitpunkt spielen wollen, schalten Sie in das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert ist, und geben "L3" ein.

Hinweis.

Wenn das Spielverzeichnis C:\L3, D:\L3, C:\Games\L3 oder D:\Games\L3 ist, können Sie das Spiel ganz einfach starten, indem Sie am Prompt des CD-ROM-Laufwerks "L3" eingeben.

Dinge zu tun

“Wat die allet konnten, diese
Lemmings! Habb mich
imma schon gefraacht, wo die
ständich ihre Ennagie von
gekricht ham.”

MÜNDLICH ÜBERLIEFERT



Lemminge!

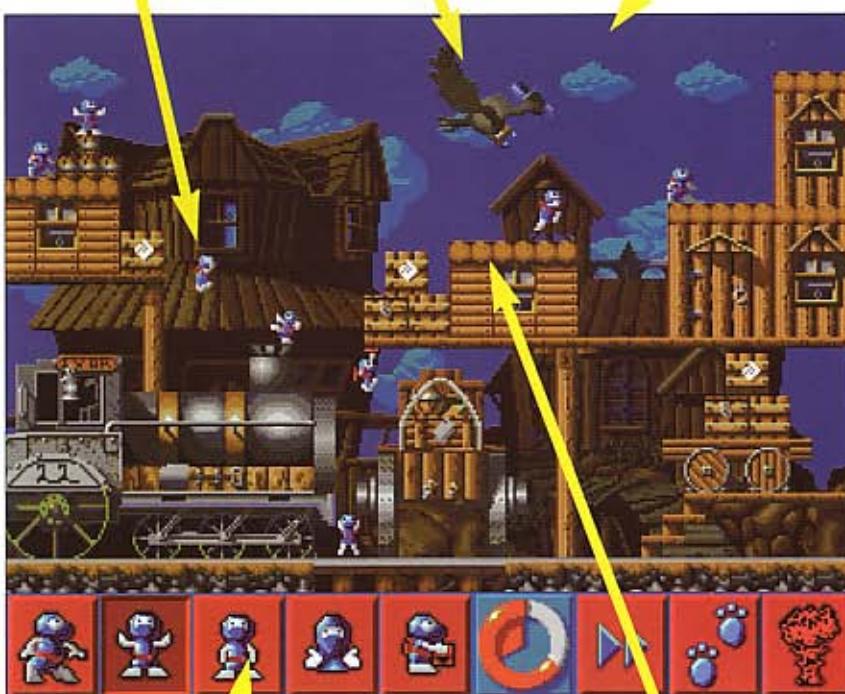
Wieder diese putzigen, grünhaarigen Kerlchen! Die müssen Sie retten!

Ungeheuer

Nur eines von den gefährlichen Plagegeistern in diesem Spiel.

Spielfläche

Die scrollende Landschaft, die es unbeschadet zu durchqueren gilt.

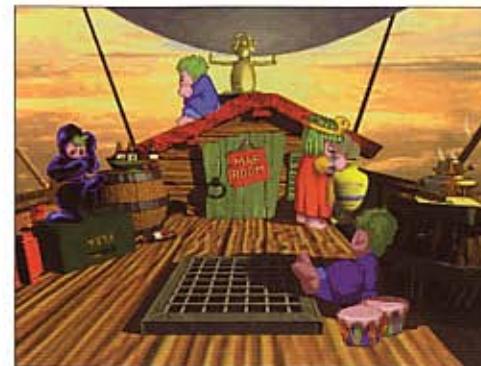


Fähigkeiten

Alle Lemminge haben diese Fähigkeiten.

Vordergrund

Der Boden, auf dem sich die Lemminge bewegen.



Archenbildschirm

Der Hauptmenübildschirm. Setzen Sie den Cursor auf einen der hier angezeigten Lemminge, und wählen Sie die Option. Die getroffene Auswahl wird markiert dargestellt. Die Optionen haben folgende Bedeutung:



Karte

Ruft den Kartenbildschirm auf. Dort können Sie die gewünschte Spieldiese wählen.



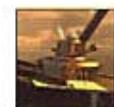
Direktwahl

Damit wählen Sie einen der drei Lemmingstämme und stürzen sich direkt in das Spielgeschehen..



Optionen

Ruft das Optionsmenü auf. Die Einstellungen können Sie nach Bedarf ändern.



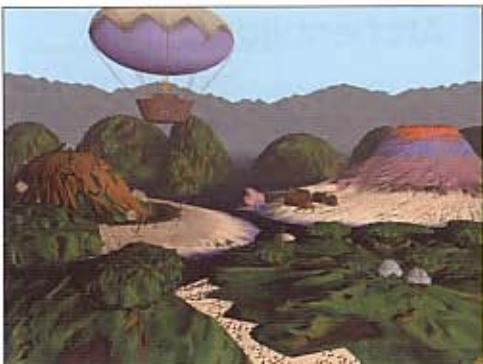
Laden/Speichern

Wenn Sie vom Spiel genug haben (warum), können Sie Ihre Spielposition speichern und später wieder laden.



Beenden

Beendet das Spiel und kehrt zu DOS (PC) oder zur Workbench (Amiga) zurück.



Kartenbildschirm

Vom Kartenbildschirm aus können Sie die nächste Spieldiode starten oder zum Archenbildschirm zurückkehren. Zunächst müssen Sie festlegen, auf welcher Insel Sie spielen möchten. Wenn der Cursor auf einer Insel steht, wird diese markiert dargestellt.

In einem eingeblendeten Zwischenbericht erfahren Sie, wie erfolgreich Sie bei der Lemmingrettung bereits waren. Wählen Sie die Insel, die Ihnen am verheißungsvollsten erscheint. Damit begeben Sie sich zu den Lemmingen in die Welt der Klassik ([CLASSIC]), des alten Ägypten ([EGYPTIAN]) oder der Schatten ([SHADOW]).

Zum Starten der gewählten Spieldiode klicken Sie mit der linken Maustaste, zum Wiederholen der Ebene mit der rechten Maustaste.

