

Markt&Technik

RAINER BABIEL



Die

Lemmings

Spiel-Power

Die Lemmings 2

Spiel-Power

Seite 11

RAINER BABIEL



Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Babel, Rainer:

Die Lemmings-2-Spiel-Power /

Rainer Babel. –

Haar bei München : Markt und Technik, Buch- und Software-Verl., 1993

ISBN 3-87791-494-2

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben

und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch

irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Die Bezeichnung »Lemmings2, The Tribes« ist geschützt für die Fa. Psychnosis Limited, GB.

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen wurden dem Computer-Spiel »Lemmings2, The Tribes« der Fa. Psychnosis Limited, GB, entnommen.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

97 96 95 94 93

ISBN 3-87791-494-2

© 1993 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.,

Hans-Pinsel-Straße 9b, D-8013 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt

und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Druck: PDC, Paderborn

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

¡Vamos a la playa!

Der braungebrannte Beach-Stamm

- 1 – Quad Quirks on the Quay! 9
- 2 – The Barley Mow... 10
- 3 – Cannonball 11
- 4 – Coastal Suction Function 12
- 5 – Sand Stone 12
- 6 – Beach Lems 13
- 7 – SAND IN YER SARNIES 14
- 8 – Beach Mania 15
- 9 – Sand Blaster 16
- 10 – Surf Lem! 17

Mit der Keule durchs Dinosaurierland:

Der Cavelem-Stamm

- 1 – Audex Powerd 19
- 2 – Successive division 20
- 3 – Mortal men doomed to die 21
- 4 – A stompin' good time! 21
- 5 – This Is The Pits! 22
- 6 – Ain't No Time 23
- 7 – Deadly Exit 24
- 8 – Wilma! 25
- 9 – EVOLUTION OF LEMMINGS 26
- 10 – Ah'm No Done Yet 28

Zwischen Clowns und Kamelen:

Der Circus-Stamm

- 1 – Lightlines.... 29
- 2 – Lemmings In The Family 30
- 3 – We're Coming Home 31
- 4 – 'Round the Blox! 32
- 5 – Big Top Time 32
- 6 – HEADACHE 33
- 7 – Circus Of Fear 34
- 8 – PLAY THAT FUNKY LEMMING 35
- 9 – The Carpet Capers.... 36
- 10 – Swingz and Roundaboutz! 37

Neue Level im altbekannten Stil:

Der Classic-Stamm

- 1 – Do You Remember? 39
- 2 – Mr Lemmy Lives Next Door 39
- 3 – LEMTRIS 40
- 4 – Tension Sheet, Good Idea 41
- 5 – The Magnificent Severn 42
- 6 – The Starry Threshold 43
- 7 – So close but so far away 44
- 8 – The Secret Of LEMH 45
- 9 – Flying The Mad Pursuit 46
- 10 – What's it like up there? 47

Im Land der Pharaonen:

Der Egyptian-Stamm

- 1 – Two's Company.... 49
- 2 – Glued to the Goal! 49
- 3 – LABYRINTH OF FUN 50
- 4 – Spiralling DNA 51
- 5 – Echo Of Light 52
- 6 – RUPER'Z QUESTLING 53
- 7 – The Egypt Cottage! 54
- 8 – HEROE'Z QUEST.... 55
- 9 – Wave Pathway 56
- 10 – Pyramid of Despair! 57

Mit Schottenrock und rotem Haar:

Der Highland-Stamm

- 1 – CREAM OF LEMMING SOUP 59
- 2 – WEE BEASTIES!!! 60
- 3 – Stop your ticklin' Jock! 61
- 4 – A mere stone's throw 61
- 5 – DONALD WHARS YER LEMMING 62
- 6 – Brigadoom! 62
- 7 – In memory of McAngus 63
- 8 – The White Heather Club 64
- 9 – TAKE A RUNNING JUMP!! 66
- 10 – EAT MY SHRAPNEL !! 67

Im Dunkel der Höhlen: Der Medieval-Stamm

- 1 – LEMMING OF NOTTINGHAM 69
- 2 – SIR! I KID YE NOT 70
- 3 – ALL IN A KNIGHTS WORK!! 70
- 4 – WATCH THAT LAST STEP! 71
- 5 – KING ARTHURS LEMMINGS 74
- 6 – Let's play twister! 73
- 7 – UNDERGROUND 75
- 8 – What shall we do now? 76
- 9 – LEMMING IN DISTRESS!! 77
- 10 – JUST JOUSTING AROUND 78

Ab in die Büsche: Der Outdoor-Stamm

- 1 – Pa-tent-ly Obvious 79
- 2 – Swing / Roundabout Theory 79
- 3 – Glide Like The Wind 80
- 4 – Deliverance? 81
- 5 – Friday's Walk 81
- 6 – The Magic of Mushrooms 82
- 7 – Natural Selection 84
- 8 – The Laws of Tradition 85
- 9 – 22934 86
- 10 – Garden of Stone 87

Auf Skiern durch die Kälte: Der Polar-Stamm

- 1 – Lem Me Out! 89
- 2 – Ice Ice Lemy 90
- 3 – Snow More Lems 91
- 4 – DANGER THIN ICE! 92
- 5 – Take Your Best Shot! 93
- 6 – Turn Back! 94
- 7 – SLIPPIN & SLIDING 95
- 8 – Snowed In! 96
- 9 – Its all up hill! 97
- 10 – Stay Frosty 98

Im Dunkeln läßt sich gut munkeln:**Der Shadow-Stamm**

- 1 – Land of OZ! 99
- 2 – NITRAM THE HUGE! 99
- 3 – Twin Bleeps 100
- 4 – The Pancake Factory 101
- 5 – Swingadingding 101
- 6 – The School Gate 102
- 7 – Fritbatter Frolics 103
- 8 – Goosen's Inferno! 104
- 9 – SPINNY THANG.... 105
- 10 – Moonswines 106

Der High-Tech-Space-Stamm

- 1 – HIT THE SPACE BAR 107
- 2 – Perpetual motion 108
- 3 – THE LEMMINGS HAVE LANDED 109
- 4 – The Vortex 110
- 5 – The Stainless Steel Lemm 111
- 6 – Lunar Olympics 112
- 7 – GoSh It'S fUiL oF lEmMs 114
- 8 – Odyssey 115
- 9 – Inside The Steel Box 116
- 10 – Frontier of surreality 118

Die Muskelprotze vom Sports-Stamm

- 1 – Ceci n'est pas une pipe. 119
- 2 – School Sports Day 120
- 3 – The Octathalon! 120
- 4 – RRRACKETEERZ! 121
- 5 – Blow Back... 122
- 6 – Double Trouble 123
- 7 – The Sun Sign Selection 124
- 8 – Run the Risk 125
- 9 – The Nervous Network! 126
- 10 – Take up Archery 128

Vorwort

Und es klappt doch!

Zwar müssen einige Lemminge ihr Leben lassen, doch jeder Level ist mit dem Verlust von höchstens drei Grünschöpfen zu schaffen. Dazu stehen Ihnen über fünfzig verschiedene Arten von Lemmingsen zur Verfügung. Die Anleitung zum Spiel hilft bei der richtigen Anwendung der munteren Wesen nur wenig, doch nach einigen Leveln sind Sie mit jedem einzelnen Lemming per du.

In der Dokumentation wurde leider auch die Beschreibung der Kanonen und schwingenden Ketten vergessen. Doch einige Level sind ohne diese beiden neuen Hilfsmittel unlösbar. Gelangt ein Lemming zu einer Kanone, steckt er die Zündschnur an und klettert in das Rohr. Kurz darauf wird er durch die Luft gefeuert und landet an anderer Stelle mit einigen Beulen, aber sicher. Um die Abschußposition zu verändern, müssen Sie mit Ihrem Steuerkreuz auf den Pfeil am linken und rechten Ende der Abschußplattform klicken.

Springt ein Lemming an eine schwingende Kette, hält er sich an ihr so lange fest, bis Sie mit Ihrem Cursor auf den blinkenden Punkt oberhalb der Kette klicken. Damit die Kette höher ausschlägt, müssen Sie Ihr Steuerkreuz in einen Ventilator verwandeln und dann per gehaltenem Maus- oder Joystickknopf das Windrad über der Kette anpusten.

Falls Sie Lemmings 2 auf einem PC spielen, werden Sie hin und wieder Probleme mit der Steuerung der kleinen Wichte haben. Das rührt daher, daß das Spiel auf dem Amiga entwickelt und dann scheinbar unter Zeitdruck auf den PC umgesetzt wurde. So kommt es auch, daß alle Level gleich aussehen, aber bei dem dritten Beach-Level ein kleiner Stein vergessen wurde, der die Lösung auf dem PC genauso einfach gemacht hätte wie auf dem Amiga. Aber auch das Verhalten der munteren Wesen bei verschiedenen Aktionen macht das Spiel auf dem PC wesentlich schwieriger als auf dem Amiga: Ein mit der Kletterfähigkeit ausgestatteter Lemming, der als Shimmier eine Decke entlang hangelt, erklimmt eine senkrechte Mauer auch dann, wenn er dazu seine Bewegungsrichtung ändern muß. Auf einem PC fällt der genauso befähigte Wicht von der Decke. Glücklicherweise gibt es aber auch immer verschiedene Möglichkeiten, einen Level zu lösen.

Doch nicht nur die Unterschiede zwischen Amiga und PC bereiteten bei der Erstellung des Buches Probleme, sondern auch die für M&T und uns erstmalige Produktion eines kompletten Farbbuches. Der Verlag hat keine Kosten und wir keine Mühe gescheut, in diesem Buch jeden Level komplett gelöst als Grafik darzustellen. Die insgesamt 120 Level mußten aus bis zu neun Bildschirmfotos zusammengesetzt werden. Auf das Minimum komprimiert, konnte dieses Buch auf 25 Disketten gezwängt werden. Hoffentlich finden auch Sie, daß sich dieser Aufwand gelohnt hat.

Viel Spaß beim Spielen! Und beherzigen Sie immer »Don't worry, be happy!«

Münster, im Juni 1993

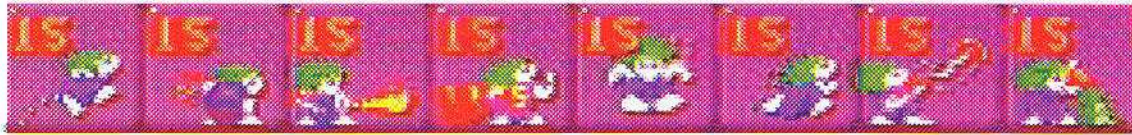
Marion Steffen und Rainer Babel

¡Vamos a la playa! Der braungebrannte Beach-Stamm

1 – Quad Quirks on the Quay!

Zeit: 9:00 Minuten

- 15 Jumper
- 15 Bomber
- 15 Flame Thrower
- 15 Super Lem!
- 15 Stomper
- 15 Runner
- 15 Roper
- 15 Filler



In diesem Level fallen die Lemmings aus vier Eingängen ins Bild. Keine Angst – da Sie genügend Zeit haben, sollten Sie sich diese auch nehmen. Damit die braungebrannten Wichte vom oberen linken Eingang zu denen am mittleren gelangen, lassen Sie einen von ihnen links neben dem Eisenblock ein Loch stampfen (Stomper). Ein vom Eingang neben dem Sonnenschirm aus nach rechts laufender Wicht brennt den roten Eimer mit einem Flammenwerfer (Flame Thrower) durch. Unten rechts muß nur ein Loch durch die grüne Lemming-Dose gebrannt (Flame Thrower) werden. Damit nun auch noch die Grünschöpfe vom unteren linken Eingang zum Ausgang kommen, muß auch hier mit dem Flammenwerfer (Flame Thrower) gearbeitet werden: Der Stamm der Palme muß dran glauben.

2 – The Barley Mow...

Zeit: 9:00 Minuten

02 Jet Pack
01 Laser Blaster
03 Glue Pourer
03 Basher
01 Roper
01 Sand Pourer



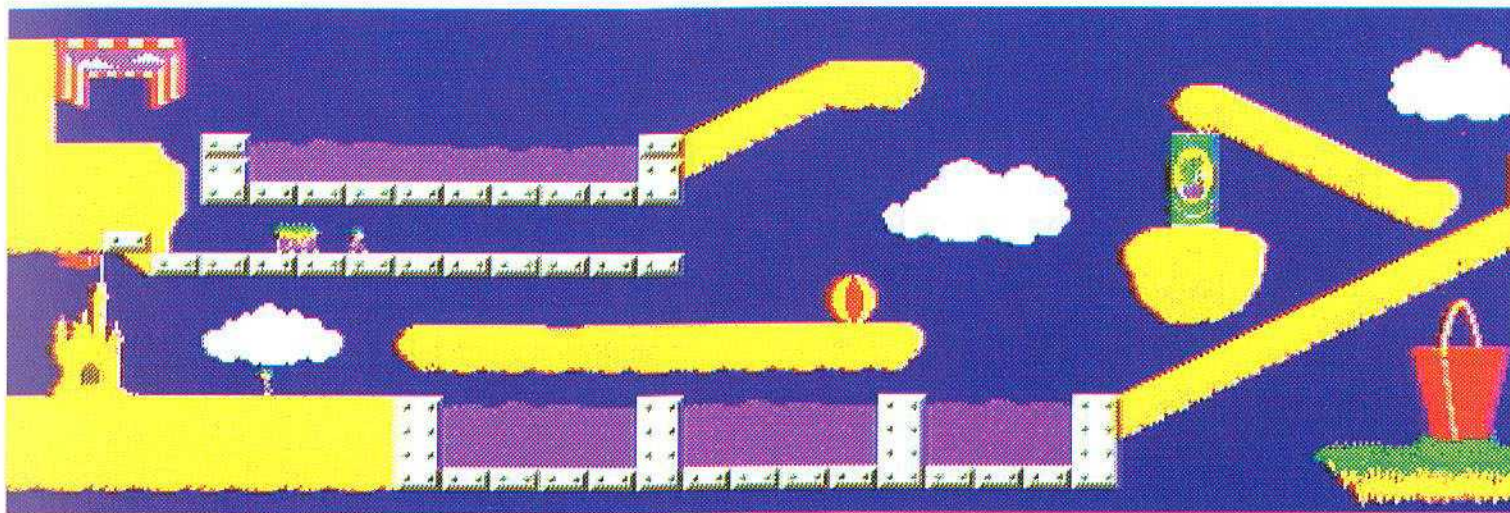
Rüsten Sie den ersten Lemming mit einem Düsenrucksack (Jet Pack) aus, und fliegen Sie ihn mit Hilfe des Ventilators unter die Fläche, auf der die Wichte aus dem Eingang landen. Bevor er rechts die Rampe hinaufläuft, lassen Sie ihn einen kleinen Gang durch den Ansatz der Schräge hindurchschlagen (Basher). Der Kleine fällt nach unten und muß von der nach unten verlaufenden Rampe aus, ein Seil (Roper) zu der Sandebene mit dem rotgelben Ball werfen. Oben am Ball dreht sich der Lemming um und läuft den Weg zurück. Er braucht nur noch den Stiel des Sonnenschirms mit einem Handschlag zu durchschlagen (Basher), und schon ist er im Ausgang verschwunden. Damit ihm nun auch seine Stammesbrüder folgen können, fliegen Sie einen mit einem Düsenrucksack (Jet Pack) ausgestatteten Grünschoß unter die Ebene der gefangenen Winzlinge und schmelzen mit dem Laser (Laser Blaster) ein Loch zwischen die beiden Sonnenschirme, aber nicht direkt unter den Eingang.



3 – Cannonball

Zeit: 4:00 Minuten

01 Glue Pourer
03 Kayaker
02 Bomber
05 Diver
06 Archer
05 Jumper
02 Hang Glider
01 Laser Blaster



Dieser Level ist in der Amiga und der PC-Version von Lemmings 2 unterschiedlich. Einer der ersten braungebrannten Amiga-Lemmings springt (Jumper) über den Sandstein nach rechts ins Wasser.

Da in der PC-Version dieser Sandstein über dem Eisenklotz fehlt, springt (Jumper) der erste PC-Lemming nach rechts auf den Eisenstein und schießt einen Pfeil (Archer) direkt unter sich, in den linken Rand des Blocks. An dem senkrechten Pfeil ändern nun alle anderen PC-Lemmings ihre Laufrichtung. Der rechte Wicht läuft nach rechts ins Wasser.

Damit er nicht untergeht, muß er sich sofort in ein Schlauchboot (Kayaker) schwingen. Er rudert automatisch zum anderen Ufer und geht dort an Land.

Während der Tour über das Wasser müssen die PCler wieder arbeiten: Ein vom Pfeil nach rechts laufender Zwerg schießt einen Pfeil (Archer) unter sich in den Boden, so daß ein oder zwei kleine Grünschöpfe zwischen den beiden Begrenzungen eingeschlossen werden.

Der kleine Ex-Ruderer läuft sowohl auf Amiga als auch auf dem PC weiter nach rechts die Sandrampe hinauf und muß vom rechten Rand aus in das Wasser unten einen Kopfsprung (Diver) machen. Wieder im nassen Element, benötigt er auch wieder ein Schlauchboot (Kayaker). Nach einer kurzen Ruderpartie steigt er aus den Fluten und läuft nach rechts die Schräge hinauf. Nachdem er oben gewendet hat, springt (Jumper) der Wicht mit einem Satz auf die höhergelegene Sandbahn nach links oben. Von der Kante aus gleitet er mit einem Deltasegler (Hang Glider) und ein wenig Unterstützung durch den Ventilator, in den Gang links unter dem großen Wasserbecken, dessen Boden und Decke aus Metall bestehen. An dessen Ende zündet der Zwerg eine Ladung Sprengstoff (Bomber) und schmelzt ein Loch mit seinem Laser (Laser Blaster) bis knapp zu den, auf dem PC zwischen den beiden Pfeilen eingepferchten, Stammeskameraden. Kurz vorher muß er aufhören, um noch eine Falle aus dem Weg zu räumen. Lassen Sie ihn also mit einem Sprung (Jumper) seinen Laser aus der Hand legen und bis zu der Spalte unten auf der Ebene mit dem rotgelben Ball wandern. Dort muß er nur eine Portion Leim (Glue Pourer) ausschütten, und schon ist die letzte Gefahr vor dem Ausgang gebannt.

Oben am Eingang sprengen (Bomber) Sie zu guter Letzt den Zugang zur Laserröhre, und der Weg ist frei.

Beim PC müssen Sie für die Sprengung natürlich den zwischen den Pfeilen hin und her laufenden Lemming wählen. Sollten sich mehrere Wichte zwischen den Begrenzungen befinden, darf während der Sprengung keiner von ihnen nach rechts laufen. Wenn doch, werden sie vom Explosionsdruck ins Wasser geschleudert.

4 – Coastal Suction Function

Zeit: 9:00 Minuten

12 Jumper
12 Runner
01 Kayaker
02 Laser Blaster
02 Bazooker



Bereits während des Falls aus der Einstiegsluke lassen Sie den ersten Lemming zum Läufer (Runner) werden. Mit ihm springen (Jumper) Sie vom rechten Rand des kleinen Grasplateaus nach rechts über den rotgelben Ball und dann an die Kette. Mit Hilfe des Ventilators versetzen Sie die Kette in Schwingung. Der Winzling muß sich über dem rechten Sandvorsprung von

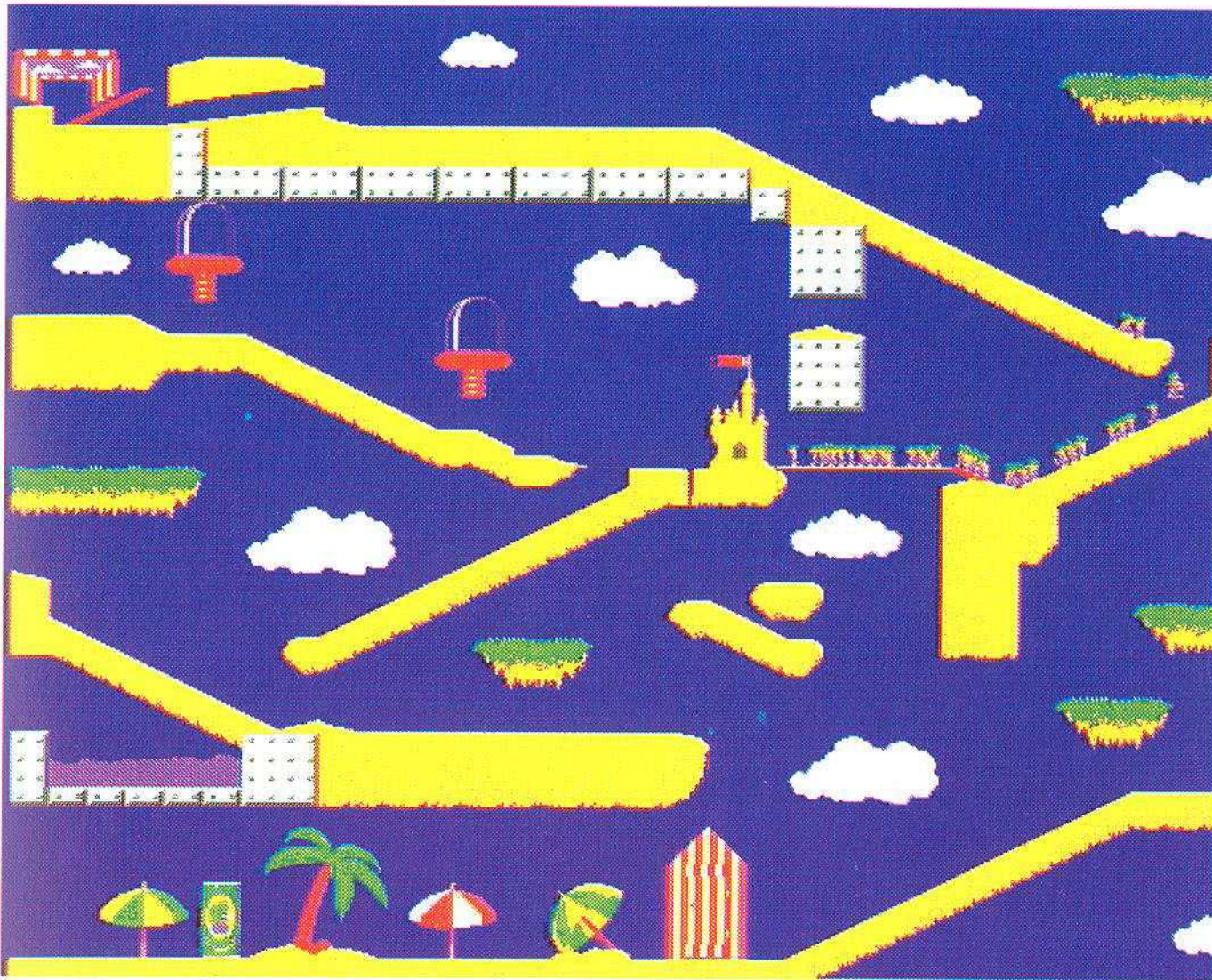
der Kette fallen lassen. Die nächste Gefahr birgt der Sauger. Springen (Jumper) Sie einfach über den Ansaugstutzen hinweg. Der schnelle Lemming fällt nach unten und ändert seine Laufrichtung an der roten Schaufel. Um das Wasserbecken zu überqueren, muß er nach dem Fall ins kühle Naß sein Schlauchboot (Kayaker) auspacken und zur anderen Uferseite rudern. Dort läuft er über den grünen Eimer hinweg und befreit seine Stammesbrüder mit dem Laser (Laser Blaster). Er achtet dabei darauf, nicht direkt unter dem Eingang den Schacht durch den Grund zu schmelzen.

5 – Sand Stone

Zeit: 8:00 Minuten

02 Stomper
03 Builder
04 Glue Pourer
02 Archer
02 Fencer
04 Jumper





Sofort nach seiner Landung auf dem Sand beginnt der erste Lemming eine doppelt lange Treppe (Builder) zu bauen. Nachdem er den fünften Stein der zweiten Treppenhälfte gesetzt hat, springt (Jumper) er über das Hindernis aus Sandstein rechts vom Eingang. Er läuft nach rechts die Ebene und dann die Schräge hinunter. Nachdem er mit der Nase gegen eine Sandwand gestoßen ist, geht die Wanderung des Zwergs weiter nach links eine Rampe hinunter. Vom kleinen Sandhaufen vor dem Abgrund aus beginnt der Wicht mit dem Bau einer Treppe (Builder). Direkt

nachdem er den fünften Stein gelegt, aber noch nicht auf ihn getreten ist, schüttet er einen Eimer Leim (Glue Pourer) aus, der die obere Stufe bis hinüber zur Ausgangssandburg mit dem roten Fähnchen verlängert. Nun müssen Sie oben am Eingang einen der anderen Lemminge einen Tunnel durch das Hindernis rechts fechten (Fencer) lassen.

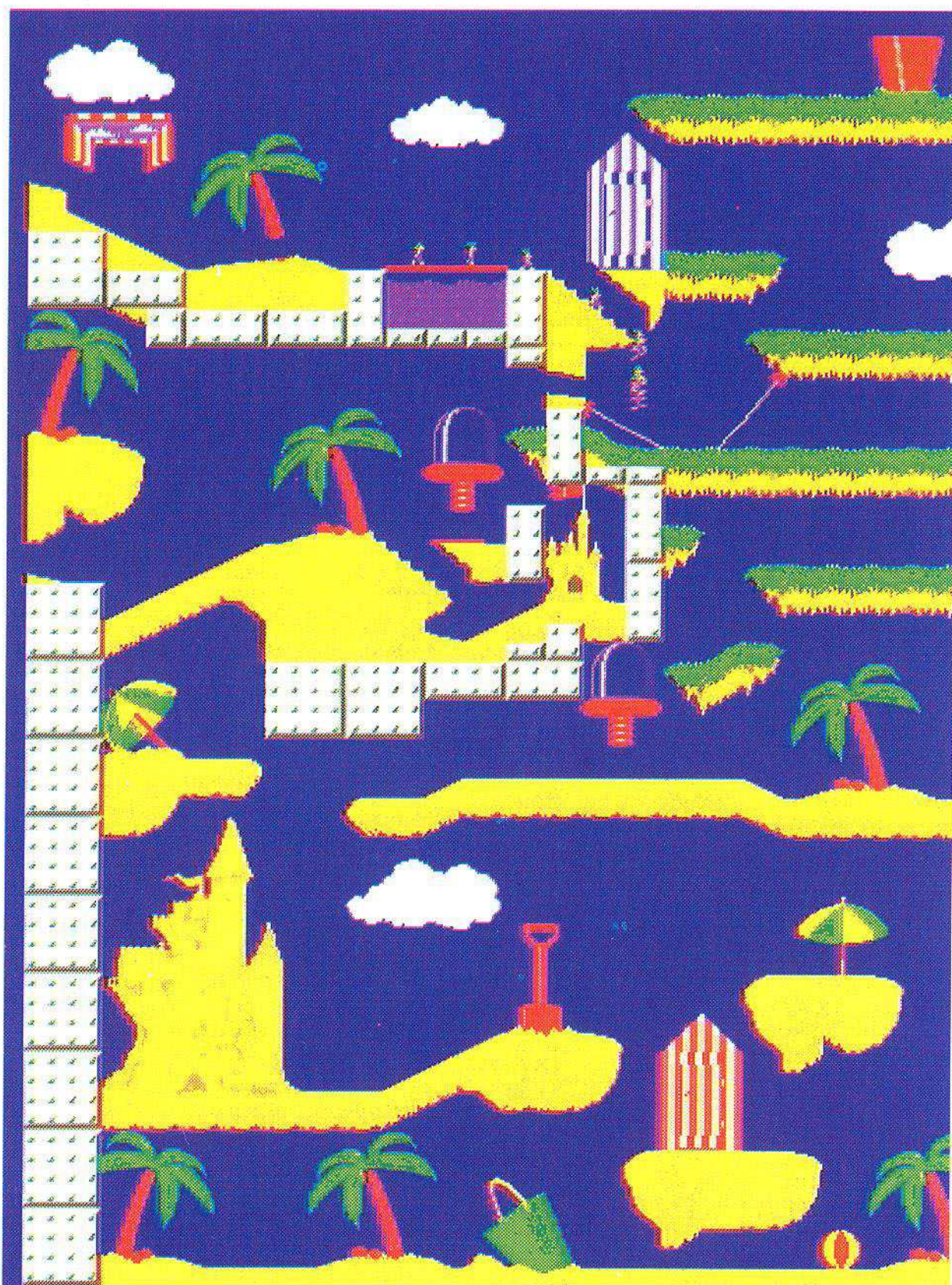
6 – Beach Lems

Zeit: 6:00 Minuten

- 01 Attractor
- 01 Ballooner
- 03 Fencer
- 02 Scooper
- 02 Roper
- 02 Platformer
- 01 Club Basher
- 02 Jumper



Wenn der erste aus der Luke gefallene Lemming links neben dem Eingang ist und sich gleichzeitig ein nach rechts laufender Lemming an der untersten Stelle, links neben der Palme, befindet, machen Sie den linken Winzling zum Musiker (Attractor). Der andere, unten in der Senke, wird zum Fechter (Fencer) und kann von dieser Stelle aus Kokosnüsse und Palmenstamm in einem Zuge durchfechten. Benötigen Sie dazu zwei Fechter, ist das auch nicht weiter schlimm. Da alle anderen Lemminge von der Musik fasziniert sind, läuft nur der eine Zwerg nach rechts zum Wasserbecken. Über das Becken müssen Sie eine Plattform (Platformer) bauen. Damit Sie auskommen, darf der Grünschoopf erst von der Kante des Metallblocks aus bauen: Der erste Plattformstein liegt, wenn überhaupt, nur mit einem Bildpunkt über dem Eisenklotz. Hat der



braungebrannte Bursche das Wasser und den rechten Eisenquader hinter sich gelassen, muß er ein Loch nach unten rechts schaufeln (Scooper). Ist der Durchbruch zu der Rasenfläche geschafft, läuft er in die falsche Richtung. Um das zu ändern, sollte ein Seil (Roper) zur Decke nach rechts oben gespannt werden. Der nun nach links wandernde Winzling muß ein Tau (Roper) hoch zur unteren Kante der Sandwand über dem Eisenblock werfen. Die Wand wird durchfochten (Fencer), und der Kleine fällt auf der anderen Seite vor den Auslöser des Saugers. Bauen Sie eine Plattform (Platformer) über diese Gefahrenstelle. Der Lemming läuft weiter nach links und dreht an der Spitze der Palme. Neben dem Stamm der tropischen Pflanze muß er einen Gang nach rechts zu der Ebene mit dem Ausgang freischaufeln (Scooper). Oben am Eingang wird der Musiker mit einem Sprung (Jumper) gestoppt.

7 – SAND IN YER SARNIES

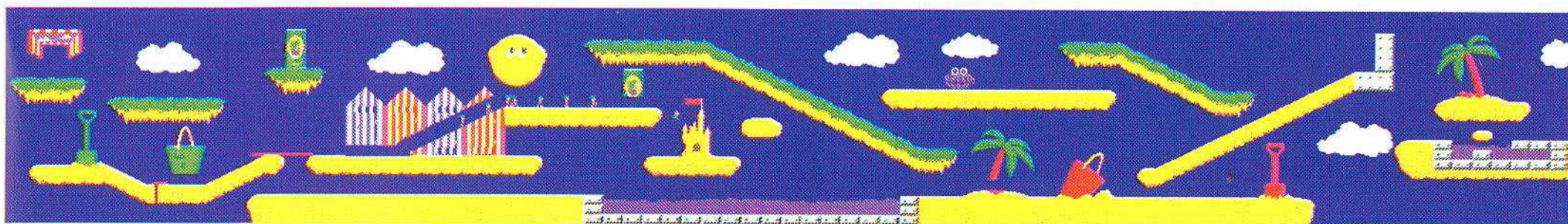
Zeit: 5:00 Minuten

02 Platformer
10 Jumper
01 Swimmer
01 Runner
05 Stomper
02 Miner
05 Basher



Der erste Lemming muß wieder einmal die ganze Arbeit leisten. Verwandeln Sie ihn noch auf der Eingangsplattform in einen Läufer (Runner) und Schwimmer (Swimmer), und lassen Sie ihn nach rechts auf die Plattform springen (Jumper). Der erste Winzling, der vom Eingang nach unten zur Lücke vor dem Eimer läuft, legt einige Plattformsteine (Platformer) über die Gefah-





renstelle. Der einzelne Lemming läuft derweil nach rechts, durchschwimmt das Wasserbecken unter der Ausgangssandburg und muß dann den Stamm der Palme nach rechts durchschlagen (Basher). Vom gelben Henkel des roten Eimers aus springt (Jumper) der Wicht nach rechts auf die Sandrampe. An den Eisenklötzen, die das Ende der Schräge bilden, dreht der Kleine um. Mit einem Sprung (Jumper) landet er auf der waagerechten Sandebene links und läuft weiter über die nächste grasbewachsene Plattform bis zu der blauen Muschel. Da es sich hier um eine gefährliche Lemmingmuschel handelt, tut der Winzling gut daran, sie mit einem Sprung (Jumper) zu überqueren. Über die nächste Rampe führt der Weg des Minis zu den gestreiften Strandhäuschen, durch die er mit einer Spitzhacke (Miner) einen Gang bis zur Sandebene nach links unten hackt. Da der Zwerg am Fuße der Häuschen nicht automatisch nach links zu seinen Stammesbrüdern weiter buddelt, müssen Sie ihn zum Schläger (Basher) machen, der den Tunnel nach links weitergräbt. Das Ende dieser Ebene wird von ihm durch eine Plattform (Platformer) mit der Ebene verbunden, auf der die anderen Lemminge festsitzen. Dann schlägt (Basher) er noch einen Gang in den grünen Eimer und läuft vor den Lemmingen her zur grünen Dose mit dem Lemmingkopf, die er mit einigen Schlägen (Basher) aus dem Weg räumt.

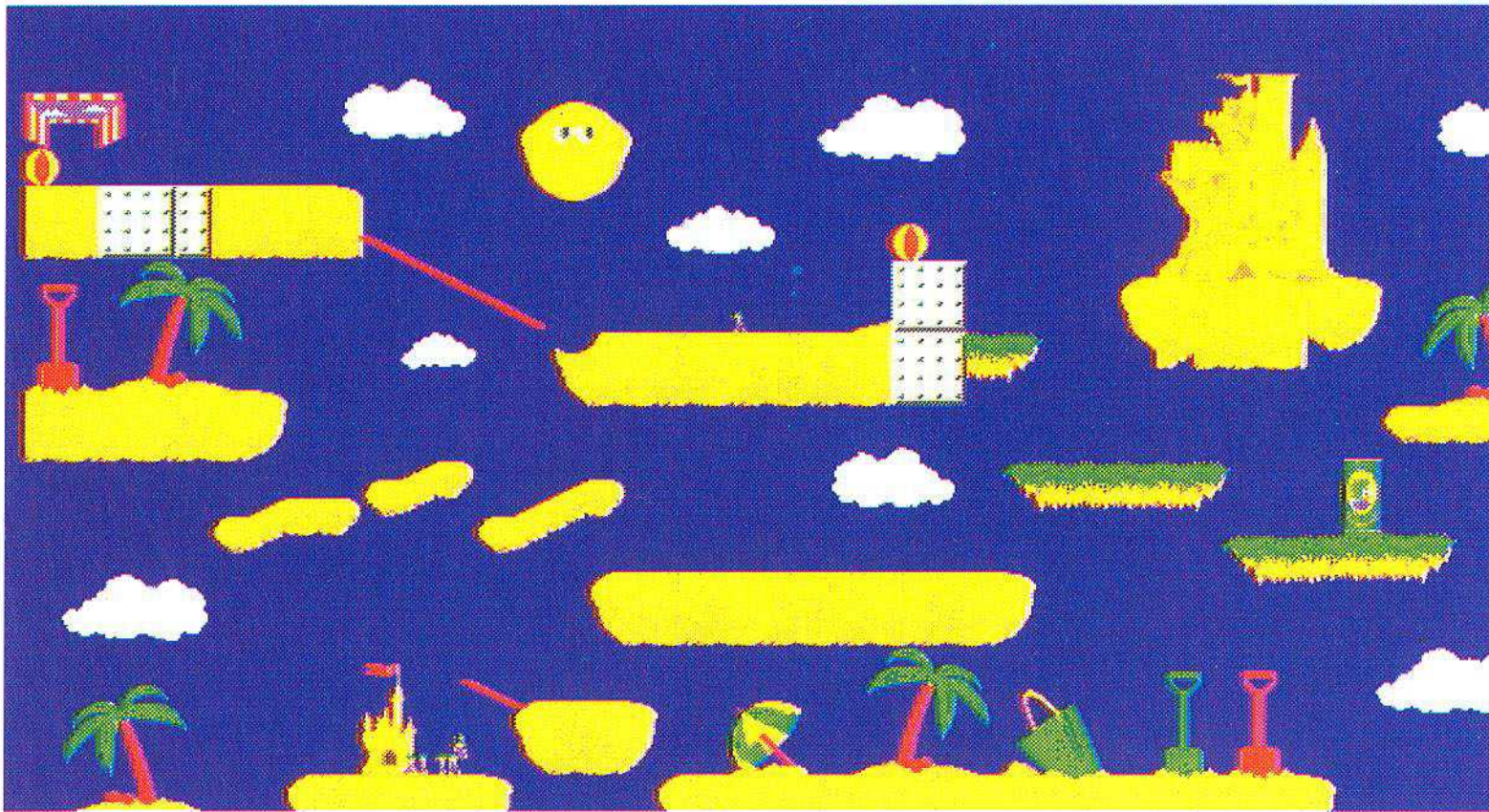
8 – Beach Mania

Zeit: 6:00 Minuten

03 Jumper
05 Archer
02 Runner
01 Attractor
05 Builder
01 Basher
01 Bomber
02 Magic Carpet



Der dritte aus der Eingangsluke ins Bild fallende Lemming wird an einer leicht wiederzufindenden Stelle, zum Beispiel am Rand des Metallblocks, in einen Musiker (Attractor) verwandelt, der alle Strandbewohner das Tanzbein schwingen läßt. Da aber so der Level kaum zu lösen ist, lassen Sie einen der Zwerge auf einem fliegenden Teppich (Magic Carpet) von dannen ziehen. Mit dem Ventilator steuern Sie seinen Flug so, daß er erst an der großen Sandburg rechts landet. Von dort wandert der Kleine über zwei andere Plattformen bis zu der kleinen Sandebene rechts neben der Ausgangsburg mit dem wehenden Fähnchen. Um den kleinen Abstand zur Fläche der Ausgangsburg zu überwinden, baut er eine Brücke (Builder) nach links. Damit wäre er schon einmal in Sicherheit. Mit einem anderen Lemming oben am Eingang fliegen (Magic Carpet) Sie anschließend unter der grinsenden und zwinkernden Sonne her gegen die beiden Eisenblöcke, auf denen der rotgelbe Ball liegt. Nach der Landung läuft der Wicht zurück nach links und muß vom Rand bis oben zur Eingangsplattform eine lange Treppe (Builder) bauen. Er



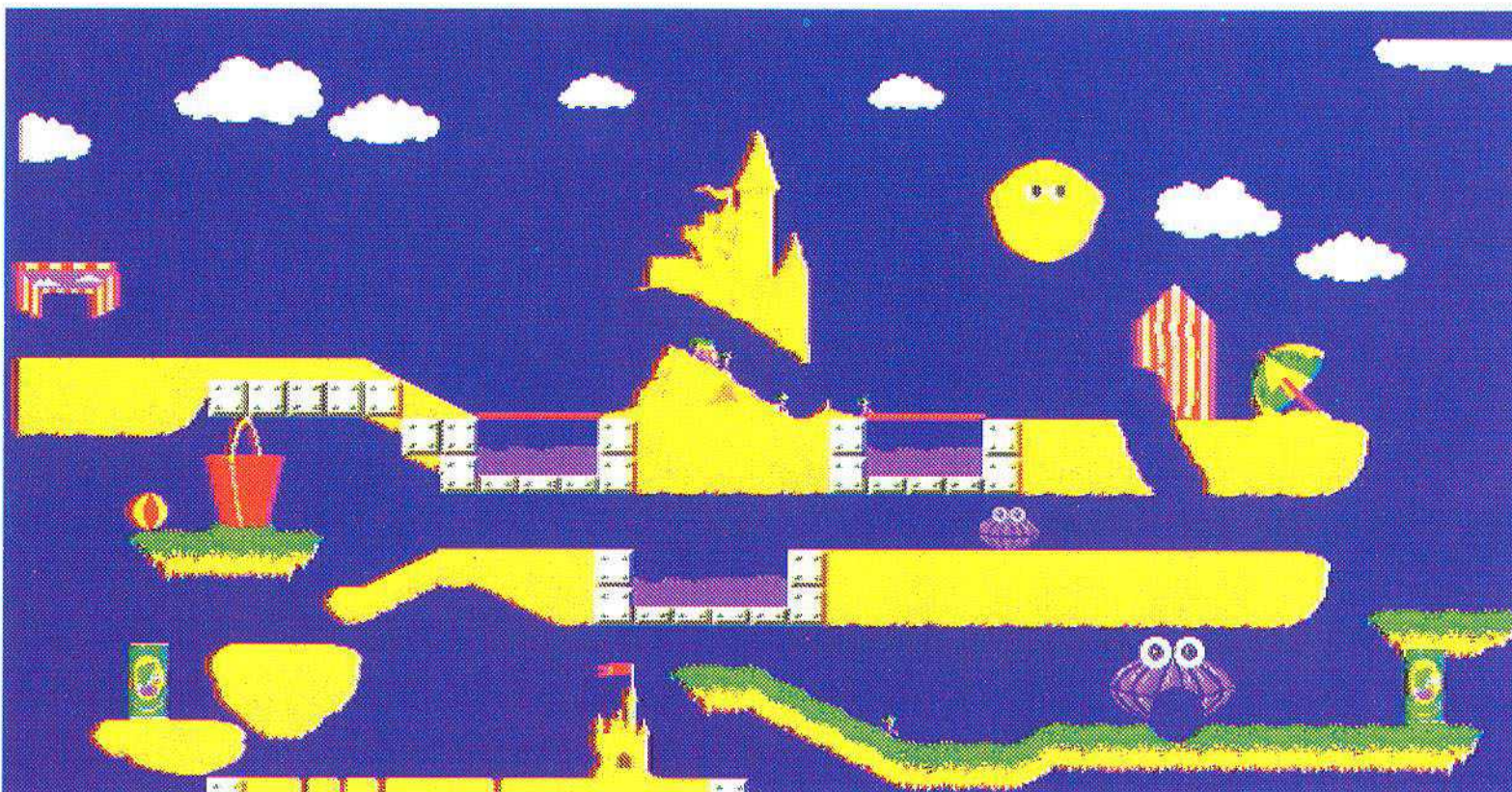
vor dem Bauwerk eine Bombe (Bomber). Die Treppe versperrt nun nicht mehr den Weg nach unten ins Ziel.

benötigt dafür alle noch vorhandenen Bauelemente. Ist die Überbrückung fertig, lassen Sie den Musiker nach rechts springen (Jumper). Jetzt folgen ihm die anderen Stammesbrüder nach rechts über die Treppe. Wenn alle Wichte auf der unteren Ebene rechts von der Treppe sind, zündet der vordere direkt

9 – Sand Blaster

Zeit: 7:00 Minuten

05 Platformer
06 Mortar
20 Jumper
01 Filler
01 Attractor
01 Archer
20 Roller
07 Bazooker



In diesem Level müssen Sie mit Ihrer Munition sparsam umgehen. Da nur ein Lemming allein den Weg für die anderen freiräumen soll, halten Sie mit dem zweiten Winzling als Musiker (Attractor) alle anderen auf. Der vordere Grünschoß muß zwischen dem



ersten und zweiten Metallblock aus, mit allen sieben Schüssen aus der Bazooka (Bazooker) einen Durchgang durch die große Sandburg schießen. Anschließend geht es weiter nach rechts zu dem zerschossenen Gemäuer hin. Sollte der vordere Lemming noch immer völlig von der Musik fasziniert sein und nicht gehen wollen, überzeugen Sie ihn mit einem Sprung (Jumper) von der Wichtigkeit seiner Mission. Über den Wassergraben vor der Mauer baut der Kleine eine Plattform (Platformer) und gelangt trockenen Fußes in die Sandburg. Von der Spitze des kleinen Sandhaufens rechts neben dem äußeren Turm des Bauwerks aus schießt der Winzling mit vier Granaten aus seinem Mörser (Mortar) vor dem Strandhäuschen ein Loch in die Ebene. Um auch auf der rechten Seite den Wassergraben zu überqueren, baut der braungebrannte Wicht wie beim linken eine Plattform (Platformer). Durch das tiefe Einschlagloch gelangt der Lemming bis hinunter zu der großen blauen Muschel. Kurz bevor er sich in der Mitte der Muschel umdreht, schießen Sie mit dem Mörser (Mortar) einen Durchgang nach rechts. Um zu erkennen, wo sich diese Stelle befindet, lassen Sie ihn einmal hin- und herlaufen. Dafür ist noch genug Zeit übrig. Gelangt der Winzling auf die andere Seite des Meerestiers, müssen Sie oben am Eingang nur noch den Musiker mit einem Sprung davon abbringen, die restlichen Lemminge zu verzaubern.

10 – Surf Lem !

Zeit: 5:00 Minuten

01 Jumper
01 Builder
02 Runner
05 Filler
01 Ballooner
01 Super Lem!
05 Archer
02 Scooper



Um aus dem Raum zwischen den beiden Eimern herauszukommen, schaufeln (Scooper) Sie vor der Drehung mit dem ersten Lemming am rechten Eimer ein Loch nach rechts. Um nun noch durch die kleine Lücke nach oben zu gelangen, müssen Sie ein oder zwei Eimer Sand (Filler) in die Grube des Schauflers schütten. Zwar behindert nun eine Lemming-Dose die Winzlinge auf ihrer Wanderstrecke, doch wenigsten können Sie von hier aus einen von ihnen als Pionier vorausfliegen und den weiteren Weg ebnen lassen. Benutzen Sie einen nach rechts laufenden Wicht als Super-Lem (Super Lem!) und fliegen Sie ihn über die Dose hinweg auf die untere Ebene, die am linken Rand durch eine weitere Dose begrenzt wird. Nach der Bruchlandung läuft der Kleine nach rechts und fällt vom mit Gras bewachsenen Ende der sonst sandigen Ebene auf eine kleine Plattform. Von ihrem rechten Rand aus muß der Wicht einen Pfeil (Archer) zu der noch weiter unten liegenden kleinen Ebene schießen. Er muß dabei den rechten Rand anvisieren. Der Pfeil bleibt dann so im Boden stecken, daß der Lemming dagegen läuft und seine Richtung ändert. Über den Abgrund baut er noch eine kleine Treppe (Builder) und läuft dann zum Ausgang. Damit nun auch der letzte Beach-Level abgeschlossen werden kann, müssen Sie oben die Lemming-Dose und die Plattform nach unten durchschaufeln (Scooper) lassen.



Mit der Keule durchs Dinosaurierland: Der Cavelem-Stamm

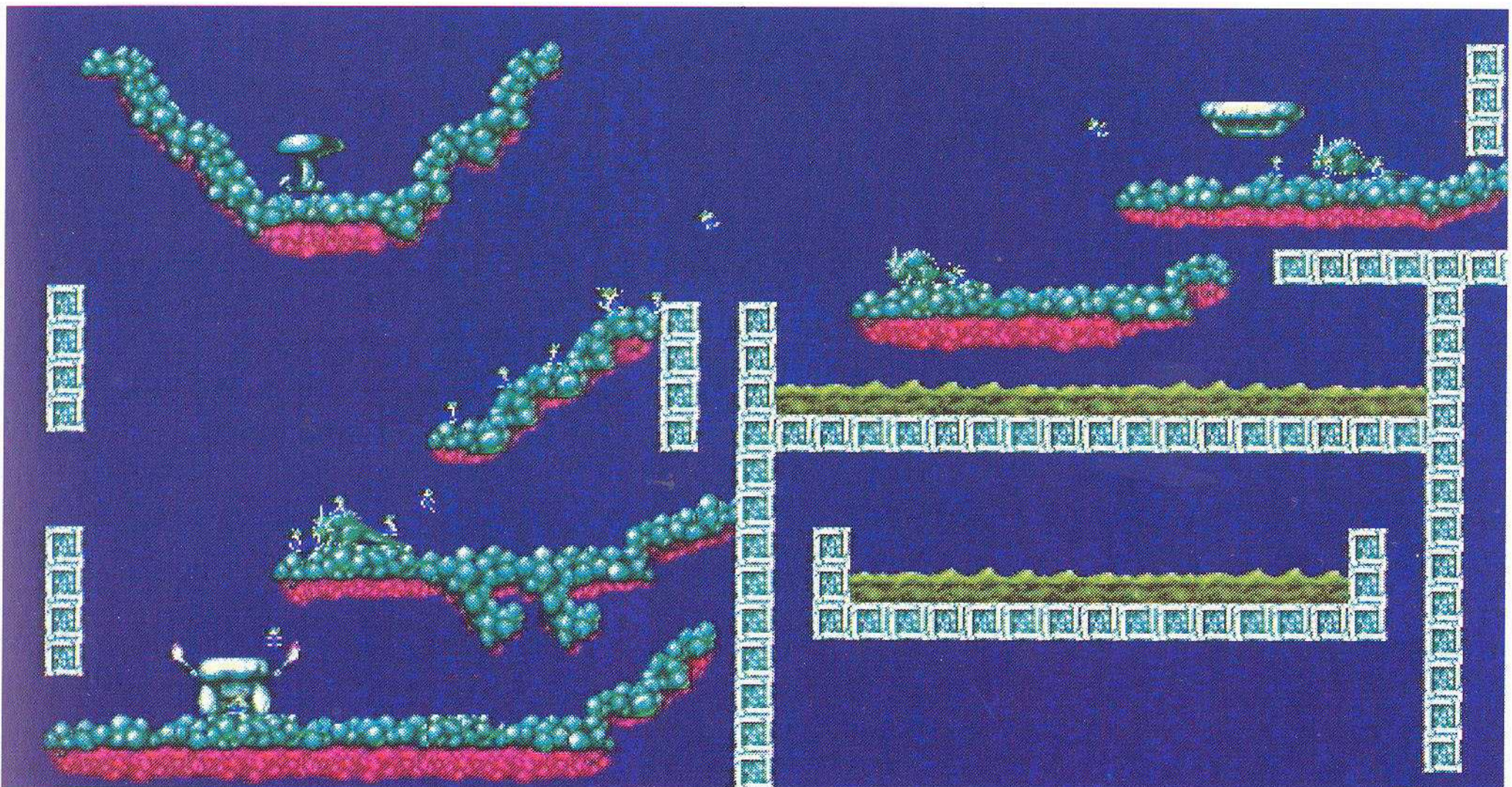
1 – Audex Powerd

Zeit: 4.00 Minuten

03 Stomper

05 Builder

02 Club Basher



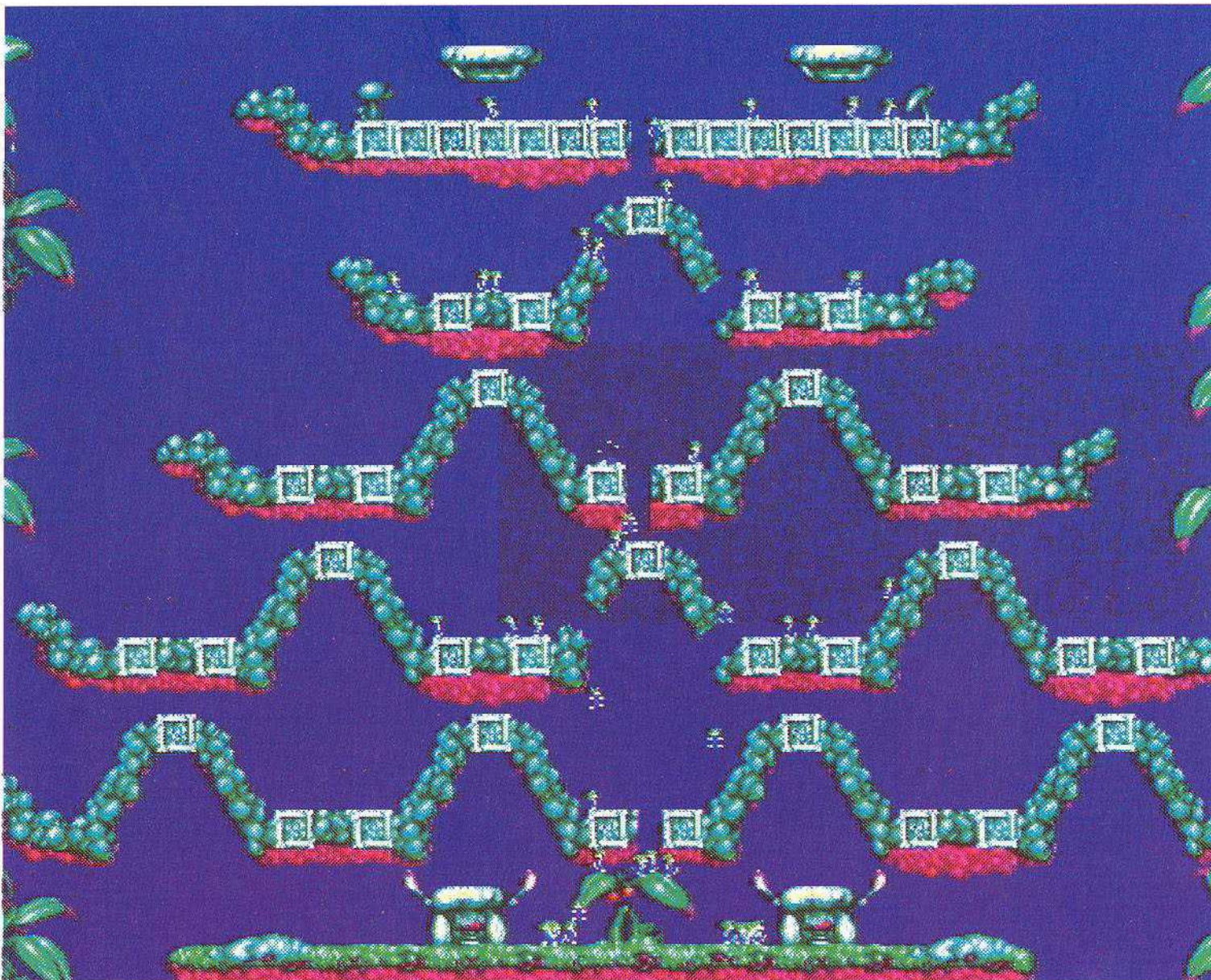
Im ersten Level der Höhlenlandschaft brauchen Sie fast gar nichts zu tun: Die Lemminge werden von den ersten beiden Dinosauriern über alle Hindernisse hinweggeworfen. Zwar ist das eine nicht gerade feine Fortbewegungsart, doch die kleinen grünhaarigen Wesen rappeln sich nach jedem Flug schnell wieder auf. Über den Schwanz der dritten und letzten Riesenechse vor dem Ausgang lassen Sie den ersten Lemming eine Treppe (Builder) bauen. So vermeiden die putzigen Geschöpfe diese Falle, werden nicht aus dem Bild hinausgeworfen und gelangen wohlbehalten ins erste Höhlenziel.

2 – Successive division

Zeit: 4:00 Minuten

03 Stomper

04 Scooper



In diesem Level wird es schon etwas schwieriger. Mit dem ersten vom rechten Eingang nach links laufenden Lemming stampfen (Stomper) Sie ein Loch in die Mitte der Ebene. Nach und nach fallen die munteren Wesen auf die tiefergelegene Fläche in die beiden Mulden links und rechts. Von der rechten ist es schwieriger weiterzukommen. Also beginnt man dort, bevor noch mehr Lemminge in die Kuhle fallen. Der erste Lemming, der von der rechten zur linken Seite der Ebene läuft,

schaufelt (Scooper) am Ende der Mulde einen Durchgang. Und zwar so, daß die Kerlchen in die Mitte des darunterliegenden Stockwerks fallen. Wie Sie feststellen werden, müssen Sie den Lemming dann zum Schaufeln anklicken, kurz bevor er seine Wegrichtung ändert. Den Lemmingen auf der linken Seite zu helfen, ist denkbar einfach. Lassen Sie einen nach rechts laufenden Lemming an einer Stelle in der Anhöhe ein Loch schaufeln (Scooper). Die Höhe des Loches ist egal. Die kleinen Wesen müssen allerdings anschließend auf jeden Fall in die Mitte der tiefer liegenden Ebene fallen. Nun wieder in der Mitte stampfen (Stomper) und dann, wie oben, zuerst rechts weiter machen (Scooper)...

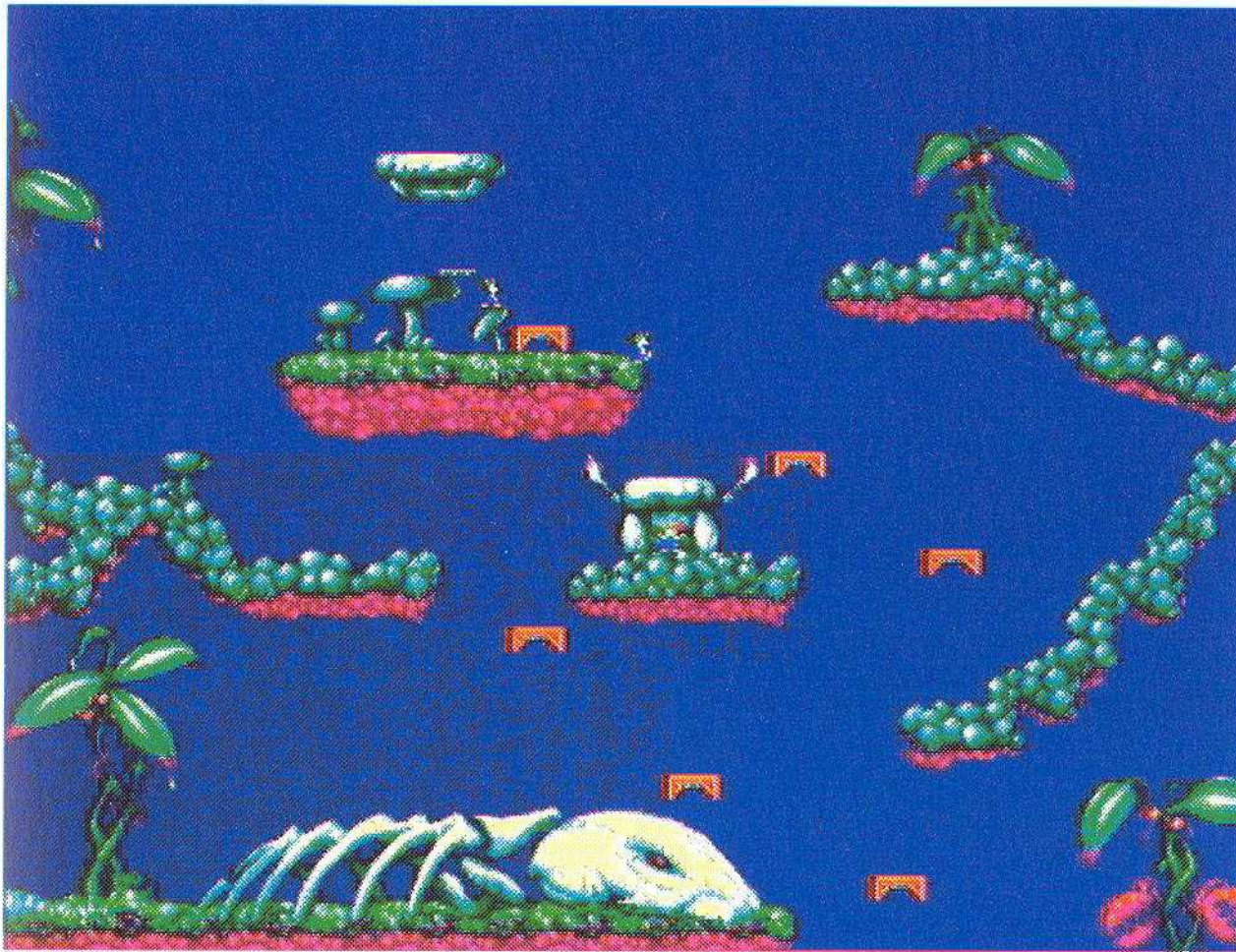




3 – Mortal men doomed to die

Zeit: 1:30 Minuten

05 Stomper
05 Platformer
05 Jumper



Diese Trampoline haben es in sich. Da ich mit diesen Dingen nicht so gut umgehen kann, habe ich einen anderen Weg gesucht und gefunden. Lassen Sie den ersten Lemming direkt nach dem Fall auf den großen Pilz eine Plattform (Platformer) nach rechts bauen. Nach dem vierten Stein muß der Plattformbauer seine Arbeit unterbrechen und stampfen (Stomper). Die putzigen Kerlchen fallen nun auf den rechten kleineren Pilz, laufen am Trampolin vorbei und in den Ausgang. Die drei oder vier grünhaarigen Wesen, die zwischen den beiden Pilzen eingepfercht sind, lassen Sie auf den kleinen Pilz

rechts hüpfen (Jumper), und schon reihen sie sich in den Pulk der anderen Lemminge ein.

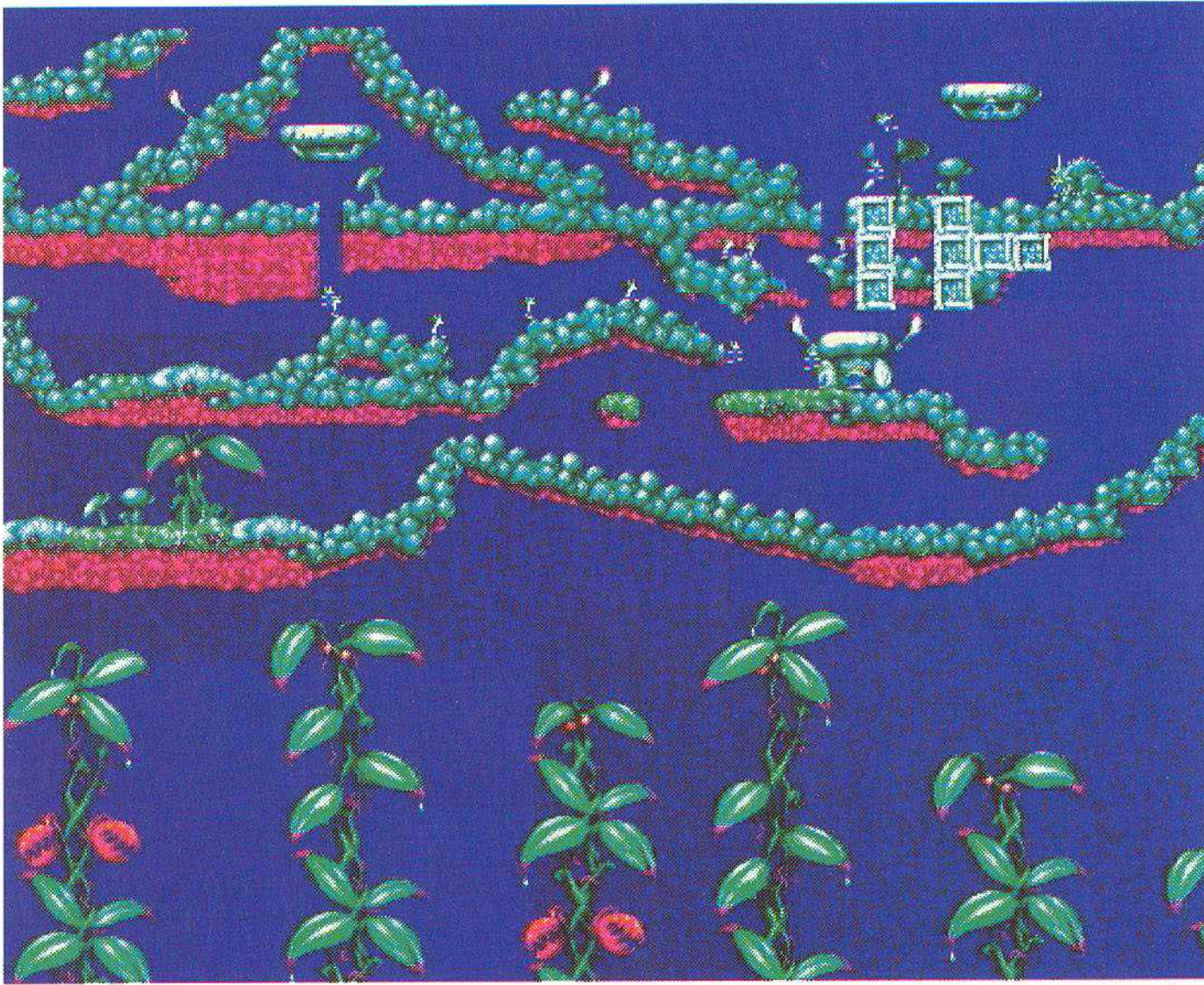
4 – A stompin' good time!

Zeit: 4:00 Minuten

01 Roper
10 Stomper
01 Platformer
10 Scooper



In diesem Level gibt es zwei Eingänge. Zunächst lassen Sie den ersten Lemming aus dem linken Eingang den Boden zur nächsten Etage durchstampfen (Stomper) und wenden sich dann dem rechten Eingang zu. Der erste vom Dinosaurier auf den Steinpilz geschleuderte grünhaarige Selbstmörderkandidat muß sofort nach dem Aufstehen ein Loch so in den Pilz stampfen (Stomper), daß der Stiel des Gewächses verschwindet. Links von den Kisten lassen Sie den Boden durchstampfen (Stomper), so daß die ersten der putzigen Kerle in den kleinen Zwischenraum fallen.



Dort laufen sie zunächst bis nach links gegen die Wand und ändern dann die Laufrichtung. Kurz nachdem der erste Lemming nach rechts läuft, klicken Sie ihn zum Schaufeln (Scooper) an. Einen anderen, ebenfalls nach rechts laufenden grünhaarigen Winzling aus dem linken Eingang lassen Sie so weit wie möglich rechts einen Tunnel graben (Scooper). Haben Sie den Durchgang an der richtigen Stelle gegraben, fallen auch diese Lemminge auf die Ausgangsebene und laufen dem nächsten Level entgegen.

5 – This Is The Pits!

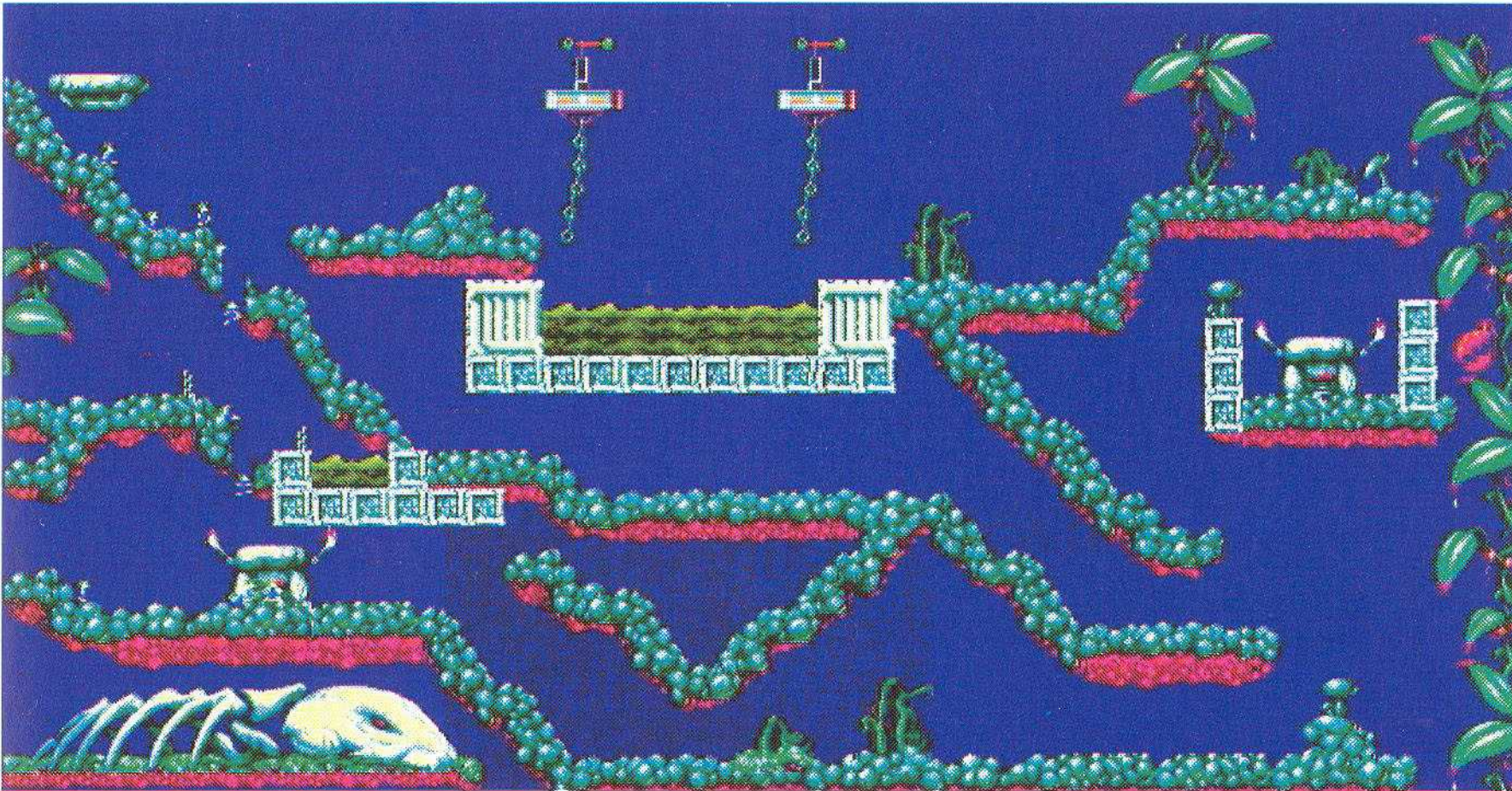
Zeit: 7:00 Minuten

- 02 Stacker
- 03 Platformer
- 03 Stomper
- 02 Fencer
- 02 Builder
- 10 Jumper
- 05 Filler
- 05 Hopper



Lassen Sie den ersten Lemming mit einem Sprung (Jumper) nach rechts den Abstand zu seinen Stammesbrüdern ausbauen. In der Mitte der Schräge, nach dem ersten Absatz, stampft (Stomper) er ein Loch in den Boden. Die Lemminge landen rechts neben der Falle auf der unteren Ebene. Lassen Sie den ersten grünhaarigen Wicht etwas nach rechts versetzt ein weiteres Loch in den Fels stampfen (Stomper). Der erste nach links zur Falle und der erste nach links zum Wasserloch laufende Lemming bauen jeweils eine Ziegelsteinmauer (Stacker). Stehen die ersten fünf Steine, sollten Sie die beiden wieder zu den anderen bringen: Klicken Sie die Stapler zum Springen (Jumper) an.

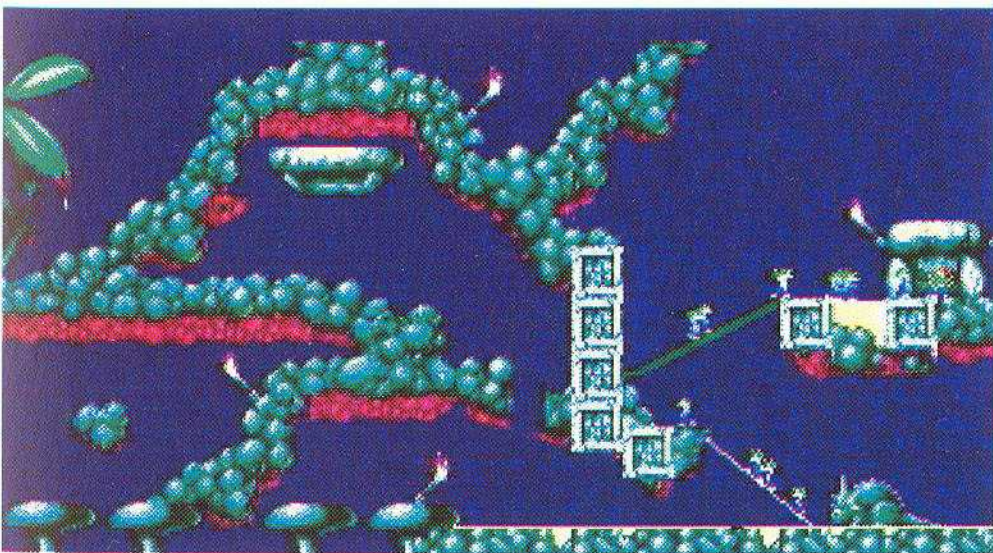




6 – Ain't No Time

Zeit: 3:00 Minuten

- 01 Roper
- 05 Filler
- 02 Stomper
- 02 Fencer
- 02 Builder
- 02 Glue Pourer
- 07 Jumper
- 02 Jet Pack



Den ersten Lemming lassen Sie kurz vor den Kisten in der Mitte des Bildes ein Loch in den Boden stampfen (Stomper). Die grünhaarigen Kerlchen fallen nach unten, und einige werden von dem Dinosaurier auf den Vorsprung geschleudert. Dort oben laufen die meisten nach rechts wieder hinunter, aber ein paar Lemminge wandern auch nach links gegen die Steinkisten und erst dann nach rechts. Nach der Drehung müssen Sie eines dieser Wesen eine Treppe (Builder) bis zur Ebene des Ausgangs bauen lassen.

Beginnen Sie mit der Treppe nicht unmittelbar nach der Wende, können die anderen Stammesgenossen das Bauwerk nicht betreten. Ist Ihr Treppenbauer oben angekommen, lassen Sie ihn noch die Grube mit Sand füllen (Filler). Da die meisten Lemminge immer noch vom Dinosaurier durch die Luft geschleudert werden, sollten Sie einen der

Winzlinge auf seinem Weg vom rechten Bildschirmrand zum Schwanz der Echse Sand (Filler) auskippen lassen. Links vom Kopf des Reptils soll ein Seil (Roper), wie auf der Abbildung zu sehen ist, zum Vorsprung geschossen werden, auf den die putzigen Kerlchen zuvor immer wieder geschleudert wurden. Setzen Sie das Seil zu tief an, können die Lemminge den Felsen nicht erklimmen. Schießen Sie zu weit, reißt das Seil.

7 – Deadly Exit

Zeit: 9:00 Minuten

10 Jumper
02 Roper
01 Scooper
02 Stacker
02 Platformer



Für alle PC-Spieler sei darauf hingewiesen, daß sich der Eingang für die kleinen Grünschöpfe oben links im Level befindet. Der erste Lemming springt (Jumper) mit einem Satz über die Falle unter den beiden roten Punkten/geschlossenen Augen. Der zweite baut eine Plattform (Platformer) über den Auslöser der Falle. Oben auf der Anhöhe dieser Ebene türmt der erste Lemming eine Ziegelsteinmauer (Stacker) auf. Der dritte Lemming wirft ein Seil (Roper) zur höheren linken Ebene, bevor er zur Ziegelsteinmauer kommt. Der nun erste grünhaarige Wicht, der diese höhere Ebene betritt, muß vor der Falle eine weitere Ziegelsteinmauer (Stacker) auftürmen. Achten Sie bei diesem und dem vorher schon zum Stapeln verdonnerten Lemming darauf, daß sie nicht nach dem Ende der Bauarbeiten in die falsche Richtung weiterlaufen. Lassen Sie die beiden nach einigen Ziegeln einfach wieder zu den anderen springen (Jumper).

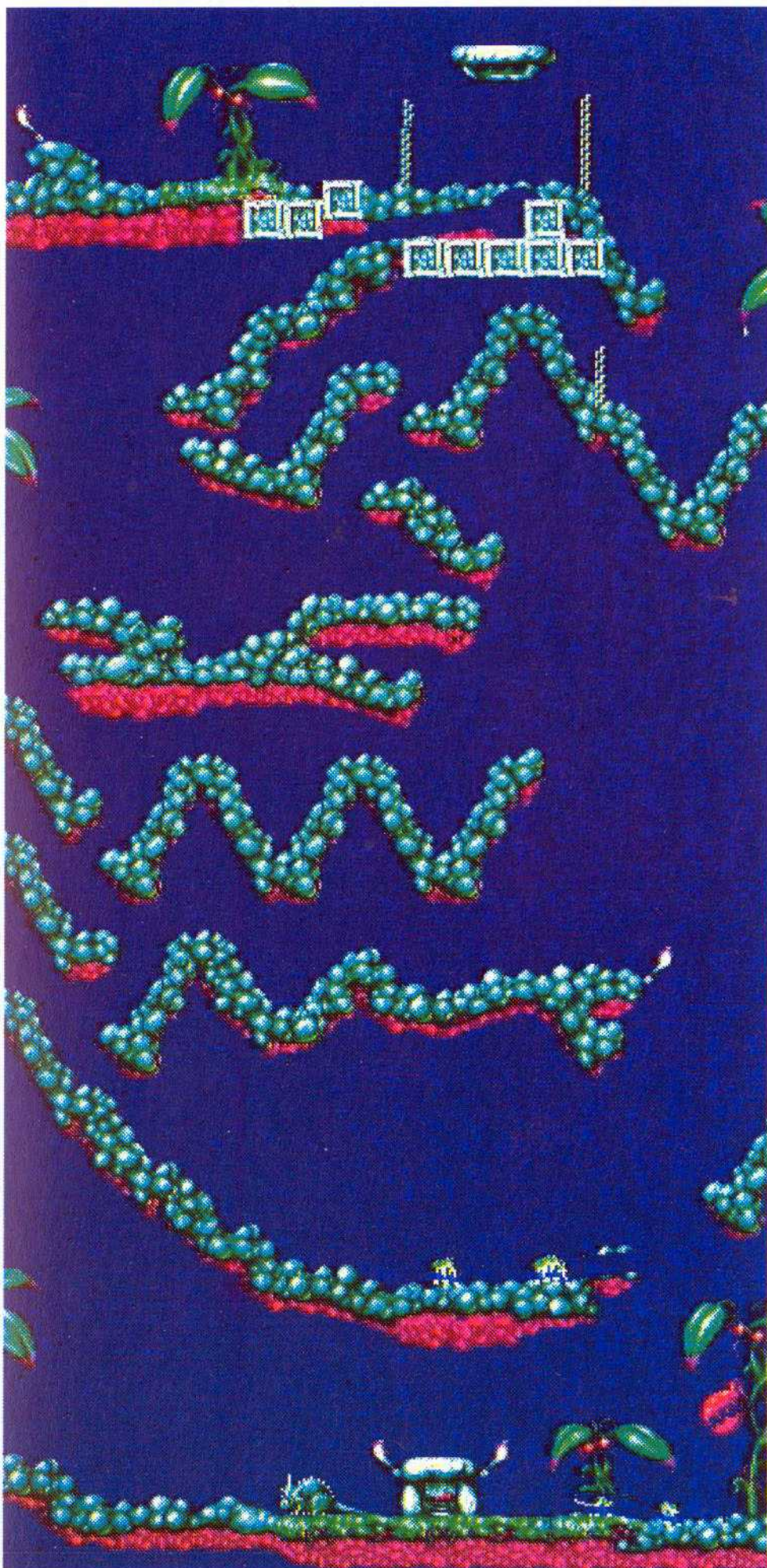
Bevor der zweite Lemming auf der oberen Ebene auf seinen ziegelstapelnden Stammesfreund stößt, spannt er ein Seil (Roper) zur obersten Ebene rechts. Das vorderste grünhaarige Wesen verschafft sich mit drei oder vier Sprüngen (Jumper) einen möglichst großen Vorsprung vor den anderen und baut nach dem Fall auf die darunterliegende Fläche eine Plattform über die Falle.



8 – Wilma!

Zeit: 8:00 Minuten

- 05 Roller
- 08 Fencer
- 01 Bomber
- 08 Filler
- 05 Stacker
- 10 Ballooner
- 10 Jumper
- 10 Hopper



In meinen Augen ist dies der schwierigste der Höhlenlevels. Lassen Sie den ersten Lemming mit einem Sprung (Jumper) nach rechts hüpfen und dort sofort eine Ziegelsteinmauer (Stacker) aufstapeln. Der zweite Lemming sollte die im Bau befindliche Mauer noch überschreiten können. Deshalb darf auf der linken Seite der Mauer erst ein Stein gesetzt worden sein! Ist der Bauarbeiter aber schon weiter, springt (Jumper) das zweite grünhaarige Kerlchen über den Bau hinweg. Der Sprung muß auf dem Felsvorsprung enden, sonst überlebt der Grünschoß den Fall nicht.

Den dritten Lemming, das ist der erste, der von der Mauer aus nach links läuft, klicken Sie zweimal zum Springen (Jumper) an. Dann stapelt (Stacker) er auf der ersten Kiste vor der Pflanze Ziegelsteine. Beide Mauern müssen aus 24 Steinen bestehen, also müssen beide Baumeister beim Schulterzucken erneut zum Stapeln angeklickt werden. Wenn sich die beiden Stapler zum letzten Mal in die Richtung des Einganges drehen, müssen beide zu den anderen Lemmingen zurückspringen (Jumper).

Stehen die beiden hohen Mauern, können Sie sich um das einzelne grünhaarige Wesen kümmern. Der Kleine läuft immer den Hang auf und ab. Wenn er sich auf dem Weg nach unten links befindet, verpassen Sie ihm einen Ballon (Ballooner) und benutzen den Ventilator, um den Lemming auf die kleine Fläche links unter dem Vorsprung der oberen Ebene zu befördern. Am vorstehenden Gestein zerplatzt der Ballon, der

Lemming fällt und geht nach links. Kurz bevor er gegen die Steine in dem kleinen Loch läuft, müssen Sie ihn in einen Ziegelsteinstapler (Stacker) verwandeln. Wenn er seine Steine aufgetürmt hat, also den sechsten Stein der rechten Turmhälfte gesetzt hat, lassen Sie ihn nach links auf die Spitze dieser Ebene springen (Jumper).

Von dort aus läuft der Vorarbeiter bis zu der frei schwebenden Ebene, auf der er seine Laufrichtung ändert. Wenn er nach rechts läuft, geben Sie dem grünhaarigen Kerlchen wieder einen Ballon (Ballooner) in die Hand und blasen ihn mit dem Ventilator auf die gerade Fläche unterhalb der linken Kiste der obersten Ebene, auf der sich die Stammesbrüder des Helden befinden. Das ist nicht gerade einfach, wie Sie schnell feststellen werden. Aber mit etwas Übung schaffen Sie es schon. Sollte der erste Ballon platzen, läuft der Lemming (was Sie dabei noch tun müssen, lesen Sie etwas weiter unten) nach ganz unten: Zwischen kleiner Palme und Ausgang müssen Sie den grünhaarigen Helden bis zur kleinsten Ebene des Levels (unterhalb der von rechts gesehenen dritten bis fünften Kiste auf der obersten Ebene) mit einem Ballon (Ballooner) fahren lassen. Von dort läuft er wieder auf die Ebene, auf der Sie ihn, genau wie oben beschrieben, wieder nach Richtungswechsel nach rechts, mit einem Ballon (Ballooner) ausstatten.

Haben Sie es geschafft, den Lemming zielsicher abzusetzen, läuft er nach rechts oben, wo Sie ihn einen Tunnel nach rechts fechten (Fencer) lassen. An den übereinanderliegenden Kisten hört er auf und dreht sich um. Das ist der Moment, ihn eine Bombe (Bomber) legen zu lassen. Einige Lemminge über ihm fliegen zwar durch die Luft. Aber damit nichts passiert, haben Sie ja die beiden Ziegelsteintürme zu Anfang hoch genug gebaut. Die grünhaarigen Cavelems fallen durch eine kleine Ritze nach unten und können dem tapferen Einzelkämpfer zum Ausgang folgen. Das Ende der Etage über dem Ausgang muß noch durchfochten (Fencer) werden, genauso die kleine Palme vor dem Ausgang.

9 – EVOLUTION OF LEMMINGS

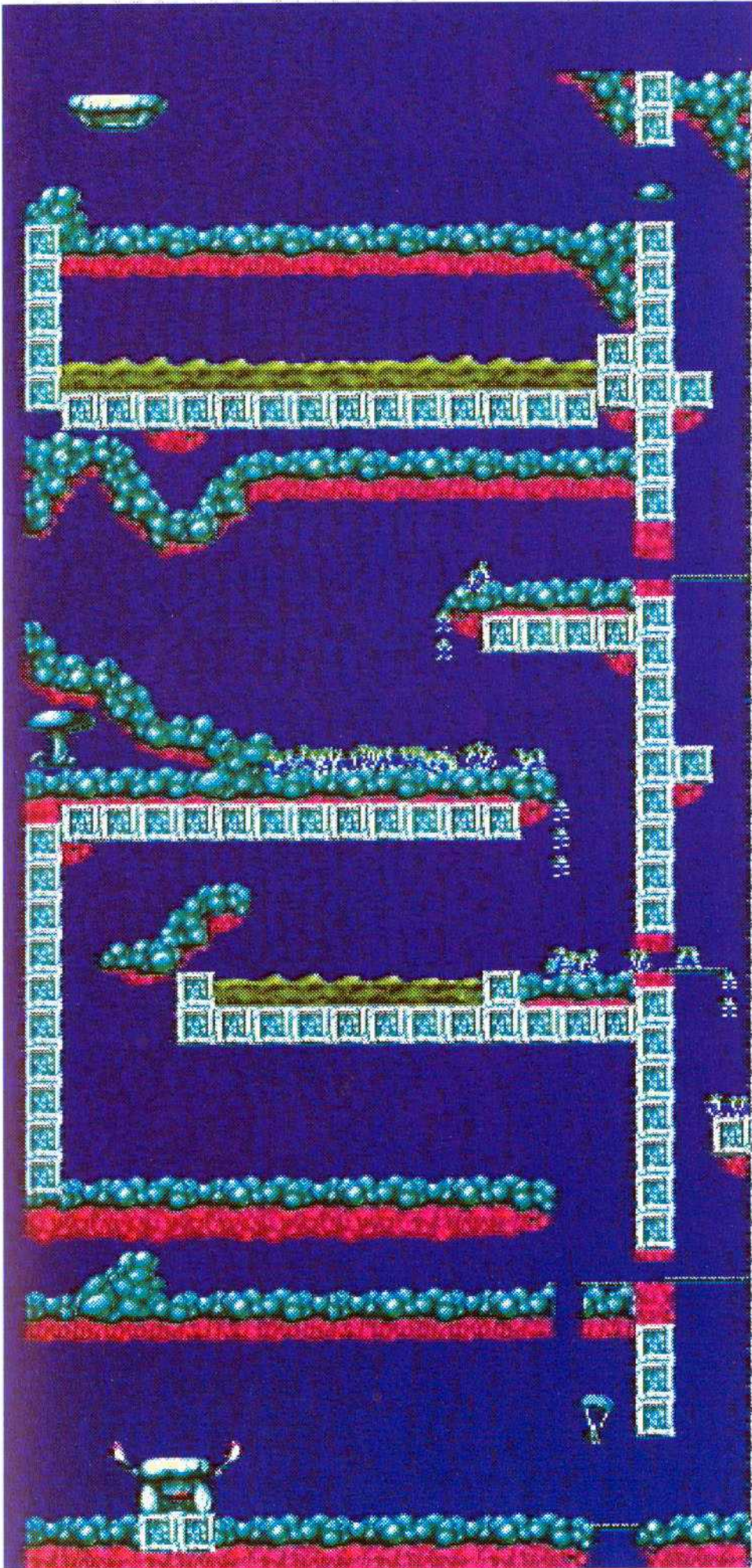
Zeit: 9:00 Minuten

- 01 Parachute
- 08 Basher
- 02 Stomper
- 05 Platformer
- 04 Jet Pack
- 05 Ballooner
- 01 Hang Glider
- 02 Laser Blaster



Wieder einmal muß in diesem Level ein einziger Lemming allein die ganze Arbeit leisten. Verpassen Sie dem ersten grünhaarigen Kerl den Fallschirm (Parachute). Dabei wechseln sein Haar und seine Kleidung ihre Farbe. Diesen extravaganten Lemming statten Sie dann auch noch mit einem Deltasegler (Hang Glider) aus und blasen ihn mit dem Ventilator über den steinernen Pilz in den Abgrund, den er bis zur untersten Ebene mit seinem Fallschirm hinuntersegelt. Unten angekommen, baut der Vorreiter eine Plattform (Platformer) über die Falle. Dahinter brennt er mit den Lasern (Laser Blaster) zwei Löcher nebeneinander in die Decke. Mit einem Düsenantrieb (Jet Pack) auf dem Rücken und mit Hilfe des Ventilators wird der kleine Held





durch das Loch auf die nächsthöhere Ebene geflogen. Diese durchläuft er zunächst nach links, dreht an dem felsigen Hindernis und baut über das Loch eine Plattform (Platformer). Anschließend durchgräbt (Basher) er rechts die Wand zu dem Schacht und baut eine Plattform (Platformer) darüber. Kommt der Bauarbeiter am Rand des Schachtes an, dreht er sich wie üblich um und geht den Weg zurück. Neben der Schachtwand drücken Sie dem Kleinen einen Ballon (Ballooner) in die Hand und steuern ihn mit dem Ventilator zur nächsten Etage. An der linken Wand angekommen, müssen Sie den Lemming seine Richtung ändern und nach rechts gehen lassen. Schnallen Sie ihm wieder einen Düsenrucksack (Jet Pack) auf den Rücken, und fliegen Sie ihn über den Felsvorsprung und das Wasser hinweg an den rechten Rand der nächst höher gelegenen Ebene. Sollten Sie nicht auf Anhieb am Felsvorsprung vorbeikommen, landen Sie auf dem Felsvorsprung, bevor Sie das Wasser überqueren. Dann lassen Sie den Lemming einen neuen Düsenantrieb (Jet Pack) auf seinem Rücken befestigen.

Die poröse Wand rechts wird zum Schacht hin durchschlagen (Basher) und eine Plattform (Platformer) über den Abgrund gebaut. Nach getaner Arbeit läuft der blauhaarige Wicht zurück in den Raum mit dem Wasser, von wo aus Sie ihn mit einem Ballon (Ballooner) zur nächst höheren Ebene fliegen. Nach der Richtungsänderung geht es mit einem Ballon (Ballooner) bis zur nächsten porösen, roten Wand nach rechts oben. Das Buddel- und Plattformbau-Spiel (Basher und dann Platformer)

wird wiederholt. Jetzt ist der Weg für die anderen Lemminge fast ganz frei: Lassen Sie einen Lemming oben am Eingang den steinernen Pilz durchschlagen (Basher); die Lemminge fallen in den Schacht und machen sich auf den Weg nach unten. Ihr blauhaariger Pionier hat den anderen munteren Gesellen gegenüber einen Vorsprung, den er für einige weitere bauliche Veränderungen nutzen muß. Die von ihm gebaute Plattform auf der Ebene mit dem Wasser muß am rechten Ende durchstampft (Stomper) werden. Gleiches gilt für die linke Plattform auf der Ebene über dem Ausgang. Das wär's.

10 – Ah'm No Done Yet

Zeit: 3:00 Minuten

- 04 Jumper
- 02 Shimmier
- 01 Fencer
- 01 Attractor
- 01 Platformer
- 01 Glue Pourer
- 01 Floater
- 01 Stomper



Der letzte, aber nicht unbedingt schwierigste Höhlen-Level: Lassen Sie den ersten aus dem Eingang fallenden Lemming mit einem Sprung (Jumper) vom Pilz nach rechts auf die Anhöhe springen und dann weiterlaufen. Den vierten aus dem Zugang fallenden Wicht klicken Sie direkt nach der Landung an und lassen ihn ein munteres Liedchen (Attractor) trommeln. Bis auf den ersten Lemming tanzen alle grünhaarigen Wesen, und Sie können in aller Ruhe den Weg zum Ausgang freimachen. Statten Sie den Pionier schon einmal mit dem Gleitschirm (Floater) aus, damit er gefahrlos größere Höhenunterschiede im Schwebeflug überwinden kann. Nachdem der Lemming den Abhang hinuntergefallen und gegen den versteinerten Pilz gelaufen ist, muß er nach dem zweiten Stein den Leim (Glue Pourer) ausgießen. Automatisch geht der Vorkämpfer weiter in Richtung des Dinosaurierskelettes. Dort angekommen wird mit flotten Fechthieben (Fencer) ein Tunnel in das Gerippe geschlagen. Der Lemming fällt jetzt auf die Stei-

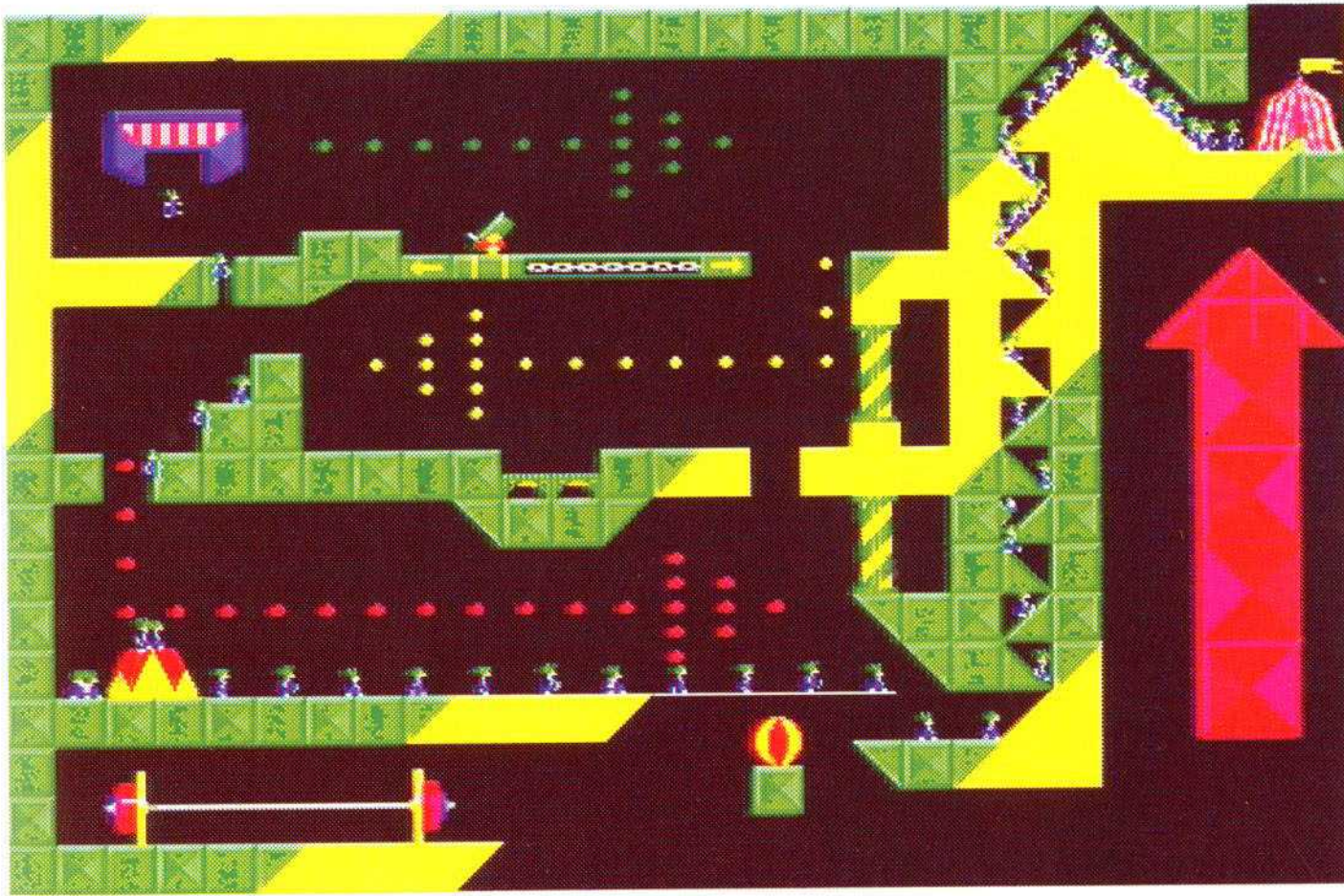
ne. Nun müssen Sie schnell reagieren und ihn mit dem Shimmiersymbol (Shimmier) anklicken: Er springt an die Unterseite des Skeletts und hangelt sich vorwärts. Anschließend fällt das tapferre Kerlchen auf die nächste Ebene. Kurz vor dem Fall von dieser Etage müssen Sie ihn unterhalb des grünen Mooses eine Plattform (Platformer) über den Abgrund bauen lassen. Wenn er kein Baumaterial mehr hat, ist dieser Höhlenlemming auch schon beinahe am Ziel. Er fällt auf die vorletzte Ebene und muß nur noch direkt über dem Ausgang ein Loch stampfen (Stomper). Gerettet! Doch noch schnell zu den übrigen Lemmingen: Damit die tanzende Horde endlich losläuft, müssen Sie den Musikanten per Sprung (Jumper) von seiner herkömmlichen Arbeit ablenken. Hört der Trommler auf zu musizieren, laufen alle Lemminge zum Ausgang.