JEDER PUNKT IST EIN LEVEL
Wenn der Cursor sich auf einem dieser Punkte befindet, und Sie die

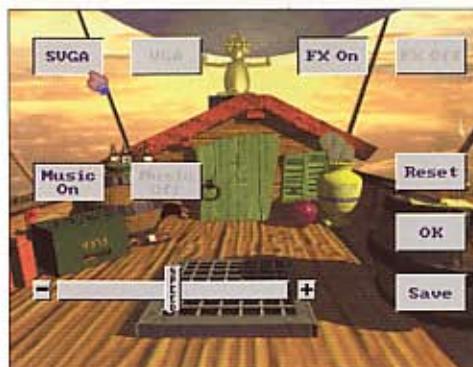
LINKE MAUSTASTE drücken, können Sie den Level wieder spielen. Durch das Drücken der **RECHTEN MAUSTASTE** laden Sie einen REPLAY von Diskette. Die Replays werden im "WIE MAN SPIELT". Abschnitt näher beschrieben.

SAVED REPLAY TASTE
Wenn Sie diese Taste drücken, nachdem Sie einen Level durchgespielt haben, wird dieser als REPLAY Level gespeichert.

Es gibt nur einen REPLAY (Wiederholung) pro Level, für jeden abgespeicherten Spielstand. Jeder Spielstand hat verschiedene REPLAYS gespeichert.

LINKE MAUSTASTE
Wenn Sie mit dieser Taste klicken, kehren Sie zum Archenbildschirm zurück.

DIES IST DER FORTSCHRITTS BILDSCHEIM



[Optionen]

Die Optionen gelten zum Teil nur für bestimmte Rechnerausrüstungen. Sämtliche Einstellungsmöglichkeiten sind unmittelbar verständlich.

[Mouse Speed] (Mausgeschwindigkeit)

Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der sich der Mauscursor über den Bildschirm bewegt. Schneller: Schieber nach rechts ziehen. Langsamer: nach links ziehen.

SVGA/VGA

Wählt entweder den 16farbigen (VGA) oder den 256farbigen Anzeigemodus (SVGA).

[Music On/Off] (Musik ein/aus)

Schaltet die Hintergrundmusik ein/aus. Mit Musik ist das Spielerlebnis intensiver.

[Sound Effects On/Off] (Soundeffekte ein/aus)

Schaltet die Geräusche ein/aus.



[Load/Save] (Laden/Speichern)

Bei einem so umfangreichen Spiel wie {"All New World of Lemmings"} ist es mehr als unwahrscheinlich, daß Sie sämtliche Ebenen an einem Abend abschließen. Daher können Sie Ihre Spielposition speichern und später wieder laden. Die kleinen Balken zeigen an, wie weit Sie bei der

Rettung der drei Stämme bereits vorangekommen sind.

Auf dem Amiga und dem PC lassen sich acht verschiedene Spielstände speichern. Damit haben Sie z. B. die Möglichkeit, verschiedene Lösungsstrategien für eine bestimmte Ebene auszuprobieren, ohne das bis dahin fehlerfreie Spiel zu verlieren.

Direktwahl

Wenn Sie mit der Maus auf dem Archenbildschirm einen der drei Lemminge wählen, gelangen Sie direkt zum Spiel, ohne daß ein Zwischenbericht erscheint oder eine Insel gewählt werden muß. Wenn Sie zu den Ungeduldigen zählen oder die Faszination der Lemminge schon von früher her kennen, werden Sie diese Möglichkeit zu schätzen wissen.

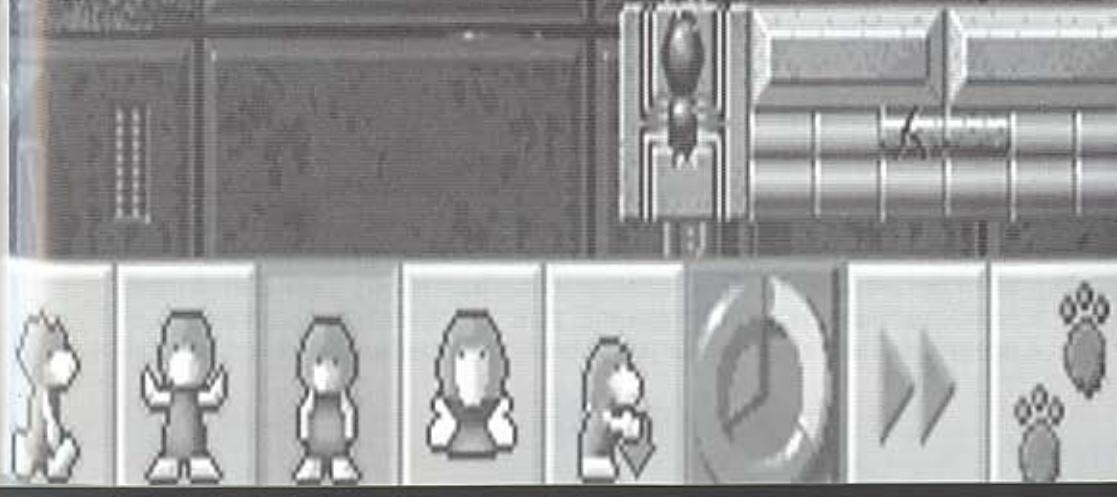
[Exit] (Beenden)

Früher oder später muß man auch mal was anderes tun als "Lemminge" spielen, z. B. nachts zumindest ein Stündchen Schlaf einlegen. Wählen Sie ["Exit"], um zur Normalität des Betriebssystems zurückzukehren.

Was bisher geschah ...

"Jimmy McLemming war bereits in jungen Tagen ein Held. Ich weiß nicht, welche der über ihn erzählten Geschichten wahr sind und welche nur Angeberei, aber ich habe nie daran gezweifelt, daß er noch größere Taten vollbringen würde."

DER BAUMEISTER DER ARCHE



Was bisher geschah ...

Ein anderes Land.

Eine andere Zeit.