Damit wären die zehn Cavelem-Level ohne Verlust eines Lemmings gemeistert.



1 – Lightlines....

10 Jumper
02 Laser Blaster
01 Glue Pourer
01 Climber



Im Zirkus geht es normalerweise ja lustig zu, aber wenn Sie sehen, wie ein armer Lemming von einer Kanone an die Decke geschossen wird, ändern Sie vielleicht Ihre Meinung. Lassen Sie den ersten Winzling rechts über das Hindernis und die Kanone springen (Jumper). Am Ende der Einstiegsebene muß er in die Tiefe springen (Jumper) und auf dem gelben Stein vor der Säule rechts landen. Er hüpf (Jumper) anschließend über den Abgrund und wird hin-

ter den Trampolinen in einen Kletterer (Climber) verwandelt. Vom vorletzten grünen Stein vor der linken Lücke in dieser Ebene, brennt der Kleine mit seinem Taschenlaser (Laser Blaster) ein Loch in die Decke. Alle anderen Zirkusbewohner fallen nun zu ihm hinunter. Immer den Pfeilen nach geht es mit der ganzen Truppe nach rechts, wo der erste Lemming vom letzten gelben Stein vor dem Abgrund einen Eimer Leim (Glue Pourer) ausgießt. So bildet sich eine Brücke und die munteren Wesen können ins bunte Ausgangszelt laufen.

2 – Lemmings In The Family

Zeit: 3:00 Minuten

- 01 Basher
- 03 Stomper
- 02 Filler
- 01 Platformer
- 01 Roper
- 01 Flame Thrower
- 01 Pole Vaulter



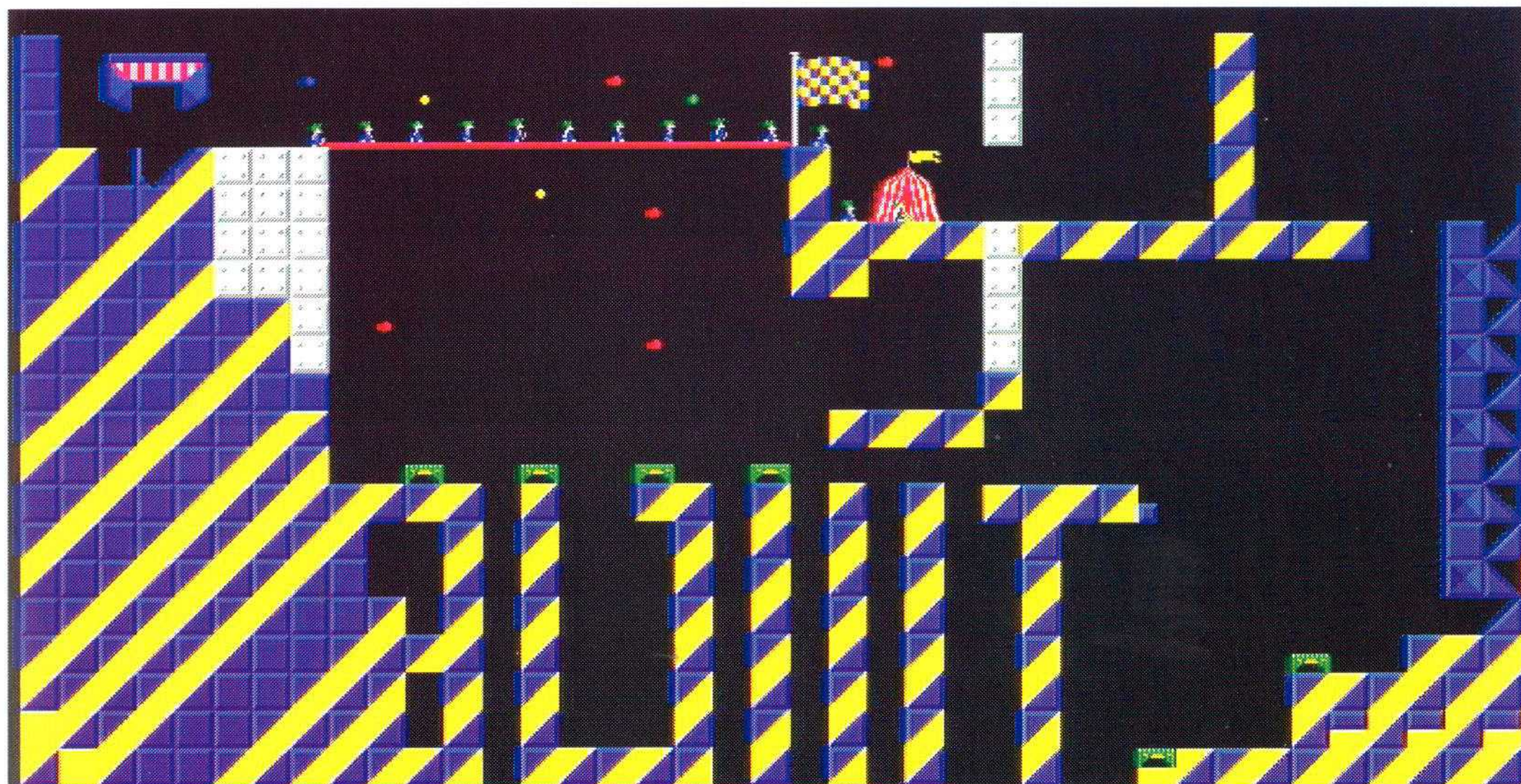
Zwar hätten die Lemminge sicher auch gleich rechts an der endgültigen Landestelle in diesen Level fallen können, doch dann hätte man auf die Trampolin-Nummer verzichten müssen. Wenn sich die kleinen Wesen nach dem Flug wieder aufgerappelt haben, springen sie automatisch auf das Trampolin links unter ihnen und landen sicher auf der Plattform. Der erste von ihnen soll am linken Rand des drittletzten Steins ein Loch stampfen (Stomper). Treffen Sie den linken Rand nicht, kann das Loch ruhig nach links, aber auf keinen Fall nach rechts, vom Rand versetzt entstehen. Alle Lemminge fallen links neben die hohe Mauer und laufen in die kleine Grube rechts oberhalb des Ausgangs. Spannen Sie einfach ein Seil (Roper) von der Mitte der Grube zur linken oberen Ecke, oder kippen Sie die beiden Eimer Sand (Filler) aus, schon sind die munteren Wesen frei und im Ziel.



3 – We're Coming Home

Zeit: 5:00 Minuten

- 01 Jumper
01 Stacker
07 Platformer
01 Twister
01 Scooper
01 Club Basher

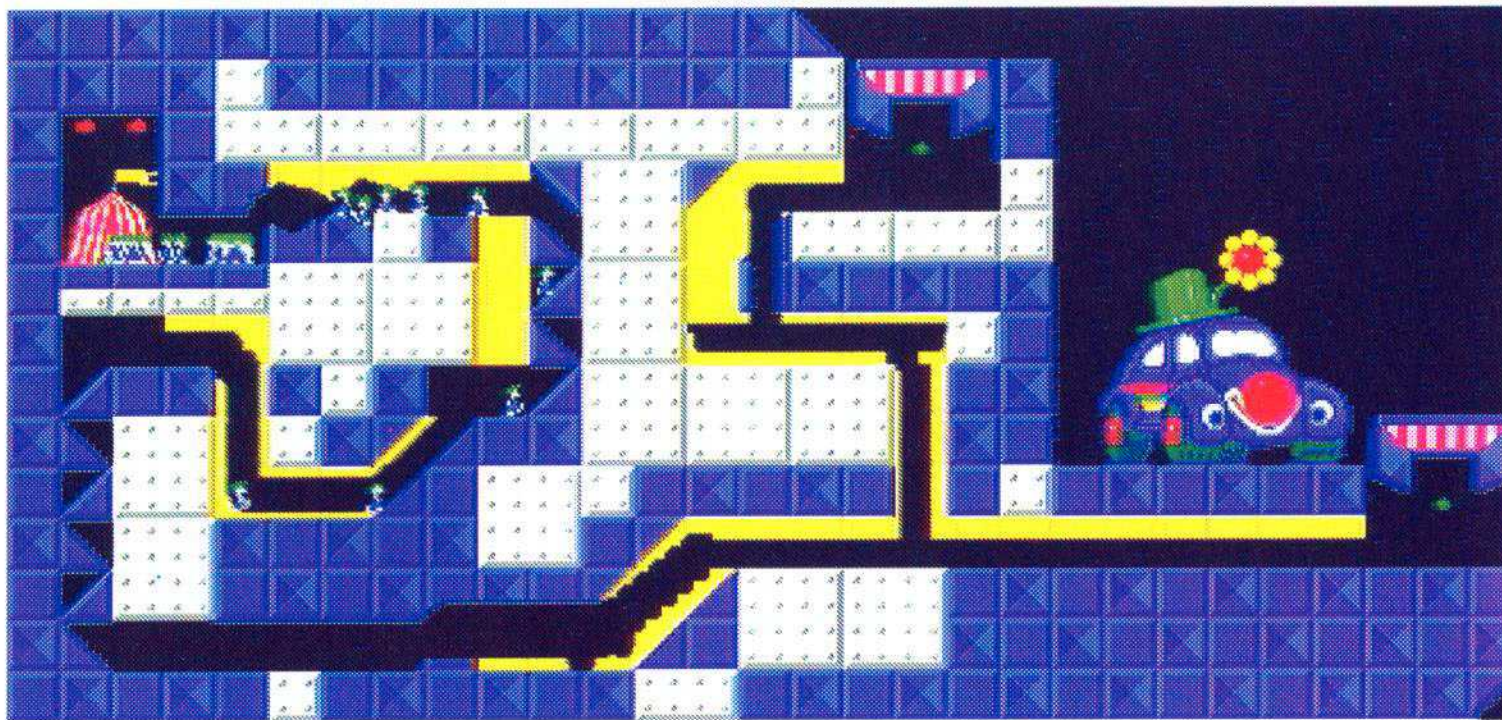


Der zweite aus der Einstiegs Luke fallende Lemming wird in einen Tornado (Twister) verwandelt und bohrt sofort ein kleines senkrechtes Loch in die Mauer. Sind Sie nicht schnell genug, weil der Ventilator in der PC-Version sehr langsam anläuft, bohren Sie gleich mit dem ersten Lemming das Loch. Dabei läuft der zweite Grünschof nach rechts an der Bohrstelle vorbei. Alle übrigen grünhaarigen Wesen fallen zu dem Wirbelwind in die Grube, aus der sie gerade nicht mehr hinausklettern können. Bevor der einzelne Winzling rechts den Rand der Einstiegsplattform erreicht hat, baut er eine lange Plattform (Platformer) hinüber bis zum Ausgang. Hat er seine Brücke vollendet, blasen Sie den sich immer noch drehenden Tornado (Twister) schräg nach rechts oben. Über diese Schräge gelangen alle Lemminge aus der Grube wieder zur Ebene des Eingangs und über die Plattform zum Ausgang.

4 – 'Round the Blox!

Zeit: 9:00 Minuten

05 Twister
05 Flame Thrower
05 Basher
05 Club Basher
05 Fencer
05 Scooper
05 Stomper
05 Attractor



In diesem Level fallen die Lemminge aus zwei Eingängen ins Spiel. Da der Lösungsweg durch die gelben Steine markiert ist, müssen Sie entweder geschickt mit Tornados (Twister) und dem Ventilator umgehen oder aber sich Ihren Weg mit den Schlägern (Basher), Stockschlägern (Club

Basher), Schauflern (Scooper), Stampfern (Stomper), Fechten (Fencer) und Feuerwerfern (Flame Thrower) freiräumen. An allen Stellen können Sie mit den Tornados (Twister) arbeiten. Sehr schwierig wird es dabei dort, wo Sie nur eine Breite, bzw. Höhe von einem Stein beseitigen können. Hier sollten Sie den Schläger, bzw. Stampfer einsetzen. Stockschläger können Sie hier nicht gebrauchen, weil die einen größeren Platz zum Ausholen mit der Keule benötigen. An der senkrecht nach oben führenden gelben Linie müssen Sie natürlich nichts machen, denn die munteren Gestalten laufen hier rechts neben der Markierung die Schrägen hinauf. Bevor die Lemminge allerdings zu dieser Stelle gelangen, muß entlang der gelben Linie schräg nach oben ein Tunnel gebaut werden. Da er relativ steil werden muß, können Sie hier keinen Fechter einsetzen, sondern müssen mit einem Tornado (Twister) arbeiten.

5 – Big Top Time

Zeit: 3:00 Minuten

01 Stacker
03 Platformer
02 Basher
01 Scooper





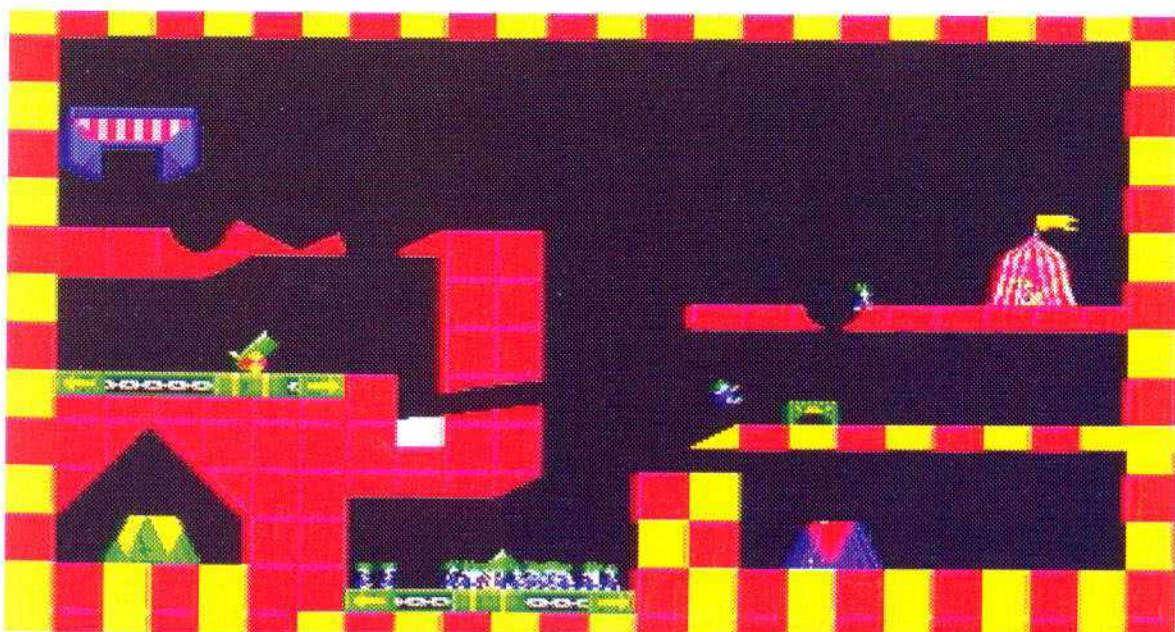
Der erste Grünschof muß nach dem Fall eine Ziegelsteinmauer (Stacker) so auftürmen, daß die anderen Lemminge links davon landen und die Mauersteine die rote Rampe rechts nicht berühren. Berühren die Ziegelsteine die Schräge, kann die Barriere zwar später durchschlagen werden, aber dabei würde dann auch die Rampe in Mitleidenschaft gezogen werden. Da der zweite und dritte Grünschof die Sperre noch überschreiten können, müssen sie beschäftigt werden. Der vordere soll ab der Mitte des roten-gelben Steins oberhalb der Rampe eine Plattform (Platformer) nach rechts bauen. Der andere überholt den Bauarbeiter und fällt nach unten. Dort läuft er nach rechts und baut am Ende des letzten Steins der Schräge, rechts oberhalb des Ausgangszelts,

mit fünf oder sechs Steinen eine Plattform (Platformer). An der schwebenden Stahlmauer rechts beendet er seine Arbeit und dreht sich um. Einige Schritte von der selbstgebauten Plattform entfernt, soll der Kleine einen Tunnel durch das Mauerwerk schlagen (Basher), der auf der Höhe des Durchlasses über dem Ausgang endet. Hat er die letzte Handvoll Bruchstein weggenommen, müssen Sie ihn sogleich zum Plattformbauer (Platformer) machen. Nun muß nur noch ein Lemming oben am Eingang mit einem Handschlag die Mauer durchschlagen (Basher), und schon können alle dem nächsten Level entgegenstreben.

6 – HEADACHE

Zeit: 9:59 Minuten

- 03 Glue Pourer
- 03 Bomber
- 01 Fencer
- 02 Jumper
- 01 Climber



Der erste vom Stamme "Zirkus" wird zum Kletterer (Climber) und kann so das Hindernis am Eingang überwinden. Er läuft die Schrägen nach rechts hinauf und hinunter und soll etwa in der Mitte der vorletzten Rampe, diese läuft von links oben nach rechts unten, eine Bombe (Bomber) zünden. Während nun der Kleine nach unten fällt, das Trampolin benutzt und schließlich auf die Kanone zuläuft,

positionieren Sie das Schießgerät: Die Mitte der Platte, auf der die Kanone steht, muß sich genau über der Ritze zwischen dem dritten und vierten Stein links vom Trampolin befinden. Der kleine Blauschopf wird nach rechts auf die rote Ausgangsebene gefeuert. Um keine Zeit zu verschenken, lassen Sie einen Lemming vorn am Eingang direkt neben dem Hindernis rechts eine Bombe (Bomber) zünden. Die ersten drei Lemminge, die unten in den Raum mit der Kanone fallen, schütten Fixierflüssigkeit (Glue Pourer) in die Trampolin-Grube. Nun kann ein anderer grünhaariger Wicht einen Tunnel nach rechts durch das Gestein schlagen (Fencer).

Inzwischen dürfte der Lemming rechts am Ausgang wieder zu Bewußtsein gekommen sein. Damit nun auch seine Stammesbrüder auf diese Ebene gelangen können, muß er ein Loch sprengen. Da er sich jedoch an der falschen Stelle befindet, springen (Jumper) Sie mit ihm über den Ausgang. Er klettert die Wand hinauf, läßt sich fallen und muß nochmals über das Ausgangszelt springen (Jumper). In der Mitte, bei der PC-Version etwas rechts von der Mitte, des dritten Steins vor dem Abgrund, zündet der blauhaarige Klettermaxe eine Bombe (Bomber). Um die anderen nun nach oben zu befördern, muß die Kanone unten genau in die Mitte der Plattform gestellt werden. Mit einigen Beulen, aber sicher, werden die Winzlinge nun als Geschloß über das Trampolin auf die Ausgangsebene geschleudert.

7 – Circus Of Fear

Zeit: 4:00 Minuten

03 Bazooker
01 Climber
05 Roper
04 Filler
01 Stomper



Auch hier muß wieder einmal der erste aus der Einstiegsluke ins Bild fallende Lemming zum Kletterer (Climber) gemacht werden. Er erklimmt daraufhin das erste blaugelbe Hindernis und spannt (Roper) von der Mitte des Quaders ein Seil zur linken oberen Ecke des Blocks rechts. Um den grünhaarigen Stammesfreunden den Weg so unbeschwerlich wie nur

möglich zu machen, spannt der Kleine zwei weitere Taue (Roper): Eines von der Mitte der Grube mit dem Stahlboden hoch zum Stahlblock rechts und dann ein weiteres vom rechten Rand des Blocks zur linken oberen Ecke des Steins auf der anderen Seite der Fallgrube. Der vorauslaufende Winzling muß nun irgendwie nach unten kommen und beginnt daher kurz vor



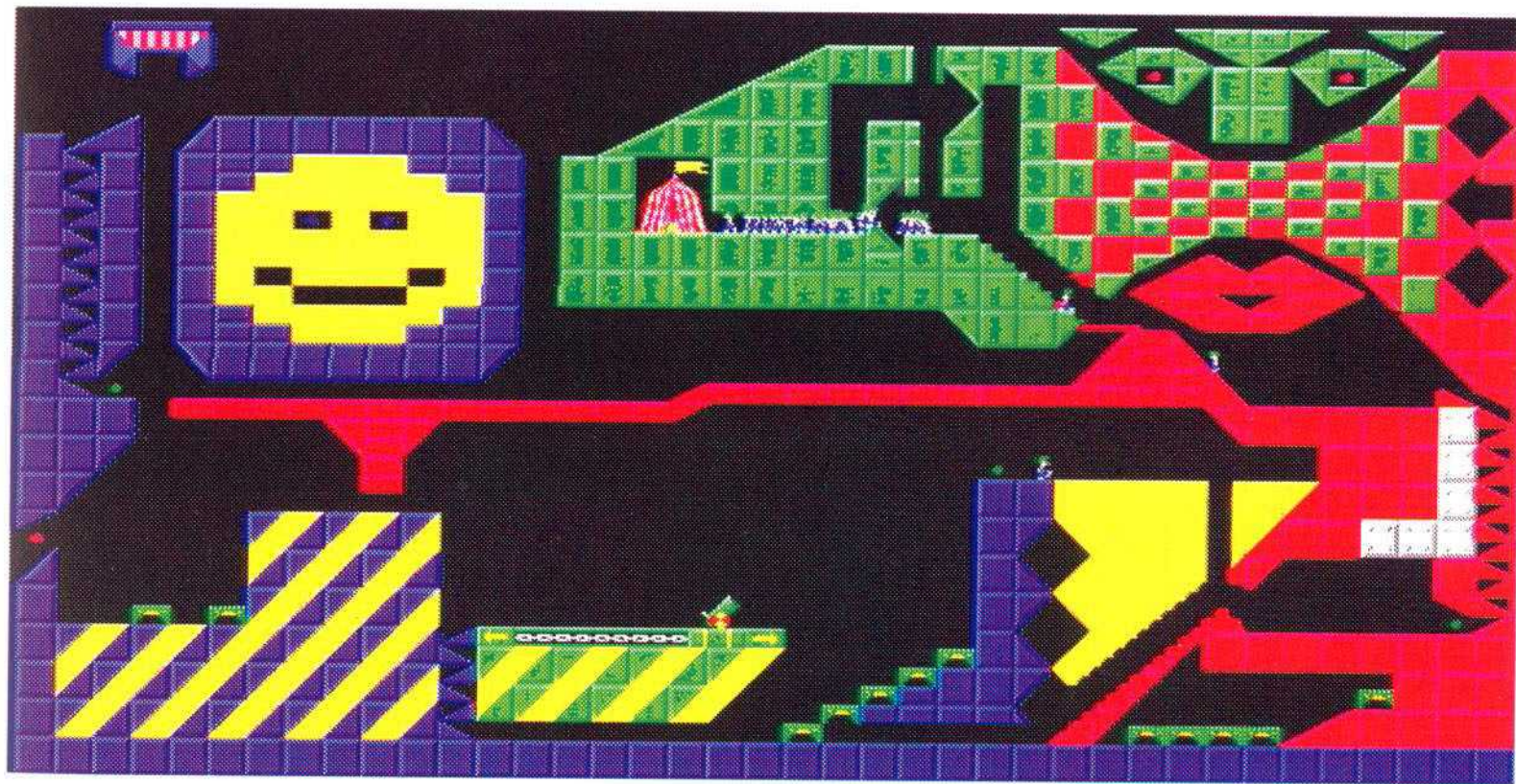


der rechten Begrenzungsmauer dieses Levels ein Loch zu stampfen (Stomper). Währenddessen wirft einer der Grünschöpfe vorn am Eingang von der Mitte der Falle ein Seil (Roper) zur linken oberen Ecke des rechten Steins. Von der Mitte des dritten blau-gelben Steins der Grube, links neben der bunten Hantel, muß ein Lemming einen Schuß mit der Bazooka (Bazooker) nach rechts abgeben. So wird die obere Ecke des rechten Hindernisses beseitigt. Kommen die Wichte nicht über den Rand des Einschlagkraters nach oben zur Hantel, schütten (Filler) Sie einfach ein oder zwei Eimer Sand aus. Der einzelne Grünschopf ist unten schon an der linken Seite des Clown-Autos angekommen und spannt dort das letzte Tau (Roper) über die Lücke. Ist er den kleinen Absatz hinuntergefallen, muß er nur noch zwei Eimer Sand (Filler) ausschütten, um damit die beiden kleinen Löcher vor dem Ausgang zu füllen.

8 – PLAY THAT FUNKY LEMMING

Zeit: 7:00 Minuten

08 Basher
08 Stomper
08 Scooper
08 Jumper
02 Hopper
02 Platformer



Von der Einstiegs-
luke geht es in die-
sem Level direkt auf
ein Trampolin und
dann auf die blau-
gelb gestreifte Ebene
rechts. Mit dem er-
sten Lemming müs-
sen Sie dort die rote
Wand schnell durch-
schlagen (Basher),
damit der zweite
Grünschopf ihn
nicht überholt und
umdreht. Auf der

anderen Seite des Hindernisses rücken Sie die Kanone soweit wie möglich nach rechts. Der vordere Zwerg wird nach rechts oben geschossen. Anschließend läuft er weiter nach rechts, dreht an der Wand und stampft (Stomper) von der Mitte des dritten Steins von rechts einen Schacht in das Gestein. Wenn er den ersten vollständig roten Stein mit drei Sprüngen angestampft hat, schaufelt er einen Schacht nach links (Scooper) unten. Einer der anderen Lemminge im Schacht schaufelt (Scooper) einen Durchbruch nach rechts zu dem kleinen Raum, ohne Trampoline. Der Schaufler links unten hört mit seinen Erdarbeiten im unteren rautenförmigen Hohlraum auf. Wenn nicht, können Sie ihn mit einem Sprung (Jumper) von seiner Arbeit abbringen. Damit nun die Stammesgenossen von links nicht nur über die Kanone weiter nach

oben gelangen können, beginnt einer von ihnen vom Grund der Ebene, aus einen Gang nach rechts zu schlagen (Basher). Auch er vollendet seine Buddelei im unteren rautenförmigen Hohlraum.

Nun wandern alle über den kleinen Rampenaufgang bis vor die erste Begrenzung unterhalb des Mauerwerks in Lippenform. Lassen Sie einen von ihnen über das Hindernis springen (Jumper) und dann den zweiten Block vor der Rampe wegschlagen (Basher). Der Zwerg wandert den langen Gang nach rechts und kommt schließlich an die Spalte, durch die alle Lemmings ins Spiel gefallen sind. Mit einem Satz springt (Jumper) er über die schmale Spalte und läuft dann die Rampen hinauf bis knapp unter den Eingang. Dort springt (Jumper) er wieder über den Schacht nach rechts auf das Smiley-Gemäuer und von dort weiter (Jumper) auf die grüne Rampe über dem Ausgang. Genau in der Mitte des Pfeilgebildes stampft (Stomper) er sich zweimal nach unten und schaufelt anschließend (Scooper) vom linken Rand des letzten Steinblocks, vor dem Ende des Hohlraums, einen Gang nach rechts unten. Damit er eine Plattform (Platformer) vom oberen Punkt der Rampe unter ihm nach links zu dem gerade geschaukelten Gang bauen kann, muß er erst nach rechts gegen den kleinen Steinblock laufen und dort seine Laufrichtung ändern. Wie es sich für einen ordentlichen Bauarbeiter gehört, testet er seine Bauwerke als erster und läuft die Rampe bis zur unteren Pfeilspitze hinauf. Um nun noch das letzte kleine Wegstück zum Ausgang zu öffnen, durchschlägt (Basher) er die Pfeilspitze und die drei grünen Quader, die ihn noch vom Ausgangszelt trennen. Damit die anderen Stammesbrüder dem Pionier folgen können, muß nur noch der kleine Begrenzungsblock durchschlagen (Basher) werden.

9 – The Carpet Capers....

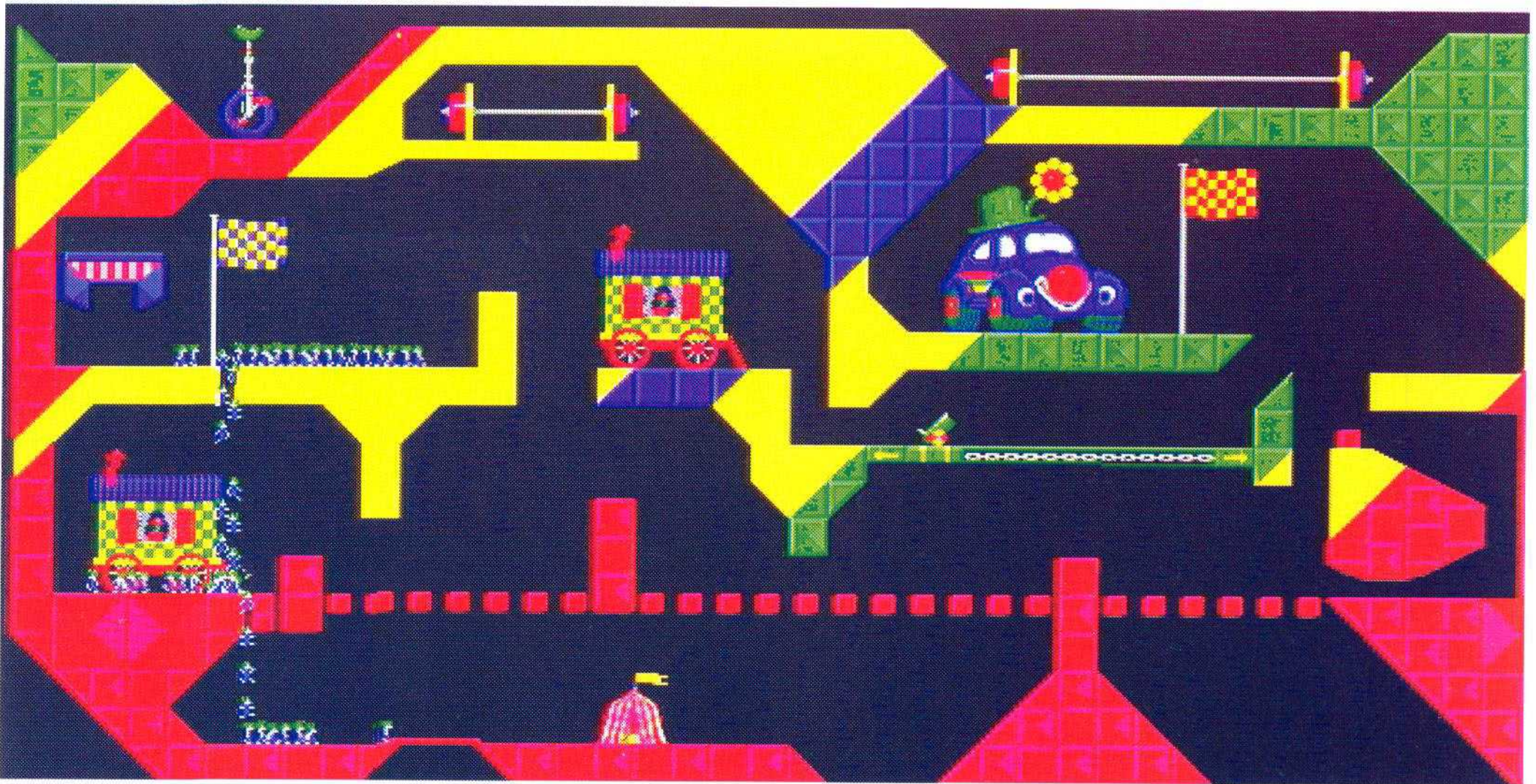
Zeit: 9:00 Minuten

03 Pole Vaulter
10 Hopper
01 Laser Blaster
05 Magic Carpet
01 Attractor
01 Platformer



Um diesen Level zu lösen, müssen Sie vor allem den Ventilator und die Pausetaste bedienen können. Setzen Sie den ersten Lemming zwischen Flaggenmast und der gelben, rechten Begrenzungsmauer auf einen fliegenden Teppich (Magic Carpet), und blasen Sie ihn knapp über die gelbe Mauer. Mit Hilfe der Pausetaste schaffen Sie es nun, den Flieger durch die Spalte vor dem Zirkuswohnwagen nach unten zu blasen. Doch auch hier müssen Sie wieder schnell sein, denn er soll über die rote Mauer nach rechts fliegen. Liegen die drei übereinander gestapelten Steine hinter ihm, pusten Sie den Teppich samt Ladung durch die Lücken zwischen den kleinen roten Steinen nach unten und fliegen ihn dort gegen die rote Mauer rechts vom Ausgang. Nach dem unsanften Stop an der Mauer, läuft der Kleine nach links die Rampe in Richtung Ausgang hinunter. Wieder muß er sich mit Hilfe eines fliegenden Teppichs (Magic Carpet) in die Lüfte schwingen und am Ausgang vorbei zu der linken Mauer neben dem Ausgang gesteuert werden. Und wieder läuft er auf den Ausgang zu. Diesmal soll er eine Plattform (Platformer) über den Abgrund vor dem Ausgang bauen.





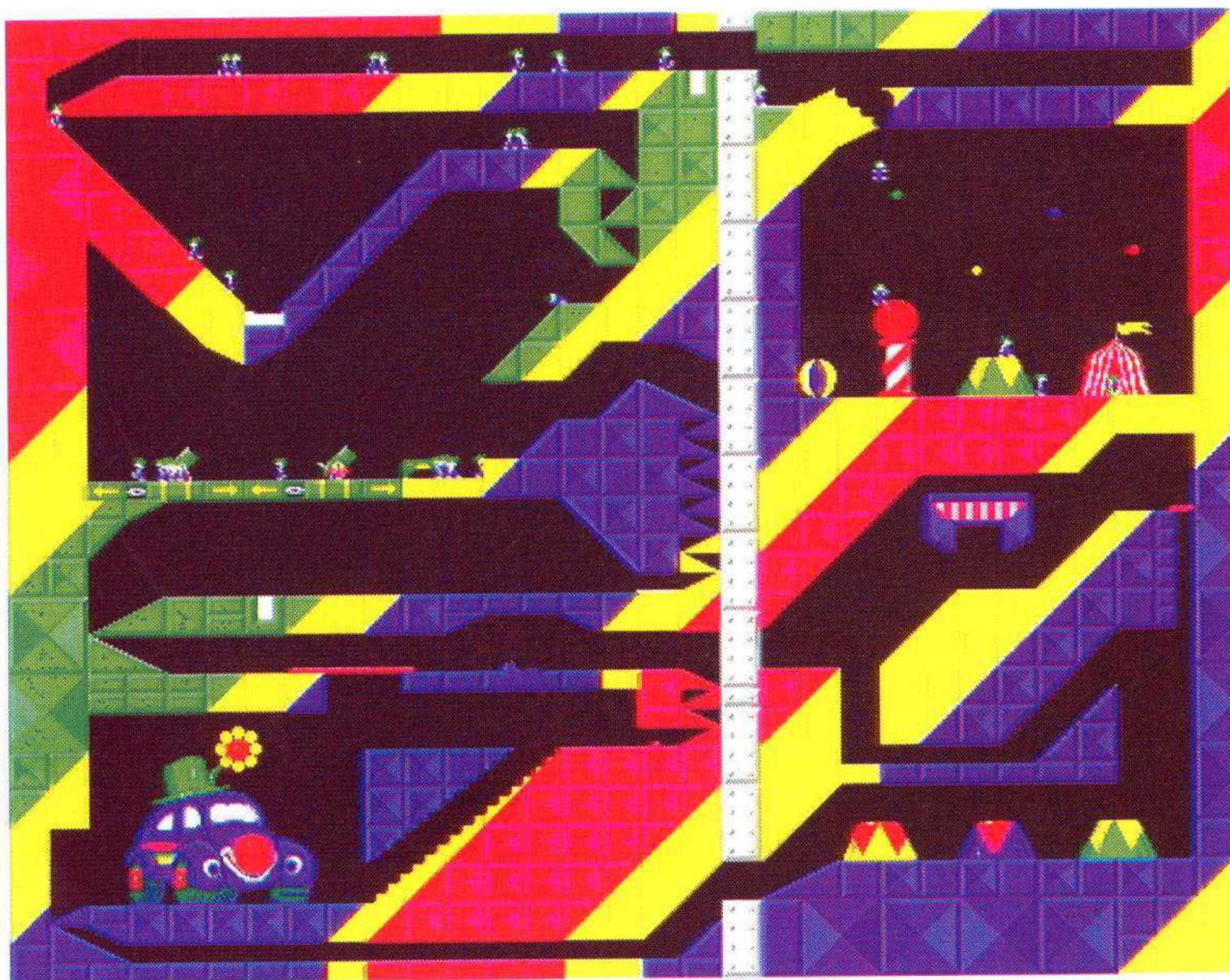
Auf der Ausgangsebene angekommen, muß er noch die anderen Lemminge aus ihrer Falle oben am Eingang befreien. Dazu fliegt er mit seinem Teppich (Magic Carpet) zunächst gegen die Wand rechts und ändert dort wieder seine Laufrichtung. Der nach links laufende Grünschoß benutzt jetzt den vierten Teppich (Magic Carpet), um mit ihm am Ausgang vorbei hoch durch die kleinen roten Steine zu gleiten. Sein Flug geht dann weiter unter den gelben hervorstehenden und über den roten Steinen her, nach links zu dem Zirkuswohnmobil unterhalb des Eingangs. Hier landet er sanft und muß mit seinem Laser (Laser Blaster) nur noch ein Loch in die Decke brennen. Damit keiner seiner Stammesbrüder direkt aus der Einstiegs Luke hinunter bis auf seine Etage stürzt, schmilzt er das Loch auf der Höhe des Flaggenmastes durch die obere Ebene.

10 – Swingz and Roundaboutz!

Zeit: 9:00 Minuten

30 Jumper
02 Platformer
05 Filler
02 Club Basher
01 Stacker
01 Stomper
05 Pole Vaulter
02 Scooper





Der erste Lemming verschafft sich nach dem Fall mit zwei Sprüngen (Jumper) einen Vorsprung vor den anderen, um oberhalb der Rampe eine Plattform (Platformer) über die Spalte zu bauen und so seine Freunde vor einem tödlichen Sturz zu bewahren. Nun können alle Grünschöpfe nach links zu dem Clownauto laufen. Direkt nachdem einer der ersten von ihnen die kleine Rampe links betritt, muß er als Stabhochspringer (Pole Vaulter) nach rechts oben auf

die hochgelegene Ebene springen. Um die anderen auch nach oben zu holen, muß sich der Kleine zunächst umdrehen. Dazu lassen Sie ihn unter dem roten Stein, vor der kleinen Rampe mit dem Bau einer Ziegelsteinmauer (Stacker) beginnen. Bereits nach dem ersten Stein hört er mit seiner Tätigkeit auf und dreht sich um. Vom rechten Rand des gelb-roten Steins, aus muß er nun eine Rampe nach unten links schaufeln (Scooper). Damit er unten an der Ebene, auf dem das Auto steht, aufhört zu schaufeln, muß er einen Luftsprung (Jumper) machen. Die munteren Wesen laufen dann den geschaukelten Gang und die kleinen Rampen nach oben und werden erst durch eine kleine Barriere aufgehalten. Einer von ihnen hüpfte mit einem Sprung (Jumper) auf die andere Seite und überbrückt dort die Lücke im Boden mit einer Plattform (Platformer). Auf der nächsthöheren Etage muß der Winzling die kleine Grube mit Sand (Filler) füllen, Sie können derweil die beiden Kanonen über ihm nach rechts stellen. Nachdem die Grube vollgelaufen ist, läuft der Lemming bis zur Kanone und wird dort weiter nach oben geschossen, wo er wieder eine längere Strecke zu wandern hat. Unten kann daher schon einmal einer seiner Stammesfreunde den Block links mit einer Keule (Club Basher) durchschlagen. Der einzelne Wicht oben, muß von der rechten langen Rampe aus einen Eimer Sand (Filler) nach unten in die Grube fließen lassen. Kurz bevor er auf der obersten Etage die Stahlklötze überschreitet, füllt er die kleine Fallgrube mit einem weiteren Eimer Sand (Filler) auf. Da die Fallhöhe zum Ausgang hin sehr hoch sein wird, müssen die Lemminge auf die Säule mit dem roten Ball fallen. Dazu schaufelt (Scooper) der vorlaufende Winzling rechts oberhalb der kleinen gelben Rampe vom linken Rand des gelben Steins aus ein Loch. Trödeln Sie an keiner Stelle in diesem Level herum, denn die Zeit ist, vor allem bei der Amiga-Version, recht knapp bemessen.

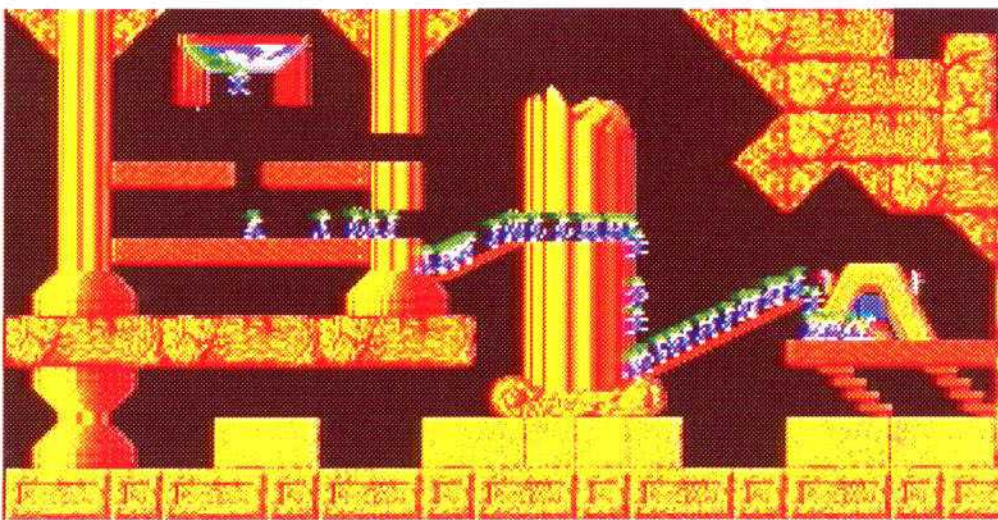


Neue Level im altbekannten Stil: Der Classic-Stamm

1 – Do You Remember?

Zeit: 5:00 Minuten

20 Climber
20 Floater
20 Blocker
20 Builder
20 Basher
20 Miner
20 Digger



Der erste aus der Einstiegs Luke ins Bild fallende Lemming gräbt (Digger) sich nach unten eine Etage tiefer durch, der zweite schlägt (Basher) sich durch die Säule nach rechts. Da die folgenden Stammesbrüder durch das Loch nach unten fallen, kann der Winzling rechts in Ruhe allein den Weg vorbereiten. Nachdem er den Durchbruch geschafft hat, fällt er nach unten, auf die Ebene mit dem Säulenfuß. Von hier aus baut er eine Treppe

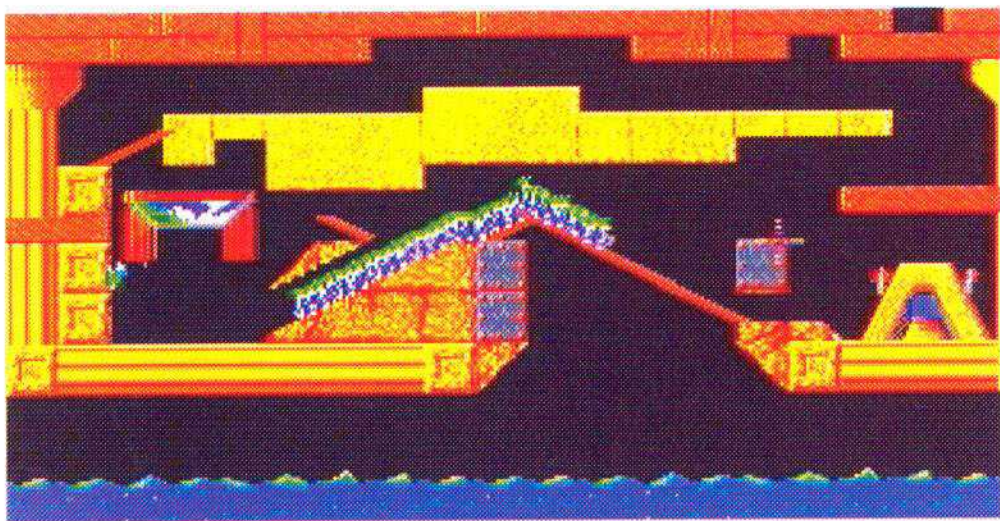
(Builder) nach rechts gegen die große, zerbrochene Säule. Nachdem der Kleine den letzten Stein gelegt hat, durchschlägt (Basher) er das Ruinenteil mit bloßen Händen und fällt auf der rechten Seite auf den Fuß des Mauerwerks. Von hier baut er eine doppelt lange Treppe (Builder) nach rechts zum Ausgang. Da die anderen Grünschöpfe noch festsitzen, durchschlägt einer von ihnen die Säule nach rechts, und alle fallen auf den Weg, den der vorgelaufene Wicht für sie gebaut hat.

2 – Mr Lemmy Lives Next Door

Zeit: 5:00 Minuten

01 Climber
10 Floater
02 Explorer
02 Blocker
06 Builder
01 Basher
01 Miner
01 Digger





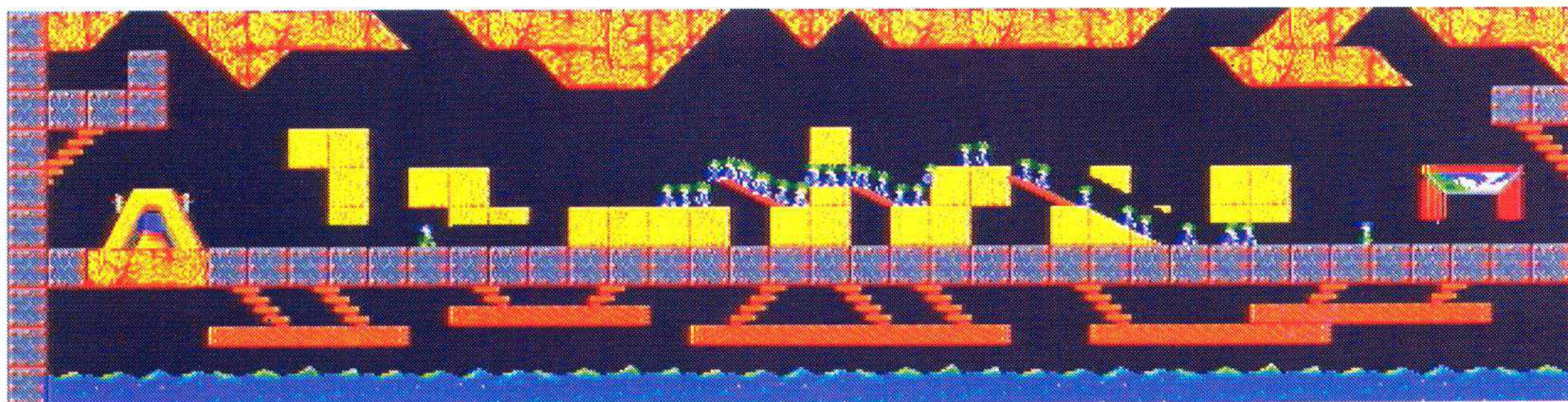
Der erste Lemming wird, in einen Kletterer (Climber) verwandelt, nachdem er gegen die rechte Begrenzungsmauer gelaufen ist. Er erklimmt im Nu die Steine und die Säule. Da er an der Decke nicht weiterkommt, läßt er sich fallen und will nach rechts über die Steine wieder nach unten laufen. Doch bevor er nach unten stürzt, beginnt er eine Treppe (Builder) nach rechts gegen die Blöcke zu bauen. Von dort wandert und klettert der Kleine, bis er

schließlich auf die Ebene mit dem Ausgang fällt. Sofort nach der Landung durchschlägt (Basher) er den kleinen Sandhaufen nach links und baut vom Rand des Tunnels nach links oben drei Treppen (Builder). Die lange Treppe endet über dem Metallblock, der die Eingangsplattform abschließt. Um den Wicht wieder nach rechts laufen zu lassen, bauen Sie mit ihm von der Mitte des Sandsteins aus eine Treppe nach links oben. Der Winzling stößt sich den Kopf und dreht um. Vom linken Rand des Eisenquaders aus muß er nun eine Treppe (Builder) nach rechts oben bauen. So wird die lange Treppe über das Wasser mit der Lemmingplattform verbunden. Der Klettermaxe läuft wieder nach links und soll vom linken Rand des Metallblocks nun noch mit der Spitzhacke (Miner) einen Verbindungsschacht nach links unten durch das Gestein, zu den festsitzenden Stammesbrüdern, treiben.