Ein Reich der Wunder. An diesem wundersamen Ort liegt ein Schiff. Für das ungeübte Auge erscheint es eher als Ansammlung von Holzplanken mit den groben Umrissen eines Schiffs. Auch der riesige Ballon über der Kabine wirkt eher sonderbar. Bei näherem Hinsehen fällt auf, daß die Form des Bootsrumpfs nicht sonderlich zur Seetüchtigkeit beiträgt. Erst aus kürzester Distanz erkennt man, daß es sich um eine majestätische Arche handelt, die anscheinend eher als Zierstück und nicht als hochseetaugliches Schiff konstruiert wurde.

Mit der Annahme, daß dieses Schiff gar nicht zum Fahren gebaut wurde, liegen Sie aber nur halb richtig. Denn Ihnen fehlt die entscheidende Information: Das Schiff dient zum Fahren in der Luft!

Majestätisch löste sich die Arche vom Boden und erhob sich in die Luft, ganz so, wie sich eine Schuhsohle vom Boden löst, wenn man auf einem Kaugummi gestanden hat. Das mehrmals mit lauten Krachen wieder auf den Boden stoßende Gefährt riß Löcher in die Wiese und schreckte die Vögel auf. Einige Fehlversuche später stieg das Luftschiff dann endlich dem blauen Himmel entgegen.

Neugierig äugten die an Bord versammelten Lemminge über die Reling.

Zu ihnen gehörte auch der junge Jimmy McLemming.

Jimmy war überaus zufrieden mit sich selbst. Als unter ihnen der Erdboden versank, dachte er über seine Heldentaten nach. Vor nicht allzu langer Zeit hatte er allen Stämmen der Lemminge die Botschaft überbracht, sich hier zu versammeln. Wenn er nicht gewesen wäre, hätte niemand von der großen Gefahr gewußt, die sie alle bedrohte. Zugegeben, eigentlich hatte er diese Aufgabe zuerst gar nicht gewollt, zum Schluß war aber doch alles gut ausgegangen. Natürlich ging er jetzt herum und prahlte, daß ohne ihn die



Lemmingrasse ausgelöscht worden wäre. Er hoffte, seine Heldentaten würden in die Chronik der Lemminge eingehen. Er ging sogar so weit, den Häuptling der Lemminge um ein eigenes Sternbild am Nachthimmel zu bitten.

Der Häuptling antwortete ihm, er sei wohl übergeschnappt. Schön und gut, Jimmy habe zwar die Lemminge vor einer großen Gefahr bewahrt, aber jeder andere hätte das auch gekonnt. Jimmy brach daraufhin in lautes Schluchzen aus, worauf ihm der Häuptling schnell einen Kaugummi gab, um ihn zu beruhigen. Damit gab sich Jimmy erst einmal zufrieden.

Das sich an Deck der Arche drängelnde Lemmingknäuel wirkte von oben wie der Flor eines grün gefärbten

Berberteppichs. Vom Hauptdeck aus sah man den Häuptling an der höchsten Stelle der Arche stehen. Voller Erwartung lauschten das Lemmingvolk seinen Worten: "Wir haben eine lange und gefährliche Reise vor uns!" Seine ehrfurchtgebietende Stimme drang den versammelten Lemmingen durch Mark und Bein.

"Das heißt: lang und todlangweilig, oder?" quiekste aus der Menge ein Lemming.

"Na ja, eigentlich schon", gab der Häuptling mit einem längst nicht mehr eindrucksvollen Ton zu, "aber es muß doch interessant klingen, aufregend und ... mmm ... gefährlich, nicht? Ich bin doch um den Zusammenhalt der Stämme besorgt. Einer für alle und alle für einen und so. Ein Häuptling muß das wenigstens versuchen, oder?" Er unterbrach kurz seinen Redefluß, um Atem zu holen, und zupfte seine Kapitänsmütze zurecht. Und wieder tönte seine gewaltige Stimme über das Deck.

"Wir haben eine lange und monotone Reise vor uns ..."

Nach vielen Tagen ereignisloser Reise (das Interessanteste unterwegs war das Durchfliegen einer etwas wärmeren Luftsicht und das Sichten einer Federwolke steuerbords) tötete die Langeweile den Passagieren den letzten Nerv. Es geschah einfach nichts! Um die Eintönigkeit etwas zu durchbrechen, schloß man Wetten ab, ob an einem bestimmten Tag die Sonne fünf Stunden

lang scheinen würde – oder sechs. Außerdem gingen die Lebensmittelvorräte langsam zur Neige. Der mitgeführte Proviant bestand hauptsächlich aus der schleimigen, ungenießbaren Spinatpflanze. Daher waren manche Lemminge sogar erleichtert, als die Vorräte tatsächlich ausgingen. Nun hieß es zwar Kohldampf schieben, aber selbst bei wochenlangem Fasten nahmen die rundlichen Lemminge kein Gramm ab. Darin waren sie wie Kamele, allerdings was das Essen angeht, nicht das Trinken.

Jimmy lebte von seinem Kaugummi, der mittlerweile überhaupt keinen Geschmack mehr hatte und völlig unappetitlich war. Aber besser etwas Unappetitliches als gar nichts. (Das folgte aus seiner Lemming-Logik.) Gerade als er den ausgelutschten Gummi zur sicheren Aufbewahrung hinter das Ohr kleben wollte, riß ihn ein Ruf aus seiner Trägheit:



"Laaand!"

"Wir können da nicht landen, du Spinner!"

"Nein, ich wollte sagen, dort drüben ist Land!"

"Warum hast du das nicht gleich gesagt?"

"Hab' ich doch!"

Es schien sich um eine vielversprechende Insel zu handeln. Als sie jedoch näher herankamen, konnten sie ein Dutzend bis an die Zähne bewaffneter Söldner erkennen, die dort ausgesetzt worden waren. Bei ihrem Anblick konnte man es schon mit der Angst zu tun bekommen – also konnten die Lemminge dort nicht landen. Die Arche flog weiter; noch war genug Antriebsenergie in Reserve.