3 – LEMTRIS

Zeit: 4:00 Minuten

- 04 Climber
- 04 Floater
- 04 Explorer
- 04 Blocker
- 04 Builder
- 04 Basher
- 04 Miner
- 04 Digger

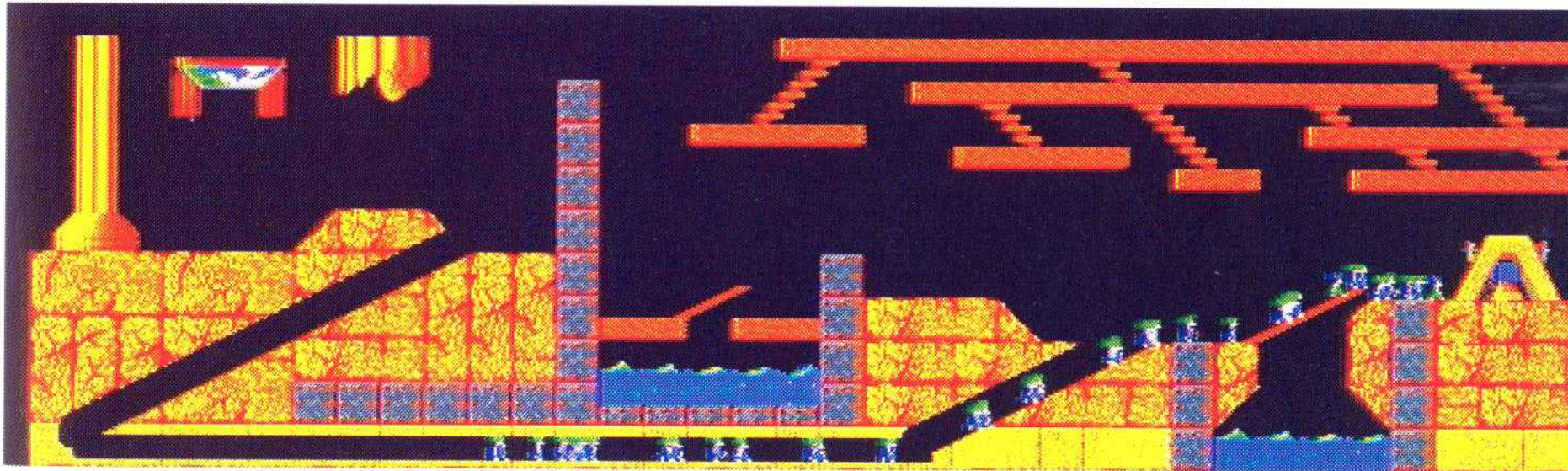


Um die Arbeit in diesem Level zeitgerecht zu vollenden, sollten Sie mit drei oder vier Lemmingen gleichzeitig arbeiten. Färben Sie also den ersten grünhaarigen Wichten auf ihrem Weg nach links die Haare durch Verleihung der Kletterfähigkeit (Climber) blau. Der zweite Blauschopf baut von der Mitte des linken Steins des zweiten Hindernisses aus eine Treppe (Builder) nach links oben. Der vordere Klettermaxe hat derweilen seine Laufrichtung geändert und ist zurückgekommen. Oberhalb des rechten Randes desselben Steins beginnt er mit der Spitzhacke (Miner) einen Gang nach rechts unten zu hacken. Vom linken Rand des dritten Hindernisses wird eine Treppe (Builder) gegen das vierte gebaut und das Hindernis anschließend durchschlagen (Basher). Auf der anderen Seite muß eine Treppe (Builder) vom rechten Stein zum nächsten Hindernis, den vier Quadern, gebaut werden. Die letzten beiden Hindernisse werden einfach durchschlagen (Basher). Nun noch eben den Quader am Eingang nach links durchschlagen (Basher), und der Weg zum vierten Level ist frei.

4 – Tension Sheet, Good Idea

Zeit: 5:00 Minuten

02 Climber
02 Floater
10 Exploder
10 Blocker
03 Builder
01 Basher
03 Miner
01 Digger



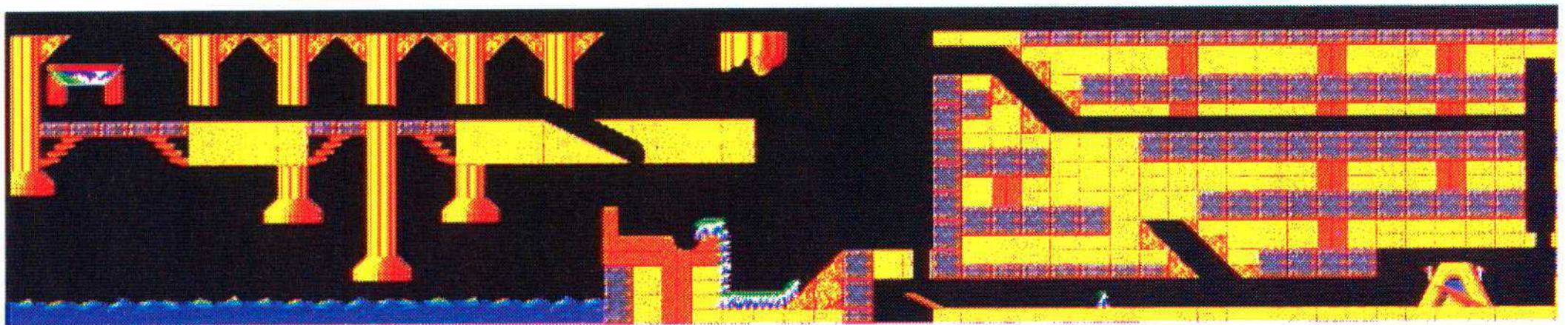
In diesem Level wird die Zeit verdammt knapp! Der erste aus dem Eingang ins Bild fallende Lemming wird zum Kletterer (Climber) gemacht. Während er rechts die Mauer hinaufklettert, geben Sie ihm auch noch einen Gleitschirm (Floater). Unten muß er die Lücke in der Überdeckung des Wasserbeckens mit einer Treppe (Builder) überbrücken. Hat er den letzten Stein der Treppe gelegt, machen Sie aus dem gerade vom Eingang hinunterfallenden Lemming auch einen Kletterer (Climber), den Sie an der Wand ebenfalls mit einem Gleitschirm (Floater) ausstatten. Der vordere Blauschopf ist inzwischen am Abgrund vor dem Ausgang angekommen, wo er zwei Treppen (Builder) hintereinander baut. Zuckt der Wicht am Ende seine Schultern, weil

er kein Baumaterial mehr hat, verwandeln Sie ihn in einen Blocker. An ihm ändert der zweite Lemming seine Laufrichtung. Vom Rand des Metallblocks am Fuß der Treppe schlägt er mit der Spitzhacke (Miner) einen Schacht nach links unten. Ist er in der hellen, unteren Schicht des Gesteins angelangt, schlägt (Basher) er einen waagerechten Gang nach links. Vorn am Eingang beginnt gleichzeitig ein anderer Lemming von der rechten Seite des Hügels nach links unten einen Schacht mit einer Spitzhacke (Miner) abzuteufen. Kommt er in die hellere Schicht, wird er auf halber Höhe des waagerechten Ganges, den der andere Lemming gerade schlägt, in einen Blocker verwandelt. Stößt der Blauschopf von rechts her auf den Blocker, ändern beide ihre Tätigkeit und können mit den anderen zusammen zum Ausgang laufen. Damit der Blocker am Ende der Treppe vor dem Ausgang die anderen vorbeilässt und auch mitkommen kann, schlägt der vordere Wicht mit einer Spitzhacke (Miner) dem Blocker die Treppenstufen unter den Füßen weg.

5 – The Magnificent Severn

Zeit: 5:00 Minuten

- 01 Climber
- 05 Floater
- 01 Exploder
- 01 Blocker
- 02 Builder
- 05 Basher
- 01 Miner
- 02 Digger



Lassen Sie die ersten vier Säulen jeweils vom vordersten Lemming durchschlagen (Basher). Vor der fünften beginnen Sie, wiederum mit dem voranlaufenden Zwerg, mit der Spitzhacke (Miner) einen Gang nach rechts unten voranzutreiben. Hat er die Säule durchschlagen, machen Sie den ersten Lemming hinter dem Bergarbeiter zum Kletterer (Climber), der aus der Grube hinausklettert. Drücken Sie ihm noch einen Gleitschirm (Floater) in die Hand, und kümmern Sie sich dann weiter um die anderen Wesen. Der zweite Grünschopf auf der hölzernen Plattform stoppt als Blocker alle folgenden Stammesbrüder. Lediglich einer von ihnen soll zunächst weiter nach unten. Der blauhaarige Wicht ist inzwischen die Mauer rechts hinaufgeklettert. Er läuft die Rampe hinab und soll am Ende einen Tunnel nach rechts schlagen (Basher). So gelangt er zu dem Hohlraum rechts oberhalb des Ausgangs. Den Boden dieses senkrechten Schachtes durchgräbt (Digger) der Pionier nach dem Hinabgleiten an der rechten Seite. Damit er anschließend nicht direkt durch den Ausgang verschwindet, baute er vom rechten Rahmen des Tors nach

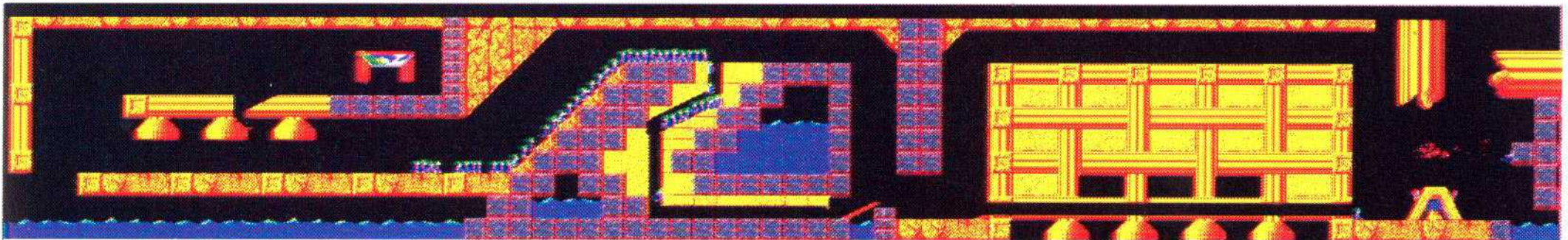


links eine Treppe (Builder). Der einsame Wicht läuft den Gang bis zu seinem linken Ende und baut dort eine Treppe (Builder) nach links oben zu den beiden porösen Steinen, die der darüber hinweglaufende einzelne Lemming, während er nach rechts läuft, durchgräbt (Digger). Hat er den halben Stein durchgraben, wird der Blocker in einen Exploder verwandelt, der sich nach fünf Sekunden selbst in die Luft sprengt. Bis auf diesen armen Wicht, können alle zum Ausgang laufen.

6 – The Starry Threshold

Zeit: 6:00 Minuten

04 Climber
02 Floater
02 Exploder
02 Blocker
05 Builder
02 Basher
02 Miner
10 Digger



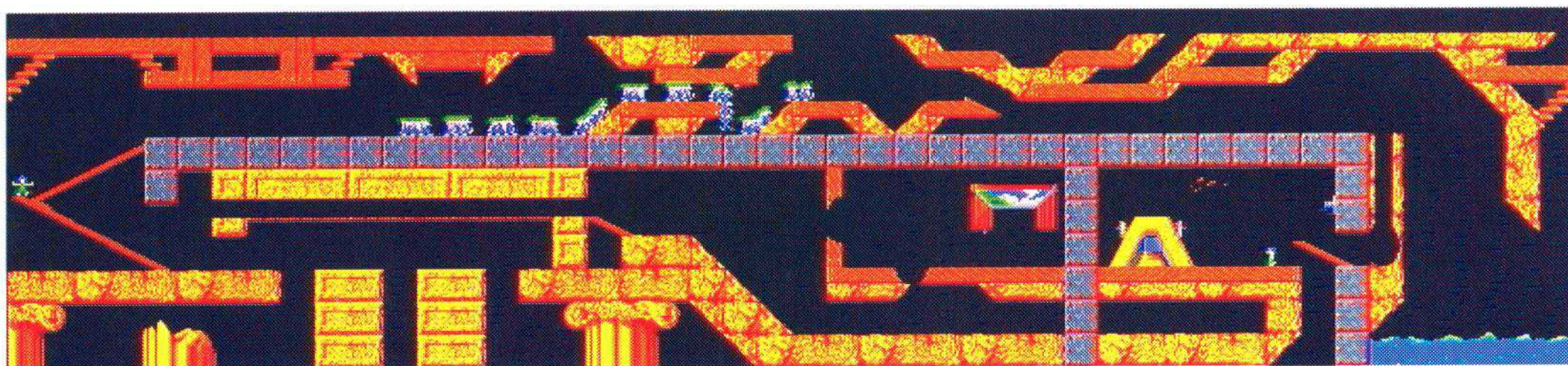
Den ersten Lemming lassen Sie links über dem mittleren Säulenfuß so ein Loch graben (Digger), daß er und die später folgenden grünhaarigen Wichte zunächst auf den schrägen Fuß fallen und dort dann die Laufrichtung ändern. Um den grabenden Zwerg so zu plazieren, daß er auch teilweise die Mitte durchgräbt, lassen Sie ihn nach dem Durchbruch des Bodens einen Treppenstein (Builder) setzen und so nach rechts laufen. Den zweiten Grünschoß müssen Sie direkt vor der Grabungsstelle als Blocker stoppen. Der einzelne Zwerg läuft nach rechts die Rampe hinauf und muß zwischen den beiden umbauten Wasserbecken erneut graben (Digger). Links von der Mitte (siehe Abbildung) ist die beste Stelle. Stößt der Kleine auf den Rand des unter ihm liegenden Eisenblocks beendet er seine Tätigkeit. Um die Eisenblöcke zu umgehen, muß er mit der Spitzhacke (Miner) einen Gang nach links unten in den Fels schlagen und dann wieder so graben (Digger), daß er einen Schacht nach unten vor die beiden Eisenquader rechts von der kleiner Wasserstelle baut. Von hier aus muß sich der Winzling wieder mit den bloßen Händen seinen Weg bahnen: Er schlägt (Basher) sich nach rechts durch. Hat er diese Tiefbauarbeiten erledigt, darf er sich sogleich auch im Hochbau üben. Denn er muß über die kleine Wasserstelle eine Treppe (Builder) bauen. Um rechts vom Wasser in der richtigen Höhe durch das riesige Hindernis einen Gang schlagen (Basher) zu können, muß er eine kleine Treppe von drei oder vier Steinen vor die Barrikade bauen und kann dann loslegen. Erreicht er die erste senkrechte Verstrebung, müssen die anderen Lemminge vorn am Eingang aufbrechen. Mit einer

Spitzhacke (Miner) schlägt ein Grünschof etwas rechts vom Blocker ein Loch in die Ebene und stößt bis in den alten Durchbruch durch. Der Blocker fällt dabei nach unten. So verlieren Sie keinen Lemming und können sich wieder einmal über eine Goldmedaille freuen. Es sei denn, Ihnen ginge die Zeit aus.

7 – So close but so far away

Zeit: 8:00 Minuten

04 Climber
04 Floater
04 Exploder
02 Blocker
08 Builder
02 Basher
01 Miner
01 Digger



Die ersten beiden Lemminge werden auf ihrem Weg nach links mit der Kletterfähigkeit ausgestattet. Der vordere von ihnen soll in die linke Wand ein Loch sprengen, durch das nur Kletterer hinaus gelangen können. Der Zeitzünder (Explorer) muß daher dann aktiviert werden, wenn der Wicht die linke dicke Bodenschicht betritt. Der ihm folgende Blauschof klettert durch das Loch und läuft nach links die Rampe hinauf. Nun muß er eine Treppe (Builder) nach links oben über die Grube bauen. Er beginnt damit so, daß der erste Stein komplett auf der Fläche am Kopf der Rampe liegt. Nach Vollendung des Bauwerks läuft der Wicht nach rechts, stößt sich und kommt zurück. Nun muß er die Steine bis zum anderen Ende links mit bloßen Händen durchschlagen (Basher). Leider kann er mit dieser Arbeit nicht direkt beginnen, wenn die Treppe hoch genug ist, denn er schlägt sich dabei meist die oberste Stufe unter den Füßen weg. Nach einiger Zeit kommt der Zwerg auf der anderen Seite an und fällt zu Boden. Um die nächste Aufgabe zu meistern, die Überwindung des großen Höhenunterschieds zu der über ihm liegenden Ebene, muß er in der Mitte unter dem letzten Stahlklotz der über ihm liegenden Ebene mit dem Bau einer dreifachen Treppe (Builder) beginnen. Während er den zweiten Teil der langen Treppe baut, muß vorn am Eingang ein weiterer Lemming zum Kletterer gemacht werden, der zu dem Baumeister läuft. Wenn der Blauschof links die dritte Treppe beendet hat, es kann sein, daß er nun nur noch halb im Bild zu sehen ist, wird er in einen Blocker (Blocker) umfunktioniert. Kurz bevor der andere Wicht gegen den Blocker stößt, beginnt er mit dem Bau einer weiteren Treppe (Builder), die bis oben rechts zur nächsten Ebene führen muß. Er benötigt dazu



wieder das dreifache Treppenmaterial. Am Blocker dreht der arbeitende Lemming seine Bau-richtung automatisch nach rechts oben. Auf der stählernen Ebene läuft der Kleine nach rechts und muß das erste Hindernis mit seinen Händen zwischen dem unteren und dem darüberliegenden Holzbalken durchschlagen (Basher). Das nächste Hindernis durchgräbt er mit der Spitzhacke (Miner) nach rechts unten. Lassen Sie unten wieder einen Lemming als Kletterer aus dem Getümmel herausklettern. Oben muß nun der einzelne Wicht rechts in den letzten Stein der Ebene einen Schacht nach unten graben (Digger). Leider muß er gesprengt werden. Der Zeitzünder (Exploder) für die Explosion muß dann gezündet werden, wenn er die Oberkante des Durchlasses nach links zum Ausgang erreicht hat. Sprengen (Exploder) Sie auch am Eingang ein Loch in den Boden. Inzwischen ist der andere einzelne Kletterer am Durchlaß zum Ausgang angekommen, dreht seine Laufrichtung im Explosionskrater und baut eine Treppe (Builder) über den Abgrund zum Ausgang hin.

8 – The Secret Of LEMH

Zeit: 5:00 Minuten

10 Climber
01 Floater
01 Exploder
01 Blocker
01 Builder
02 Basher
01 Miner
20 Digger



Die ersten beiden Lemmings werden in Kletterer (Climber) verwandelt und beginnen direkt nebeneinander die Mauer über den Eisenquadern niederzustampfen (Stomper). Der erste nach links neben den Eingang laufende Grünschoß wird zum Blocker. Beim Durchstampfen ist darauf zu achten, daß ein Teilstück der Mauer auf den Quadern stehen bleibt. Einer der beiden Stampfer setzt seinen Weg nach unten fort, während der andere mit einem Gleitschirm (Floater) versehen den Abgrund hinuntersegelt. Nachdem er unten angekommen ist, baut der Wicht eine Treppe (Builder) um die Schräge rechts erklimmen zu können. Der andere Blauschoß wird zum Miner. Er hackt sich nach rechts und folgt dann seinem Artgenossen. Oberhalb der Rampe werden die vier senkrechten Holzverstrebungen in einem Zug durchschlagen (Basher). Vor der Eisenbarriere muß ein Loch nach unten gestampft (Stomper) werden. Gelangt der Stampfer in

die hellere Sandschicht, spuckt er in die Hände und gräbt (Basher) sich nach rechts zum Ausgang. Nun muß nur noch einer der am Eingang gefangenen Lemminge zum Kletterer (Climber) werden und das Mauerteilstück niederstampfen (Stomper). Bis auf den Blocker können alle anderen Grünschöpfe den beiden Pionieren zum Ausgang folgen.

9 – Flying The Mad Pursuit

Zeit: 5:00 Minuten

01 Climber
10 Floater
10 Exploder
10 Blocker
10 Builder
01 Basher
02 Miner
10 Digger



Der erste Lemming muß von seinen Stammesgenossen getrennt werden. Da die Männchen sehr schnell nacheinander aus dem Eingang purzeln, sollten Sie die Pause-Taste zu Hilfe nehmen. Direkt nach der Landung lassen Sie den zweiten und dritten Grünschopf jeweils eine Treppe

(Builder) bauen. Damit die beiden bereits bauen, bevor der vordere Wicht den Abgrund erreicht, warten Sie, bis der dritte Lemming eine Nasenlänge vor dem bereits Treppe bauenden Lemming ist. Verwandeln Sie ihn in einen Builder. Sofort müssen Sie Ihre Aufmerksamkeit dem weitergelaufenen Kerlchen widmen. Er befindet sich unmittelbar vor dem Abgrund und baut nun auch eine Treppe (Builder). Der vierte Lemming befindet sich nun auch im Bild und muß ebenfalls als Treppenbauer (Builder) von der Verfolgung des vorderen Stammesgenossen abgebracht werden. Der erste Wicht vor auf der Treppe bei dem Lemming über dem Abgrund hält seine Freunde als Blocker auf. Er läuft dabei bis auf Hautnähe an den Bauenden hinan und wird erst dann zum Blocker. Bei der PC-Version müssen Sie dabei das Steuerkreuz am besten von oben oder unten links an die Figur hinan bewegen. Ansonsten verwandeln Sie nämlich den Treppenbauer in einen Blocker. Auf dem Amiga gibt es hier keine Schwierigkeiten. Haben Sie den Blocker optimal aufgestellt, trohnt er auf der dritten oder vierten Treppenstufe. Sollte es so übrigens so aussehen, als ob einer der anderen Builder seine Treppe bis über den Blocker baut, lassen Sie ihn kurzerhand sein Bauwerk nach unten durchwühlen (Digger).

Der vordere Lemming läuft nach rechts, durchschlägt (Basher) die Säule und treibt dann einen Minenstollen (Miner) mit der Spitzhacke in die Sandquader. Kurz bevor er die letzte Steinschicht zum rechten Rand hin beseitigt, müssen Sie ihn eine Treppe (Builder) bauen lassen. Da er nach links zum Ausgang weiter laufen muß, ändert er so seine Laufrichtung. Direkt nach der



Wende wühlt er sich nach unten (Digger) und fällt auf die kleine Ebene. Hier baut er unterhalb der Ritze zwischen dem ersten und zweiten Sandstein über ihm, an dieser Stelle befindet sich eine kleiner dunkler Riss in der Ebene auf der er steht, eine doppelt lange Treppe (Builder) nach links oben. Während seiner Bauarbeiten verleihen Sie ihm die Kletter- (Climber) und Gleitfähigkeit (Floater). Hat er die Eisenblöcke erklommen läuft er nach links. Damit er nicht auf der anderen Seite in das Wasser fällt, baut er eine Treppe (Builder) nach links und gleitet am Ende sanft zu Boden. Als blauhaariger Klettermaxe erklimmt der Kleine den Eisenquader und dann die Säule. Betritt er den Eisenklotz auf der linken Seite der Mauer, muß er eine Treppe (Builder) bauen, deren erster Stein exakt über der mittleren Niete liegt. Hat der Blauschopf den letzten Stein gelegt, klettert er die Wand vor dem Ausgang hinauf und durchwühlt (Digger) die rechte Hälfte bis zum Eisengrund. Der zweite Teil dieser Wand wird von dem Winzling zunächst nur erklommen. Er läuft nach links und kommt dann zurück. Nun muß die zweite Hälfte der Mauer auf die gleiche Weise beseitigt werden. Mit bloßen Händen gräbt (Digger) er sich nach unten zum Stahlboden durch. Nun baut er noch eine Treppe (Builder) von der mittleren Niete des Eisenklotzes links neben dem Wasserloch zur älteren Treppe. Automatisch werden die beiden Bauwerke miteinander verbunden und der erschöpfte Zwerg läuft nach getaner Arbeit nach links zum Ausgang.

Um diesen Level nun erfolgreich zu beenden, benötigen Sie eine ordentliche Portion Glück: Einer der Lemminge am Eingang muß mit der Spitzhacke (Miner) so dem Blocker die Treppenstufen unter den Füßen durchschlagen, daß er aus seiner Position los kommt und die anderen nach unten fallen. Klappt es, müssen Sie schnell reagieren und, vor allem auf dem PC, den weglaufernden Ex-Blocker sich noch auf der Treppe nach unten graben (Digger) lassen.

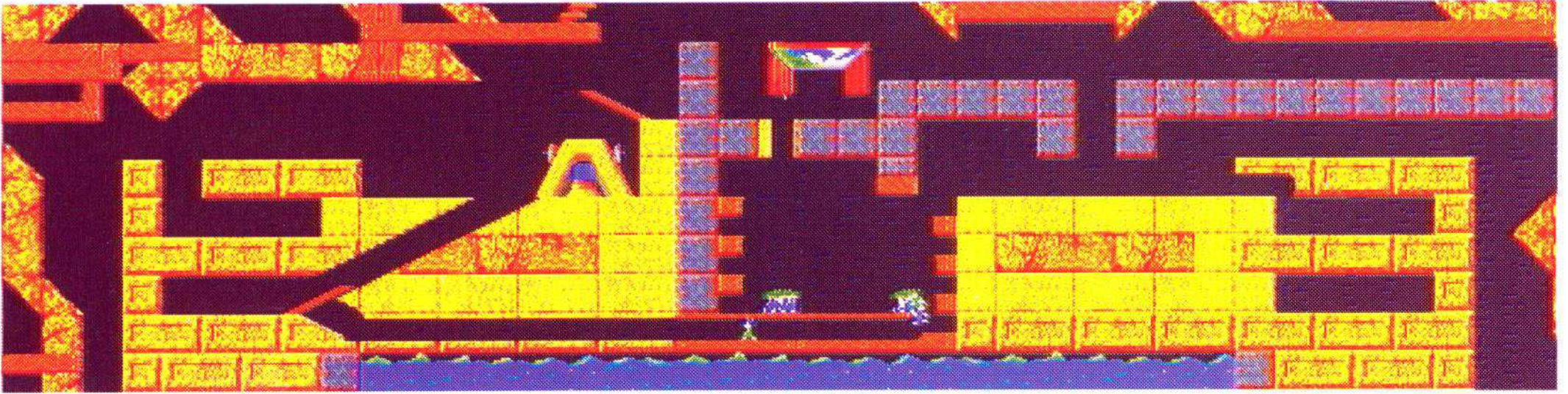
10 – What's it like up there?

Zeit: 5:00 Minuten

02 Climber
10 Floater
20 Exploder
20 Blocker
02 Builder
10 Basher
02 Miner
01 Digger



Auch dieser Level hat es in sich und verdient es, den Platz zehn der Classic-Level einzunehmen. Dem ersten nach links laufendem Lemming wird die Kletterfähigkeit (Climber) verliehen und er klettert somit über die beiden Eisenquader hinweg. Damit er nicht schnurstraks in den Ausgang läuft, baut er eine Treppe (Builder) am Rand des Sandquaders. Anschließend, ungefähr in der Mitte der linken Ausgangswand, buddelt der Wicht mit der Spitzhacke (Miner) einen Schacht nach links unten. Während dieser Lemming beschäftigt ist, lassen Sie einen anderen über die rechte Mauer klettern (Climber) und nach einem kurzen Fall die Sandblöcke rechts durchgraben (Basher). Er stößt sich, ändert seine Laufrichtung und gelangt zu den Holzbalken. Hier soll-



ten Sie schon mal darauf achten, was Ihr anderer Lemming treibt. Wenn er bereits in der unteren Kammer angekommen ist ändert er seine Laufrichtung und greift erneut zur Spitzhacke (Miner). Sie lassen ihn nur einige Male zum Schlag ausholen (siehe Abbildung) dann soll er als Basher einen horizontalen Verbindungsgang zu seinen Stammesgenossen buddeln. Zurück zu Ihrem zweiten Lemming: Dieser hat nämlich die Aufgabe alle Holzbalken mit den Händen zu zerstören (Basher) und muß hierzu nach jeder Wende erneut angeklickt werden. Doch auch der erste Lemming ist noch nicht fertig. Hat er den Verbindungsgang hergestellt läuft er zurück in die linke Höhle, ändert seine Laufrichtung und muß nun eine Treppe bauen (Builder), die den Höhlenboden mit dem Gang zum Ausgang verbindet. Schließlich muß nur noch ein Lemming aus dem Gewühl zum Durchstampfen des einzigen Sandquaders im Eingangsplateau angeklickt werden und die Lemminge gelangen ohne Verluste ins Ziel.

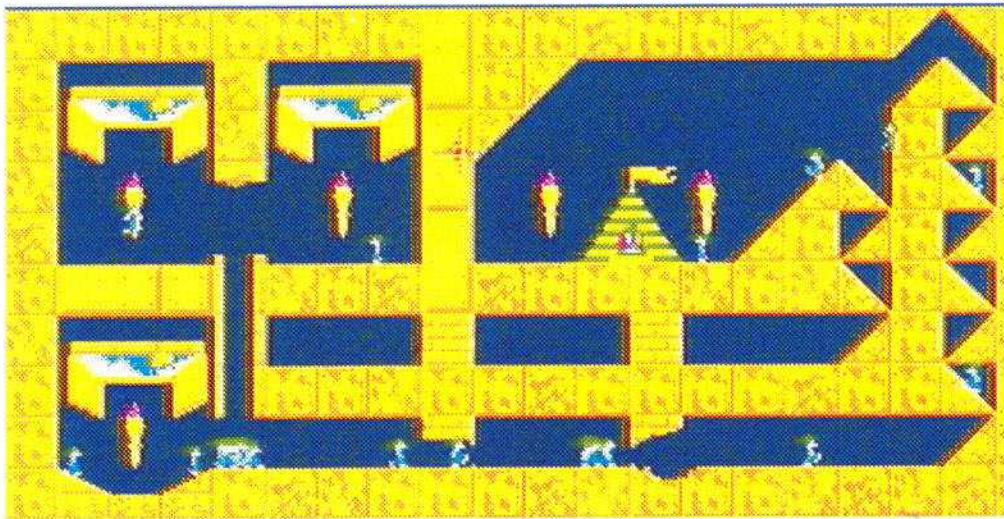


Im Land der Pharaonen: Der Egyptian-Stamm

1 – Two's Company....

Zeit: 9:00 Minuten

01 Digger
02 Bazooker
01 Fencer
01 Club Basher
01 Basher
01 Flame Thrower



Die ägyptischen Lemminge fallen gleich aus drei Eingangsluken. Die Gruppe oben links muß sich entweder mit Hilfe der Bazooker oder des Flammenwerfers (Flame Thrower) zur Gruppe oben rechts durcharbeiten. Dann gräbt (Digger) sich ein Lemming im Durchbruch nach unten. Die kleinen grünhaarigen Kerlchen auf der untersten Etage beseitigen inzwischen schon die beiden Hindernisse auf dem Weg nach rechts zum Ausgang mit den Bazookern, den Flammenwerfern (Flame Thrower) oder den Schlägern (Basher).

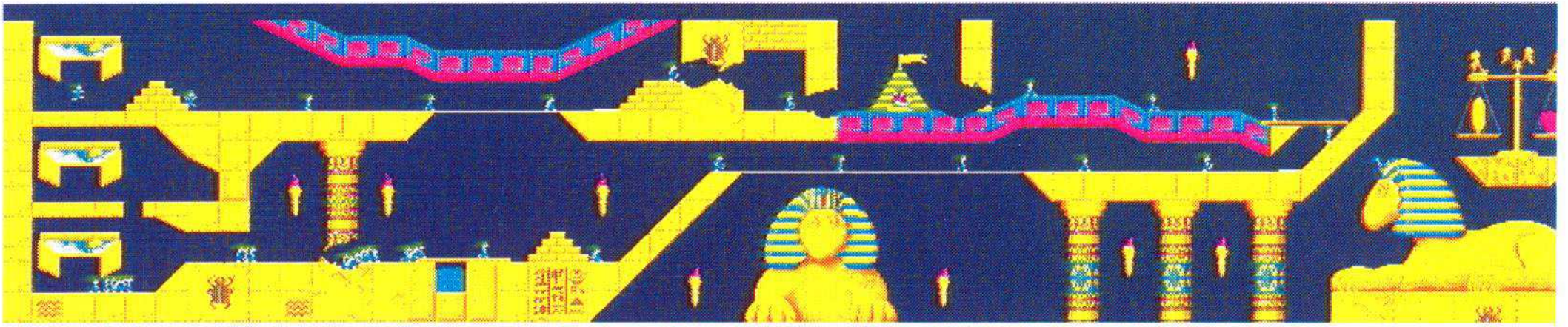
2 – Glued to the Goal!

Zeit: 9:00 Minuten

10 Runner
02 Platformer
06 Glue Pourer
01 Stomper
10 Flame Thrower
01 Attractor
10 Jumper



Auch im zweiten Level fallen die Lemminge aus drei Eingangsluken. Warten Sie, bis der erste aus der untersten Klappe fällt, und verwandeln Sie ihn in einen schnellen Läufer (Runner), der zuerst die Säule rechts mit einem Flammenwerfer (Flame Thrower) durchschmort. Anschließend lassen Sie ihn eine Plattform über den Wassergraben bauen (Platformer). Während dieser Lemming beschäftigt ist, lassen Sie den ersten Lemming auf der obersten Etage einen Eimer Leim



(Glue Pours) so ausgießen, daß sich die breite Lücke schließt. Anschließend müssen die grünhaarigen Kerlchen auf der oberen Ebene die Mauer mit dem Käfersymbol mit zwei Flammenwerfern (Flame Thrower) durchbrennen. Nun wieder zu den Lemmings unten: Der Läufer ist inzwischen auf dem kleinen Absatz oberhalb der Schräge angekommen, wo er kurz hintereinander zwei Eimer mit Leim (Glue Pours) ausgießt und so eine Brücke über die Sphinx hinweg baut. Nachdem er gegen die Wand rechts gerannt ist und sich umdreht, muß er eine Plattform (Platformer) zu der Ebene aus den rot-blauen Steinen bauen. Anschließend muß noch die Wand zum Ausgang durchgebrannt (Flame Thrower) werden, und zwar von dem Läufer-Lemming und von einem Lemming links vom Ausgang. Dann ist es aber auch an der Zeit, die Ebene unter dem mittleren Eingang zu durchstampfen (Stomper).

3 – LABYRINTH OF FUN

Zeit: 9:00 Minuten

- 05 Jumper
- 03 Platformer
- 01 Scooper
- 03 Filler
- 03 Stacker
- 02 Fencer
- 01 Stomper
- 03 Attractor



Die ersten beiden aus dem Eingang gefallen Lemminge lassen Sie mit jeweils einem Sprung (Jumper) etwas Abstand zu den anderen gewinnen. Lassen Sie den hinteren der beiden musizieren (Attractor), damit der ganze übrige Stamm anfängt, das Tanzbein zu schwingen. Der vordere grünhaarige Zwerg läßt sich mit einem oder mehreren Sprüngen (Jumper) von der Tanzfläche bringen und läuft dann die Treppe rechts hinunter. Unten stößt er an die Säule und dreht um. Kurz bevor er die Treppe wieder betritt, lassen Sie ihn einen Gang in das Mauerwerk fechten (Fencer), der dann in dem Raum mit dem Tisch endet. Von dort aus läuft der Lemming nach rechts bis gegen die Wand und dann zurück, die kurze Treppe hinunter in den kleinen Raum. Durchgraben (Scooper) Sie hier einfach die linke Wand nach unten und stampfen (Stomper) Sie schließlich ein Loch zum Raum mit dem Ausgang. Nun brauchen Sie nur noch den Musikanten mit einem Sprung (Jumper) von seiner Arbeit abzubringen, und das kleine Volk strömt in den nächsten Level.

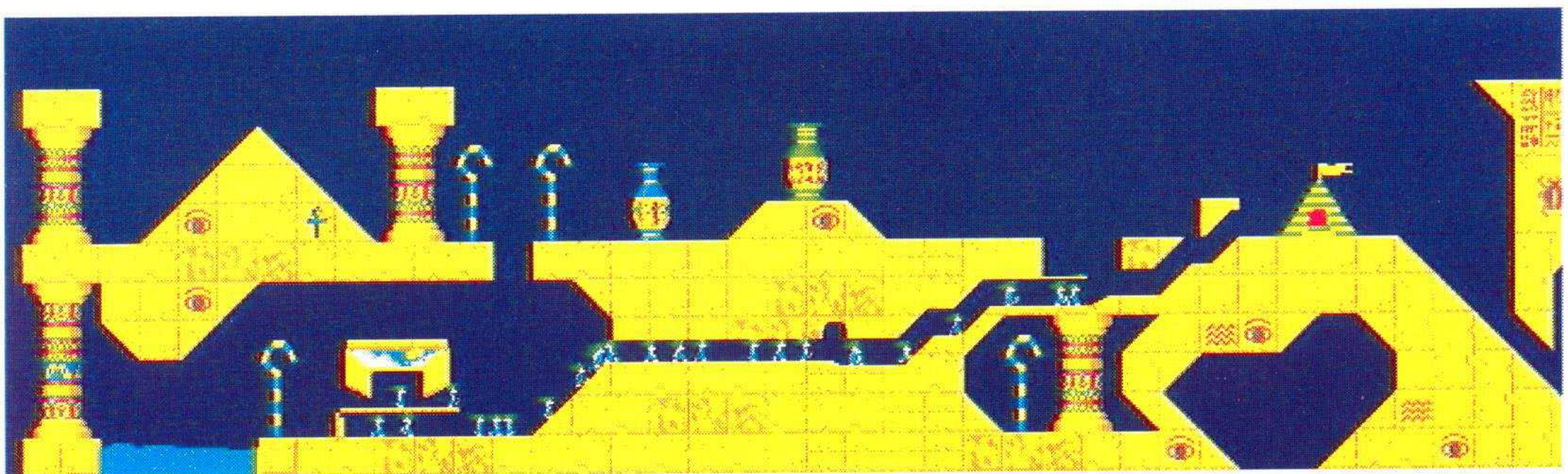




4 – Spiralling DNA

Zeit: 4:00 Minuten

- 01 Super Lem!
- 01 Stacker
- 01 Twister
- 01 Platformer
- 01 Basher



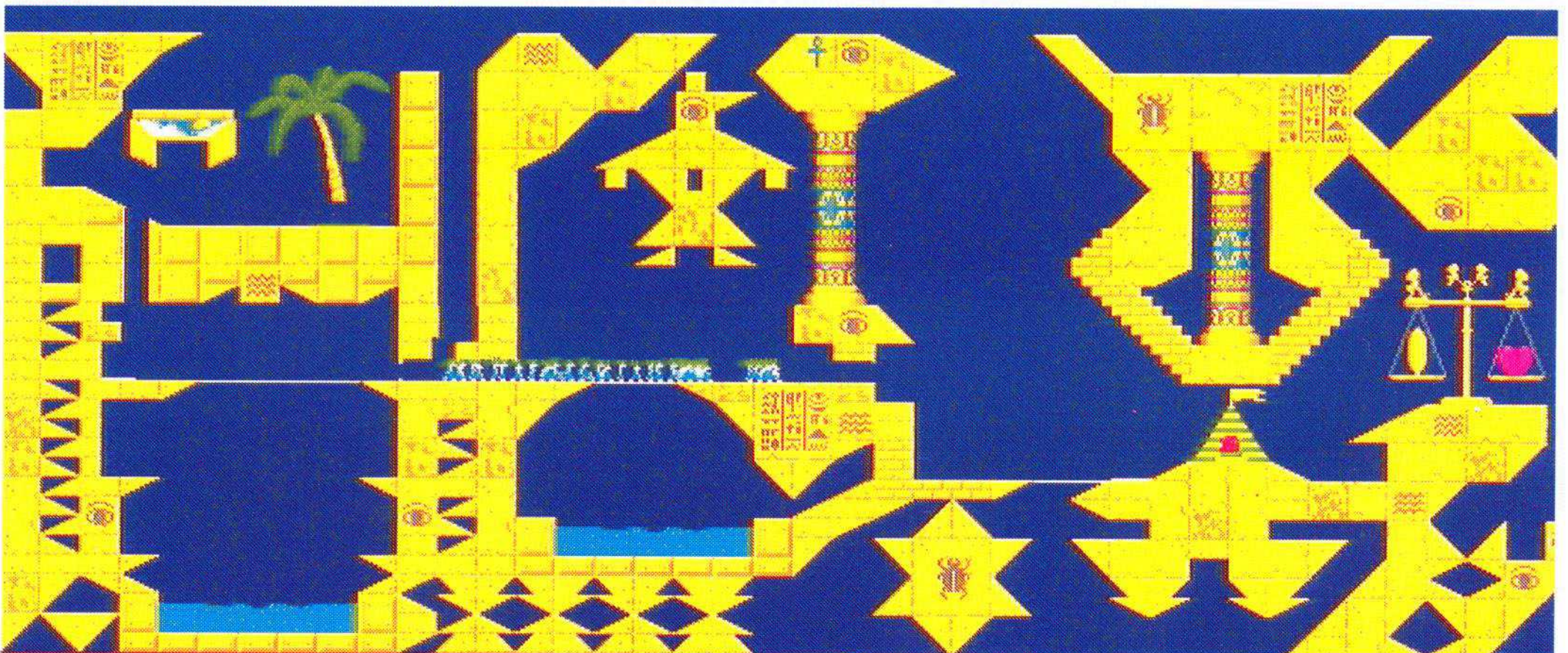
In diesem Level müssen Sie besonders schnell sein und immer einen Finger auf der Pause-Taste <P> bereit halten. Verwandeln Sie den zweiten Lemming direkt nach dem Fall in einen Super-Lem, und fliegen Sie ihn durch die Lücke nach oben über die beiden Amphoren bis hinter den Klotz links neben dem Ausgang. Inzwischen müsste sich der dritte Lemming auf der Rampe rechts neben dem Eingang befinden. Lassen Sie ihn einen Tunnel nach rechts in das Bauwerk

schlagen (Basher). Klicken Sie anschließend den Lemming oben am Ausgang zum Twister/Tornado an. Lassen Sie ihn erst einmal da oben vor sich hindrehen, und bauen Sie mit dem ersten Lemming links vom Eingang eine Ziegelsteinmauer (Stacker). Nach dem fünften oder sechsten Ziegel lassen Sie den kleinen Bauherrn eine Plattform (Platformer) nach rechts bauen. So, nun aber wieder schnell zu dem wirbelnden Zwerg oben am Ausgang: Mit Hilfe des Ventilators müssen Sie ihn einen Gang bis zu dem tunnelschlagenden Lemming fräsen lassen. Wenn dieser Gang an keiner Stelle zu steil wird, ist dieser Level gelöst.

5 – Echo Of Light

Zeit: 3:00 Minuten

- 01 Rock Climber
- 01 Slider
- 05 Basher
- 02 Stomper
- 02 Glue Pourer
- 06 Jumper
- 01 Runner



Mit dem ersten grünhaarigen Kerlchen durchschlagen (Basher) Sie die Palme und lassen einen Lemming, mit der Kletter- (Rock Climber) und der Rutsch- oder Gleitfähigkeit (Slider) ausgestattet, die Wand rechts vom Eingang zunächst hochklettern und dann auf der anderen Seite hinuntergleiten. Unten angekommen, lassen Sie ihn die Platte durchstampfen (Stomper) und dann die Mauer rechts durchschlagen (Basher). Klicken Sie den Kleinen zum Läufer (Runner) an, und lassen Sie ihn über die Lücke springen (Jumper). Dann muß der Lemming die Mauer rechts unter dem Stein mit dem Augensymbol durchschlagen (Basher). Sowohl über die Lücken links vom Ausgang als auch über den Ausgang selbst, springt (Jumper) er elegant hinweg. Er klettert rechts neben dem Ausgang die Wand hoch, fällt am Überhang hinunter und macht sich dann auf den Weg in die Richtung, aus der er gekommen ist. Sorgen Sie mit einem Sprung

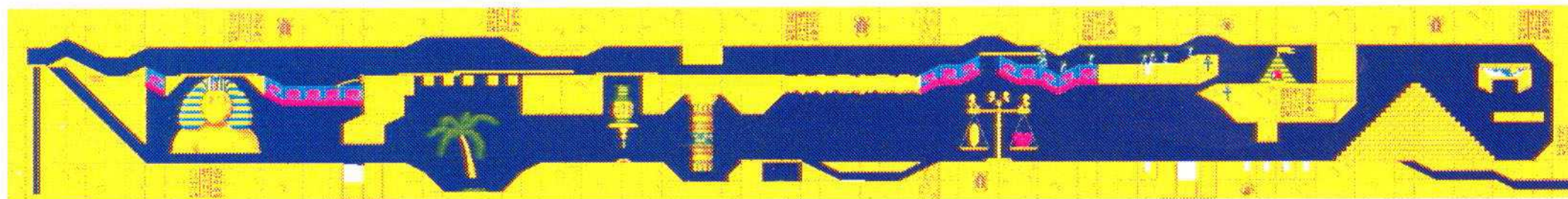


dafür, daß der Wicht nicht in den Ausgang läuft oder eine der beiden Schluchten hinabstürzt. Die Wand links von der zweiten Schlucht wird durchgraben (Basher) und anschließend mit Leim eine Brücke nach links über den Abgrund gegossen. Der Lemming rennt anschließend weiter nach links über die soeben erstellte Brücke, prallt von der Wand ab und läuft zurück. Vor der Schlucht muß nun der zweite Eimer Leim (Glue Pourer) ausgegossen werden. Sowohl die breite erste als auch die zweite schmale Schlucht vor dem Ausgang werden damit abgedeckt. Links unter dem Eingang muß nur noch ein Lemming ein Loch in den Boden stampfen (Stomper), und alle können dem Ausgang entgegenwandern.

6 – RUPER'Z QUESTLING

Zeit: 9:00 Minuten

20 Jumper
10 Runner
10 Platformer
01 Roper
20 Basher
05 Attractor
30 Filler
05 Hopper



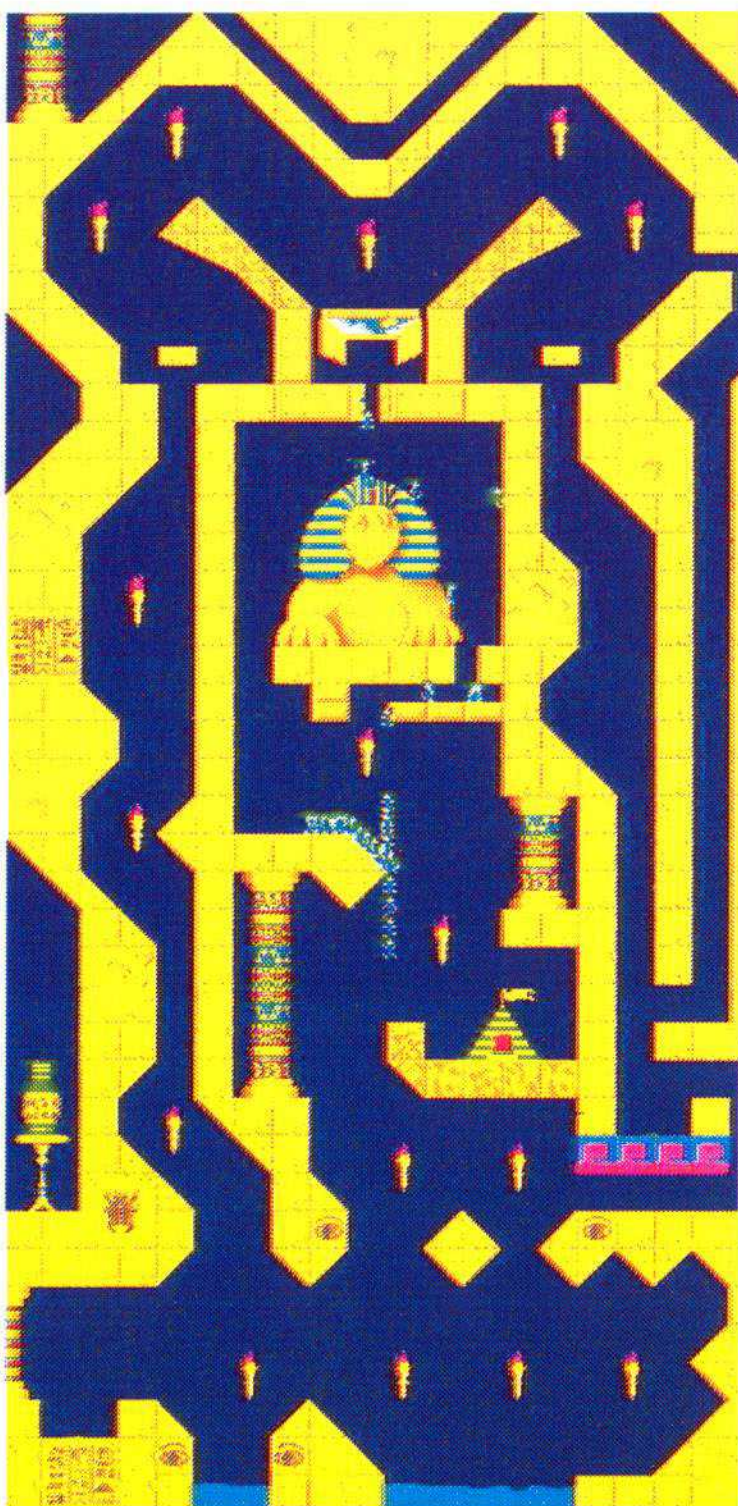
Färben Sie direkt nach dem Fallen dem ersten Lemming die Haare blau: Machen Sie aus ihm einen Läufer (Runner). Um ihn später besser wiederzufinden, lassen Sie den zweiten Wicht erst auf der ersten Stufe der Minipyramide die übrigen grünhaarigen Männchen mit seiner Musik (Attractor) aufhalten. Auf der linken Seite der Pyramide angekommen, muß der Läuferlemming die vier kleinen Gruben mit insgesamt drei Eimern Fixierflüssigkeit (Filler) füllen. Vier weitere Eimer voll (Filler) benötigt der blauhaarige Läufer für die Wassergrube und die kleine dahinterliegende Grube. Weiter führt sein Weg vorbei an der Waage und durch den Tunnel, an dessen Ende eine Lemmingpresse auf ihn wartet. Um keinen schnellen Tod zu sterben, baut der Kleine eine Plattform (Platformer) über diese Falle. Anschließend schlägt (Basher) er sich durch die Säule, den Tisch mit der Amphore und die Palme. Das nächste Wasserloch füllt der schnelle Lemming mit Sand (Filler) oder baut eine Plattform (Platformer) darüber. Leider muß auch die zwinkernde Sphinx durchschlagen (Basher) werden. Über den Schacht oberhalb des schrägen Aufgangs lassen Sie ihn sofort eine kleine Plattform (Platformer) bauen. Zwar fällt er selber nicht in den Schacht, doch langsamere Lemminge kommen an diesem Hindernis nicht vorbei. Über den Kopf der Statue hinweg bauen Sie eine doppelt lange Plattform (Platformer), oder Sie beginnen erst mitten auf dem Kopf. Damit der vorlaufende und alle folgenden Lemminge auf den großen Quader gelangen, lassen Sie den blauhaarigen Pionier ein Seil (Roper) vom Anfang des letzten bunten Steins zur oberen Kante des Hindernisses werfen. Die folgenden vielen

kleinen Lücken können mit zwei direkt hintereinander gebauten Plattformen (Platformer) überwunden werden. Für die Lücke über der Amphore genügt eine. Inzwischen sollten Sie unten am Eingang den Musiker mit einem Sprung (Jumper) in die tanzende Menge vom Musizieren abbringen. Damit der Weg zum Ausgang frei ist, braucht nur noch der große Sandquader durchgeschlagen (Basher) und eine Plattform (Platformer) über die Lücke zwischen den bunten Steinen gebaut und die kleine Grube mit Sand (Filler) gefüllt zu werden.

7 – The Egypt Cottage!

Zeit: 9:00 Minuten

- 01 Parachute
- 01 Super Lem!
- 01 Laser Blaster
- 01 Ballooner
- 01 Swimmer
- 01 Rock Climber
- 01 Stomper
- 01 Jet Pack



Dieser Level sieht auf den ersten Blick viel schlimmer und schwieriger aus, als er wirklich ist. Statten Sie den ersten aus dem Eingang fallenden Lemming mit der Kletterfähigkeit (Rock Climber), dem Fallschirm (Parachute) und als Schwimmer (Swimmer) aus. Dieser blauhaarige Pionierlemming klettert rechts die Wand neben dem Eingang hinauf und fällt dann in Richtung Schacht am Fallschirm hinunter. Blasen Sie ihn mit dem Ventilator zur Schräge links. Lassen Sie ihn ruhig an die linke Wand kommen, schließlich hat er ja immer noch die Laufrichtung »rechts«. An der anderen Wand ist das fatal. Denn wenn der Kleine an die rechte Wand gerät, klettert er sie hoch und verschwindet auf Nimmerwiedersehen aus dem Bild. Am unteren Ende des Schachtes befindet sich eine gemeine Falle. Blasen Sie den am Fallschirm gleitenden Lemming mit dem Ventilator auf die rechte Seite des kleinen grünen Auslösers. Er klettert aus der Falle heraus und schwebt mit dem Fallschirm ein kleines Stückchen weiter nach unten. Achten Sie bei der PC-Version darauf, daß er nicht nach rechts aus dem Bild schwebt. Berührt er den Boden, müssen Sie schnell sein und ihn sofort mit einem Raketenrucksack (Jet Pack) versehen. Ansonsten läuft der Wicht rechts aus dem Bild hinaus. Den schwebenden Raketenlemming steuern Sie nun mit Hilfe des Ventilators durch den Gang nach links und dann nach oben, am besten auf die Plattform unter der Lemming-

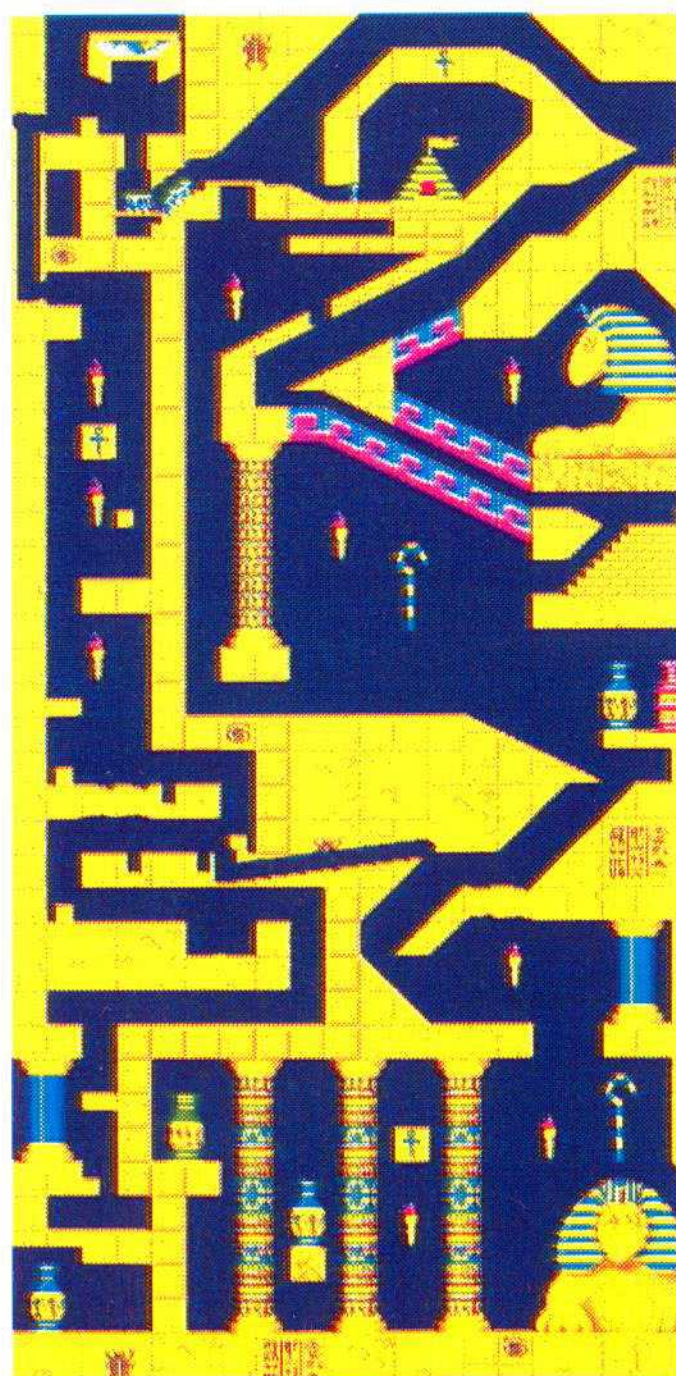


Sphinx und oberhalb des Ausgangs. Schaffen Sie das nicht in einem Zug, benutzen Sie den Ballon (Ballooner), um ihn dorthin fahren zu lassen. Der nach rechts laufende blauhaarige Held muß nun in einen SuperLem (Super Lem!) verwandelt und auf den Kopf der Sphinx gesteuert werden. Genau unter dem Eingang sollte der Lemming mit dem Laser (Laser Blaster) ein Loch in den markierten Steinblock brennen. Die 59 Stammeskollegen fallen herunter und laufen nach links und rechts die Skulptur hinunter. Während die links von der Sphinx laufenden grünhaarigen Kerlchen in Sicherheit zum Ausgang wandern, muß auf der rechten Seite einer von Ihnen zum Stampfen (Stomper) angeklickt werden. Auch der blauhaarige Pionierlemming läuft nach einigen Kletterpartien mit Ihrer Hilfe zum Ausgang.

8 – HEROE'Z QUEST....

Zeit: 9:00 Minuten

20 Jumper
04 Fencer
04 Stomper
05 Pole Vaulter
10 Attractor
02 Platformer
01 Scooper
02 Ballooner



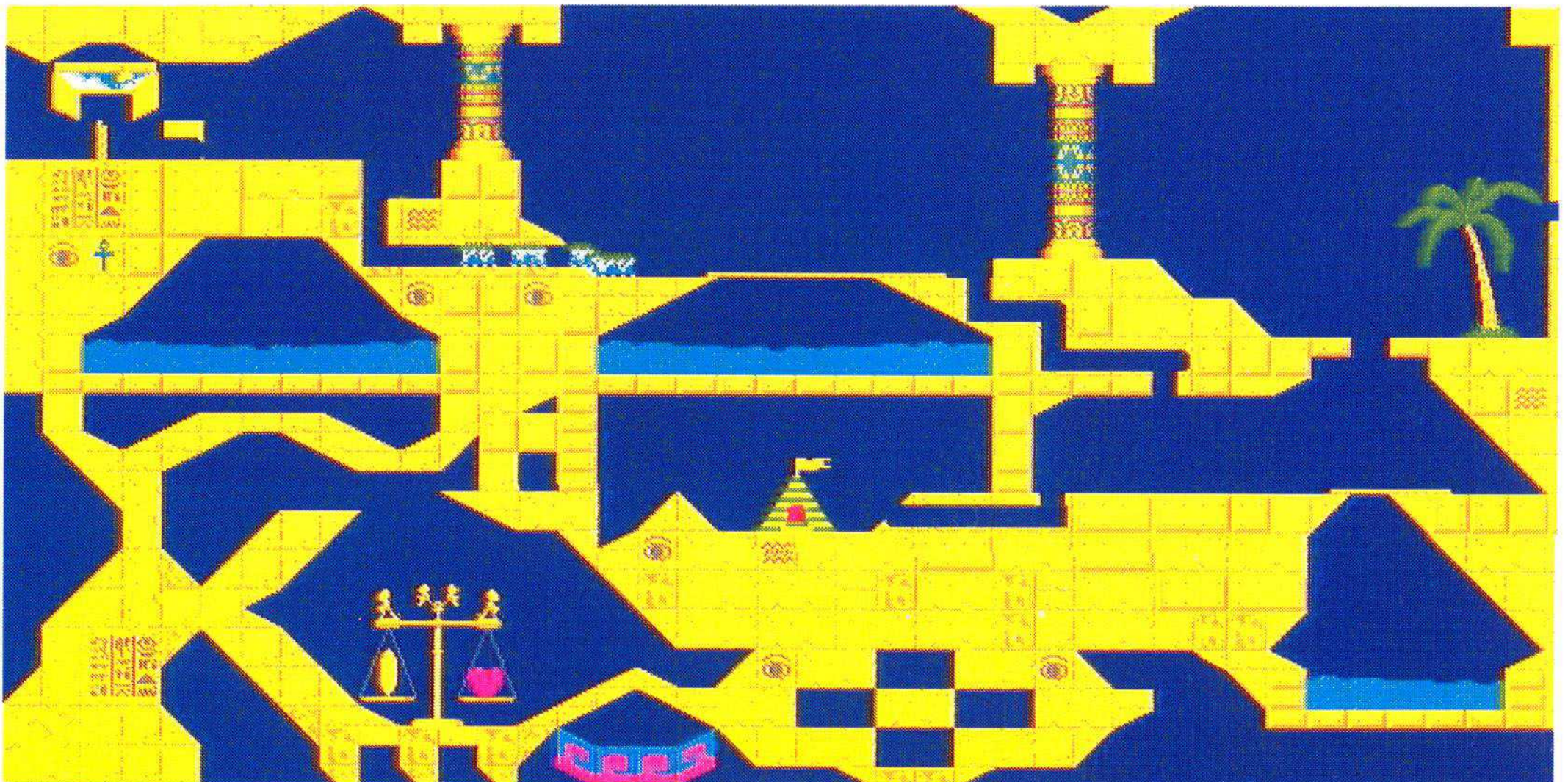
In diesem Level muß ein einzelner Ägypterlemming die ganze Arbeit allein machen. Lassen Sie den ersten nach der Wende nach links über den kleinen Block springen (Jumper). Um Stampfer zu sparen, das erweist sich später als sehr wichtig, soll er anschließend ein oder zwei Fechtthieße (Fencer) in die Wand am linken Bildschirmrand schlagen. Stoppen Sie seine Arbeit anschließend mit einem Luftsprung (Jumper). Wenn er nach rechts läuft, stampft (Stomper) er sich mitten durch die angeschlagene Mauer nach unten. Schon nachdem der Stein mit dem Augensymbol hinter ihm liegt, kann der Lemming mit dem Stampfen aufhören und sich mit dem Degen aus dem Schacht fechten (Fencer). Der Kleine läuft anschließend immer weiter nach unten und wird erst in einer kleinen Grube aufgehalten. Um da wieder herauszukommen, lassen Sie ihn vom rechten Rand der Grube gegen den linken springen (Jumper). Dort prallt er aus der Grube heraus ab und kann seinen Weg fortsetzen. Kaum hat er das Hindernis Fallgrube hinter sich gelassen, fällt er einen Absatz hinunter. Hier müssen Sie schnell sein und ihn vor seiner Kehrtwende ein Loch bis fast auf den Grund stampfen (Stomper) lassen. Noch bevor der Lemming den Stein ganz durchstampft hat, klicken Sie ihn zum Fechten (Fencer) an. Da er immer noch die Laufrichtung nach rechts hat, schlägt sich der Pionier bis zur

Schräge durch, die er anschließend hinaufläuft. Unterhalb der beiden Amphoren läuft der Kleine gegen die Wand und dreht sich um. Lassen Sie ihn jetzt auf die höhergelegene Rampe springen (Jumper). Auch auf dieser Etage läuft er schließlich gegen eine Wand. Nachdem er sich umgedreht hat, drücken Sie ihm einen Ballon (Ballooner) in die Hand. Sie müssen den Moment sehr gut abpassen, da ansonsten der Ballon sofort platzt. Der Ballonflieger gleitet an der Säule vorbei und muß im Raum mit der Fackel unterhalb des Ausgangs so gegen die Decke geblasen werden, daß der Lemming auf die Schräge fällt. Auf der Rampe stampft (Stomper) er ein Loch und läuft schließlich gegen den kleinen Quader oben rechts. Nachdem der Pionierlemming sich umgedreht hat, lassen Sie ihn auf die nächste Schräge springen (Jumper). Über den Abgrund, auf den der Kleine zuläuft, baut er eine Plattform (Platformer) und schaufelt (Scooper) ab der Mitte des Steins links von der Lücke ein Loch nach links. Hat er die senkrechte Wand durchschaufelt, veranlassen Sie ihn, eine weitere Plattform (Platformer) zu bauen. Ist er damit fertig, braucht nur noch ein Stammesgenosse oben ein Loch genau unter dem Eingang zu stampfen (Stomper), und schon laufen alle Lemminge dem Ausgang entgegen.

9 – Wave Pathway

Zeit: 4:30 Minuten

- 01 Jumper
- 06 Stomper
- 03 Platformer
- 01 Stacker
- 06 Basher
- 02 Bomber



Den ersten Lemming müssen Sie direkt nach dem Fall eine Ziegelsteinmauer (Stacker) auftürmen lassen. Wirklich sofort, denn die anderen grünhaarigen Wichte müssen auf die Mauer fallen, nicht etwa links daneben! Bevor der ziegelstapelnde Baulemming seinen Turm vollendet, lassen Sie ihn nach rechts über den Quader springen (Jumper). Der Vorarbeiter läuft in die Grube mit dem kleinen grünen Auslöser für die Presse. Stampfen (Stomper) Sie vor dem Auslöser ein Loch, und lassen Sie den Lemming auf Höhe des Brückenteils einen Tunnel nach rechts wühlen (Basher). Um die Brücke wiederherzustellen bzw. zu vollenden, muß der Lemming wieder kräftig arbeiten: Zwei Plattformen (Platformer) muß der Kleine hintereinander bauen, damit er nicht ins Wasser fällt. Um die Säule zu umgehen, lassen Sie den Wicht, kurz bevor er am flachen Steinblock wendet, ein Loch in den Boden dieser Ebene stampfen (Stomper). Und das so lange, bis Sie ihn anklicken, um ihn einen Tunnel durch den Stein mit dem Wellensymbol schlagen (Basher) zu lassen. Ist der Tunnel bis zur Mitte des Quaders fertig, muß der Lemming ein Stückchen nach unten stampfen (Stomper), dann wieder den Tunnel nach rechts weiterbauen (Basher) und sich schließlich vor dem Metallblock seinen Weg zwischen den beiden unten liegenden Metallplatten nach unten (Stomper) bahnen. Wenn Sie zur letzten Stampfetappe ansetzen, sollte der Lemming nach rechts laufen. Nun brauchen Sie nur noch eine Plattform (Platformer) über die Wasserfalle zu bauen und dann unter der Wand zum Ausgang einen Tunnel zunächst stampfen (Stomper), dann schlagen (Basher). Während der vorlaufende Lemming die letzte Plattform (Platformer) baut, können Sie von einem seiner Freunde oben am Eingang den Quader nach rechts durchschlagen (Basher) lassen.

10 – Pyramid of Despair!

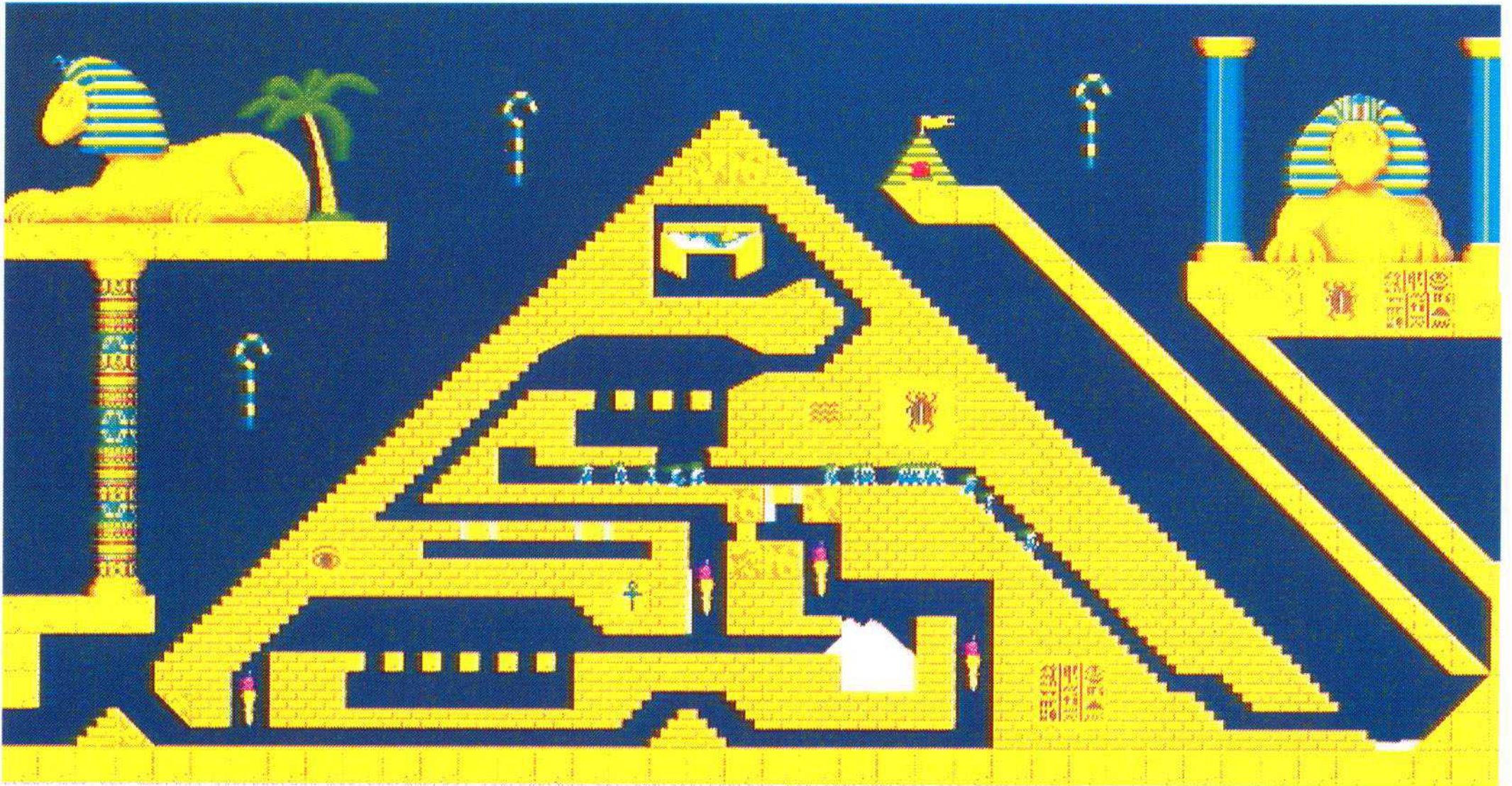
Zeit: 9:00 Minuten

01 Mortar
 05 Glue Pourer
 10 Hopper
 01 Jumper
 05 Rock Climber
 05 Shimmier
 15 Sand Pourer
 05 Slider



Die Lemminge laufen in diesem letzten ägyptischen Level die Treppe hinunter und in die Grube, über der vier Steine liegen. Klicken Sie einen der ersten Lemminge kurz vor der Grube zum Dauerhüpfer (Hopper) an. Schafft es nicht der erste, die Grube zu überwinden, dann wohl der zweite oder dritte. Hat er das Hindernis hinter sich gelassen, läuft er die Treppe hinunter und wechselt am Ende seine Laufrichtung. Lassen Sie ihn zwei Behälter mit Leim (Glue Pourer) ausgießen. So füllen sich die vier kleinen Spalten in der Ebene, und der grünhaarige Wicht kommt an diesen Hindernissen ohne Probleme vorbei. Ab hier müssen PC- und Amiga-Besitzer wieder getrennte Wege gehen. Zwar funktioniert die PC-Lösung auch auf dem Amiga, doch die elegantere vom Amiga nicht auf (allen) IBM-kompatiblen Rechnern. Während er nun im Amiga auf die nächste Falle zuläuft, statten Sie ihn mit der Kletterfähigkeit (Rock Climber) aus. In der Grube hüpf (Hopper) der Lemming einfach über den Auslöser der Falle nach rechts hinweg und klettert den Rand automatisch hinauf. Auch die nächste, wesentlich höhere Mauer wird

von dem kleinen Freeclimber erklommen. Bevor er sich von der Decke fallen läßt, lassen Sie ihn sich an der Decke entlang hangeln (Shimmier). Die nächste Wand klettert er wieder von allein hinauf, doch diesmal lassen Sie ihn von der Decke einfach hinunterfallen. Auch beim PC läuft der Wicht auf die Falle zu. Schütten Sie in der Grube zunächst einen Eimer Sand (Filler) über den grünen Auslöser. Anschließend muß der Kleine, wie auf der Abbildung zu sehen ist, einen riesigen Berg Sand ausschütten. Ist der Haufen hoch genug, läuft er einfach nach links auf den Vorsprung. Verwandeln Sie den Kleinen noch in einen Kletterer (Climber). Nun können Sie wie auf dem Amiga weiterspielen. Nun befindet sich der Lemming (in beiden Versionen) auf dem Vorsprung und klettert links die kleine Mauer hinauf. Auf diesem kleinen Absatz lassen Sie ihn gegen den massiven Klotz links oben springen, den er dann auch sogleich erklimmt. Endlich befindet sich der Pionier im Gang unter den anderen Lemmingen. Er durchläuft ihn bis zum Ende und ändert dort seine Laufrichtung. Sofort nach der Drehung lassen Sie den Einzelkämpfer zwei Eimer Leim (Glue Pourer) ausgießen und so die kleinen Lücken im Boden des Gangs schließen. Auf der rechten Seite der Grube mit den anderen Lemmingen lassen Sie ihn noch ein Loch mit dem Mörtel (Mortar) in die trennende Schicht feuern, und schon können alle Lemminge den Ausgang laufen.

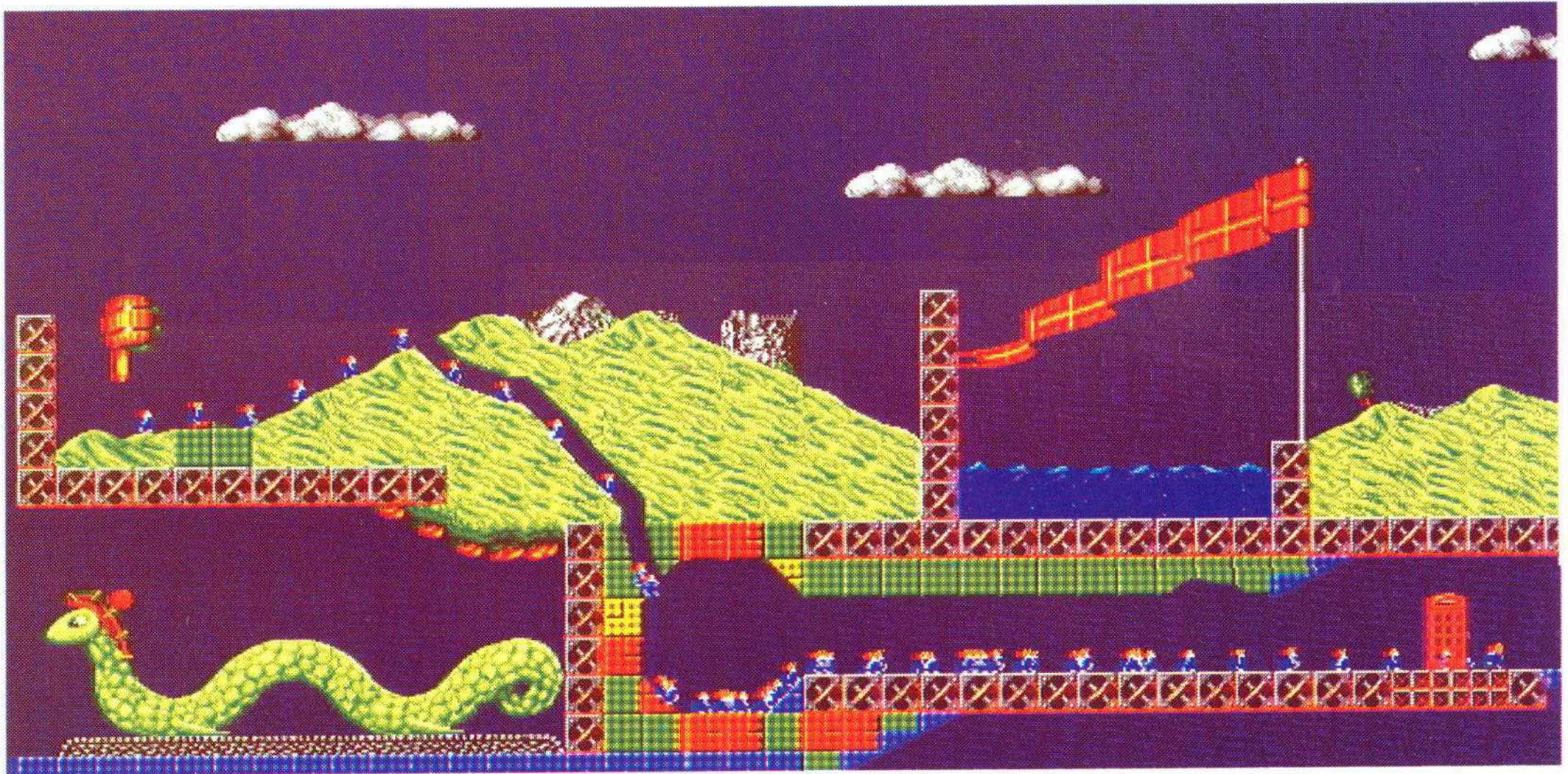


Mit Schottenrock und rotem Haar: Der Highland-Stamm

1 – CREAM OF LEMMING SOUP

Zeit: 9:00 Minuten

10 Bazooker
10 Glue Pourer
10 Twister
10 Filler
10 Stacker
10 Ballooner

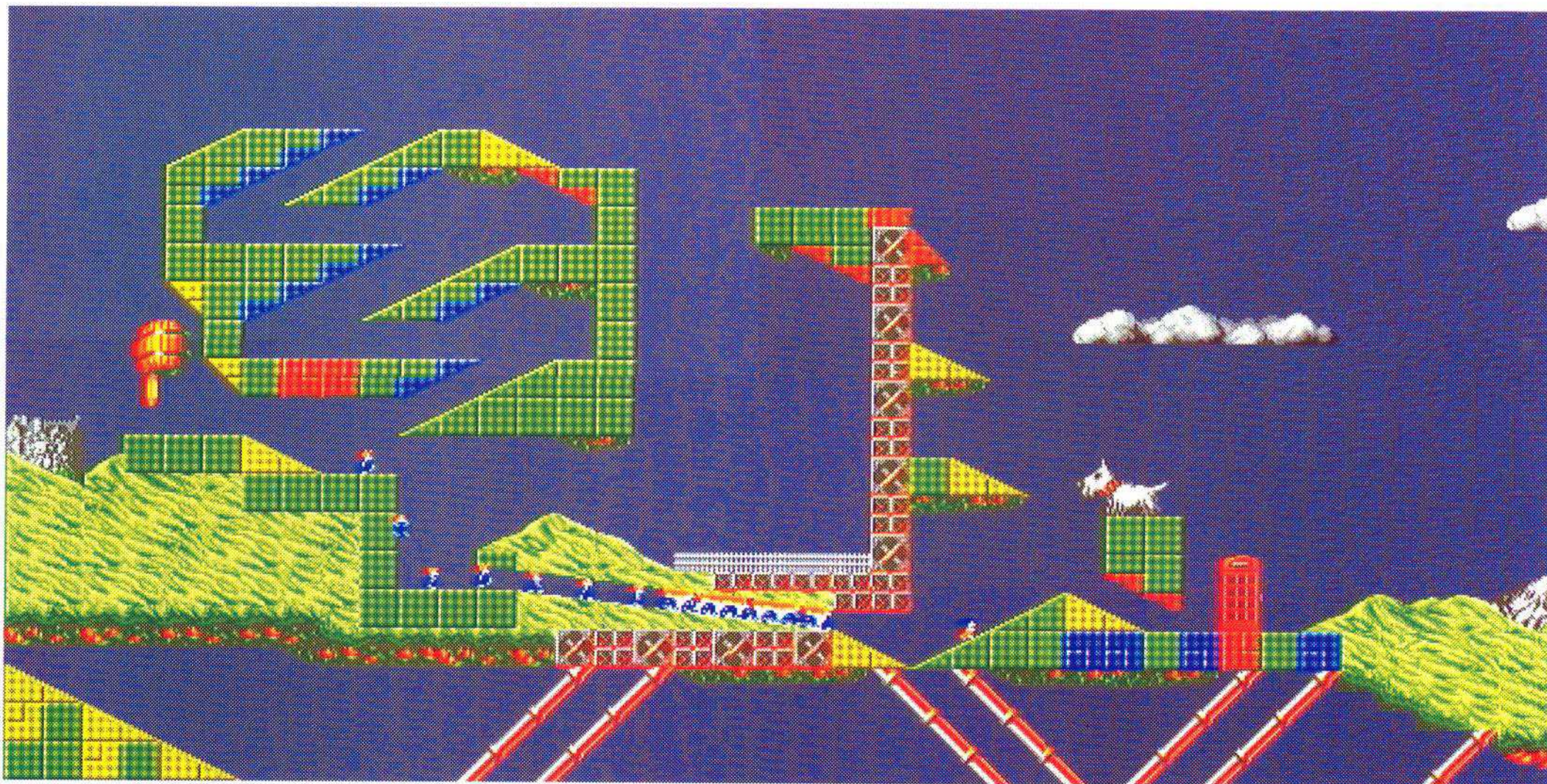


Die rothaarigen Highlandlemminge fallen im ersten Level aus dem Eingangsfaß und laufen direkt rechts gegen einen karierten Block, der mit zwei Schüssen aus der Bazooka (Bazooker) aus dem Weg geräumt wird. Durch den grünen Berg muß ein Tornado (Twister), unterstützt durch den Ventilator, einen Weg in den Raum fräsen, der aus karierten Steinen gebaut ist. Dieser Gang sollte vor dem Durchbruch in diesen Raum einen Absatz haben, damit die Rotschöpfe nicht zu tief fallen und sich das Genick brechen. Erst einmal in dem roten Gang angekommen, muß nur noch die Mauer mit zwei Schüssen aus der Bazooka oder mit Hilfe eines Tornados (Twisters) durchstoßen werden.

2 – WEE BEASTIES!!!

Zeit: 5:00 Minuten

30 Jumper
05 Platformer
10 Runner
01 Fencer
04 Stacker
10 Filler
20 Archer
01 Stomper



Verwandeln Sie einen der ersten Lemminge in einen Läufer (Runner) und springen (Jumper) Sie Etage für Etage das Gebilde rechts neben dem Eingang hinauf. Ganz oben angekommen, müssen Sie mit einem weiten Sprung (Jumper) den Blauschopf bis auf die andere Plattform rechts bringen. Er fällt, mit Zwischenlandung, bis unten auf die Etage des Ausgangs. Doch um die Stammesbrüder zu befreien, stimmt die Laufrichtung nicht. Lassen Sie ihn daher mit einem Satz gegen das Mauerwerk unter der Hundestatue springen (Jumper). Er läuft nun nach links. Wenn der Kleine den grünen Ausläufer des Bergs erreicht, muß er nur noch einen Tunnel mit dem Degen durch den Fels fechten (Fencer).



3 – Stop your ticklin' Jock!

Zeit: 4:00 Minuten

20 Filler
20 Jumper
05 Builder

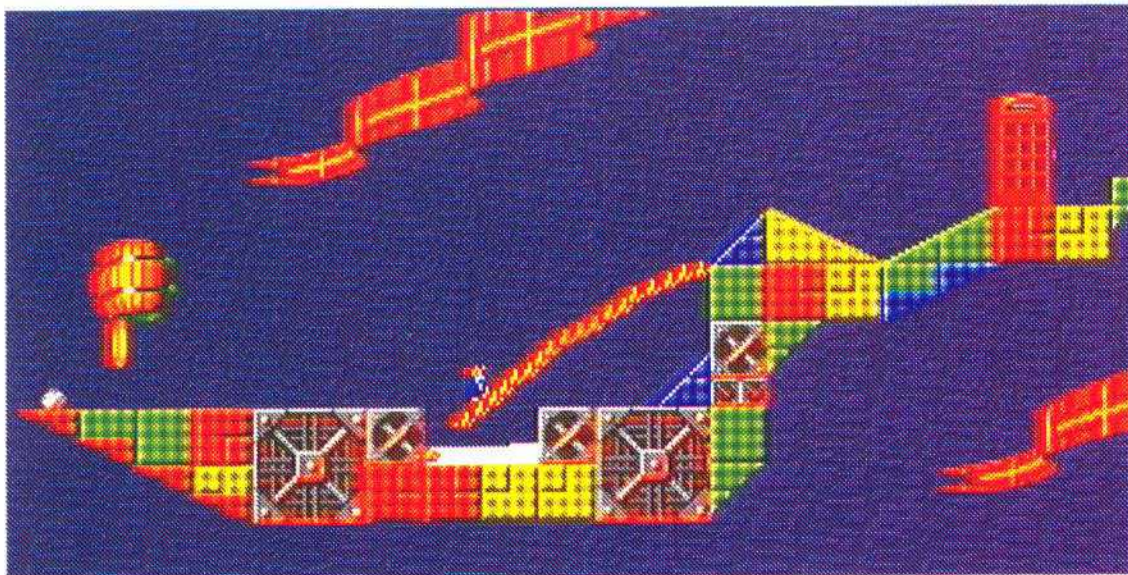


Der erste Lemming baut rechts neben dem Eingang eine Treppe (Builder) zu der kleinen begrünten Ebene, auf deren Ende eins der Trampoline steht. Kurz nachdem einer der kleinen Rotschöpfe die grüne Wiese betreten hat, baut er eine Treppe (Builder) zur Spitze oberhalb des Plateaus. Von hier aus geht alles beinahe automatisch. Nachdem die ersten Winzlinge auf der Ebene der Ausgangs-Telefonzelle angekommen sind, brauchen sie nur noch einige Eimer Sand (Filler) in die Grube zu schütten, und der Weg zur Telekom ist frei.

4 – A mere stone's throw

Zeit: 5:00 Minuten

25 Thrower
05 Filler
05 Attractor
10 Jumper
05 Fencer



Dieser Level ist nervender als andere: Lassen Sie den ersten Lemming durch einen Sprung (Jumper) einen kleinen Vorsprung vor den anderen herausarbeiten. Der dritte rothaarige Zwerg wird direkt nach dem Fall zum Musiker (Attractor). Der vordere Rotschopf fällt in die Grube und muß immer wieder sofort nach der Kehrtwende am linken Rand einen Stein schleudern (Thrower). Lassen Sie für die knapp über 20 Würfe am

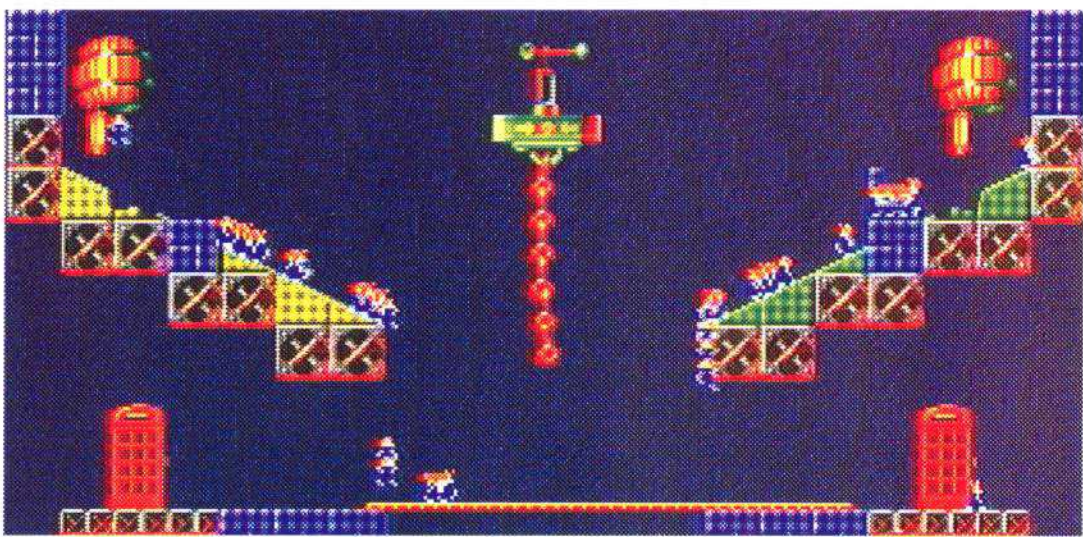
besten den Cursor an der gleichen Stelle, und drücken Sie jeweils nur den Mausknopf. Ist die Steinbrücke fertig, brauchen Sie nur den Musikanten in einen Springer (Jumper) zu verwandeln, und schon laufen die kleinen Wesen zum Ausgang. Alle bis auf einen: Der Brückenbauer muß

zunächst den unteren Teil der Brücke mit einigen Fechthieben (Fencer) durchschlagen und dann die Grube vom linken Rand aus teilweise mit Sand füllen (Filler). Mit einem Sprung ist auch er auf der Brücke und so auf dem Weg ins Ziel dieses Levels.

5 – DONALD WHARS YER LEMMING

Zeit: 4:00 Minuten

01 Pole Vaulter
03 Jumper
05 Platformer
05 Club Basher
04 Builder



Die Schottenlemminge fallen aus zwei Fässern ins Bild und können wegen der Barrieren nicht gerade weit laufen. Von der linken Seite her springt (Jumper) der zweite auf den karierten Stein und läuft auf den Abgrund zu. Mit Hilfe des Ventilators lassen Sie die Kette schwingen, sobald der kleine Wicht den Begrenzungsstein betritt. So bietet sich in der Regel eine ideale Absprungbedingung, wenn der Rotschopf am

Ende der Rampe angekommen ist. Der Wicht springt (Jumper) an die Kette, die Sie mit dem Ventilator zum Ausschlagen bringen. Drücken Sie dann den Knopf über der Kette im richtigen Augenblick, wird der Lemming zur linken unteren Ebene geschleudert. Von dort baut er Plattformen (Platformer) bis hinüber zur anderen Ausgangsebene. Ist die Lücke unter der Kette geschlossen, muß unterhalb der Eingänge jeweils ein Zwerg mit einer Keule die Blöcke durchschlagen (Club Basher). Die Rotschöpfe können nun getrost der roten Telefonzelle entgegenlaufen.

6 – Brigadoom!

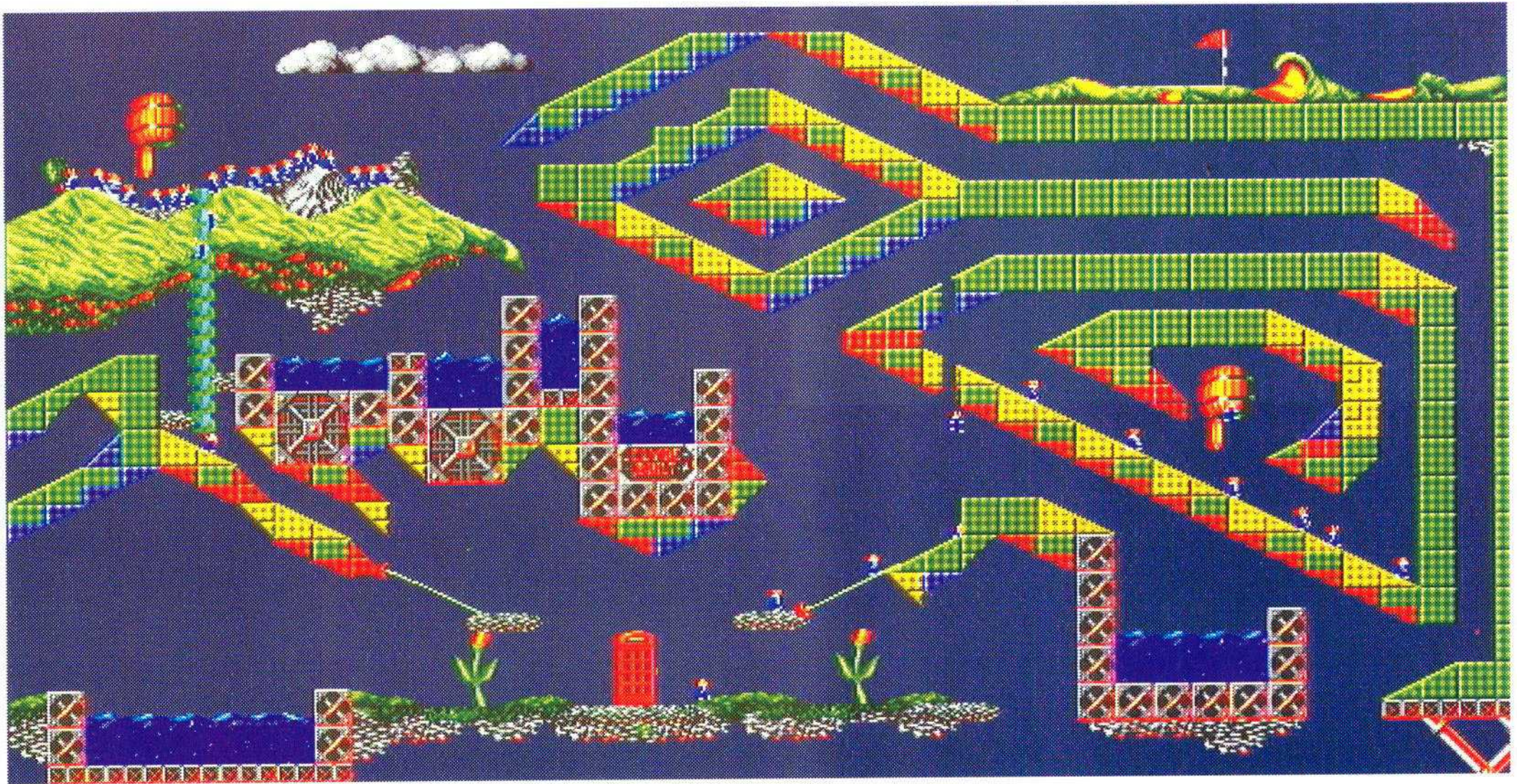
Zeit: 3:00 Minuten

05 Hang Glider
01 Ballooner
05 Jumper
05 Surfer
02 Roper
02 Laser Blaster



Auch in diesem Level gibt es wieder zwei Eingänge. Direkt nach dem Fall wird der erste Lemming vom linken Eingang mit einem Deltasegler (Hang Glider) ausgestattet, mit dem er, unterstützt durch den Ventilator, auf die Steinbarriere ganz rechts auf dieser Ebene geblasen wird.





Der Kleine läuft auf die rechte Seite des Hindernisses und wird kurz vor dem Abgrund wieder zum Deltasegler (Hang Glider). Er schwebt allein unterhalb der Schräge nach unten, sollte aber mit dem Ventilator auf den linken Rand der schrägen Fläche vor dem Wasserbecken unten rechts geblasen werden. Dort läuft er gegen die senkrechte Fläche und brennt dann mit seinem Laser (Laser Blaster) ein Loch in die über ihm liegende Decke. Nun können die anderen Lemminge vom rechten Eingang zu ihm stoßen. Der erste Lemming am linken Rand dieser Rampe wirft ein Seil über die gefährliche Blume zur kleinen Ebene rechts. Sollte währenddessen eines der kleinen Wesen hinunterfallen, muß es vom Stiel der Pflanze aus nach links springen (Jumper), um nicht zerquetscht zu werden. Kurz bevor ein Lemming die Telefonzelle betritt, geben Sie ihm einen Ballon (Ballooner) in die Hand und blasen ihn mit dem kleinen Ventilator zu der Ebene über der Blume links unten neben der Telefonzelle. Von hier spannt er ein Seil (Roper) zu der Rampe, die hinauf bis unterhalb des linken Eingangs führt. Dort oben setzen Sie dann ganz links Ihren Laser (Laser Blaster) ein und brennen von unten ein Loch in die Eingangsebene. Der Weg zum Ausgang ist frei.