In regelmäßigen Abständen tauchten im Meer Inselgruppen auf, aber zur Verzweiflung der Lemminge war keine für sie geeignete darunter: Die Inseln waren zu groß, zu klein, zu unheimlich, zu unwirtlich, zu langweilig oder völlig idiotisch. Oft waren die Inseln auch schon von jemandem oder von etwas besetzt. Der Ausruf: "Laaand!" wurde regelmäßig mit demselben Kalauer beantwortet, und ebenso regelmäßig folgte die Enttäuschung, wenn sich die Insel alles andere als ideal herausstellte. Immer, wenn sie auf eine neue Insel stießen, flogen sie, vom Talwind getrieben, dicht über dem Boden zwischen den Bergen hindurch. Auch bei der folgenden Insel war das nicht anders.

"Laaand in Sicht!"

Kurze Stille.

"Mal wieder!"

Das mußte es diesmal sein. Sie waren inzwischen doch schon so oft um die Welt geflogen, daß einem schwindlig werden konnte. Oder hatten sie den Planeten etwa schon verlassen?

Ein orangefarbener Berggipfel von beeindruckender Größe ragte vor der Arche in die Höhe. Jimmy schrie vor Entsetzen und rannte zur nächsten Tür. Er mochte orangefarbene Berge überhaupt nicht und zog es vor, sich zu verkriechen. Eine Laune des Zufalls wollte es, daß die Tür in das Innerste der Arche führte: in den Maschinenraum.

Die "Maschine" der Arche war höchst sonderbar. In der Mitte des Raums hing an Kabeln und dicken Drähten ein kleiner Metallgegenstand. Jimmy war von seinem Glanz geblendet. Beim ersten kurzen Blick sah der Gegenstand bronzen aus. Beim nächsten Blick erschien er silbern. Als Jimmy noch einmal zaghaft durch die Finger einen Blick riskierte, glaubte er, der Gegenstand sei aus Gold.

Es war der Talisman! Und wozu sich der alles verwenden ließ! Er konnte ein Luftschiß antreiben, Wasser in Suppe verwandeln, auf Glatzen Haare wachsen lassen (wo sollte die grüne Lemminghaarpracht sonst herkommen?), er gab auch eine brauchbare Frisbeescheibe ab und ließ sich sogar als Teller für die Suppe benutzen. Es schien kaum etwas zu geben, das er nicht konnte. Also, dachte sich Jimmy, kann der Talisman auch meinem Kaugummi wieder neuen Geschmack verleihen ...

An Deck beriet sich der Lemminghäuptling mit seinen Kohorten. Nach aufgeregtem Winken und einem Sturm grüner Köpfe beschloß man, die Frage der Bewohnbarkeit dieser neuen Insel mit einem schnellen Blick durch das Fernrohr zu klären. Und das war ein weiser Entschluß, denn dort wimmelte es von Monstern! Es war gut, daß sie gar nicht erst zu landen versucht hatten: Der Talisman hätte zum Wiederaufladen seiner Zauberkraft wochenlang gebraucht – und so lange hätten sie auf der Insel festgesessen.

"Das haben wir gerade noch rechtzeitig gemerkt", sprach der Häuptling und beglückwünschte sich selbst zu seinen ach so tollen Führungs- und sonstigen Qualitäten.

In diesem Augenblick verlor die Arche plötzlich an Höhe.

Man schleifte Jimmy aus dem Maschinenraum und brachte ihn vor den Häuptling. Der Übeltäter sah wie ein begossener Pudel aus (sofern ein Lemming überhaupt einem Pudel ähnlich sehen kann – vielleicht einem aufrecht stehenden Pudel mit grünem Fell und fehlender Arbeitsmoral). Der Talisman hatte aufgehört zu glänzen, und seine Zauberkraft ließ stetig nach. Sie würden zwar nicht sofort landen,



aber das wiederum stellte ein neues Problem dar, denn es sah danach aus, als würden sie hinter den Inseln auf dem Meer niedergehen.

In Windeseile verbreiteten sich Bestürzung und Aufruhr.

Während die Arche immer tiefer sank, faßte man den Beschuß, daß die Lemmingstämme auf die Insel abspringen sollten, solange noch Gelegenheit dazu war. Nach der Lemming-Logik war eine feindliche, gefährliche Insel immer noch besser als gar keine. Als erstes sprangen die furchtlosen Schattenlemmige ab.

Der Lemminghäuptling schritt am Bug des schwankenden Schiffes auf und ab und sah eine Spur besorgt aus. Da er nicht nur Häuptling der Lemminge, sondern auch Großhäuptling der Lemminge war,

hatte er auch die Position des Ehrenkapitäns der Arche inne. Und das hieß, daß er erst als letzter von Bord gehen konnte. Nervös zupfte er

an seiner Kapitänmütze.

„Ähem, Jimmy“, begann er schließlich.

„Ja, Käpt'n?“ antwortete der junge Lemming.

„Wie würde dir eine sofortige Beförderung gefallen? Äh ... und den kleinen Zwischenfall vergessen wir einfach.“

Jimmy strahlte über das ganze Gesicht und suchte aufgeregzt nach Worten.

„Da, bitte schön ...“, sagte der Häuptling und reichte Jimmy die Kapitänmütze, griff sich aus dem Schiffsvorrat einen Schirm und sprang über Bord.

„Und tschüs!“ war das letzte, was Jimmy von ihm hörte.

Die Würfel waren also gefallen. Die Lemminge mußten sich auf diesen Inseln am Ende der Welt eine neue Heimat suchen. Wenn sie doch nur nicht so weit über die Gegend verstreut gelandet wären! Etwas Gutes gab es aber auch. Als Jimmy an Deck der Arche stand, dachte er über sein Glück nach: Er besaß ein ganzes Schiff für sich alleine, und – noch viel besser – er hatte den leckersten Kaugummi der Welt!



Steuerung

Reporter:

“Wie ich höre, waren die Bedingungen da draußen sehr hart. Würden Sie noch einmal zurückgehen?”

Augenzeuge:

“Zurück?!?!? Sind Sie verrückt??!”

AUS EINEM INTERVIEW DES LNN
(LEMMO NEWS NETWORK)

Steuerung

Amiga und PC

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Eine Maus gehört zur Standardausstattung des Amiga, und auch die meisten PC sind mittlerweile mit einer Maus ausgerüstet. Von daher sollte es also keine Probleme geben. Wie funktioniert die Maussteuerung?

Durch Verschieben der Maus bewegen Sie den Cursor auf dem Bildschirm. Durch Klicken mit der linken Maustaste wählen Sie im Steuereld die Fähigkeit, auf welcher der Cursor gerade steht (siehe "Fähigkeiten"). Klickt man danach (wieder mit der linken Maustaste) auf einen Lemming, führt dieser die entsprechende Handlung aus.

Steuerung

ESC	Ebene neu anfangen
Z/X	Fähigkeit links/rechts
F1-F5	Fähigkeiten auswählen
P	Pause
F12	Übersichtskarte ein/aus
M	Musik ein/aus
S	Soundeffekte ein/aus
R	Wiederholung
Eingabetaste	Schneller Vorlauf ein/aus

Auf Kartenbildschirm

F1	Archenbildschirm
1	Ägypten
2	Schatten
3	Antike

Auf Menübildschirmen (allg.)

F10 Zu DOS zurückkehren

Auf Archenbildschirm

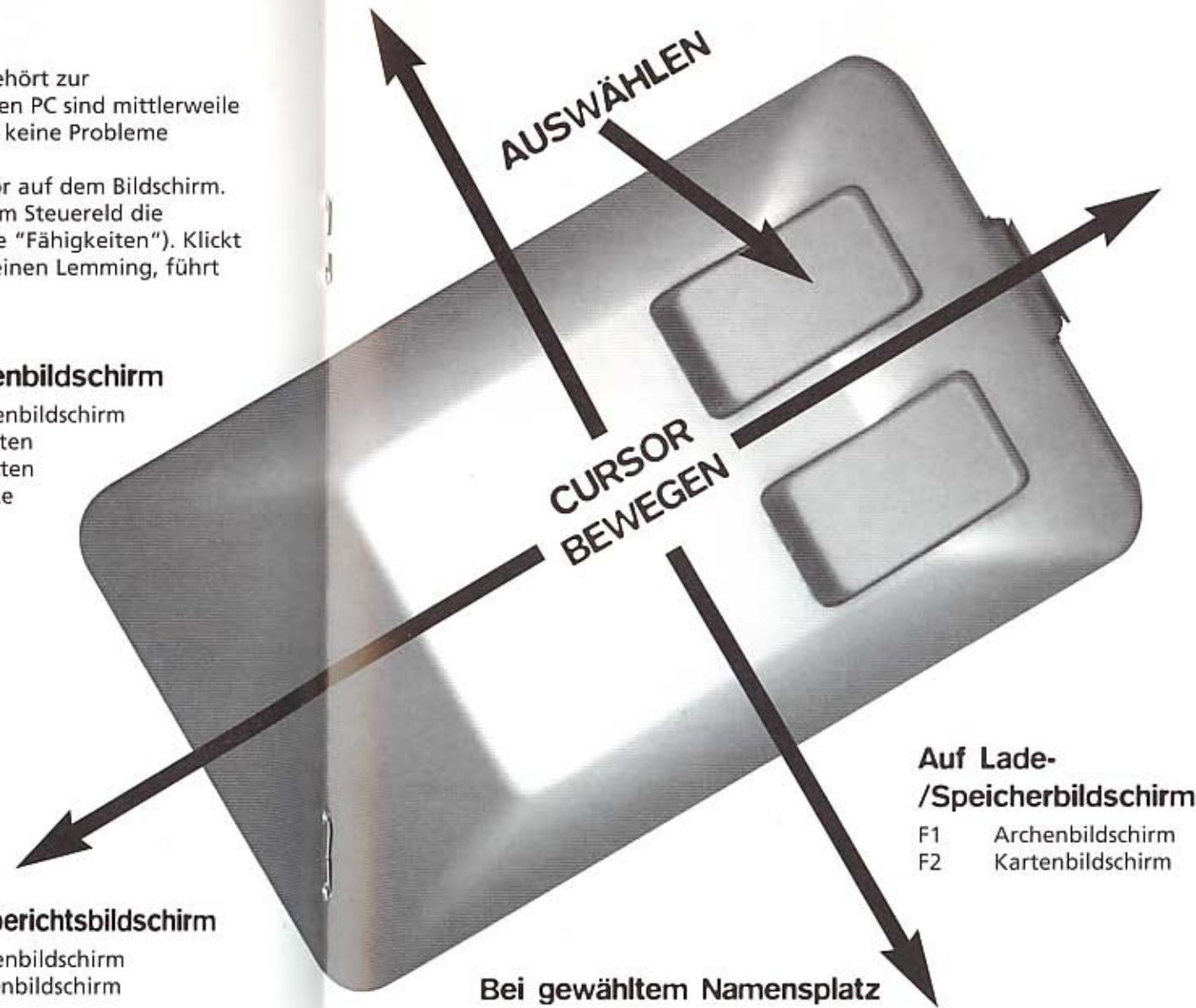
F2	Kartenbildschirm
F3	Optionen
F4	Laden/Speichern
P	Übungsebene spielen
D	Demo abspielen

Auf Zwischenberichtsbildschirm

F1	Archenbildschirm
F2	Kartenbildschirm

Auf Optionsbildschirm

F1	Archenbildschirm
F2	Kartenbildschirm



Bei gewähltem Namensplatz

ESC	Abbrechen
Rücktaste	Zeichen löschen
Eingabetaste	Spiel unter angegebenem Namen speichern

Spielregeln

“Zehn Teile Holz und einen Teil verborgenen Goldschatz mischen, Wasser hinzugeben, eine Prise Magie daraufstreuen, zurücktreten und warten, daß das Schicksal seinen Lauf nimmt.”

DAS GROSSE INSELRETTUNGSBUCH

FÜR LEMMINGE

Scanned
by
Thalion

Spielregeln

Ziel des Spiels

Zu Spielbeginn gehören jedem Stamm 20 Lemminge an. Beim Aufrufen der ersten Spielebene purzeln zehn von ihnen aus der Falltür und machen sich nach wahrer Lemming-Art auf den Weg. Manchmal sind auf einer Ebene auch noch andere Lemminge vorhanden, die bereits früher aus der Arche gefallen sind und nun an ausweglosen Stellen festsitzen.