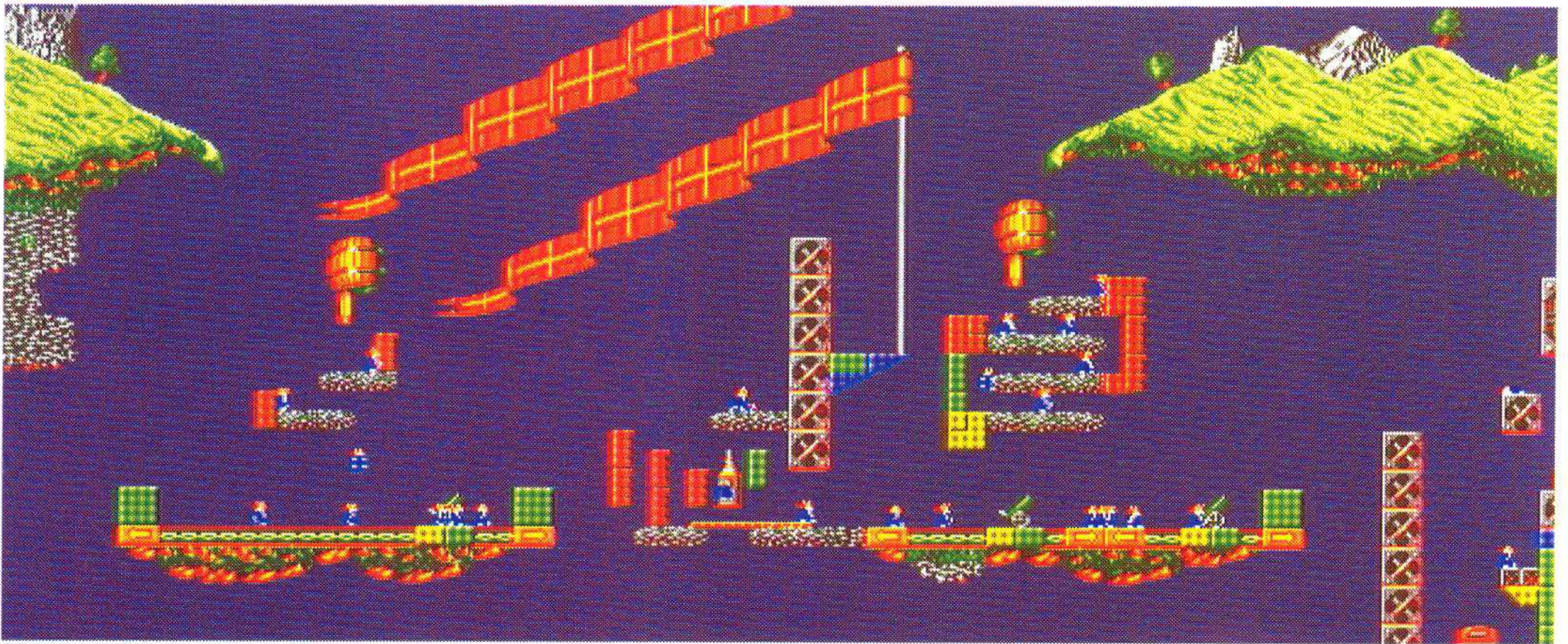
7 – In memory of McAngus

Zeit: 5:00 Minuten

10 Platformer
10 Stacker
10 Jumper



In diesem Level gibt es einen Ausgang, zwei Eingänge und drei Kanonen. Zunächst müssen Sie die Schießgeräte richtig plazieren: Rechts von der linken Kanonenplattform dürfen nur noch zwei, bei den beiden rechten nur noch je ein Kettenglied vollständig sichtbar sein. Der erste vom linken Eingang abgeschossene Lemming baut unterhalb der Flasche eine Plattform



(Platformer), über die alle Rotschöpfe vom linken Eingang zu denen aus dem rechten gelangen. Die von der rechten Kanone abgeschossenen Lemminge fallen auf ein Trampolin und können dann direkt zum Ausgang laufen. Die von der mittleren Kanone in die Luft geschleuderten munteren Wesen landen auf dem rechts über dem Ausgang schwebenden Eisenklotz. Von dort fallen sie nach rechts auf einen anderen Klotz, über den sie aus dem Bild verschwinden könnten, wenn Sie dort den ersten Wicht nicht eine Ziegelsteinmauer (Stacker) bauen lassen. Nachdem er den vierten oder fünften Stein gesetzt hat, kann er nach links zum Ausgang springen.

8 – The White Heather Club

Zeit: 5:00 Minuten

05 Hoper
02 Basher
02 Platformer
01 Laser Blaster
05 Jumper



In diesem Level sind die Lösungen für die PC- und Amigaversion etwas unterschiedlich. Die PC-Lösung funktioniert übrigens auch auf dem Amiga.

Während die Lemminge auf Ihrem Amiga aus dem Eingangsfaß ins Bild fallen, stellen Sie die Kanonen-Plattform so ein, daß sie links von den vier dunklen Steinen (die unter dem Pfeil mitgezählt) steht, bzw. noch zwei volle Kettenglieder rechts neben der Plattform zu sehen sind. Nachdem der erste Rotschopf nach rechts auf die Säule geschossen wurde, stellen Sie die Kanone nach ganz rechts. So, nun der schwierige Teil des Levels: Blasen Sie mit dem Ventilator solange gegen die Kette, bis sie voll ausschlägt. Der einzelne Lemming muß nun so abspringen (Jumper), daß er das unter Ende der Kette noch greifen kann. Zur Absprungzeit schwingt die Kette gerade von rechts nach links und befindet sich kurz vor der senkrechten Position. Viel Glück!





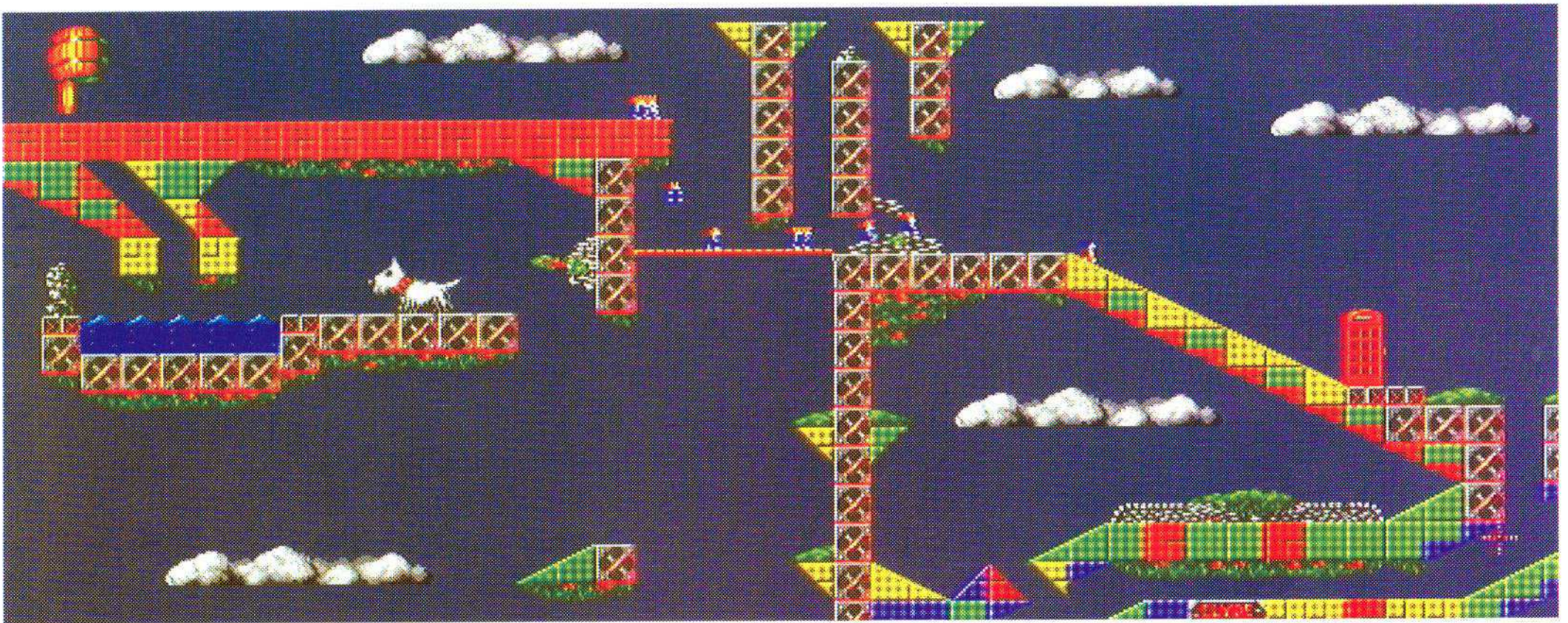
Auf dem PC stellen Sie die Kanone in die Mitte der Abschußplattform. Der Winzling wird dann von hier bis auf die Ebene rechts oberhalb der Kette geschossen. Damit ihm keine Stammesgenossen folgen, rücken Sie die Kanone nach ganz rechts. Der Kleine springt (Jumper) über die Lücke auf die gegenüberliegende kurze Rampe. Er dreht an dem Block und fällt nach unten. Blasen Sie nun die Kette so, daß der Blauschopf am unteren Ende hängen bleibt.

Hängt der kleine Mann unten an der Kette, lassen Sie diese weiter schwingen und den Lemming erst loslassen, wenn er auf der Plattform über dem Wasser landen kann. Die Fallgrube rechts neben dem Metallblock überspringt (Jumper) er und läuft weiter nach rechts unten. Vor den drei kleinen Lücken verwandeln Sie ihn in einen Dauerhüpfer (Hopper), lassen ihn gegen das Rohr stoßen und überwinden die Falle auf gleiche Weise wie zuvor. Da die Kopffreiheit über den nächsten kleinen Löchern nicht hoch genug ist, muß über sie eine Plattform (Platformer) gebaut werden. Um in den Raum mit dem Ausgang zu gelangen, muß der karierte Stein am Ende des Gangs durchschlagen (Basher) werden. Der Zwerg läuft die Rampe hinauf, dreht am Gestein und baut auf dem Weg nach rechts eine Plattform (Platformer) über die Rampe. An der Erhöhung vor der Telefonzelle dreht der Kleine wieder um und brennt vom Rand des letzten Stahlblocks vor dem Gestein mit dem Laser (Laser Blaster) ein Loch in die Spitze des Spitzgrabens aus kariertem Gestein vor der Kanone, oben am Eingang. Auf dem Weg zum Ausgang muß nun noch der vordere Lemming die kleine Barriere zerschlagen (Basher). Damit die Lemminge oben nicht weiterhin von der Kanone abgefeuert werden, lassen Sie die Kleinen auf ihrem Weg nach links die Kanone überspringen (Jumper).

9 – TAKE A RUNNING JUMP !!

Zeit: 5:00 Minuten

05 Flame Thrower
 02 Platformer
 01 Attractor
 01 Icarus Wings
 03 Jumper
 03 Floater
 03 Rock Climber
 01 Runner



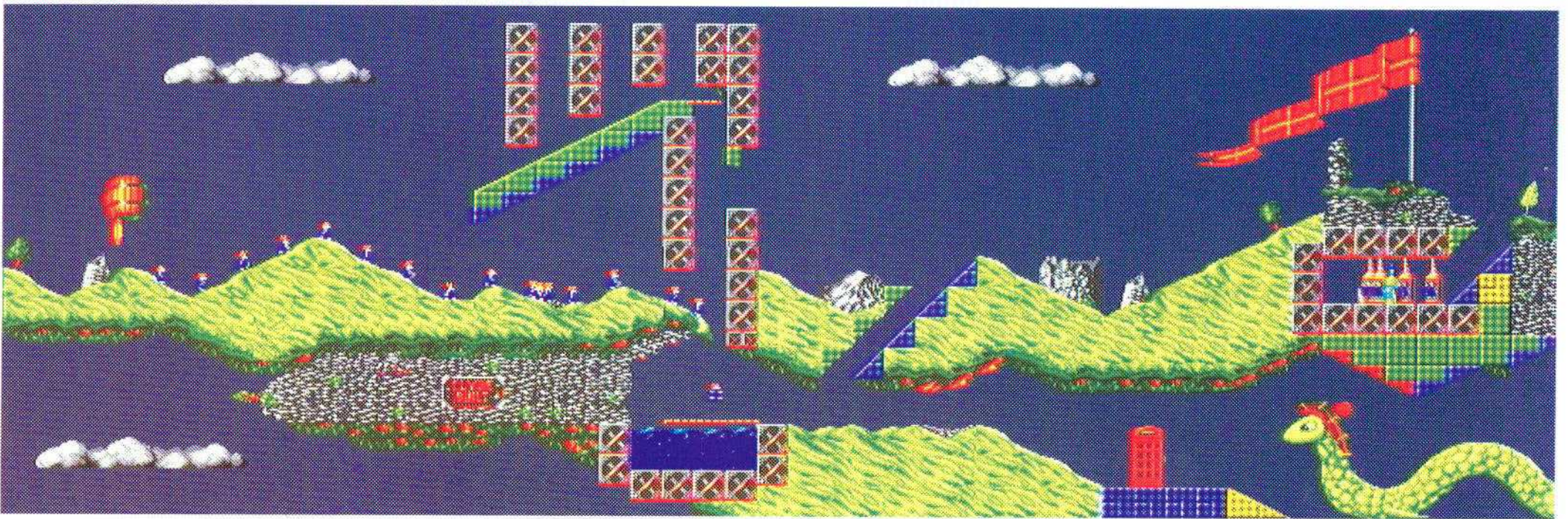
Einen "Running Jump"? Lieber nicht! Verwandeln Sie den vierten Lemming an einer markanten Stelle zum Musiker (Attractor), und stoppen Sie so alle seiner Stammesbrüder bis auf den ersten. Diesen statten Sie dann mit einem Gleitschirm (Floater) aus und verleihen ihm die Klettereigenschaft (Rock Climber). Von der Mitte des letzten großen karierten Blocks, genau über den Stahlquadern, springt (Jumper) er nach rechts und gleitet sicher hinab. Von unten klettert er dann die ganze Wand bis oben, übersteigt sie und läuft die Rampe nach rechts zum Ausgang. Wenn Sie ihm nun die Ikarus-Flügel (Icarus Wings) auf den Rücken schnallen und ihn mit einem kräftigen Luftzug aus dem Ventilator nach links unten pusten, ändert er seine Laufrichtung. Den Steinhäufen vor der Öffnung in der Stahlwand läßt er mit Stößen aus seinem Flammenwerfer (Flame Thrower) verschwinden. Um die Strecke bis zur linken Wand zu überbrücken, baut der Kleine zwei Plattformen (Platformer) hintereinander. Damit außer ihm selber auch seine Stammesbrüder zum Ausgang laufen, müssen Sie noch den Musiker mit einem Luftsprung (Jumper) von seiner Tätigkeit abbringen.



10 – EAT MY SHRAPNEL!!

Zeit: 4:00 Minuten

05 Explorer
 02 Platformer
 04 Attractor
 01 Ballooner
 05 Jumper
 03 Slider
 01 Rock Climber
 02 Mortar



Auf den ersten Blick scheint dieser Level unlösbar. Ist er aber nicht! Stoppen Sie mit Hilfe des dritten Lemmings als Musiker (Attractor) am linken Rand des großen Hügels alle übrigen Stammesbrüder. Fliegen Sie den vorderen mit einem Ballon (Ballooner) nach rechts oben auf die karierte Rampe. Von der Mitte des letzten Steins schießen Sie mit dem Mörser (Mortar) nach rechts. Ein Teil des Gewächs unter dem Stahlblock wird weggeblasen und die rechte Ecke des Abschlußsteins ist lädiert. Der tapfere Rotschopf läuft jetzt die Rampe nach links hinunter. Da er aber noch gebraucht wird, muß er gegen einen der Metallblöcke springen (Jumper) und so seine Laufrichtung ändern.

In der Bruchstelle des letzten Steins vor dem Abgrund beginnt der Kleine eine Plattform (Platformer) zu bauen. Hat er den ersten Stein gelegt, schalten Sie seinen Zeitzünder (Explorer) ein. Der Wicht stößt sich seinen Kopf an dem restlichen Gestrüpp, beendet seine Arbeit und fällt am Ende der selbst gebauten Plattform nach unten. Auf Höhe der porösen Wand explodiert der Winzling und hinterläßt ein Loch rechts.

Einer der Lemminge am Eingang wird mit einem Sprung (Jumper) von der Gruppe losgeeist und in einen Kletterer (Rock Climber) verwandelt. Er läuft nach rechts und muß schließlich an die Wand mit dem Durchlaß springen (Jumper). Auf der anderen Seite des Hindernisses überklettert er noch einiges, kommt aber dann zu dem Wasserbecken. Über dieses baut er eine Plattform (Platformer), um zu verhindern, daß seine Stammesfreunde von oben durch die Spalte in das kalte Naß fallen und ertrinken.

Damit er nach den Bauarbeiten nicht selbst Opfer der Wassermassen wird, schießt er mit dem Mörser (Mortar) nach dem Schulterzucken ein Loch in die Wand. Durch den Rückstoß wird er in Richtung Ausgang geschleudert. Außerdem ändert sich seine Laufrichtung. Jetzt muß nur noch der Musiker mit einem Luftsprung (Jumper) vom Trommeln abgebracht werden.

In der PC-Version ist dieser Level wegen des unterschiedlichen Fallverhalten der Lemminge fast unlösbar. Aber mit viel Geduld und einigen Versuchen klappt es.

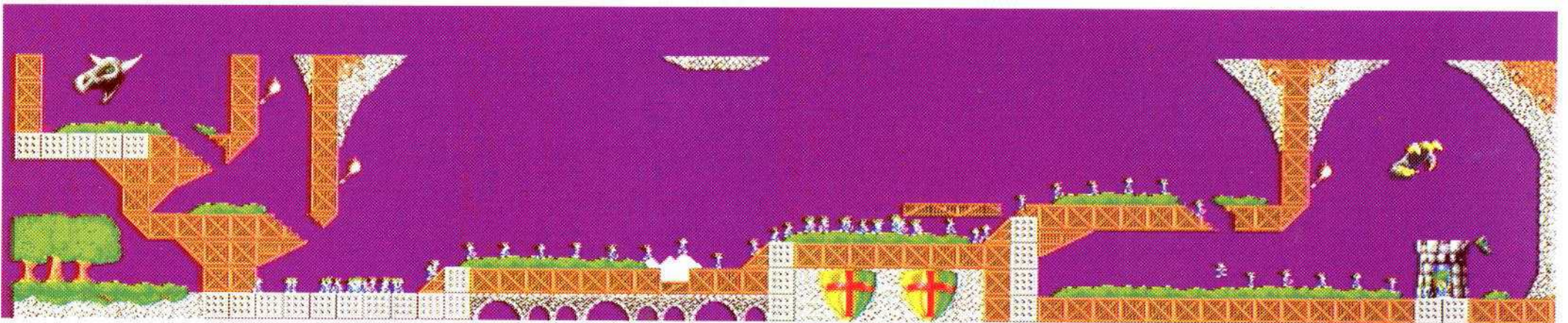


Im Dunkel der Höhlen: Der Medieval-Stamm

1 – LEMMING OF NOTTINGHAM

Zeit: 6:00 Minuten

10 Scooper
20 Jumper
20 Sand Pourer
10 Jet Pack
10 Icarus Wings
10 Parachute
10 Stacker

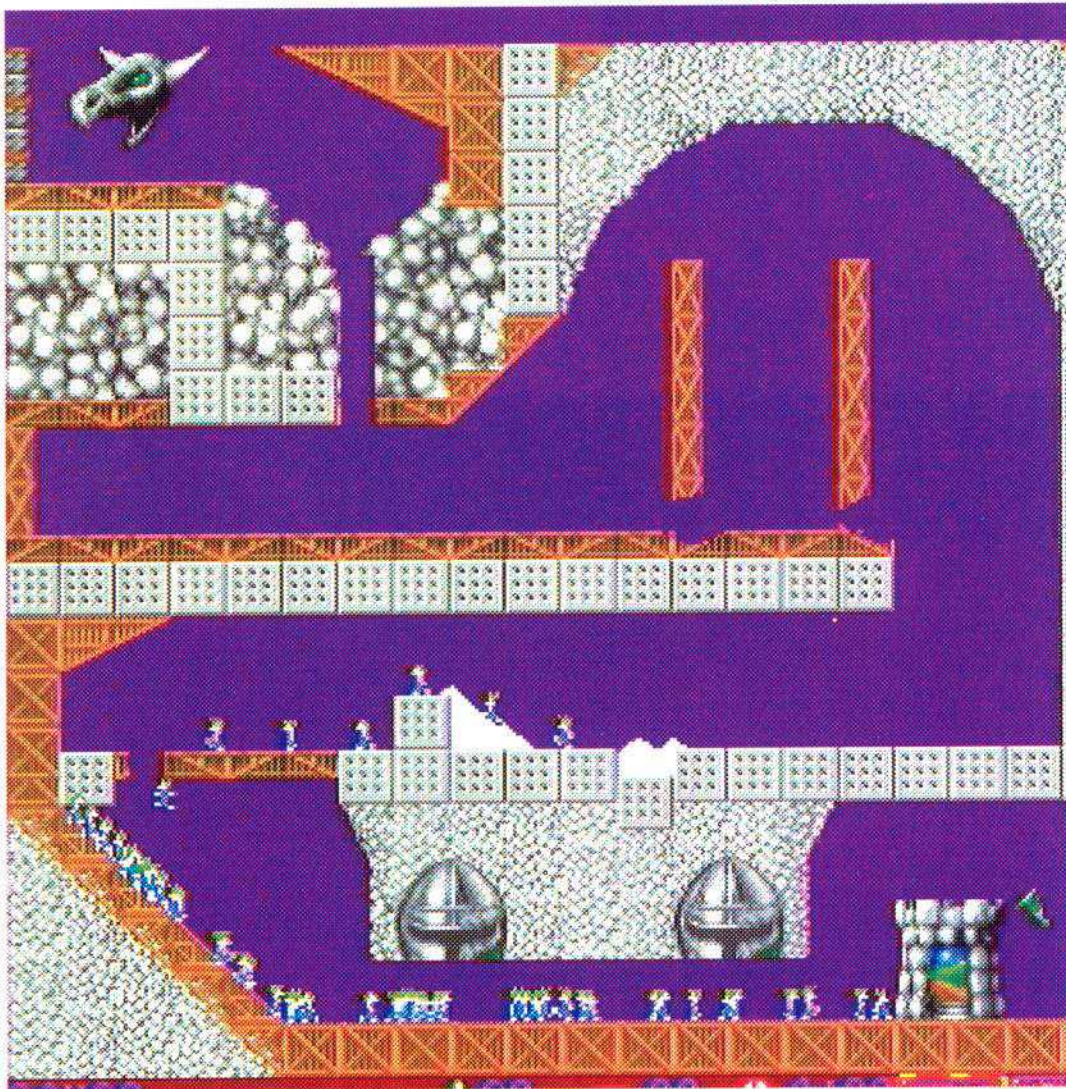


Der erste Lemming greift zur Schaufel (Scooper), denn die beiden ersten Ebenen müssen durchgraben werden. Die grünhaarigen Winzlinge fallen nach unten und laufen nach rechts. In der Grube gießt einer von ihnen so Sand (Sand Pourer) aus, daß alle über den Haufen aus der Falle herauslaufen können. Verpassen Sie einem der putzigen Wesen Ikarusflügel (Icarus Wings), und blasen Sie ihn mit dem Ventilator auf die höhergelegene Ebene. Dort läuft er zunächst nach rechts gegen die Wand und dann zurück nach links. Damit die anderen Lemminge auch auf diese Ebene gelangen, müssen Sie ein Loch schaufeln (Scooper), das die kleine Zaunrampe fortsetzt. Beginnen Sie dazu über der Mitte der Stahlwand rechts neben der Rampe. Nun brauchen Sie nur noch an einer Stelle rechts von der Stahlwand ein weiteres Loch zu schaufeln (Scooper), und schon ist der erste mittelalterliche Level geschafft.

2 – SIR! I KID YE NOT

Zeit: 6:00 Minuten

08 Twister
05 Club Basher
05 Flame Thrower
08 Filler
08 Stomper
10 Sand Pourer
05 Platformer



An der untersten Stelle rechts neben dem Eingang stampft (Stomper) der Lemming ein Loch zur darunterliegenden Ebene. Die Lemminge fallen ohne Schaden auf die Etage mit den beiden riesigen Holzbarrieren, die sie jeweils mit einem Flammenwerfer (Flame Thrower) durchbrennen. Die Grube in der nächsten Ebene füllt einer der Kleinen einfach mit Sand (Sand Pourer). Vor dem Hindernis schüttet ein anderer einen Sandberg (Sand Pourer) auf. Auch die Holzbrücke kann den Zugang zur untersten Etage nicht versperren. Sie wird einfach sehr weit links von einem kleinen grünhaa- rige Muskelprotz durchstampft (Stomper). Nun versperrt nur noch der breite Felsen den Weg in den nächsten Level. Mit Hilfe eines Twister/Tornados und des Ventilators können Sie einen Durchgang in das letzte Hindernis fräsen oder mit der Keule (Club Basher) durchschlagen.

3 – ALL IN A KNIGHTS WORK!!

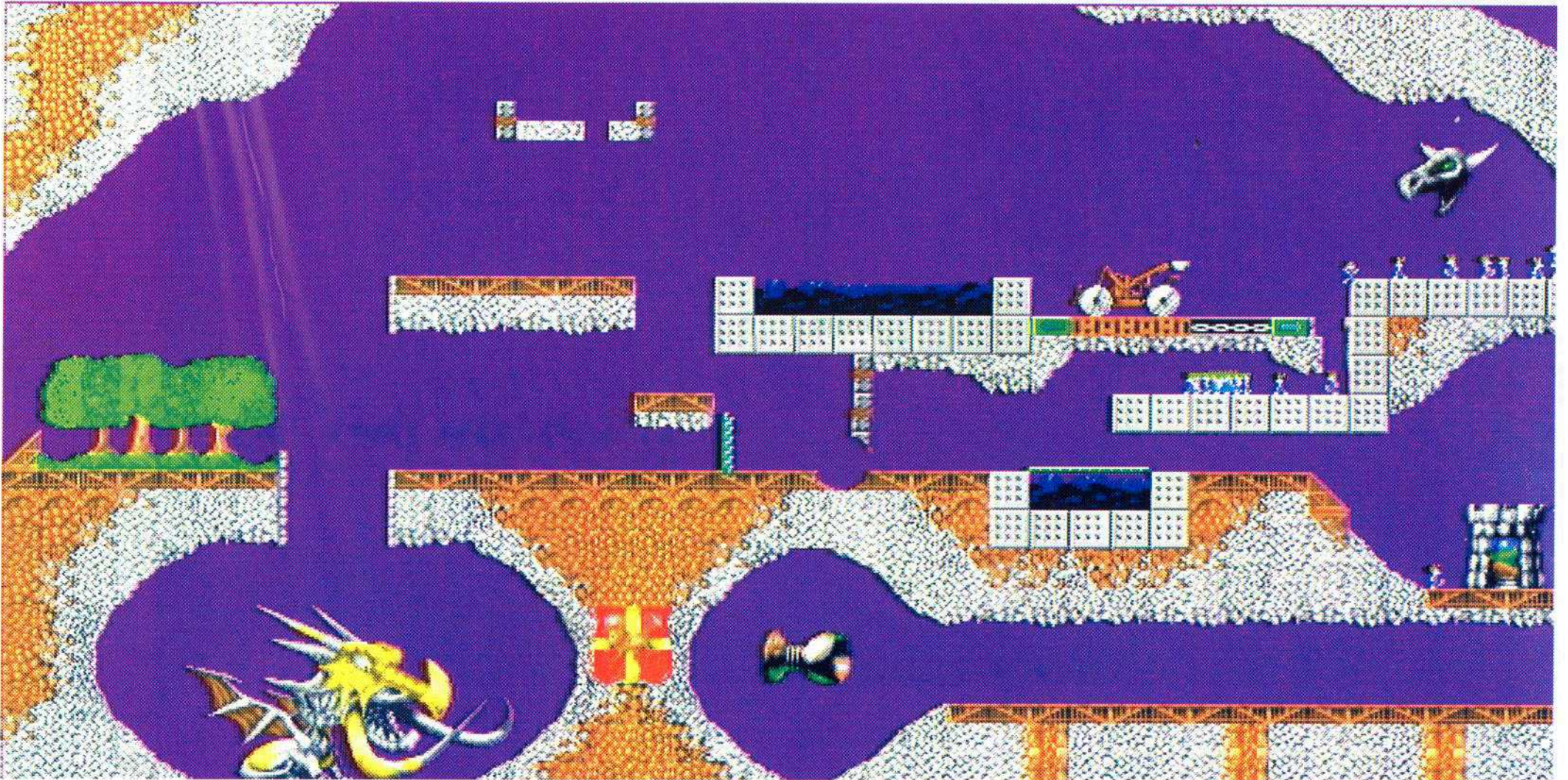
Zeit: 3:00 Minuten

01 Exploder
01 Stacker
02 Stomper
10 Jumper
02 Plattformer
01 Roper



Zwei Lemminge müssen für die Lösung dieses Levels vom Eingangsplateau auf die Ebene mit dem Katapult springen (Jumper). Beide werden von dem Wurfgerät auf die oberste Plattform





links geschleudert. Der erste Lemming stampft (Stomper) wenn er nach rechts läuft ein Loch in den Grund der Plattform. Etwas später als der erste trifft der zweite grünhaarige Wicht auf der Plattform ein. Da er auch durch das Loch fallen soll, während er nach rechts läuft, müssen Sie ihn zunächst über das Loch hinwegspringen (Jumper) lassen. Erst nach der Kehrtwende an der linken Begrenzung fällt er dann auf die nächste Plattform. Von dort fallen beide Lemminge auf eine weitere kleine Plattform. Um die Mauer rechts auf der unteren Plattform überwinden zu können, klicken Sie den ersten der beiden etwas rechts der Mitte der kleinen Plattform zum Sprengen (Exploder) an. Es ist Zeit, von diesem Lemming Abschied zu nehmen. Der zweite grünhaarige Zwerg stapelt (Stacker) nach dem Fall eine Ziegelsteinmauer, an der die Stammesbrüder später ihre Laufrichtung ändern sollen. Nachdem die Mauer fertig ist, muß er noch eine Plattform über den Wassergraben bauen, und schon ist er beim Ausgang. Damit die anderen Lemminge ihm folgen können, müssen Sie einen aus der Menge zum Stampfen (Stomper) anklicken. Alle fallen nun hinunter und laufen zum Ausgang.

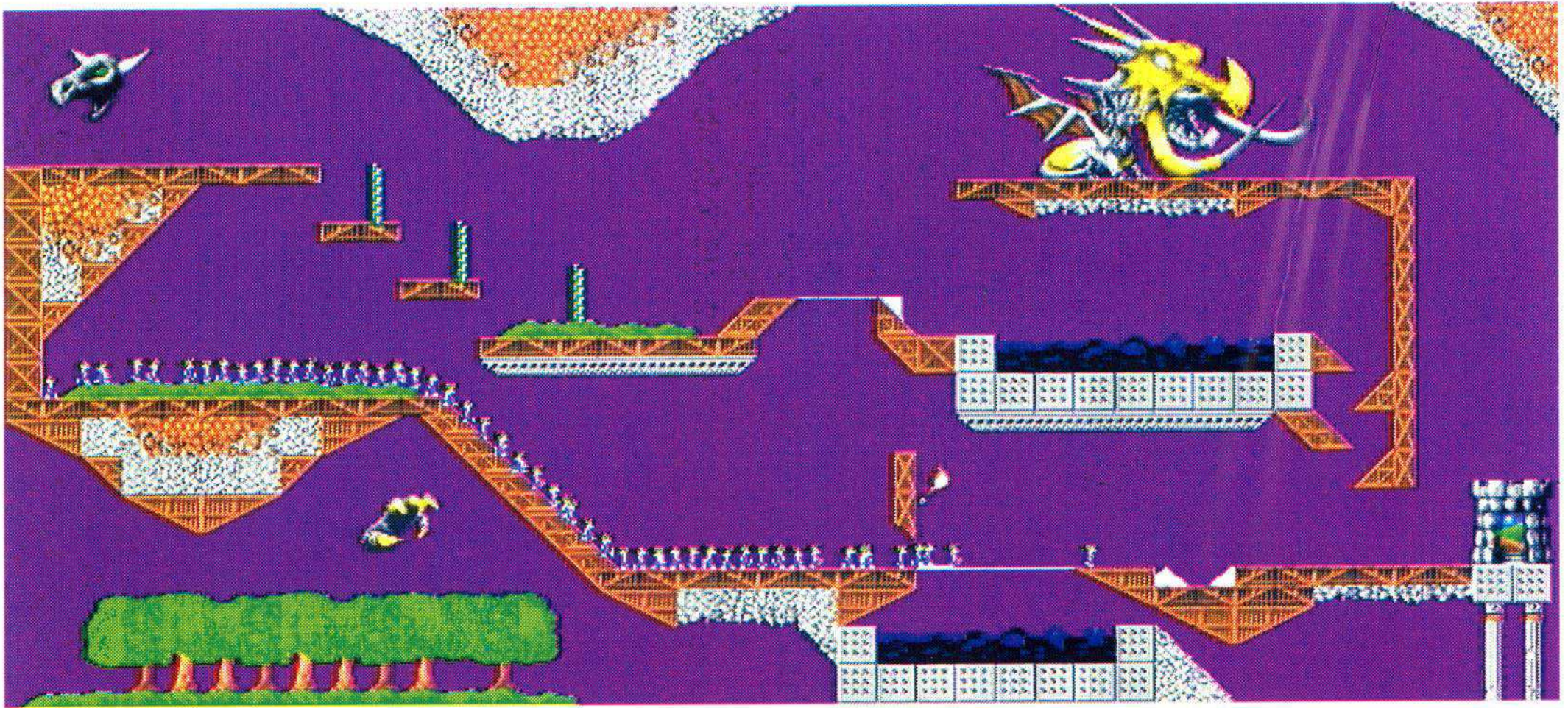
4 – WATCH THAT LAST STEP!

Zeit 7:00 Minuten

- 01 Club Basher
- 01 Surfer
- 02 Sand Pourer
- 04 Stacker
- 02 Glue Pourer



Um keines der knuddeligen Wesen zu verlieren, die einfach hinter dem wegbereitenden Lemming hinterherlaufen wollen, lassen Sie den ersten Wicht auf der ersten kleinen Ebene rechts von der Eingangsplattform bauen (Stacker), den zweiten auf der zweiten und den dritten



schließlich auf der begrünten Ebene rechts. Die ersten beiden Lemmings stoßen gegen die Mauern und wandern zu den anderen Stammesgenossen zurück. Der letzte Ziegelsteinstapler muß den Weg für die anderen vorbereiten. Er läuft nach dem Stapeln nach rechts die Rampe hinauf. Oben angelangt gießt er den Leim (Glue Pouter) aus und überwindet so problemlos die Lücke. Er fällt auf der anderen Seite nach einem kurzen Weg ins Wasser. Sie müssen ihn umgehend zum Surfer machen und mit Hilfe des Ventilators auf die rechte Uferseite blasen. Dort springt er vom Brett und läuft zur Ebene des Ausgangs, allerdings nach links auf die Grube zu. In der Falle schüttet er Sand (Sand Pouter) gegen den linken Rand, so daß sich ein Haufen bildet, über den er nach links weiterlaufen kann. Um danach wieder das Wasser zu überwinden, kippt er wieder Leim (Glue Pouter) aus. Auf seinem Rückweg schüttet er einen weiteren Sandhaufen (Sand Pouter) auf, diesmal an der rechten Seite der Grube, und spaziert zum Ausgang. Jetzt muß noch die Holzwand, die den Weg zum Ziel blockiert, mit der Keule (Club Basher) durchschlagen werden.

5 – KING ARTHURS LEMMINGS

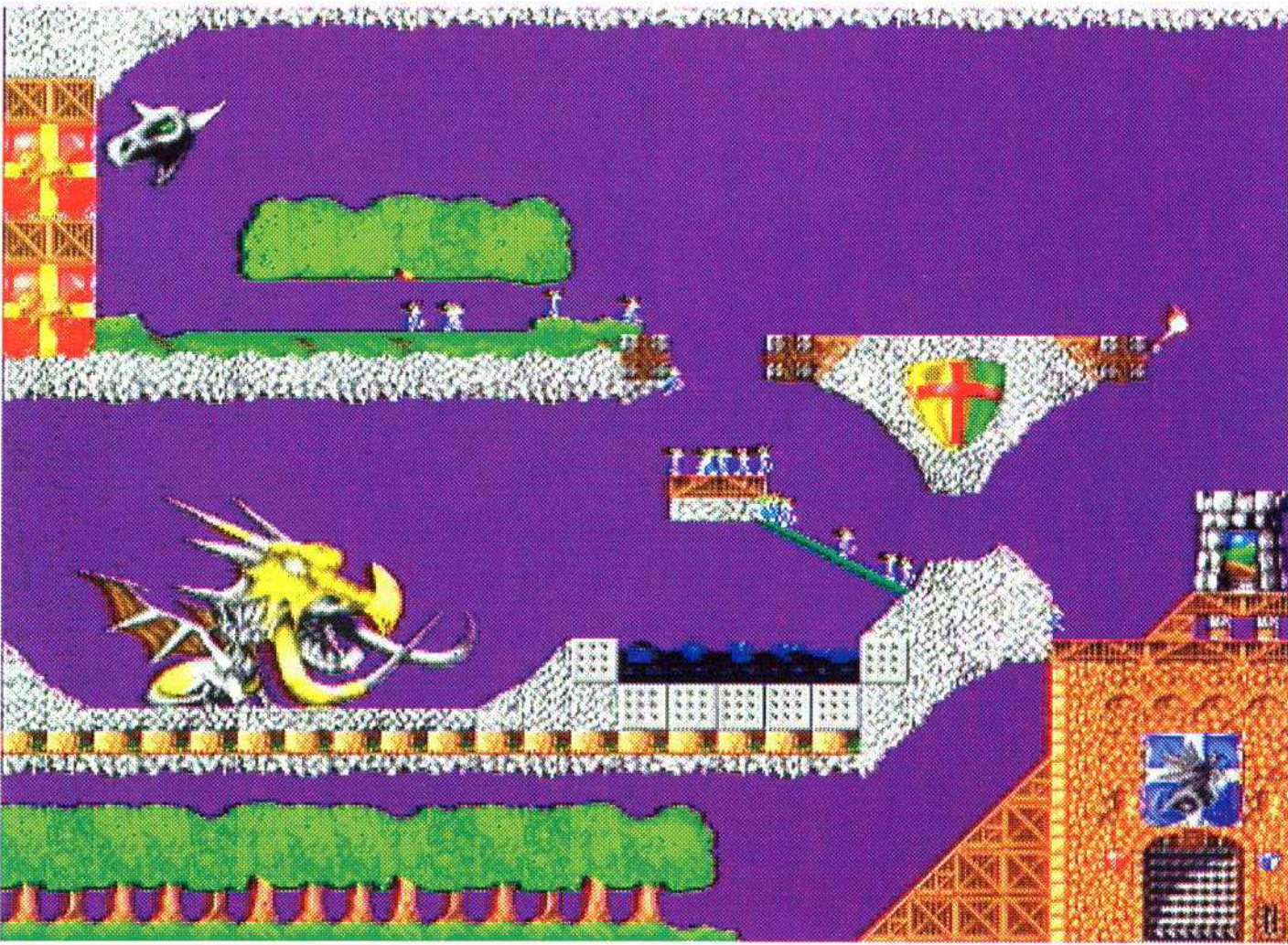
Zeit: 6:00 Minuten

- 03 Bomber
- 02 Builder
- 01 Club Basher
- 01 Attractor
- 02 Jumper



Gleich nachdem der erste kleine Grünschoß aus dem Eingang gepurzelt ist, lassen Sie ihn eine Bombe (Bomber) legen. Nach der Explosion muß ein Lemming von der untersten Stelle des Explosionskraters aus mit der Holzkeule (Club Basher) einen Gang nach rechts durch das Dickicht schlagen. Wenn der Schläger etwa am mittleren Baum angelangt ist, beginnt ein Lemming an der Begrenzung links neben dem Eingang zu musizieren. Auf diese Art werden alle





anderen Lemminge bis auf den Keule-Schwingenden gestoppt. Nachdem dieser grünhaarige Wicht die Keule beiseite gelegt hat und auf die kleine Plattform gefallen ist, lassen Sie ihn nach rechts auf den Felsen springen (Jumper). Er läuft nach rechts, dreht und geht auf das Wasser zu. Nach der Drehung, Laufrichtung nun nach links, muß der Kleine mit dem Bau einer Treppe (Builder) beginnen. Sie müssen ihn alle Treppenteile verbauen lassen! Nach getaner Arbeit läuft der

Grünschopf wieder nach rechts. Kurz vor dem Wendepunkt lassen Sie ihn eine Bombe (Bomber) plazieren und eine weitere nach der Explosion an der äußerst rechten Stelle des Kraters. Nun können Sie den Musikanten oben am Eingang mit einem Luftsprung (Jumper) von seiner Tätigkeit abbringen, und alle Lemminge laufen sicher zum Ausgang.

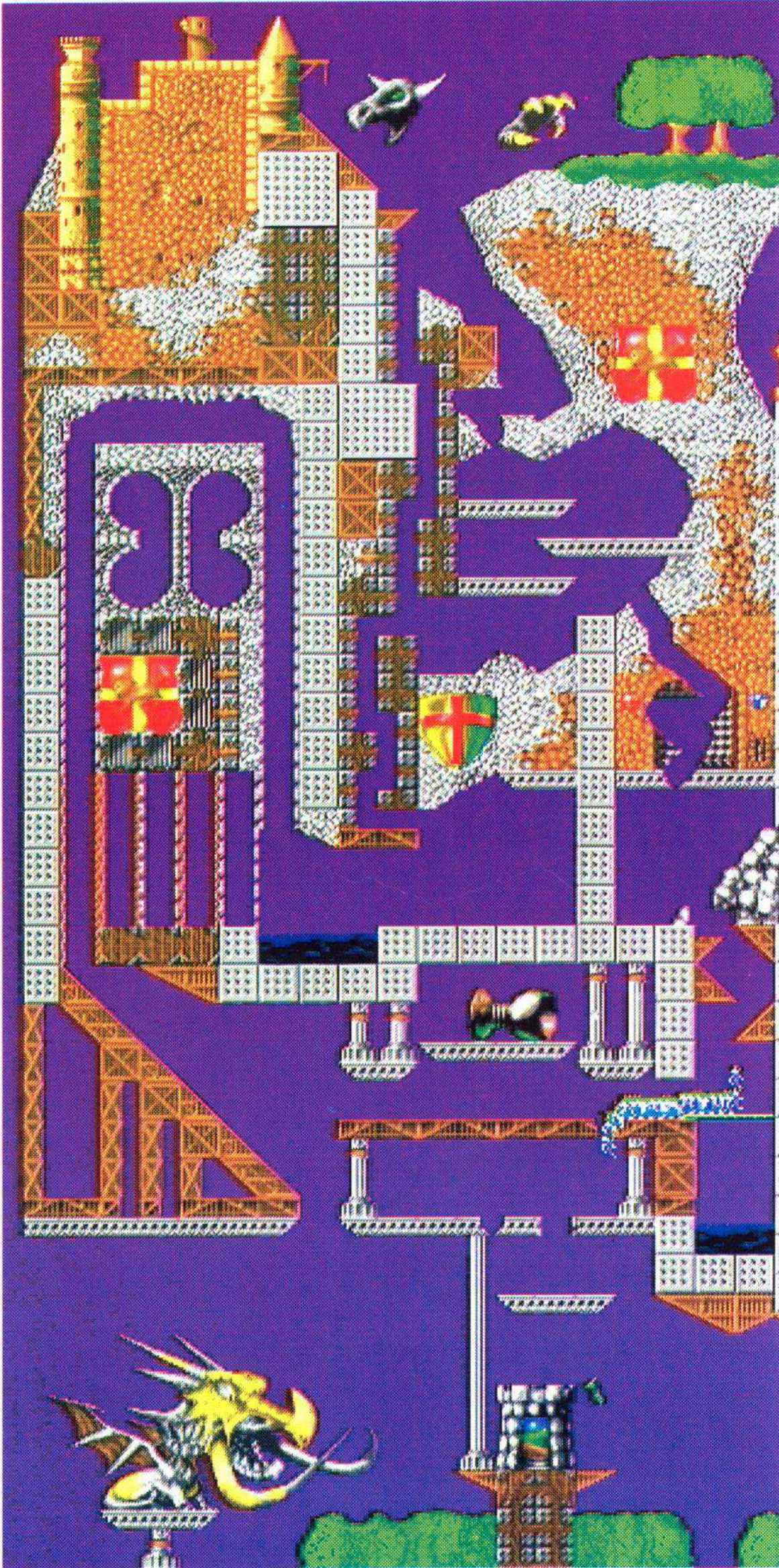
6 – Let's play twister!

Zeit: 4:00 Minuten

- 05 Twister
- 01 Platformer
- 05 Jumper
- 05 Runner
- 05 Rock Climber
- 05 Slider



Die Lemminge laufen ein kleines Stück und fallen dann in eine Grube. Lassen Sie den ersten zum Twister/Tornado werden und ihn ein Loch nach links unten fräsen. Dadurch wird nicht nur der weitere Weg frei, sondern gleichzeitig der Abstand zwischen dem ersten und dem zweiten Grünschopf größer. Der vordere Lemming muß auf dem Gestein nach der dritten Plattform rechts wieder in einen Twister/Tornado verwandelt werden und einen Tunnel in den unter dem Gestein liegenden Raum auf der rechten Seite bohren. Dabei darf nicht in einem Zuge ein gerader Tunnel gefräßt werden, durch den die anderen Lemminge hinunterfallen. Vielmehr muß er einige Haltepunkte besitzen. Sonst ist die Fallstrecke zu lang, und die armen Kerlchen müßten ihr Leben lassen. Lassen Sie nun einen Lemming von dem Holzgerüst, auf das er aus dem Eingang fällt, nach rechts auf den Felsvorsprung springen. Dort können Sie ihn zum Läufer (Runner) machen. Dieser Läufer fällt durch den Schacht bis zu der Etage, auf der sich auch seine Stammesbrüder befinden. Dort läuft er nach rechts auf sie zu. Doch er prallt gegen eine



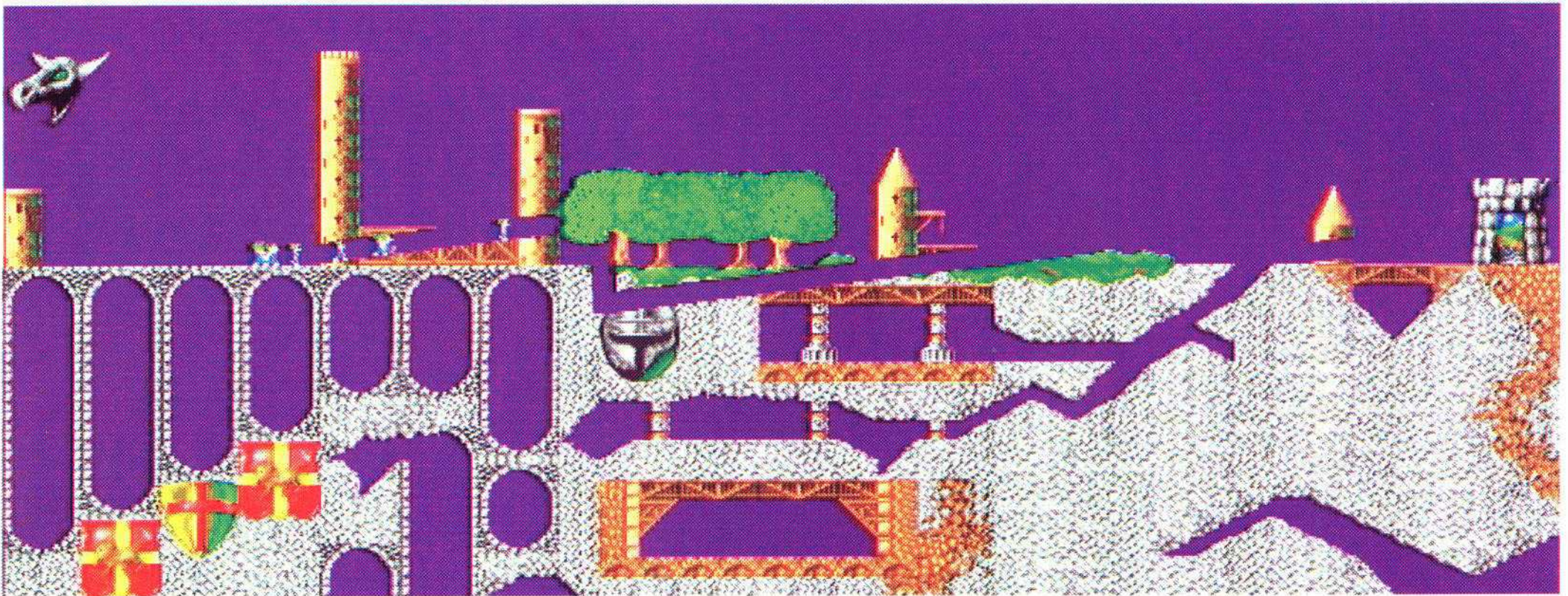
Wand und ändert prompt seine Lauf-richtung. Sie müssen ihm nun die Klettereigenschaft (Rock Climber) verleihen. Kurz vor dem Wasser lassen Sie den schnellen Blauschopf abspringen (Jumper): Er kommt bis zur anderen Seite und klettert dort die Wand hinauf. Während dieser Kletterpartie verleihen Sie ihm schon einmal die Gleitfähigkeit (Slider), damit er auf der anderen Seite wieder hinunterkommen kann. Wenn der Kleine auf der hölzernen Schräge ankommt und losläuft, müssen Sie die Maus plazieren und ihn auf die Holzplattform rechts springen (Jumper) lassen. Am Ende dieser Ebene baut er eine Plattform (Platformer) gegen die Wand und bohrt als Twister/Tornado direkt hinter der rechten Säule, welche die Holzebene trägt, ein Loch. Damit der schnelle Klettermaxe mit dem blauen Haar nicht am Ausgang vorbeiklettert, müssen Sie ihn über die Lücke springen (Jumper) und an der Wand seine Laufrichtung ändern lassen. Anschließend müssen Sie den Lemming als Twister/Tornado ein weiteres Loch zwischen der kleinen Ebene rechts unter ihm und der Säule links neben dem Ausgang fräsen lassen. Damit nun auch noch die anderen grünhaarigen Wesen zum Ausgang wandern können, müssen Sie einen von ihnen in einen Twister/Tornado umwandeln und ein Loch durch den Steingeröllhaufen zu den Holzrampen unter ihnen bohren lassen.