Worin besteht Ihre Aufgabe? Natürlich darin, die umherirrenden Lemminge zu retten. Dazu lassen Sie einige Ihrer Lemminge zu ihren feststeckenden Stammesgenossen gehen und befreien sie mit Hilfe eines geeigneten Werkzeugs (siehe "Werkzeuge").

Nach gelungener Rettung schließt sich der befreite Lemming unerschrocken den anderen an. Für die weiteren Spielebenen gilt dann: Wenn der Gruppe zehn Lemminge angehörten, treten zehn in die neue Ebene ein. Wenn auf der vorigen Ebene einige Lemminge umgekommen sind, ist die Anfangsgruppe entsprechend kleiner. Wenn Sie unterwegs festsitzende Lemminge befreit haben, fangen in der neuen Ebene zwar immer noch zehn an, die übrigen stehen aber als Reserve bereit, d. h. sollte ein Lemming umkommen, rückt ein Ersatzlemming aus der Reserve nach.

Die Stämme

In diesem Spiel kommen nicht alle Lemmingstämme vor, sondern nur drei. Die anderen Stämme erscheinen demnächst als Zusatzdisketten. (Wird rechtzeitig in Zeitschriften und Geschäften angekündigt. Die Lemming-Saga geht weiter!) Je 30 Ebenen müssen die drei Stämme (der klassischen Antike, der Schattenwelt und des alten Ägypten) durchschreiten.

Lemminge markieren

Damit das Steuern der Lemminge etwas einfacher ist, kann ein bestimmter Lemming vorgewählt werden. Denn häufig tummeln sich eine Menge Lemminge an einer engen Stelle, so daß sich derjenige mit dem richtigen Werkzeug nur schwer direkt wählen läßt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Lemming, um ihn zu markieren. Wenn Sie anschließend mit der linken Maustaste auf eine Lemminggruppe klicken, wird nur der markierte aktiviert. Darüber hinaus wird jeder mit einem Werkzeug ausgestattete Lemming nacheinander markiert, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich in der Luft klicken.

Auf diese Weise steuern Sie garantiert den gewünschten Lemming an.

Spielende

Wenn der letzte Lemming Sie verläßt, verläßt Sie auch das Spielglück. So einfach ist das. Dann bleibt Ihnen nur noch übrig, von vorn anzufangen. Da es drei Stämme gibt, müssen Sie dreimal steckenbleiben, ehe Sie sich völlig geschlagen geben müssen.

Im Spiel kommen drei Lemmingstämme vor.
Die Zahl der Lemminge ist begrenzt.

Sind noch alle zu retten?

Die Zahl der auf einer Spielebene geretteten Lemminge bestimmt, wie viele Lemminge die nächste Ebene erreichen. Zum Abschließen einer Ebene brauchen Sie zwar nur einen einzigen Lemming zum Ausgang zu bringen. Aber mal ehrlich: Mehr wäre natürlich besser. Wenn Sie auf einer Ebene z. B. acht Lemminge gerettet haben, fangen Sie auf der nächsten Ebene mit acht an. (Dazu kämen eventuell noch Reservelemminge.) So geht es weiter, bis kein Lemming mehr übrig ist – und Sie den Lemmingstamm nicht geschafft haben.

Wiederholung

Durch Drücken von R zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Spielebene aktivieren Sie die Wiederholungsfunktion. Damit wird der (bis dahin aufgezeichnete) Spielverlauf der Ebene wiederholt. Während der Wiedergabe können Sie jederzeit das Spiel wiederaufnehmen und wie gewohnt Fähigkeiten und Lemminge auswählen. Damit wird das Abschließen der Ebene wesentlich leichter. Aber natürlich gibt's 'nen Haken ... Gerade weil es so einfach ist, zählt eine mit dieser Hilfsfunktions abgeschlossene Ebene nicht. Mit einem L-Zeichen wird angezeigt, daß die Ebene nur eine Übungsrunde war.

Sieg

Gewonnen haben Sie, wenn Sie alle Spielebenen abgeschlossen und dabei eine Mindestzahl an Lemmingen bis zum letzten Ausgang durchgebracht haben.

Fähigkeiten

“Es kommt darauf an (quiek) zu wissen, welche Tasten man drücken muß. Das und (quiek) die Quantenmechanik.”

Der alte Jimmy McLemming bei der Schilderung, wie er das Lemmingvolk abermals vor dem

UNTERGANG BEWAHRTE

Fähigkeiten

Den Lemmingen können Sie fünf verschiedene Fähigkeiten zuweisen. Wählen Sie die gewünschte Fähigkeit aus der unten abgebildeten Steuerleiste aus. Das gewählte Symbol erwacht als Animation zum Leben. Keine Sorge, wenn die Auswahl nicht besonders reichhaltig scheint. Die Lemminge können nämlich noch weitaus mehr, nur benötigen sie diesmal dafür Werkzeuge (siehe "Werkzeuge").



Gehen

Das Gehen ist am einfachsten zu meistern. Wenn der Lemming gerade als Blockierer, Gräber oder Brückenbauer beschäftigt ist, beendet er seine Tätigkeit und geht in seine ursprüngliche Richtung. Wenn er bereits als Geher unterwegs ist, dreht er sich auf der Stelle um und geht zurück. Das Gehen ist nach wie vor die Lieblingsbeschäftigung der Lemminge.



Blockieren

Ein Blockierer hindert die anderen Geher am Weiterlaufen. Und das nicht aus Gemeinheit, sondern aus Gemeinsinn! Denn er verhindert, daß die anderen armen Lemminge arglos in die größten Gefahren hineinlaufen – dazu haben sie nämlich ein außergewöhnliches Talent.



Springen

Damit springt der gewählte Lemming in Gehrichtung durch die Luft. Auf diese Weise kann er sogar Blockierer überspringen! Wenn er beim Anlaufnehmen von einem Vorsprung hinunterfällt, vergißt er einfach, daß er springen wollte.



Benutzen

Der Lemming von heute ist cleverer als damals und setzt, um etwas zu erreichen, die verschiedensten Werkzeuge ein. Sobald Sie dem gewählten Lemming diese Fähigkeit zugewiesen haben, benutzt er das Werkzeug, das er gerade dabei hat.



Fallen lassen

Damit läßt der Lemming den gerade mitgeführten Gegenstand fallen. Überlegen Sie sich aber zuvor genau, ob Sie wirklich keine Verwendung für das Werkzeug haben. Man kann nie wissen, ob sich etwas vielleicht doch noch als nützlich erweist.

Rechts in der Steuerleiste schließen sich weitere Felder an, die zwar nicht für Fähigkeiten der Lemminge stehen, deren Funktionen Sie aber dennoch kennen sollten.



In der Mitte der Steuerleiste befindet sich die Uhr, auf der die zum Abschluß der Ebene verbleibende Zeit rückwärtsgezählt wird. Der äußere Teil zeigt die Sekunden an, der innere Teil ist in sechs Minutenabschnitte gegliedert. Die Uhr sollten Sie immer im Auge haben.



Schneller Vorlauf

Dieses Feld ähnelt der gleichnamigen Taste eines Videorecorders. Damit läßt sich das Spiel erheblich beschleunigen.



Pause

Mit dem Pausenfeld unterbrechen Sie das Spiel so lange, bis Sie das nächste Mal mit der Maus klicken.



Sprengen

Der Atompilz weist auf die legendäre Sprengoption hin. Wenn Sie die beiden ersten Folgen von „Lemminge“ kennen, dann wissen Sie, welche Folgen das Klicken auf dieses Feld hat: Alle Lemminge explodieren, und die Ebene ist beendet! Gerade das Richtige, wenn man beim Spielen Aggressionen aufgebaut hat oder in einer falsch angegangenen Ebene hoffnungslos auf verlorenem Posten steht.

Werkzeuge



“Nachdem das Rad
erfunden war,
ging's nur
noch bergab ...”

ANONYM.

Werkzeuge

Dank der Werkzeuge geht es im Spiel erst richtig rund. Ein Lemming mit einem Werkzeug ist ein erstaunlich behendes Wesen. Wenn auf seinem Weg ein Werkzeug liegt, nimmt es der Lemming automatisch auf. Anschließend ist es jederzeit möglich, ihn das Werkzeug benutzen zu lassen (siehe "Fähigkeiten"). Wenn der Cursor auf einem Lemming steht, erscheint im Fähigkeitsfeld entweder das Werkzeug, das der gewählte Lemming bei sich trägt, oder ein Lemming, der mit dem Kopf schüttelt, als wollte er sagen: "Ich hab' nichts dabei."



Bombe

Der Lemming legt die Bombe zu seinen Füßen ab und tut dann das einzige Vernünftige: Er bringt sich in Sicherheit. Nach fünf Sekunden geht die Bombe hoch. Dabei reißt sie nicht nur ein Loch in den Boden, sondern auch alle in ihrem Umkreis befindlichen Lemmings und Ungeheuer ins Verderben – oh Schreck! Verschont bleiben nur eventuell herumliegende Werkzeuge.



Granate

Eine Granate ist ein kleiner Sprengkörper, den der Lemming in einem Winkel von 45 Grad in Gehrichtung wirft. Sie explodiert erst nach acht Sekunden, springt aber in dieser Zeit auf dem Boden weiter. In einer Kiste sind vier Granaten. Dort, wo die Granate schließlich landet, bleibt nur noch ein Krater!



Saugnäpfe

Mit Saugnäpfen kann der Lemming die Wände hochgehen! Er klettert so weit, bis ihm die Saugnäpfe ausgehen. Wenn er es dann noch nicht bis oben geschafft hat, fällt er wieder herunter!



Hangelgriff

Mit einem solchen Gerät kann der Lemming an Decken und an Dachüberständen entlanghangeln. Nach dem Aktivieren springt der Lemming hoch und versucht, an der Decke über ihm Halt zu finden. Gelingt ihm das, hängt er sich weiter. Dazu muß die Decke natürlich flach sein. Stößt der hängende Lemming auf eine Unebenheit, stürzt er ab. Dasselbe geschieht, wenn die Wirkung des Geräts nach einer gewissen Zeit nachläßt. Daher kommt es hier oft auf gutes Timing an.



Hadoken

Ein Hadoken ist ein Kampfgerät – eine Waffe des alten Lemming-Kampfsports Lemdo. Da die Waffe über magische Kräfte verfügt, stößt sie bei Verwendung eine Feuerkugel aus, die nur die bösen Ungeheuer ausschaltet, den arglosen Lemmingen aber kein einziges Haar krümmt.



Spaten

Ein Spaten ist das Werkzeug für alle Arten Grab- und Bodenarbeiten. Wenn Sie dieses Werkzeug wählen, zeigen Pfeile die möglichen Grabrichtungen an, die von den jeweiligen Ortsverhältnissen abhängen. Sie müssen vor dem Graben die Richtung angeben, ansonsten können Sie den Lemming nur in einen Geher zurückverwandeln.



Sack Ziegelsteine

Der Name sagt bereits alles. Mit den Steinen kann der Lemming je nach den örtlichen Gegebenheiten eine Brücke in eine von sieben Richtungen bauen. Die Baurichtung wird genauso wie die Grabrichtung des Spatens gewählt. Dem Baulemming steht nur ein beschränkter Vorrat an Ziegelsteinen zur Verfügung; er kann also nicht endlos weiterbauen.

Ungeheuer

“Das dichte Unterholz gibt den Blick auf ein Nest mit Kartoffeljungen frei. Innerhalb eines Jahres werden diese Wunder der Natur das Nest verlassen können und Chaos stiften, wo immer sie auftauchen.”

DIE GROÙE LEMMING-SAFARI,
DOKUMENTARFILM

Die folgenden Werkzeuge unterscheiden sich von den übrigen, da sie sofort aktiviert werden, wenn der Lemming sie findet. Daher heißen sie auch “automatische Werkzeuge”.