7 – UNDERGROUND

Zeit: 4:00 Minuten

- 04 Platformer
- 04 Stacker
- 04 Stomper
- 04 Jumper
- 04 Filler
- 04 Archer
- 04 Fencer
- 04 Attractor



Der erste Lemming am rechten der beiden Türme, fechtet (Fencer) sich bis zu den Bäumen durch. Während er den Tunnel voran treibt, lassen Sie einen anderen musizieren (Attractor) und so die Stammesbrüder im Eingangsbereich festhalten. Nachdem der Arbeiter seinen Tunnel fertig hat, fällt er unter die Bäume und beginnt auf dem Grün ein Loch zu stampfen (Stomper). Wenn er in der Höhe der waagerechten »Naht« des Metallhelms (siehe Abbildung) ist, fechtet (Fencer) er sich nach rechts weiter. Idealerweise kann der Fechter sich in einem Zug bis hinter den Turm rechts von den Bäumen durcharbeiten. Achten Sie darauf, den Tunnel nicht zu tief anzulegen, sonst fällt der Kleine in die Höhle mit den zwei Säulen. Wenn der Tunnel bis zwischen die Bäume und den Turm führt, müssen Sie auch diesen Turm noch durchfechten (Fencer). Dann verbleibt noch ein Fechter (Fencer), der sich durch den Turm vor dem Ausgang durcharbeitet. Zum Schluß läßt man den Musiker in die Luft springen (Jumper), damit er zu trommeln aufhört.

8 – What shall we do now?

Zeit: 6:00 Minuten

10 Jumper
05 Bomber
05 Runner
10 Filler
10 Platformer
02 Ballooner
10 Stomper
10 Attractor



Um dem ersten Lemming einen Vorsprung vor den anderen zu verschaffen, müssen Sie ihn sofort nach dem Fall springen (Jumper) lassen. Soweit rechts wie möglich, beginnt er auf der geraden Fläche, nicht auf der Schräge, ein Loch zu stampfen (Stomper). Der zweite Lemming baut eine Plattform (Platformer) über das Loch des ersten Lemmings, und der dritte stoppt als Musikant (Attractor) die anderen. Unten fällt der erste Lemming in die Höhle mit der Burg. Sofort nachdem er gegen die Burgmauer gelaufen ist, lassen Sie ihn ein weiteres Loch in den Boden stampfen (Stomper), durch das er auf die mit Holz verkleidete Ebene fällt. Jetzt muß er hinter dem Holzgebilde über ihm mit einem Ballon (Ballooner) nach oben fahren und auf der Etage rechts oberhalb der Eingangsebene landen. Die Fackeln können dem Ballon übrigens nichts anhaben.

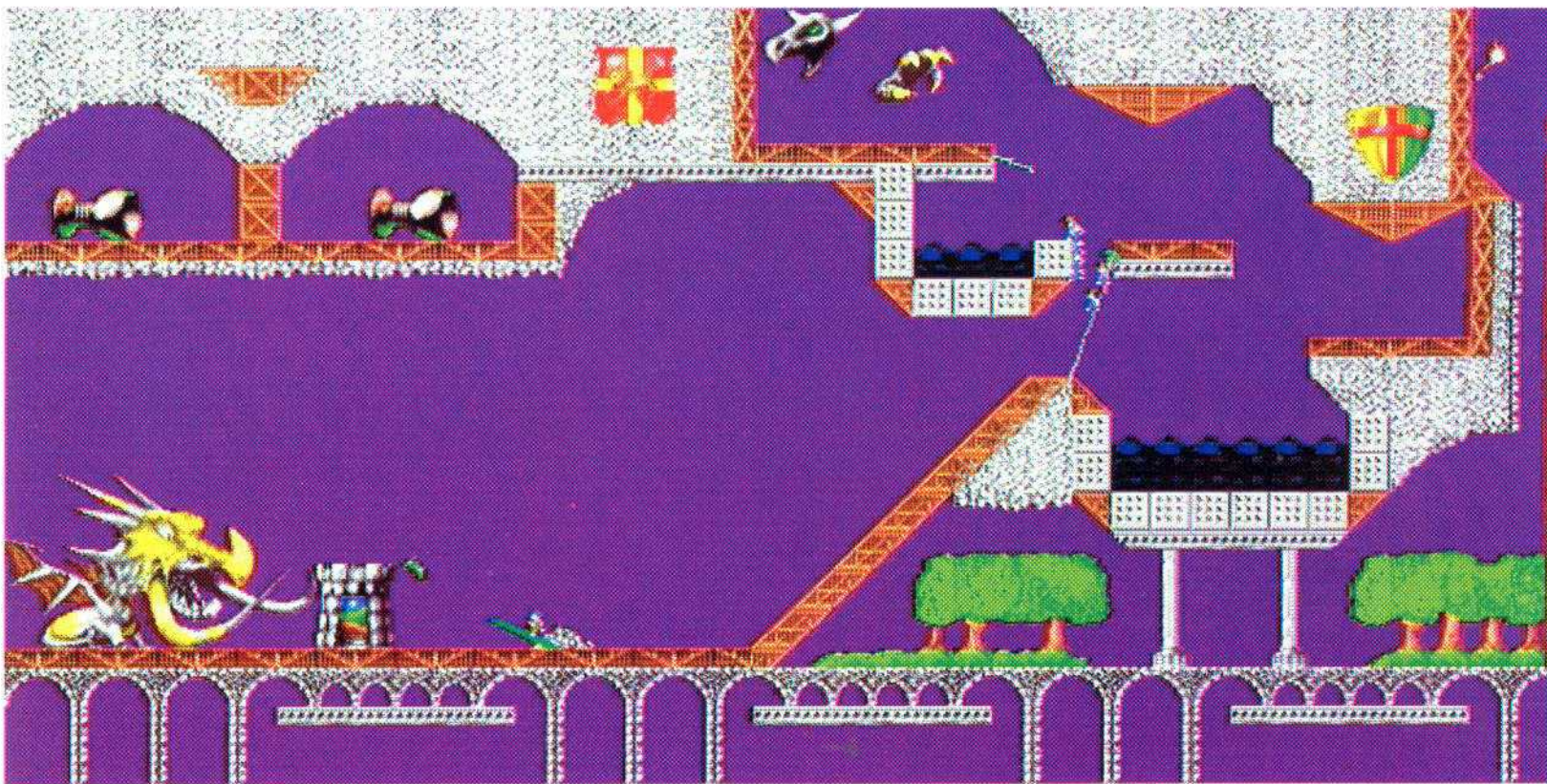
Oben läuft der Rotschopf zunächst gegen die Holzwand rechts und dann zurück zu dem Schacht, über den er eine doppelt lange Plattform (Platformer) baut. Kurz vor der Kehrtwende des Lemmings an der Holzwand, muß er eine Sprengladung (Bomber) zünden. Weitere Sprengladungen (Bomber) müssen jeweils am äußersten linken Rand der entstehenden Sprengkrater platziert werden. Dies ist der schwierigste Part des Levels, aber mit ein wenig Übung gehören auch Sie zu den Sprengmeistern unter den Lemmingrettern. Stoppen Sie nun den Musiker mit einem Sprung (Jumper). Schließlich müssen die Lemminge nur noch durch die beiden Holzebenen über dem Ausgang, versetzt Löcher stampfen (Stomper).



9 – LEMMING IN DISTRESS!!

Zeit: 8:00 Minuten

05 Jumper
02 Ballooner
03 Runner
01 Builder
01 Attractor
01 Roper
05 Spearer
04 Archer



In diesem Level ist vor allem zu Beginn ein schneller Griff zur Pausetaste notwendig. Sobald der erste Lemming unter dem rechten Teil der Kralle ist, lassen Sie ihn auf den Klotz rechts neben dem Wasser springen (Jumper). Der zweite grünhaarige Bursche

unterhält die anderen Winzlinge mit ein wenig Musik (Attractor). Derweilen muß der vordere Lemming noch einmal springen (Jumper): Von dem Stein, auf dem er gelandet ist, hüpf (Jumper) der Pionier weiter auf die Plattform rechts und von dort auf die Ebene rechts unten neben dem Wasser. Nachdem der Grünschoß dort gegen die Wand gelaufen ist und seine Laufrichtung geändert hat, geben Sie ihm einen Ballon (Ballooner) in die Hand und steuern ihn mit dem Ventilator auf die Plattform, von der er zuvor gekommen ist. Von dieser über dem Wasser schwebenden Ebene aus muß er einen Pfeil (Archer) in die Ebene des Eingangs und einen weiteren in das Ende des ersten Pfeils schießen. Nun kann er wieder von der Ebene herunterfallen und die Rampe nach links unten weiterlaufen. Von der Mitte des unscheinbaren Steinhaufens aus muß der Lemming eine Treppe (Builder) bauen. Hinter dem kleinen Hügel lauert ein feuerspeiender Drache! Nach dem Treppenbau darf der Pionier allerdings noch nicht in den Ausgang. Der Weg für die anderen ist noch nicht ganz frei. Lassen Sie ihn daher auf dem Weg zum Dinosaurierskelett und auf dem Weg zurück über die Zieltür springen (Jumper). Jetzt müssen Sie den Kleinen vom lahmen Wanderer in einen flotten Läufer (Runner) verwandeln, damit ihn nicht der Feuerstrahl des Drachen erwischt. Am Kopf der Treppe angekommen, besteht die letzte Aufgabe dieses Lemmings darin, ein Seil (Roper) bis zur kleinen Plattform rechts über ihm zu werfen. Zielen Sie dabei auf den linken Rand der Plattform zwischen Holz- und Steinschicht. Tja, wie so oft bleibt nur noch, den Musikanten zu stoppen, und schon ist auch dieser Level geschafft.

10 – JUST JOUSTING AROUND

Zeit: 7:00 Minuten

01 Pole Vaulter
 01 Bomber
 04 Runner
 02 Floater
 02 Stacker
 02 Glue Pourer
 01 Roper
 01 Ballooner



In diesem Level hat zwar auch der erste Lemming eine nicht zu unterschätzende Aufgabe, doch den Löwenanteil der Arbeit muß der letzte vollbringen. Wie Sie schon vor Spielbeginn sehen, werden die Lemmings vom Eingang aus nach rechts in die große Grube laufen. In der Grube befindet sich

wieder einmal einer der verteuflten Steinhäufen mit Feuerspeier. Damit der ganze Stamm nicht ausgerechnet im letzten Medieval-Level ausgelöscht wird, verleihen Sie dem ersten grünhaarigen Kerlchen blaue Sprinterhaare (Runner). Wie im vorangegangenen Level schon gesehen, erwischt ihn der Drache bei diesem Tempo nicht.

Lassen Sie ihn also vorlaufen, an der Wand hinter der Falle drehen und auf dem Rückweg direkt hinter dem Feuerstrahl in der Mitte der Grube eine Ziegelsteinmauer hochziehen (Stacker). Da später im Spiel hier gesprengt werden muß, sollte die Mauer die doppelte Höhe haben. Nun zum letzten Lemming: Er fällt etwa bei einer Restzeit von 5:10 (Amiga) bzw 5:30 (PC) aus dem Eingang. Am Ende der Eingangsebene muß er ein Seil (Roper) zur höher gelegenen Etage rechts werfen. Dort oben statten Sie ihn mit einem Gleitschirm (Floater) aus und lassen ihn auf der rechten Seite in die Tiefe schweben. Unten angekommen drücken Sie ihm sofort einen Ballon (Ballooner) in die Hand. Sie fliegen so mit ihm unter den Vorsprung der obersten Etage, daß er sich nach der Landung auf der kleinen Steinrampe befindet. Die läuft er hoch und ändert dort seine Laufrichtung. Er wandert die Rampe wieder hinunter und fällt auf die Holzebene. Am Ende gießt er einen Eimer Leim (Glue Pourer) aus und verhindert so, daß seine Stammesgenossen später ins Wasser fallen und ertrinken. Auf dem Rückweg gießt er auch am rechten Ende der Ebene einen Eimer Leim (Glue Pourer) aus. Es entsteht eine Brücke über das Katapult. Zu guter Letzt muß diesmal kein Musiker gestoppt, sondern die dünne Holzstelle unter der Lemminghorde gesprengt werden.



Ab in die Büsche: Der Outdoor-Stamm

1 – Pa-tent-ly Obvious

Zeit: 9:00 Minuten

10 Icarus Wings
10 Twister
10 Platformer
10 Stacker
20 Sand Pourer
10 Glue Pourer
10 Filler
10 Planter



Ab in die Büsche! Wenn Sie mit dem Ventilator umgehen können, ist der einfachste Weg zum Ausgangszelt, einen Lemming rechts am Laubhaufen zum Tornado (Twister) werden zu lassen und mit dem Ventilator einen begehbaren Gang zu dem Zelt oben rechts zu bohren.

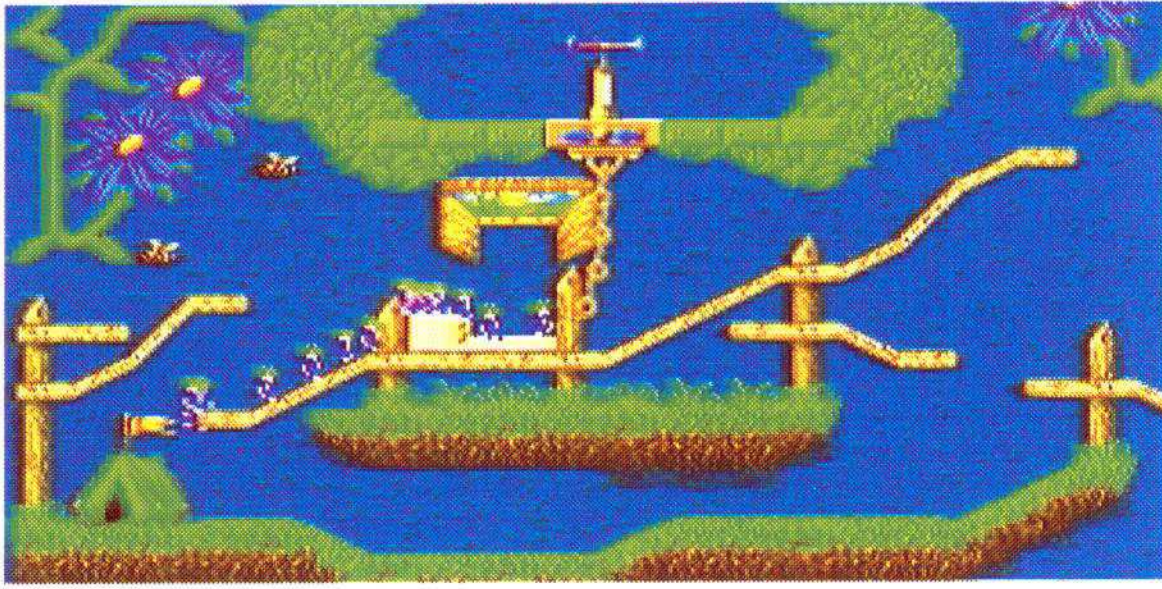
2 – Swing / Roundabout Theory

Zeit: 6:00 Minuten

20 Laser Blaster
20 Parachute
05 Stacker
10 Diver
03 Filler



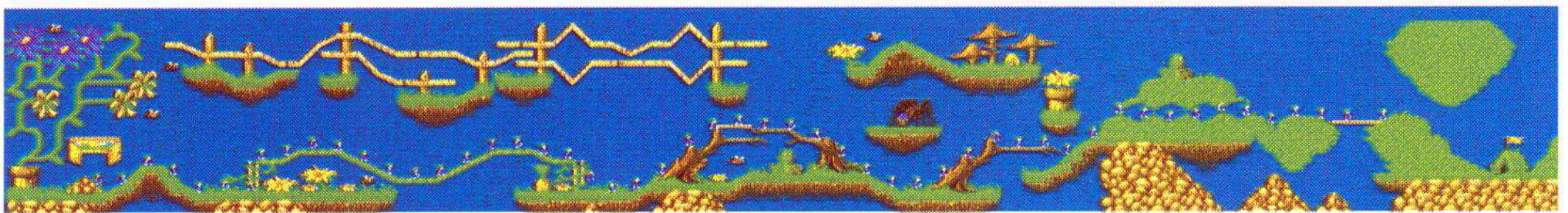
Einer der kleinen Burschen kippt als Filler zwei Eimer Sand aus. Etwa in der Mitte zwischen den beiden Abgrenzungen stapelt anschließend ein Stacker zwei Ziegelsteine übereinander und wird dann mit einem Diver/Taucher von seiner Arbeit abgebracht. Damit die Lemminge nun zum Ausgang gehen können, muß einer von ihnen zwischen der kleinen Ziegelsteinmauer und dem linken Begrenzungspfahl einen weiteren Eimer Sand (Filler) ausschütten.



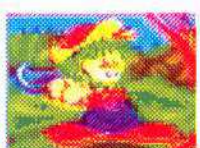
3 – Glide Like The Wind

Zeit: 8:00 Minuten

01 Hang Glider
02 Platformer
10 Flame Thrower
02 Jumper



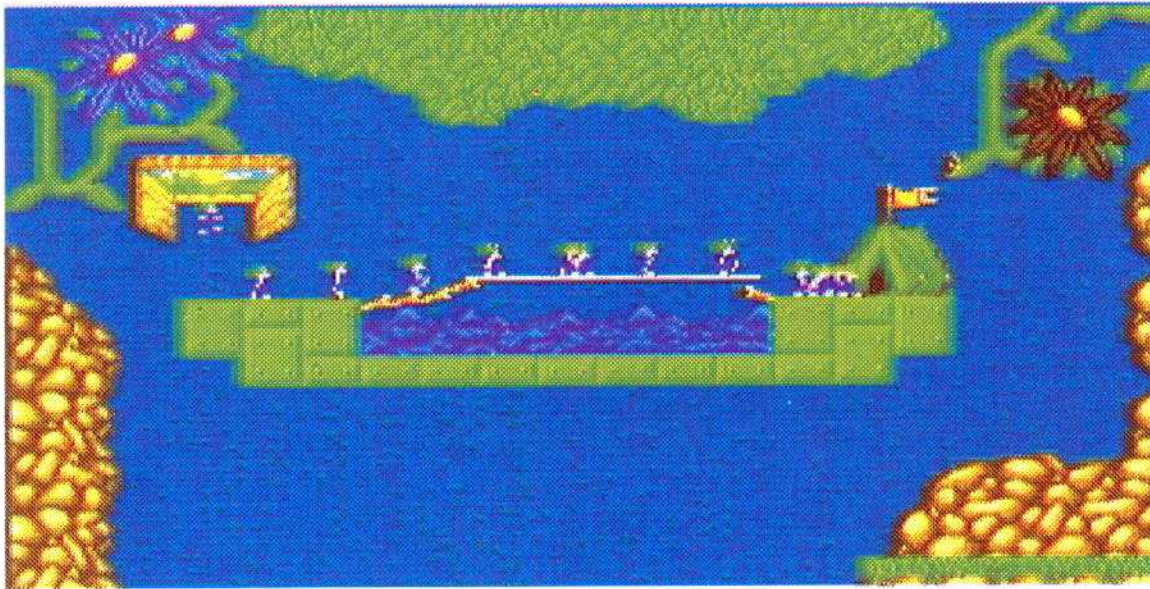
Um dem ersten Lemming einen möglichst großen Vorsprung vor den anderen zu geben, lassen Sie ihn als Hängegleiter (Hang Glider) vom kleinen Hügel rechts vom Eingang mit Hilfe des Ventilators bis auf den Baumstamm rechts neben der grünen Brücke fliegen. An der obersten Stelle des Stumpfes bauen Sie eine Plattform (Platformer) bis zu dem anderen Stamm. Denn das Leibgericht eines Frosches sind Lemminge! Anschließend geht es weiter nach rechts. Wieder sitzt ein Frosch im Weg. Diesmal umgehen Sie ihn am besten, indem Sie mit einem Flammenwerfer (Flame Thrower) einen Tunnel durch den Blätterhaufen brennen. Nun benötigt man nur noch die letzte Plattform, und alle Lemminge sind am Ziel. Vor dem Geschöpf, das sich in dem Buschwerk über dem Ausgang versteckt hat, brauchen Sie keine Angst zu haben.



4 – Deliverance?

Zeit: 3:15 (Amiga) 3:05 (PC)

02 Kayaker
05 Archer
05 Glue Pourer
01 Attractor
01 Roper
01 Jumper



Um auf die andere Seite des Wassers zu kommen, lassen Sie den ersten Lemming ins Wasser fallen und stattdessen ihn dann sofort mit einem Kajak (Kayaker) aus. Den knapp vor der Wasserkante stehenden zweiten grünhaarigen Wicht lassen Sie zum Musikanten (Attractor) werden. Der auf dem rechten Rand Richtung Zelt spazierende Stammesbruder muß vier Pfeile (Archer) so an das linke Ufer

schießen, daß sie ineinander stecken bleiben und den Anfang einer Brücke bilden. Nun sollte ein anderer Lemming aus der Gruppe unter dem Eingang einen Pfeil (Archer) in die linke Seite der rechten Wasserbegrenzung schießen. Lassen Sie den Musikanten auf die Pfeilbrücke hüpfen und kurz vor dem Ende einen Eimer Leim (Glue Pourer) so ausgießen, daß sich eine Brücke bildet und die Grünschnepfen auf der rechten Seite an Land oder auf dem Pfeil landen.

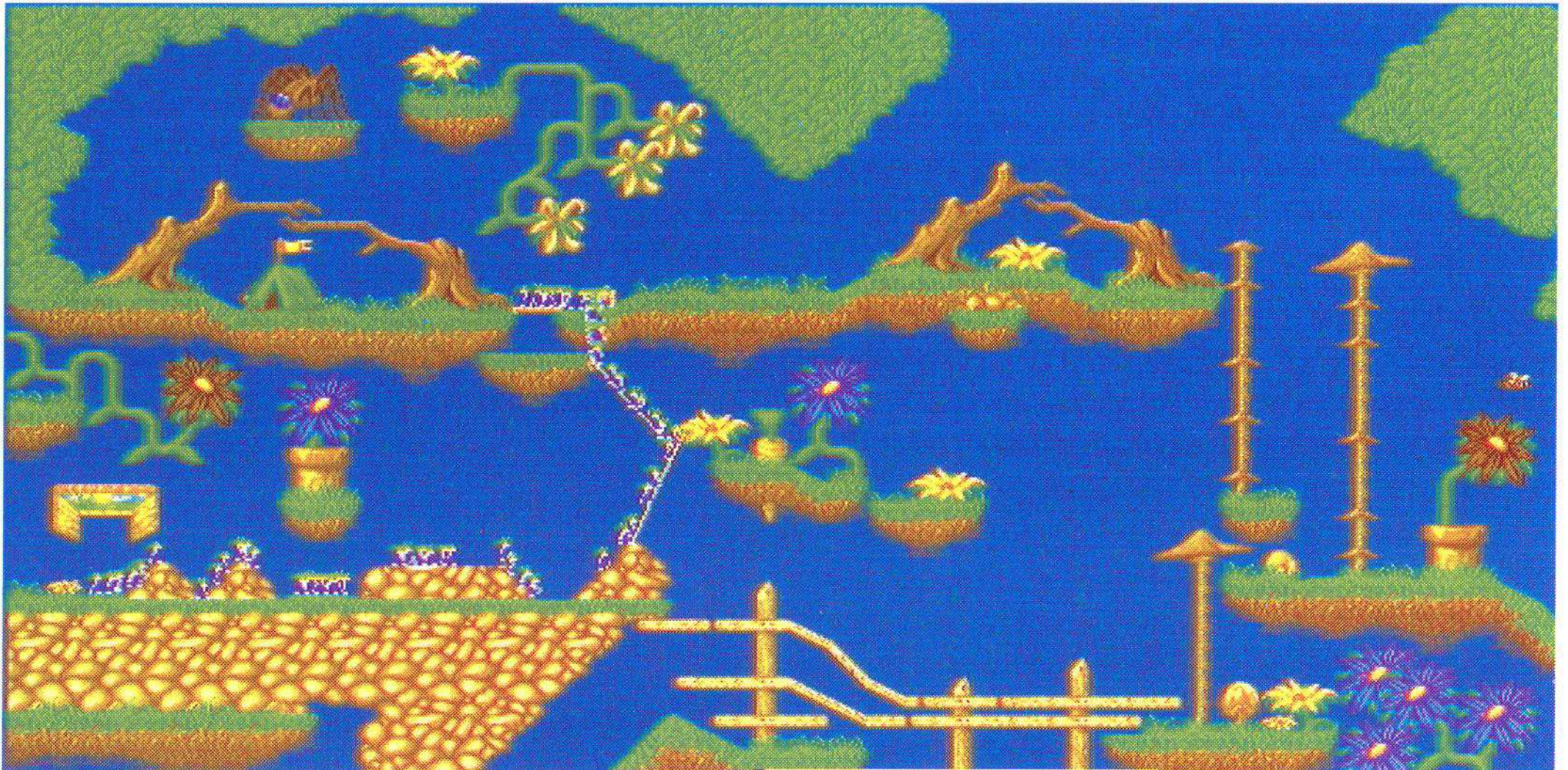
5 – Friday's Walk

Zeit: 3:00 Minuten

99 Jumper
01 Platformer
03 Stacker
02 Stomper
02 Club Basher
08 Roper
01 Archer
99 Ballooner



Verschaffen Sie zunächst dem ersten Lemming durch zwei Sprünge (Jumper) einen Vorsprung. Damit die anderen Lemmings sich nicht sofort einen Abgrund hinunterstürzen, müssen Sie die Kleinen aufhalten. Am dritten Steinhügel, das ist der große, läuft der erste Lemming eine fast senkrechte Stelle hoch. Genau oberhalb dieser Stelle bauen Sie eine Ziegelsteinmauer (Stacker). Der Vorteil dieser Stelle ist, daß die Stammesbrüder bereits an der Mauer umdrehen, wenn nur ein Stein auf der linken Seite gesetzt wurde. Da die Zeit in diesem Level knapp bemessen ist,



springt (Jumper) der stapelnde Lemming nach zwei oder drei Steinen nach rechts und wirft von der Spitze des vierten Steinhaufens aus ein Seil (Roper) an das äußerste Blütenblatt der gelben Blume rechts über ihm. Sitzt das Tau, läuft der Winzling das Seil hinauf, wendet an einem Blütenblatt und muß sofort ein weiteres Seil (Roper) spannen, diesmal zur rechten Seite der kleinen Ebene links oben, unter dem Loch in der oberen Etage. Versuchen Sie dabei das Gras zu treffen. Oben auf dieser kleinen Ebene klettert der Lemming bis auf die Fläche, auf der sich auch der Ausgang befindet. Da der Grünschoß nach rechts geht, lassen Sie ihn eine Ziegelsteinmauer (Stacker) aufstapeln und nach fünf oder sechs Steinen nach links springen (Jumper). Über die Lücke rechts vom Ausgang baut der Pionier eine Plattform (Platformer) und wandert dann zum Zelt. Damit die anderen Winzlinge ihm folgen können, müssen Sie unten die Ziegelsteinbarriere mit einer Keule (Club Basher) zerschlagen lassen.

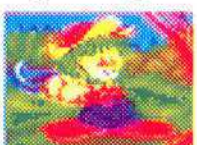
6 – The Magic of Mushrooms

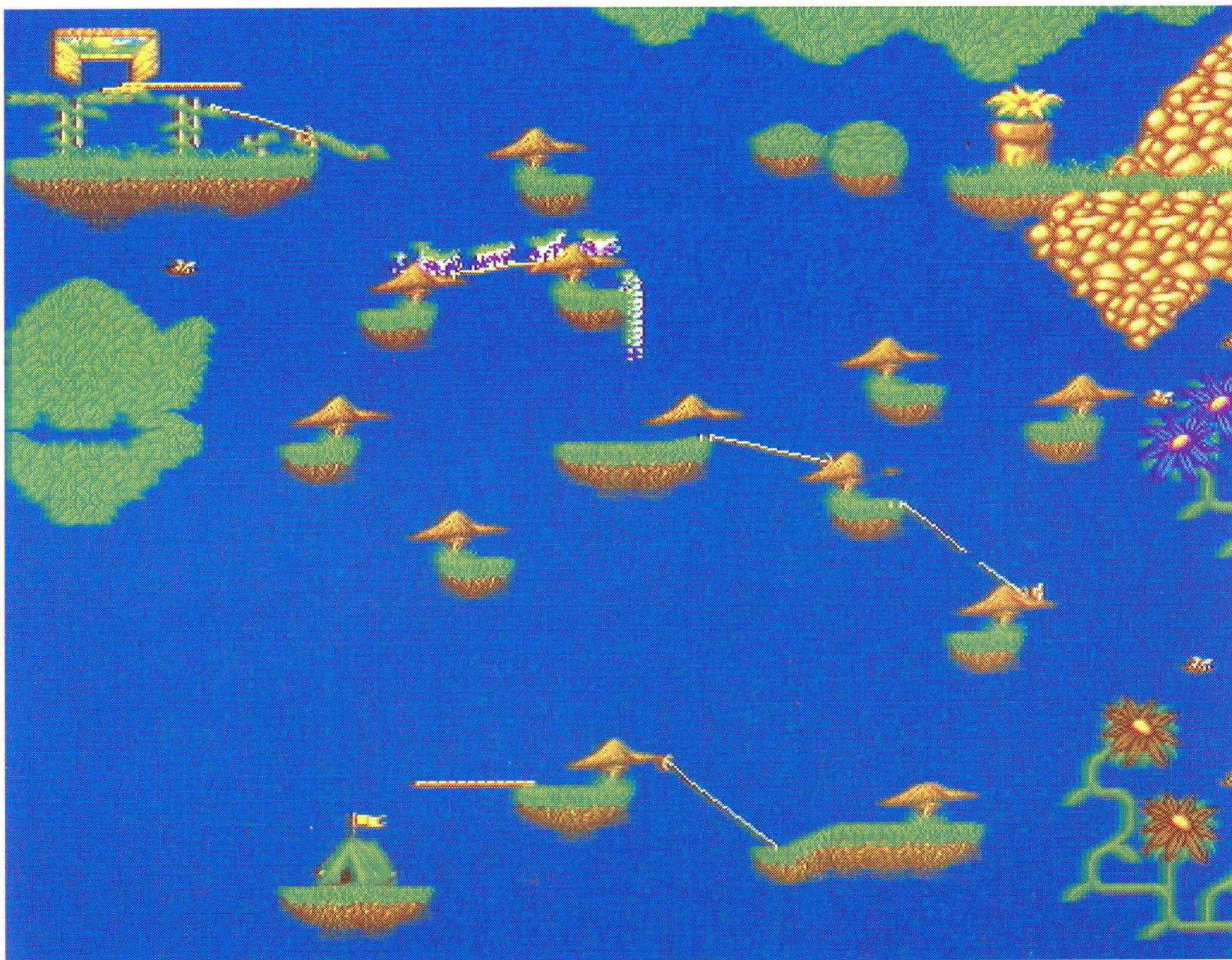
Zeit: 6:00 Minuten

- 10 Jumper
- 15 Roper
- 10 Archer
- 10 Spearer
- 05 Stacker
- 05 Platformer
- 10 Fencer
- 10 Stomper



Da durch die große Anzahl der schwebenden Steinpilzebenen die folgende Beschreibung verwirren kann, legen Sie sich am besten die Abbildung dieses Levels neben den Computer. Springen (Jumper) Sie mit dem ersten Lemming vom Ende des Gewächses, auf das die putzigen



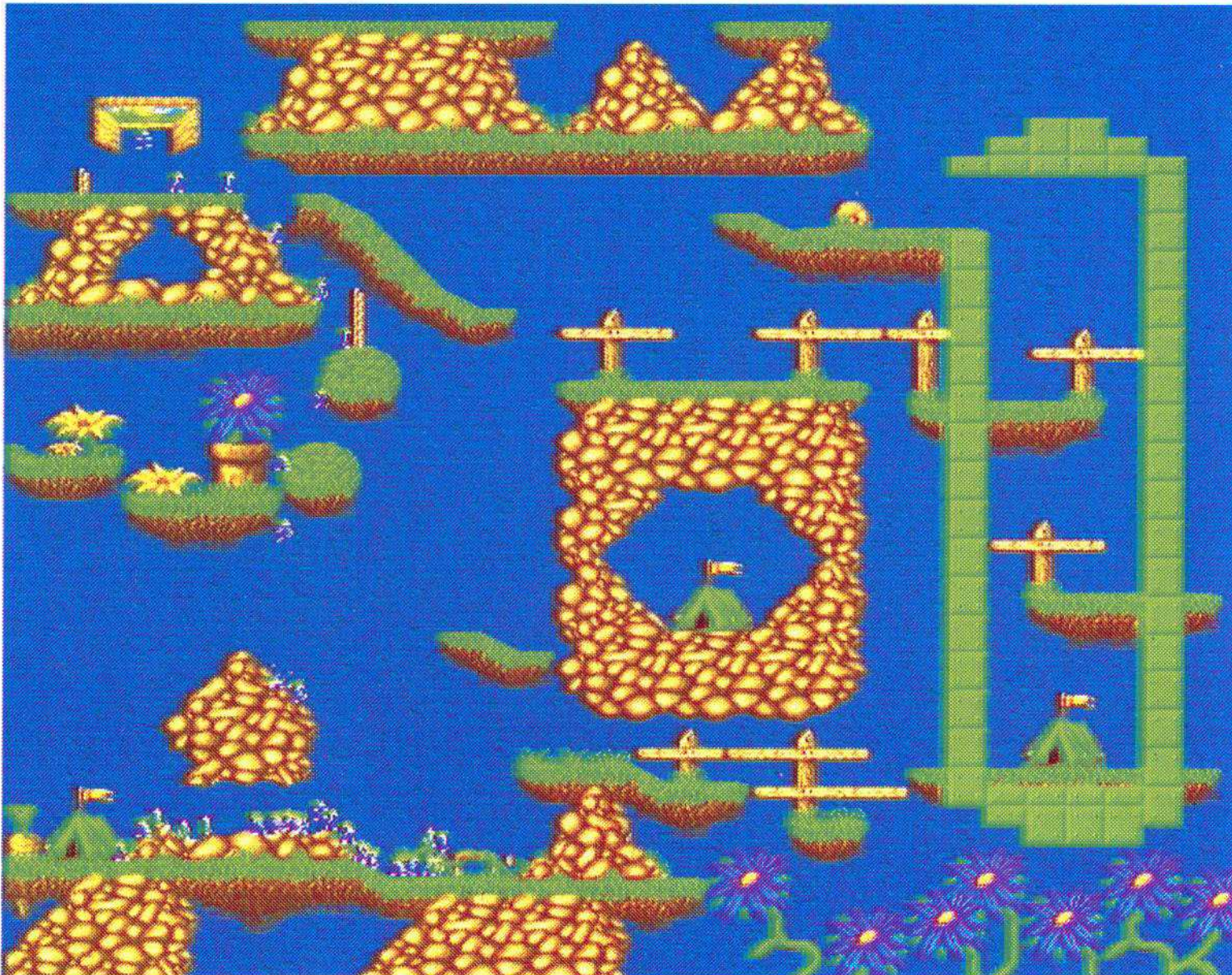


Wesen vom Eingang her fallen, nach rechts auf das nächste Strauchwerk. Von dort werfen Sie ein Seil (Roper) rechts neben den rechten Stamm der letzten Pflanze auf dieser Eingangsebene. Der Lemming fällt vom Ende nach unten auf den ersten Pilz, von dessen Spitze er ein Seil (Roper) zum Pilz rechts neben ihm wirft. Von dort fällt der Kleine auf eine tiefergelegene Ebene und läuft nach rechts. Der Stiel dieses Pilzes muß durchfochten (Fencer) werden. Anschließend wirft er ein Tau (Roper) an den linken Rand der Kappe des Pilzes rechts darunter. Rechts neben dem Stiel muß die Pilzhaube durchstampt (Stomper) werden. Vom Ende dieser Insel aus wird ein weiteres Tau (Roper) zur Spitze des Pilzes rechts unten geworfen. Am rechten Rand des Pilzes wird eine Ziegelsteinmauer (Stacker) von dem einsamen Streiter aufgestapelt. Nachdem der zweite Stein auf der linken Mauerseite steht, springt (Jumper) der Lemming nach links und durchstampt (Stomper) die Rampe so, daß er wieder auf dem Pilz landet. Anschließend läßt sich der Kleine einfach fallen und landet auf einer recht großen Pilzinsel, die er nach links hin überquert. Vom Ende des Grüns wird ein letztes Seil (Roper) zur Pilzkappe links oben geworfen und anschließend von der nächsten Pilzinsel zum Ausgang eine Plattform (Platformer) gebaut. Nun muß noch eine Plattform (Platformer) genau unter dem Eingang nach recht zum ersten Seil gebaut werden, und schon können alle Lemminge zum Ausgang laufen.

7 – Natural Selection

Zeit: 7:00 Minuten

22 Jumper
 22 Shimmier
 22 Floater
 10 Bazooker
 10 Bomber
 10 Mortar
 01 Attractor
 02 Stacker

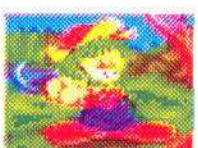


Der erste Lemming verschafft sich mit einem Sprung (Jumper) einen größeren Abstand zu seinen Freunden und zündet eine Bombe (Bomber), wenn er sich gerade unter der oberen Erdschicht befindet.

Durch die Explosion werden mehrere der grünhaarigen Kerlchen durch die Luft geschleudert. Einer von ihnen läuft nach links. Hinter dem Eingang beginnt er, eine Ziegelsteinmauer (Stacker) aufzustapeln. Nach dem fünften

oder sechsten Stein springt (Jumper) er nach rechts zu den anderen Wichten. Das Bombenlegen wiederholen Sie so lange, bis an der Stelle ein Durchbruch entstanden ist. Allen Grünschöpfen, die nach rechts geschleudert werden oder einfach dorthin laufen, drücken Sie einen Gleitschirm (Floater) in die Hand. So gelangen sie sicher zum Grund.

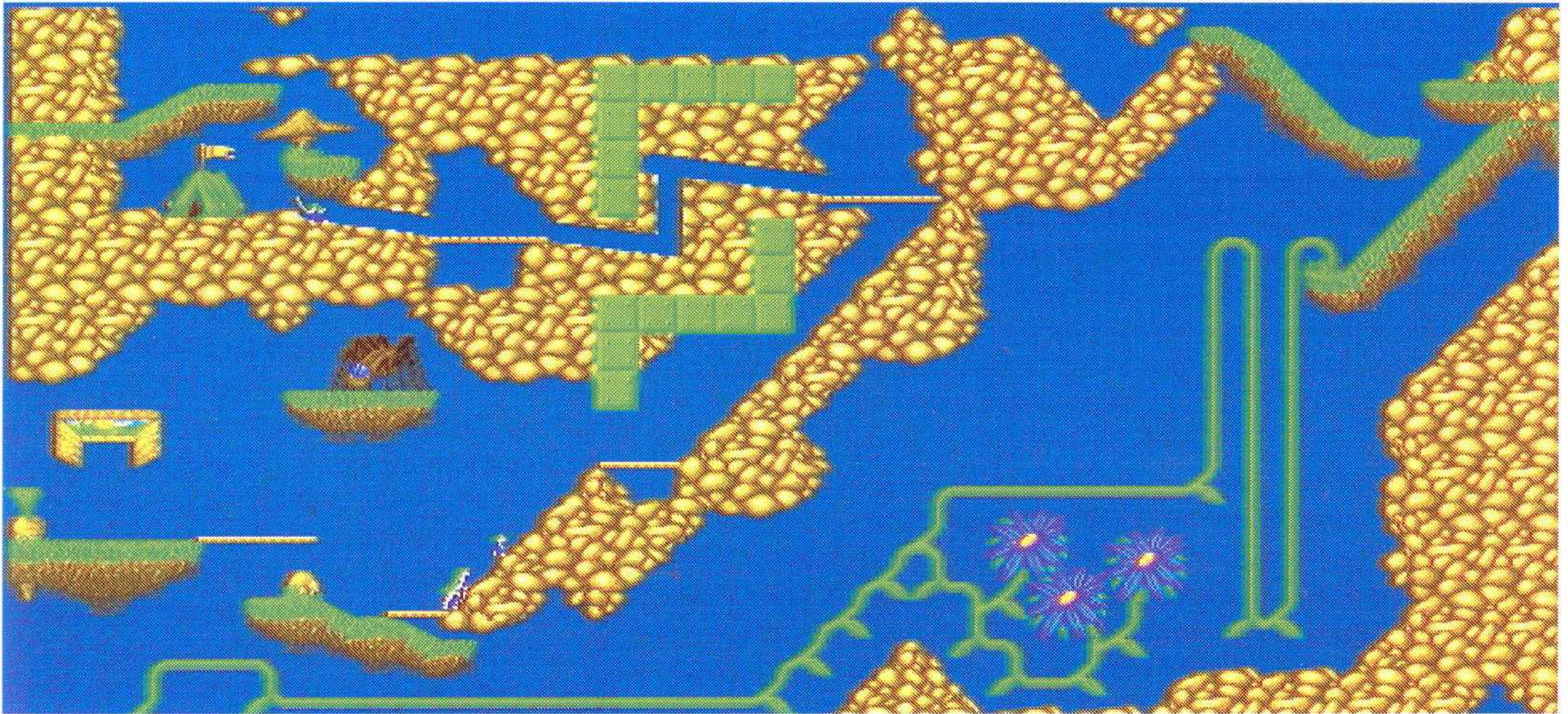
Durch das Explosions-Loch fallen die kleinen Geschöpfe auf einen begrünten Hügel. Auf ihm errichtet der erste eine Ziegelsteinmauer (Stacker). Alle über den Mauerbeginn und schließlich auch den nach rechts weiterlaufenden Bauherrn versehen Sie mit Gleitschirmen (Floater), um für eine sichere Landung am Boden zu sorgen. Nun steht Ihnen nur noch ein kleines Hindernis im Weg, das Sie mit einigen Schüssen aus Ihrer Bazooka mit Leichtigkeit durchschießen können.



8 – The Laws of Tradition

Zeit: 4:30 Minuten

01 Rock Climber
 01 Slider
 01 Bomber
 02 Attractor
 09 Platformer
 04 Fencer
 02 Scooper
 01 Stomper



Wie so oft gibt es für diesen Level mehrere Lösungen, doch für die offensichtlichste ist nicht genügend Zeit vorhanden. Aber natürlich wurde auch hier eine Lösung gefunden, die zu meistern ist. Der erste Lemming baut vom rechten Ende der Eingangsebene eine Plattform (Platformer). Hat er die erste Platte gelegt, müßte ein weiterer der Winzlinge hinter ihm stehen. Lassen Sie ihn zum Musiker (Attractor) werden, damit der Arbeiter sein Werk ungestört vollenden kann. Auf der anderen Seite der Plattform läuft der Kleine weiter nach rechts über die Pilze hinweg und baut dann eine Plattform (Platformer) zum Felsen, so daß eine Verbindung zum Geröllberg entsteht und muß auf seinem Weg eine Plattform (Platformer) über die Mulde legen. Dadurch läuft der Grünschof den Berghang hinauf. Oben am Ende der Schräge dreht er und baut wiederum eine Plattform (Platformer) zu dem Gestein links. Auf der anderen Seite angekommen, treibt er einen Tunnel mit dem Degen voran in den Berg. Kurz bevor er gegen die Stahlbarriere stößt, verwandeln Sie ihn in einen Stampfer (Stomper). Lassen Sie ihn den Schacht so tief machen, daß er beim Weiterfechten (Fencer) nach links gerade unter dem massiven Hindernis hindurch kommt. Bevor der grünhaarige Winzling am Ende des Tunnels nach unten in die Höhle fällt, lassen Sie ihn eine Plattform (Platformer) nach links bauen, an deren Ende Sie wieder zu fechten (Fencer) beginnen. Würden Sie die Plattform nicht erstellen, könnte sich der Lemming nur unter dem Ausgang hindurch buddeln –kein glückliches Ende. Damit

nun aber auch die anderen ins Zelt gelangen, müssen Sie dem Musiker mit einem Fechthieb (Fencer) sein Instrument entreißen.