Schwimmausrüstung

Wenn ein Lemming ins Wasser fällt, bleiben ihm nur ein paar Sekunden, ehe er untergeht. Wenn er allerdings eine Schwimmausrüstung sein eigen nennt, fühlt er sich im nassen Element wie zu Hause. Mit seiner Schwimmäusdauer ist es allerdings nicht so gut bestellt; verlassen Sie sich also nicht darauf, daß der Lemming endlos weiterschwimmt.



Gleitschirm

Mit einem Schirm schwebt der Lemming sanft und unbeschadet dem tieferliegenden Grund entgegen, anstatt hart auf dem Boden aufzuklatschen. Bei der Landung geht allerdings der Schirm zu Bruch, so daß er nicht noch einmal verwendet werden kann.

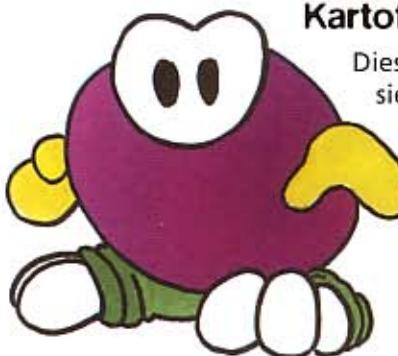


Uhr

Mit einer Uhr wird der verbleibenden Spielzeit eine zusätzliche Minute hinzugefügt. Eine willkommene Atempause auf vertrackten Ebenen, die besondere Konzentration verlangen.

Ungeheuer

Im Gegensatz zu den bisher bekannten Lemminginseln wird die neue Welt der Lemminge von Ungeheuern heimgesucht. Damit sind die zu durchquerenden Ebenen wesentlich gefährlicher als früher. Aber das kommt davon, wenn man mit seiner Arche einfach irgendwo landet. Die dort ihr Unwesen treibenden Tiere werden Sie in keinem Zoologie-Lexikon finden, aber die Lemminge ebensowenig (zumindest die grünhaarige Sorte nicht).



Kartoffeltier

Dieses Ungeheuer fällt die Lemminge an. Es sieht aus wie eine Kartoffel, daher sein Name. Ob sich das Viech aus der gemeinen Speisekartoffel entwickelt hat, ist bisher noch ungeklärt. Aber darauf kommt es nicht an. Das Tier ist extrem gefährlich und sollte möglichst gemieden werden.

Psychobussard

Vorsicht vor dem Schrecken der Lüfte! Dieser besonders unangenehme Raubvogel zieht geduldig seine Kreise, bis er ein unglückliches Opfer erspäht. Wie die anderen Ungeheuer ist auch der Bussard extrem gefährlich. Nur hat in diesem Fall die Gefahr Flügel! Bekanntermaßen verlieren manche Vögel ihre Flugfähigkeit, wenn sie sich auf dem Land niederlassen. Der Psychobussard ist insofern eine Besonderheit, als er seine Fähigkeit zu fliegen erst verloren und dann wiedergewonnen hat! Seither hat er stets eine saure Miene, da ihm das Fliegen doch etliche Mühe bereitet. So hat er bei allem Stil einen miserablen Flugstil. (Nur nicht nach dem Zylinder fragen!)



Lemme Fatale

Die Lemme Fatale ist trotz ihres Aussehens kein echter Lemming. In Wirklichkeit ist sie eine hochentwickelte Imitatorin, die allen anderen Tieren in Hör- und Sichtweite als unwiderstehliche Schönheit gegenübertritt. Den Lemmingen kann sie durch ihr verführerisches Wesen zum tragischen Verhängnis werden ...

Sie bezaubert jeweils einen Lemming so stark, daß er völlig unter ihrem Bann steht und ihr blindlings folgt, bis irgendwann dann alles zuviel für ihn wird und er sich vor Liebeskummer umbringt. Die einzige Rettung besteht darin, ihn so lange abzulenken, daß er die Lemme Fatale kurzzeitig vergißt und ihrem Dunstkreis entkommt.



Maulwurf

Der Maulwurf ist von Natur aus nicht bösartig, aber er hinterläßt chaotische Wühlspuren. Zur Abwechslung fügt er den Lemmingen keinen Schaden zu, sondern kann mitunter sogar richtig nützlich sein, da er Gänge nach oben, unten, rechts oder links bohrt. Mit etwas List können Sie sich diesen Tunnelbohrer nämlich zunutze machen und in die gewünschte Richtung graben lassen, indem Sie ihm Steine in den Weg legen. Der Maulwurf kann nämlich Ziegelsteine und ähnlich harte Brocken nicht ausstehen und ändert seine Grabrichtung, sobald er auf ein solches Hindernis trifft.



Mitarbeiter

From an Original Animation by

Programming Amiga

Programming PC

Programming 3D0

Game Graphics

Intro Sequence

Lemming Animation

Music & SFX

Producer

Art Director

Software Support

Level Designers

Manual, Story & Some Background

Quality Assurance

Cover Illustration by

Packaging and Manual Design

Product Manager

Mike Dailly

Andy Whyte
Cameron Rattray
Allan Findlay

Keith R. Hamilton
Russell Elliot
Steve Reid
Robert Parsons

Doug Smith
Andi E
Frank Arnott

Oz
Stewart Waterson
Lenny Lane
Ken Fee
Pat McGovern
Darren Baines

Lenny Lane
Gary Timmons
Raymond Usher
Dave Jones
David Osborne

Mike Dailly
Steve Reid

Andolf, John Whyte, Pat McGovern
Ken Fee, Stewart Waterson

Oz, Tony Colgan, Raymond Usher, Keith Whelan
Craig Arbuthnott, Martin Good & Gary Timmons

Steve Hammond

Jeff Culshaw, Jenny Newby,
Stu Allen, Mark O'Connor

Dave Pether

Keith Hopwood
Hesketh, Southport

Michele Harris

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehschwäche, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfe auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug geschlafen haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

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. Psynopsis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psynopsis Ltd zum unverzüglich Ersatz zurückgeschickt werden.

Psynopsis 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 Psynopsis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte

NUR DIE DISKETTEN an Psynopsis Ltd.