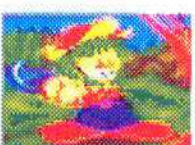
9 – 22934

Zeit: 5:00 Minuten

01 Parachuter
01 Runner
10 Jumper
01 Club Basher
10 Builder
01 Basher
01 Roper
10 Archer



Um den vorletzten Level der Blumenkinder lösen zu können, muß der erste aus der Einstiegs-
luke fallende Lemming in einen Sprinter (Runner) verwandelt werden. Unterhalb der Spinne
fällt er auf ein Blatt der Pflanzenranke, die aus den Steinen unterhalb des Ausgangs heraus-
wächst. Da der Stiel an dieser Stelle zu steil ist, dreht sich der blauhaarige Läufer um. Kurz nach
der Wende am Ende des Blatts baut er eine Treppe (Builder) nach links oben. Der erste grün-
haarige Wicht, der den Pflanzenabgrund links über der Baustelle erreicht, springt (Jumper). Der
Sprung muß so weit sein, daß er oberhalb des Absatzes landet, an dem sich der Rennlemming
umgedreht hat. Die anderen Stammesbrüder müßten auf die Treppe des Sprinters fallen und
sich dort vergnügen. Falls die Treppe noch nicht entsprechend lang sein sollte läßt man einfach
die nächsten Lemminge ebenfalls springen (Jumper). Der Springer läuft etwas weiter nach
rechts oben und schlägt dort mit der Keule (Club Basher) ein Loch in den Stiel. Der Kleine läuft
weiter nach rechts auf die Blüte, von der aus er etwa sechs Pfeile (Archer) nach rechts oben zum
nächsten waagerechten Teil der Pflanze (schauen Sie bitte kurz auf die Abbildung) schießt. Die
Pfeile müssen ineinander stecken bleiben und einen Brückenkopf bis unter den rechten Stein
unterhalb des Ausgangszeltes bilden. Vom letzten Blütenblatt aus bauen Sie eine Treppe
(Builder), für die Sie den Wicht zweimal anklicken müssen, damit sie groß genug wird. Hat der
Lemming diese große Luftstrecke hinter sich gelassen, läuft er den Stiel der Pflanze entlang und

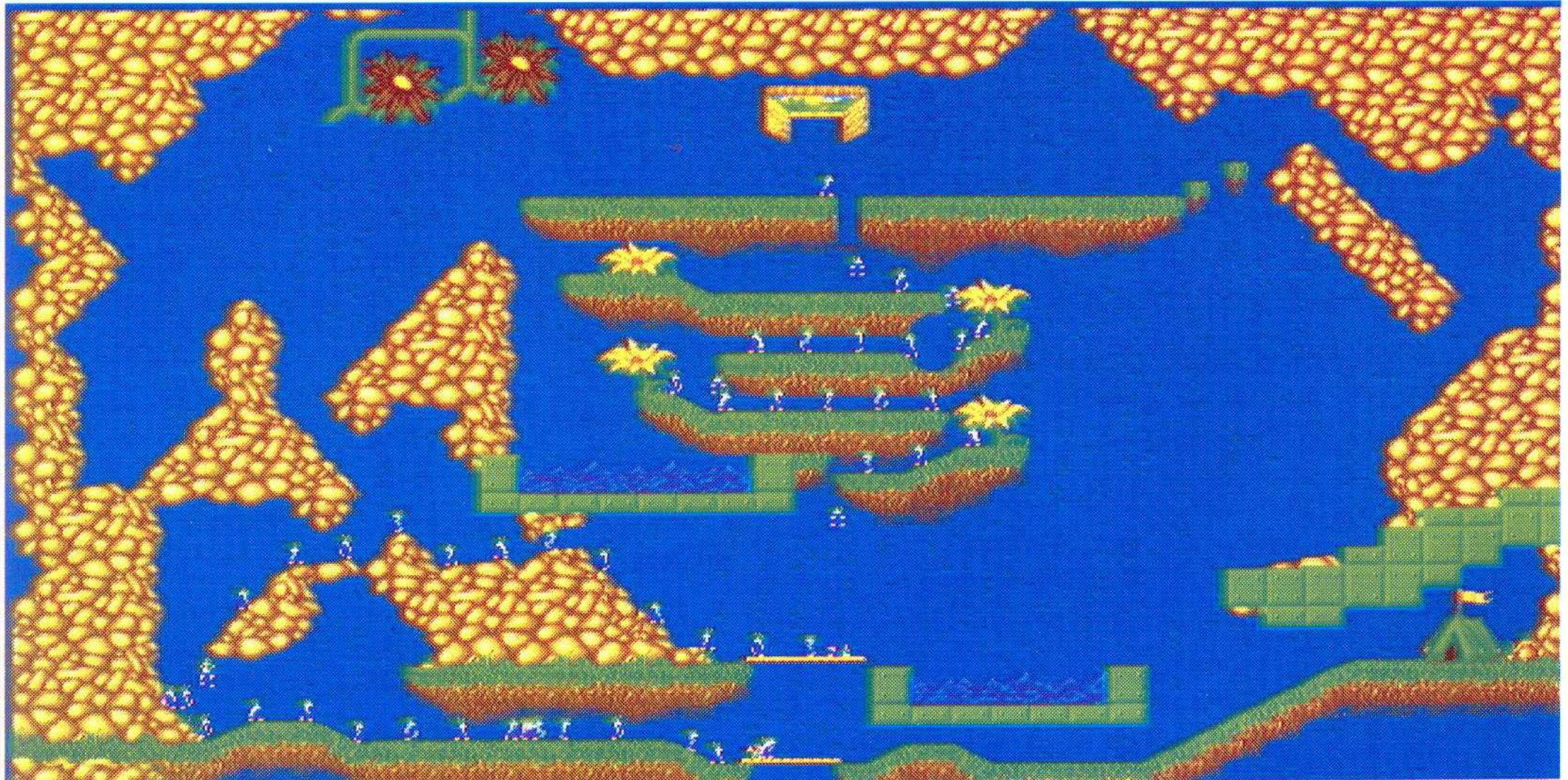


muß von der Oberseite des Bogens eine doppelt lange Treppe (Builder) nach rechts gegen das Blatt bauen. Dort oben dreht sich der Pionier um und wirft von der Treppe aus ein Seil (Roper) zu dem Blatt links. Er balanciert über das Tau und wandert dann das Blatt hinauf. Mit bloßen Händen schlägt (Basher) er eine Lücke in den Stiel, die so groß ist, daß der Weg zum Ausgang frei wird. Jetzt müssen die anderen Lemming zu dem Loch gelangen, das der einzelne vorher oberhalb ihrer Falle gebaut hat. Bauen Sie mit einem der Winzlinge eine Treppe (Builder) nach rechts oben. Zum Glück sind noch mehrere Treppenbauer übrig, so daß Sie nicht sofort beim ersten Mal einen nach rechts laufenden Lemming treffen müssen.

10 – Garden of Stone

Zeit: 4:30 Minuten

- 02 Jumper
- 01 Runner
- 02 Platformer
- 01 Stomper
- 01 Bomber
- 01 Fencer
- 01 Kayaker
- 01 Hopper



Der erste Lemming spurtet (Runner) sofort nach der Landung los, um weit vor den anderen nach unten zu gelangen. Keine Angst, er ist so schnell, daß er nicht einmal an der rechten Seite durch die kleine Spalte zwischen der Ebene und dem etwas nach rechts oben versetzten Erd- und Grashaufen fällt. Der zweite grünhaarige Zwerg stampft (Stomper) kurz nach dem Fall ein Loch zur nächsten Ebene, über das der Läufer hinwegspringt (Jumper). Kommen oben die

kleinen Wesen auf die dritte Ebene, sprengen Sie mit dem ersten von ihnen ein Loch (Bomber). Da alle vorderen bei der Explosion umfallen und sich erst aufrappeln müssen, gewinnen Sie Zeit. Der Läufer rennt nach rechts durch den Gang im Felsen und stößt dann in der Höhle an eine Wand, die er sofort mit einigen Fechthieben (Fencer) durchstößt. Vom rechten Rand des unter dem Erdhaufen liegenden Rasens baut der schnelle Wicht eine Plattform (Platformer) nach rechts. Da die Lücke nur bis unter die Spalte geschlossen werden muß und wenig Zeit bleibt, darf wirklich nur eine Plattform gelegt werden. Kaum ist er fertig, fallen auch schon die ersten seiner Stammesbrüder von oben durch die Spalte auf das gerade vollendete Bauwerk. Der flotte Blauschopf läuft nach rechts ins Wasser weiter, wo er sein Kajak (Kayaker) auspackt und über das nasse Blau paddelt. Zwar könnte er nun in den Ausgang laufen, doch die Arbeit ist noch nicht getan. Daher verwandeln Sie ihn kurz vor dem Zelt in einen Dauerhüpfer (Hopper). Ist er wieder auf der linken Seite des Zeltes, lassen Sie ihn einmal ordentlich springen (Jumper), damit er mit diesem lächerlichen Hoppeln aufhört. Er rennt sofort weiter nach links zum Abgrund, von dessen äußerstem Rand er eine Plattform (Platformer) baut. Mit der letzten gelegten Platte wird die Brücke ihrem Zweck übergeben, und alle Lemminge laufen in das letzte und sichere Zelt des Outdoor-Levels.



Auf Skiern durch die Kälte: Der Polar-Stamm

1 – Lem Me Out!

Zeit: 5:00 Minuten

01 Flame Thrower
04 Bazooker
04 Mortar
02 Glue Pourer
02 Runner



Die fröstelnden Lemminge fallen aus der Eingangsluke sofort in eine Grube, aus der sie sich nur befreien können, indem sie mit einem Feuerstoß aus dem Flammenwerfer (Flame Thrower) ein Loch durch das Eis links schmelzen. Um weiter in Richtung Ausgang zu kommen, lassen Sie die hellblauen Kerlchen rechts an der höchsten Stelle mit zwei Bazookaschüssen (Bazooker) ein Loch durch die Schneewand schießen. Der erste Winzling oben auf dem Eisvorsprung, schüttet einen Eimer Leim (Glue Pourer) über die Kluft und schießt anschließend mit der Bazooka einen Weg durch das Eis rechts zum Ausgang. Damit die Kleinen über den Eisenklotz vor dem Ausgang laufen können, muß auf der gegossenen Brücke ein weiterer Eimer Leim (Glue Pourer) ausgekippt werden.

2 – Ice Ice Lemy

Zeit: 5:00 Minuten

10 Skater
03 Fencer
02 Flame Thrower
05 Thrower
01 Laser Blaster
05 Runner
02 Stacker
04 Jumper



Wie in vielen anderen Levels, muß auch hier wieder einmal ein Lemming vorangeschickt werden, um den Weg für seine Stammesgenossen zu ebnen. Der erste Wicht gewinnt mit zwei Sprüngen (Jumper) einen so großen Vorsprung vor seinen Kameraden, daß er eine Ziegelsteinmauer (Stacker) am Fuße der Rampe aufstapeln kann. Nun können seine Freunde ihn bei seiner weiteren Arbeit nicht mehr stören, und es geht weiter nach rechts. Den grinsenden Schneemann und die Tanne räumt der Kleine

mit jeweils einem Feuerstoß aus seinem Flammenwerfer (Flame Thrower) aus dem Weg. Um zu verhindern, daß der Blauschopf die Rampe rechts hinauf und aus dem Bild läuft, muß er nach dem Fall auf die untere Ebene erneut eine Ziegelsteinmauer (Stacker) aufzutürmen beginnen. Aber während des Baus springt (Jumper) er nach links ab. Da sich dem Pionier ein weiterer Schneemann in den Weg stellt, muß er zum Degen (Fencer) greifen und sich seinen weiteren Weg freifechten. Und über das Eis kommen Sie am besten mit Schlittschuhen (Skater)! Wenn der Lemming auf der linken Seite der Rampe neben dem Pinguin ist, muß er mit dem Laser (Laser Blaster) nur noch ein Loch in die Eisdecke zu den anderen schmelzen, und schon können alle zum schützenden Iglu laufen.



3 – Snow More Lems

Zeit: 6:00 Minuten

01 Stacker
 01 Runner
 10 Jumper
 02 Filler
 06 Roper
 01 Super Lem!
 01 Fencer
 06 Bazooker



Schon während des Falls aus der Eingangsluke lassen Sie die Haare des ersten Lemming von Hell- auf Dunkelblau wechseln, indem Sie ihn zum Sprinter (Runner) anklicken. Er läuft den Schneeberg hinab und durchtrennt unten den Stamm der Tanne mit einem Bazookaschuß (Bazooker). Vom Druck der Explosion wird der Kleine zunächst in den Schnee geschleudert. Nachdem er sich aufgerappelt hat, läuft er links über die Bergkuppe hinweg, an den beiden Tannen links vorbei und schließlich den Abhang nach rechts unten hinab. Oberhalb der Tatzenspuren im Schnee wirft der Blauschopf ein Seil (Roper) bis zur Oberkante des großen Eisenklotzes unter dem Zugang. Noch vier weitere Taue (Roper) muß der wackere Wicht, wie in der Abbildung zu sehen, spannen: Eins von unterhalb des linken Rands des schwebenden Eisenblocks zur unteren Kante des Klotzes über der Lücke und eins von dort nach rechts zur oberen linken Ecke des freischwebenden Blocks; das dritte von der Mitte desselben Klotzes zur Mitte des Eisenbrockens rechts daneben und von dort eins weiter zur oberen rechten Kante des kleinen Eisenquaders links oben. Ist der Rennlemming nun endlich oben, muß er noch die Eisschicht nach links durchfechten (Fencer). Sollte er keinen Durchbruch zu der Höhle mit dem Ausgang herstellen, schießen Sie am Ende des Tunnels ein oder zwei Geschosse (Bazooker) aus Ihrer Panzerfaust ab.

4 – DANGER THIN ICE!

Zeit: 5:00 Minuten

10 Platformer
10 Bazooker
10 Roller
10 Ballooner
25 Skater
35 Skier
15 Filler
10 Stacker



Auf rollende (Roller) Weise erarbeitet sich in der Amiga-Version der erste Lemming einen Vorsprung vor seinen Stammeskollegen. Doch mit dem Rumkugeln ist automatisch rechts Schluß. Da es mit dem Rollen auf dem PC nicht so klappt, verwandeln Sie den Kleinen in einen Skiläufer (Skier) und lassen ihn um Zeit zu gewinnen in der Senke Sand ausschütten (Filler). Er läuft weiter und fällt bis zu der kleinen Ebene, auf der sich eine kantige Fallgrube befindet. Dort zieht er sofort am rechten Rand eine Ziegelsteinmauer (Stacker) hoch und bringt so seine Freunde dazu, die Richtung zu ändern. Um aus der Grube hinaus zu kommen, schütten zwei der Winzlinge jeweils einen Eimer Sand (Filler) aus. Der erste Zwerg vom Stamme der Polarlemminge, der auf die Ebene links unterhalb der Fallgrube gelangt, wird mit Skiern (Skier) ausgestattet. Er arbeitet einen großen Vorsprung heraus und knallt mit nicht gerade geringer Geschwindigkeit gegen die Tanne vor dem Ausgang. Unverletzt dreht er sich um und kann nun eine Plattform (Platformer) von der Tanne bis zu der Piste bauen, die er eben mit Schwung hinunter fuhr. Nachdem die Brücke fertig ist, kommen auch schon die Stammesbrüder. Einer von ihnen muß noch mit der Bazooka das Tannenhindernis aus dem Weg räumen, und alle können in den Iglu mit der Flagge kriechen.



5 – Take Your Best Shot!

Zeit: 9:00 Minuten

01 Jumper
03 Scooper
03 Bomber
02 Filler
07 Roper
03 Bazooker
03 Fencer
01 Mortar



Um auf die andere Seite der Tanne zu gelangen, die links von der Ebene unterhalb des Eingangs wächst, wirft der erste Lemming direkt nach dem Fall ein Seil (Roper) zur Spitze des Nadelbaums. Die putzigen Kerlchen fallen vom untersten Zweig aus in die Grube, die durch den Schneeball unüberwindlich wird. Damit wieder ein einzelnes dieser blauhaarigen Wesen den Weg für alle freimachen kann, lassen Sie einen Lemming von der Tanne aus über den Schneeball springen (Jumper). Im Schnee hinter dem Hindernis sicher gelandet, läuft der kleine Kerl weiter nach links, bis zu der schwebenden kleinen weißen Insel oberhalb der unteren Ebene mit den beiden Bäumen. Von dort aus muß er ein Seil (Roper) zum verschneiten Felsvorsprung links werfen und von dem Eisenblock links davon ein weiteres nach links oben zur oberen, rechten Ecke des nächsten Brockens. Und von der Mitte desselben Stahlklotzes aus spannt er ein weiteres Seil (Roper) zur rechten oberen Kante des Blocks links über ihm. Ist der Lemming über die Seile balanciert, muß er irgendwie nach unten kommen. Die Eisstrebe links sprengt er mit zwei Stangen Sprengstoff (Bomber) in die Luft. Auf der Schneeschicht, auf der er landet, zündet er eine weitere kleine Bombe (Bomber), um die richtige Ausgangsposition für das Schaufeln (Scooper) zum Ausgang hin zu erreichen. Hat Ihr kleiner Schaufler nicht den richtigen Winkel für seinen Gang, lassen Sie ihn, wie in der Abbildung zu sehen ist, einen Durchgang fechten (Fencer). Damit ihm nun auch die anderen Arktisbewohner folgen, muß einer von ihnen mit einigen Fechthieben (Fencer) den Schneeball links wegschlagen.

6 – Turn Back!

Zeit: 6:00 Minuten

03 Platformer
03 Thrower
03 Runner
01 Filler
01 Stomper
02 Club Basher
01 Attractor
10 Jumper



Damit der erste Lemming wieder einmal ungestört seiner Arbeit nachgehen kann, stoppen Sie alle anderen Eislemminge, indem Sie den vierten aus der Luke fallenden Blauschopf zum Alphorn greifen und musizieren (Attractor) lassen. Vom rechten Ende der Gipfelplattform des Berges aus werfen Sie unmittelbar nacheinander zwei Steine (Thrower) nach links unten. Diese sollten nach der Landung aufeinanderliegen und den Kleinen den Weg versperren. Nachdem der vordere Wicht an den Steinen eine Kehrtwendung gemacht hat, greift er zur Keule (Club Basher) und schlägt einen Tunnel zu der kleinen Höhle. Im Berg stampft (Stomper) er dann einen Schacht zu der Ebene mit dem Schneemann. Um zum Ausgangsiglu zu gelangen, muß sich der Einzelkämpfer nur noch eine lange Plattform (Platformer) bauen. Da die anderen noch immer tanzen, ist es an der Zeit, den Musiker von seiner Tätigkeit abzubringen: Lassen Sie ihn nach rechts springen (Jumper).



7 – SLIPPIN & SLIDING

Zeit: 5:00 Minuten

02 Runner
02 Thrower
05 Skater
06 Jumper
02 Bomber
02 Archer
02 Platformer
01 Stacker



Die Lemminge fallen von der oberen Ebene hinter dem Pinguin nach rechts unten, laufen dort in eine kleine Höhle und dann in eine riesige Höhle aus glitzerndem Eis. Eines der kleinen Wesen muß so über den Eingang der kleinen Höhle rechts unten springen (Jumper), daß es auf der Ebene darüber landet. Dieser Blauschopf läuft dann nach rechts und sprengt (Bomber) das rechte Ende des Vorsprunges der Ebene mit zwei Paketen Dynamit weg. Er fällt dann nach unten und landet unbeschadet links neben dem Abgrund, über den er eine Plattform (Platformer) bauen muß. Einer der zwischen den beiden Höhlen hin- und herlaufenden Lemminge muß nun nur noch eine Plattform (Platformer) über den Eingang der kleinen Höhle bauen. Das wär's.

8 – Snowed In!

Zeit: 4:00 Minuten

01 Magno Boots
 02 Thrower
 05 Jumper
 04 Exploder
 02 Platformer
 02 Fencer



In diesem Level fallen die Lemminge aus zwei Eingängen ins Bild. Der erste aus der rechten Falltür springt (Jumper) über die kleine Barriere rechts und läuft dann über einige Ebenen bis unten zu der Plattform mit dem Pinguin. Von dort baut er eine Plattform (Platformer) nach links zu der steilen Schräge, die der Kleine anschließend hinaufläuft. Da er nun schon einmal oben an der Schneewand rechts neben der Kanone ist, kann er diese auch gleich für die Stammesbrüder vom linken Eingang mit einigen Fechthieben (Fencer) durch-

stoßen. Hört er gar nicht mehr auf, mit dem Degen herumzufuchteln, stoppen Sie ihn mit einem Sprung (Jumper). Anschließend läuft der Winzling wieder nach rechts unten über seine Plattform und am Pinguin vorbei. Um nun auch die Kluft zum Ausgang zu überbrücken, baut er noch eine Plattform (Platformer).

Oben am rechten Eingang muß ein Lemming nur den porösen Block durchschlagen, und die munteren Wesen sind schon auf dem Weg ins Ziel. Doch oben links sind zwei Opfer zu bringen: Ein Lemming muß direkt vor der Wende an der rechten Wand zum Sprengkörper (Exploder) werden, ein weiterer nach der ersten Explosion in der Mitte der Schräge rechts.



9 – Its all up hill!

Zeit: 6:00 Minuten

02 Super Lem!
 02 Miner
 01 Runner
 01 Jumper
 01 Roper
 04 Archer
 02 Skier
 06 Builder



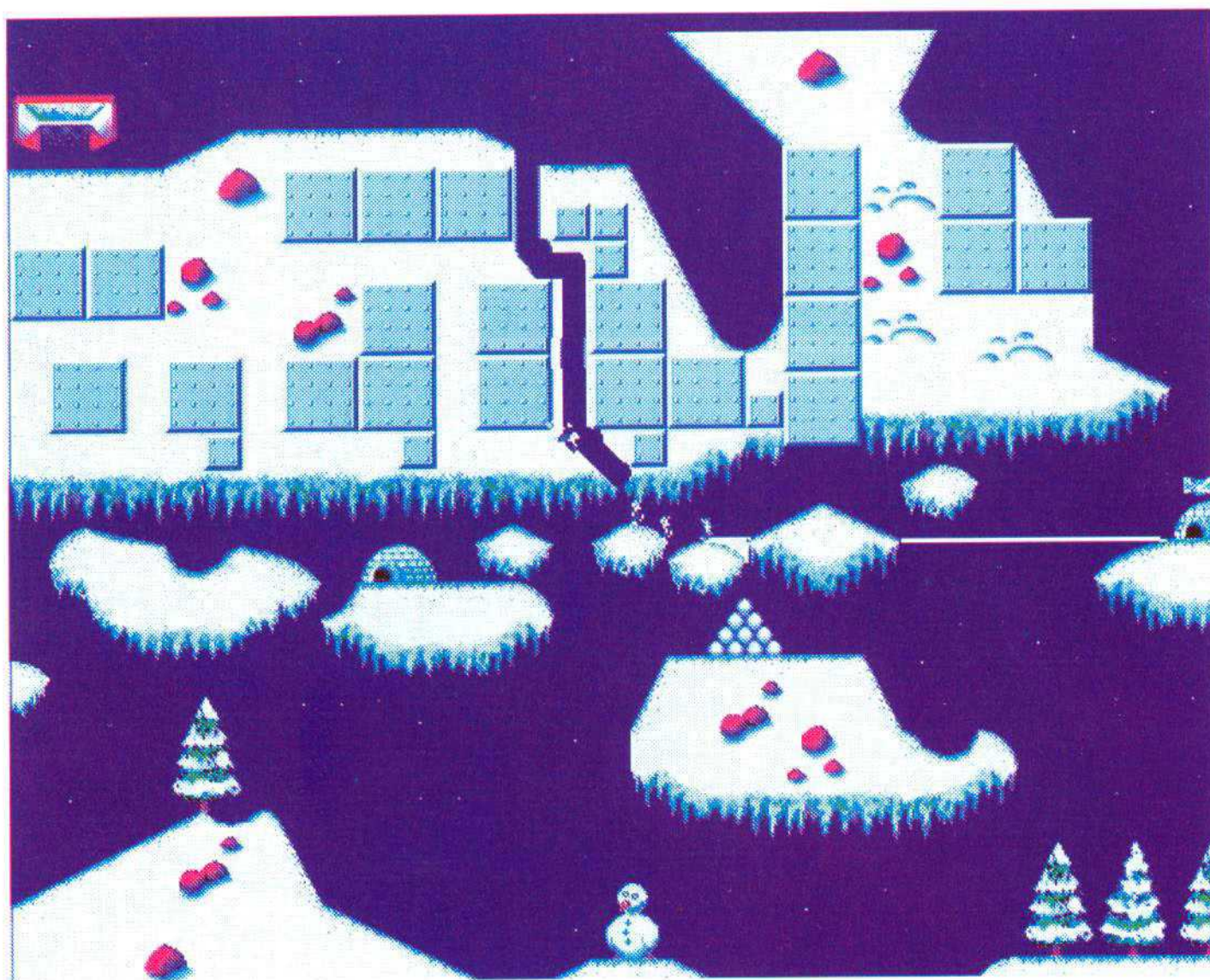
Der erste aus dem Eingang fallende Winzling macht sich als Läufer (Runner) auf den Weg. Während er nach rechts spurtet, wird der zweite direkt nach dem Fall in einen Skiläufer (Skier) verwandelt. Der schnelle Blauschopf muß über die Lücke links neben dem Eingang springen und läuft die Schräge links hinauf. Unten ist inzwischen der Skifahrer an der Lücke angekommen, die er sogleich mit einer Treppe (Builder) überbrückt. Der Läufer baut eine Treppe (Builder) zum schneebedeckten Abhang darüber. Der erste Blauschopf, der auf die Ebene mit der Kanone gelangt, spannt ein Seil (Roper) zwischen dem rechten Rand der Ebene und dem linken Rand des Abhangs, an dessen Anfang der Pinguin steht. Ein nach links die Schräge rechts neben dem Pinguin hinablaufender Zwerg wird in einen SuperLem verwandelt und links neben den Ausgangsiglu geflogen. Direkt nachdem er gegen die Schneewand gelaufen ist und seine Laufrichtung geändert hat, beginnt er mit einer Spitzhacke (Miner) einen Tunnel durch den Schneeberg zu treiben. Vom Abhang rechts neben dem

Pinguin aus, muß eine doppelt lange Treppe (Builder) zu dem Eisberg gebaut werden, durch den sich oben der einzelne Bergarbeiter schuftet. Während der einzelne Lemming immer noch den Stollen vorantreibt, wird oberhalb der gerade vollendeten Treppe einer seiner nach links laufenden Stammesbrüder in einen SuperLem (Super Lem!) verwandelt und auch hinter den Iglu geflogen. Dort soll er mit einer Treppe (Builder) vom rechten Rand über den Eingang des Minenstollens verhindern, daß die Lemminge, statt zum Ausgang, immer den Gang hinauf- und hinablaufen.

10 – Stay Frosty

Zeit: 6:00 Minuten

05 Twister
 04 Icarus Wings
 01 Attractor
 10 Floater
 04 Glue Purer
 05 Jumper
 04 Flame Thrower



Wieso dieser Level ausgerechnet der zehnte geworden ist, hat sicher nichts mit seinem Schwierigkeitsgrad zu tun. Sie sollten lediglich mit dem Ventilator umgehen können. Aber auch wenn Sie mit dem Gerät auf Kriegerfuß stehen, werden Sie mit den fünf Tornados (Twister) sicher schnell zum Zielglu kommen. Verwandeln Sie den vierten Lemming oberhalb der Rampe zu einem Musiker (Attractor), damit Sie sich auf die Arbeit konzentrieren können. Sollte auch der vordere Winzling zu tanzen beginnen, befreien Sie ihn mit einem Sprung (Jumper) von diesem Sprung (Jumper) von

diesem Fluch. Rechts neben den drei großen Stahlblöcken muß er in einen Tornado (Twister) verwandelt werden, und das Bohren kann beginnen: Senkrecht hinunter bis kurz vor die nächsten Stahlblöcke, dann nach rechts und kurz darauf wieder nach unten. Haben Sie die beiden großen Eisenklötze hinter sich gelassen, machen Sie nochmals einen Schlenker nach rechts unten, so daß der nach rechts laufende Bohrlemming auf die schwebende Schneeinsel fällt. Unten angekommen, läuft er auf die nächste kleine Schneeplattform und schließt dort die kleine Lücke zur nächsten mit einem Eimer Leim (Glue Purer). Auf gleiche Art, bloß mit der dreifachen Menge, wird von dem putzigen Vorarbeiter auch der Abgrund hinüber zur Insel mit dem Ausgang überbrückt. Oben muß noch der Musiker mit einem Sprung (Jumper) von seiner fesselnden Tätigkeit abgebracht werden, und schon ist auch der letzte Level in dieser eisigen Welt gelöst.



Im Dunkeln läßt sich gut munkeln: Der Shadow-Stamm

1 – Land of OZ!

Zeit: 9:01 Minuten

15 Filler
15 Flame Thrower
15 Jumper



Im ersten der dunklen Level benutzen Sie zunächst nur die Flammenwerfer (Flame Thrower), um sich Ihren Weg zu bahnen: Die Auslöser unter den Steinen mit dem Ausrufezeichen werden so umgangen und man gelangt mit ihrer Hilfe durch die Buchstaben am rechten Rand. Nachdem die kleinen Kerle an der Telefonzelle vorbei sind und nun nach links wandern, fallen sie in eine Grube. Lassen Sie einen von ihnen nach links aus dem Loch hinausspringen und von der Rampe einen Eimer Sand (Filler) über die Schalter der beiden nächsten Fallen schütten. Anschließend füllen Sie die große Grube rechts mit vier Eimern Sand (Filler) und, kurz vor dem Ausgang, auch die kleine Grube mit einem.

2 – NITRAM THE HUGE!

Zeit: 9:01 Minuten

01 Bomber
01 Stomper
01 Twister
01 Digger
01 Explorer
01 Fencer
01 Basher





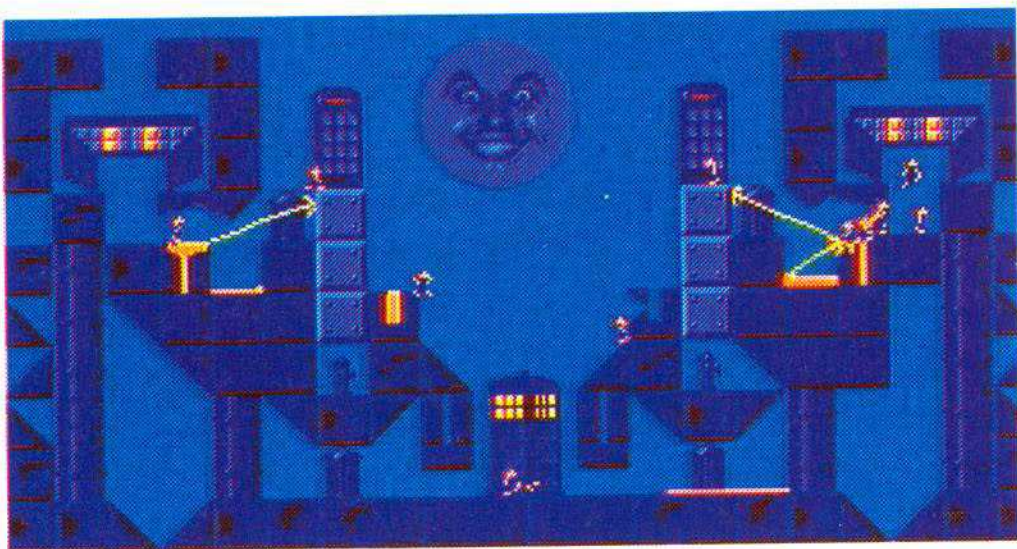
die munteren Wesen am rechten Ende die Rampe hinauf und drehen an dem Klotz unterhalb der Mülltonne. Sie laufen dann zum Dach des Hauses hinauf, das einer von ihnen mit einigen Hieben (Fencer) durchfechtet. Den Rest des Weges zum Ausgang können die Lemmings dann ohne Ihre Hilfe zurücklegen.

Oben links fallen die Lemmings aus der Einstiegsluke auf eine Plattform. Die obere und die nächsten beiden darunter liegenden Ebenen müssen mit dem Stampfer (Stomper), dem Gräber (Digger) und die untere mit dem Bombenleger (Bomber) einen Spalt breit geöffnet werden. Um auch in die nächsten beiden Böden Löcher zu bohren, benutzen Sie den Tornado (Twister): Blasen Sie ihn vom rechten Rand der Bodenplatte etwas nach rechts ins Mauerwerk und dann nach unten. Auf der Höhe des nächsten Fußbodens bohren sie etwas nach links und dann wieder nach unten. Ganz unten benutzen Sie nun den Schläger (Basher), um einen Tunnel nach rechts zu der Rampe zu treiben. Ist der Tunnel fertig, laufen

3 – Twin Bleeps

Zeit: 3:00 Minuten

04 Flame Thrower
04 Roper
04 Filler



An beiden Eingängen müssen Sie gleichermaßen vorgehen: Sofort nach dem Fall aus der Eingangsluke brennt der erste Lemming mit dem Feuerwerfer (Flame Thrower) ein Loch durch den Block in Richtung Ausgang. Nachdem er den Flammenwerfer weggelegt hat, gießt er einen Eimer Sand (Filler) in die kleine Spalte. Vom äußeren Rand des Steins mit der Spalte, muß ein Seil (Roper) zu dem Eisenblock gespannt werden, auf dem die

Telefonzelle steht. Das Seil wird von allen Nachtlemmings erklommen. Von der Telefonzelle aus gießt einer von ihnen einen Eimer Sand (Filler) in die unter ihm liegende Lücke. Haben Sie jedoch noch genügend Flammenwerfer (Flame Thrower), können Sie die Wichte auch mit deren Hilfe aus der Spalte befreien. Wenn Ihnen bei den Aktionen einige der kleinen Kerle in die Grube unter dem bereits gespannten Seil gefallen sind, lassen Sie diese ein Seil (Roper) von einer Ecke der Grube schräg nach oben zu dem bereits festgeknüpften Tau spannen.



4 – The Pancake Factory

Zeit: 9:00 Minuten

01 Jet Pack
05 Basher
05 Glue Pourer



Statten Sie den ersten von der Wand nach links laufenden Lemming mit dem Raketenrucksack (Jet Pack) aus, und fliegen Sie ihn mit Hilfe des Ventilators nach links auf die andere Seite der Metallblöcke. Schaffen Sie es nicht ganz so weit, versuchen Sie wenigstens, bis links neben die kleine Fallgrube in der oberen Metallblockreihe zu düsen. Danach muß der Kleine die Wand rechts zu den Fallen durchschlagen (Basher) und dann einen

Eimer Leim (Glue Purer) ausgießen. Der Leim bedeckt die Schalter für die Fallen, die jetzt nicht mehr ausgelöst werden können. Um das auszuprobieren, läuft der Pionier auch gleich einmal über alle eingegossenen Schalter hinweg und kehrt an der Wand zum Eingang um.

Der Steinblock links muß von dem dunkelhaarigen Wicht mit den Händen durchschlagen (Basher) werden. Er wandert die Rampen bis oben hinauf und muß kurz vor dem Absturz einen Eimer Leim (Glue Pourer) ausgießen, um die Lücke zur nächsten Plattform rechts zu schließen. Er läuft über die selbstgegossene Brücke und muß auf der nächsten Plattform nochmals ein oder zwei Eimer Leim ausgießen (Glue Pourer), um die beiden nächsten Lücken zu schließen und den Schalter für die Falle zu blockieren. Damit die anderen Lemminge nun von der Arbeit ihres Stammesbruders profitieren können, muß einer von ihnen unten am Eingang die Wand nach links durchschlagen (Basher).

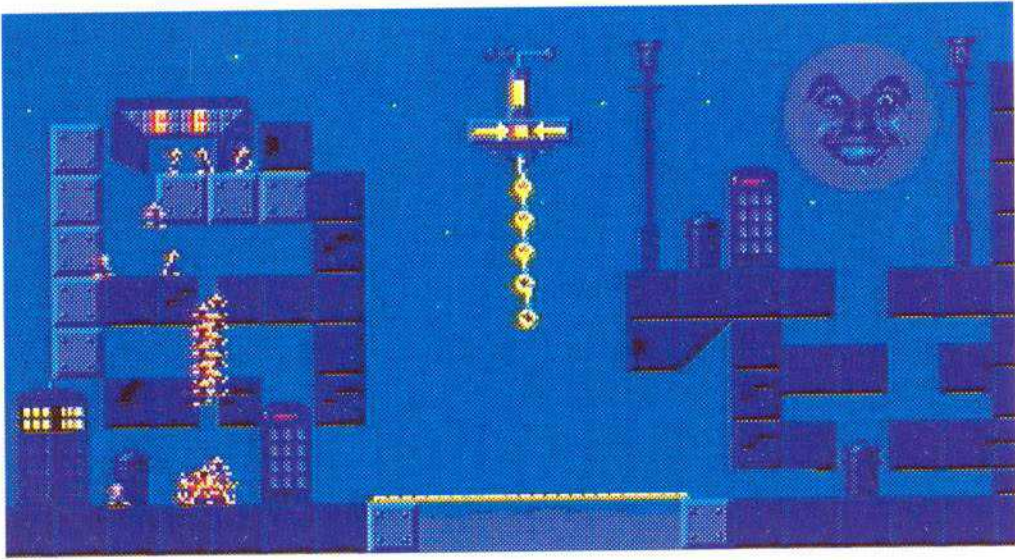
5 – Swingadingding

Zeit: 4:00 Minuten

01 Rock Climber
03 Platformer
01 Basher
01 Laser Blaster
01 Jumper



Der erste Lemming im Bild wird für diesen ganzen Level mit der Eigenschaft des Kletterers (Rock Climber) versehen. Er klettert über den Steinblock und muß dann vom Rand der Eingangsebene aus nach rechts an die Kette springen (Jumper). Versetzen Sie die Kette mit Hilfe des Ventilators in Schwingung, und lassen Sie den Kleinen über dem rechten Rand seinen Haltegriff lösen. Der Winzling läuft an Mülltonne und Telefonzelle vorbei nach unten und muß dort die Wand nach links durchschlagen (Basher).

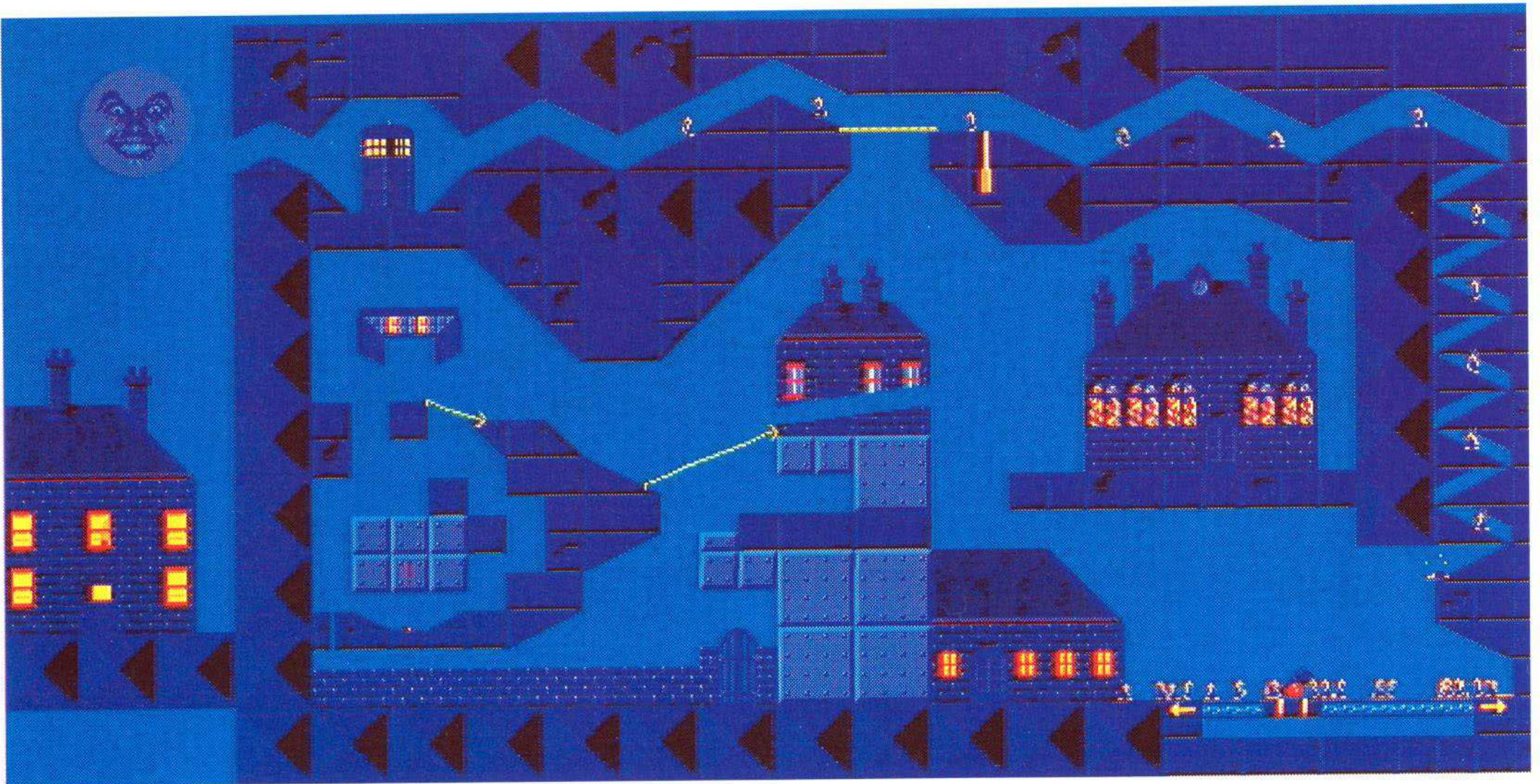


Über das Wasser baut er eine doppelt lange Plattform. Kurz vor dem Ausgang schmelzt er noch ein Loch zwischen Mülltonne und Telefonzelle mit seinem Laser (Laser Blaster) in die über ihm liegenden Ebenen. So fallen die anderen Lemmings zu ihm hinunter und können, genau wie der kleine Pionier, zum Ausgang laufen.

6 – The School Gate

Zeit: 9:00 Minuten

- 20 Jumper
- 01 Fencer
- 01 Super Lem!
- 02 Roper
- 10 Attractor
- 01 Platformer
- 02 Filler
- 02 Roller



In diesem Level ist zu Beginn sofort eine schnelle Reaktion gefragt: Spannen Sie mit dem ersten Lemming vom Stein, auf den die putzigen Wesen fallen, ein Tau (Roper) hinüber zu der etwas tiefer liegenden Ebene. Mit einem Musiker (Attractor) sorgen Sie anschließend dafür, daß die anderen Lemmings dem vorderen nicht weiter folgen. Sollte auch der erste Winzling festsitzen,





reißen Sie ihn mit einem Sprung (Jumper) von den anderen los. Vom Ende der Rampe aus wirft er ein Tau (Roper) zur unteren Seite des Hauses rechts und fechtet (Fencer) einen Gang hindurch. Während der Wicht arbeitet, verschieben Sie die Kanone, so daß drei Kettenglieder links vollständig zu sehen sind. Wenn der Lemming kommt und von der Kanone abgeschossen wird, sollte er auf der Rampe rechts oben landen. Wenn nicht, schieben Sie die Kanone noch ein kleines bißchen zurecht. Bereits wenn der Vorarbeiter das Haus durchlöchert hat, können Sie am Eingang den Musiker mit einem Sprung (Jumper) dazu bringen sein Instrument fallen zu lassen. Der vordere Lemming muß oben die kleine Spalte mit einem Eimer Sand (Filler) füllen und anschließend eine Plattform (Platformer) über die Schlucht bauen. Nun brauchen Sie nur noch darauf zu warten, daß alle vom Stamme Shadow zum Ausgang wandern. Wenn Sie befürchten, daß einige nicht rechtzeitig von der Kanone nach oben geschossen werden, benutzen Sie die Roller (Roller) und die verbliebenen Sprünge (Jumper), um die Abstände zwischen den Wichten der kleinen Gruppe zu vergrößern.

7 – Fritbatter Frolics

Zeit: 9:01 Minuten

- 01 Rock Climber
- 02 Shimmier
- 02 Scooper
- 01 Swimmer
- 10 Jumper
- 02 Digger



Die Lemminge auf dem Amiga laufen die Rampen hinunter und gelangen in die kleine Kammer unter den beiden kleinen Wasserbecken. Dort lassen Sie einen nach links laufenden Wicht als Affenlemming (Shimmier) an die Decke springen und sich an ihr entlang hangeln. Während er seine Künste an der Decke unter Beweis stellt, statten Sie ihn zusätzlich mit der Kletter- (Rock Climber) und der Schwimmfähigkeit (Swimmer) aus. Er klettert den Rand hinauf und durchschwimmt die beiden Wasserbecken. Auf dem PC muß der erste aus der Eingangsluke fallende Lemming zum Kletterer (Rock Climber) werden. Er springt nach der Landung sofort nach rechts (Jumper) und erklimmt die kleine Mauer. Von der Oberseite muß er weiter in Richtung der beiden kleinen Wasserbecken springen (Jumper) und mit der Schwimmfähigkeit (Swimmer) ausgestattet werden.

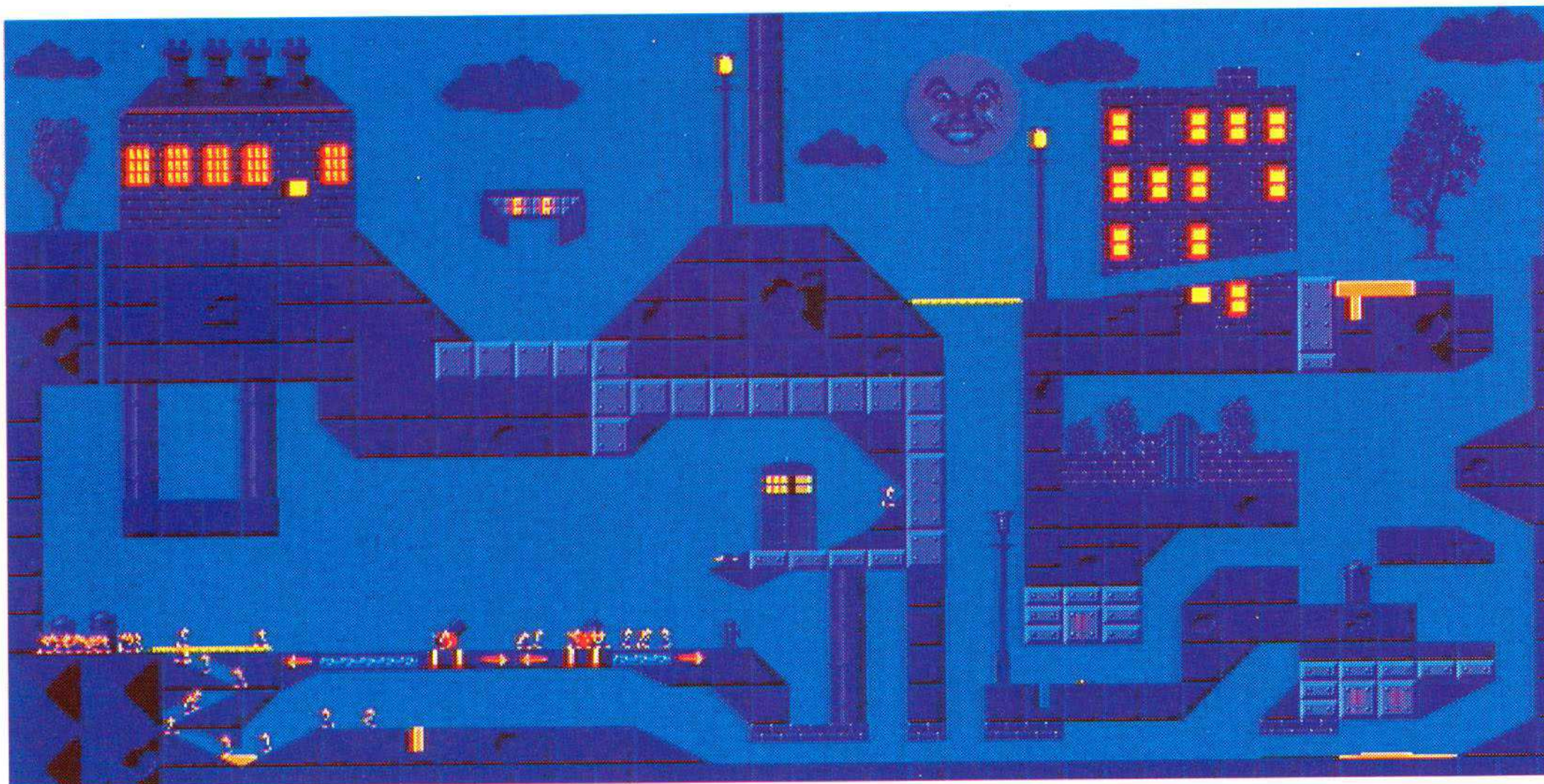
Auch auf dem PC kann der Kleine nun die beiden Wasserbecken durchkralen. Nach der Drehung an der Wand schaufelt (Scooper) er vom

linken Rand des zweiten Steins von links aus einen Tunnel nach unten zu den eingeschlossenen Stammesbrüdern. Der erste Lemming, der oben auf den Stein vor der Wand gelangt, gräbt ein Loch (Digger) durch den Block. Jetzt ist der Weg zum Ziel frei.

8 – Goosen's Inferno!

Zeit: 9:00 Minuten

05 Bazooker
05 Filler
03 Platformer
05 Runner
06 Basher
40 Ballooner
01 Fencer
01 Attractor



Wieder einmal soll der erste Lemming seiner Arbeit in Ruhe nachgehen können. Lassen Sie daher den dritten Wicht musizieren (Attractor). Der einzelne Zwerg durchschlägt (Basher) das Rohr neben der Laterne und läuft die Rampe hinunter. Oberhalb des letzten schrägen Steins baut er eine Plattform (Platformer) nach rechts zum Haus hin, welches er durchfechtet (Fencer). Die Grube hinter dem Metallblock wird von ihm mit Sand (Filler) aufgefüllt. Der Klotz unter dem Baum muß anschließend durchschlagen (Basher) werden. Nun ist es an der Zeit, oben den Musiker zu stoppen. Benutzen Sie dazu einen Ballon (Ballooner). Das kleine Kerlchen vorn wandert nach unten, wo er die beiden Schalter für die Fallen mit einem Eimer Sand (Filler) verschüttet und so außer Betrieb setzt. Unten gilt es, die vier Hindernisse mit bloßer Hand (Basher) zu durchschlagen. Der kleine Spalt in der Ebene unter den Kanonen kann wieder mit einem



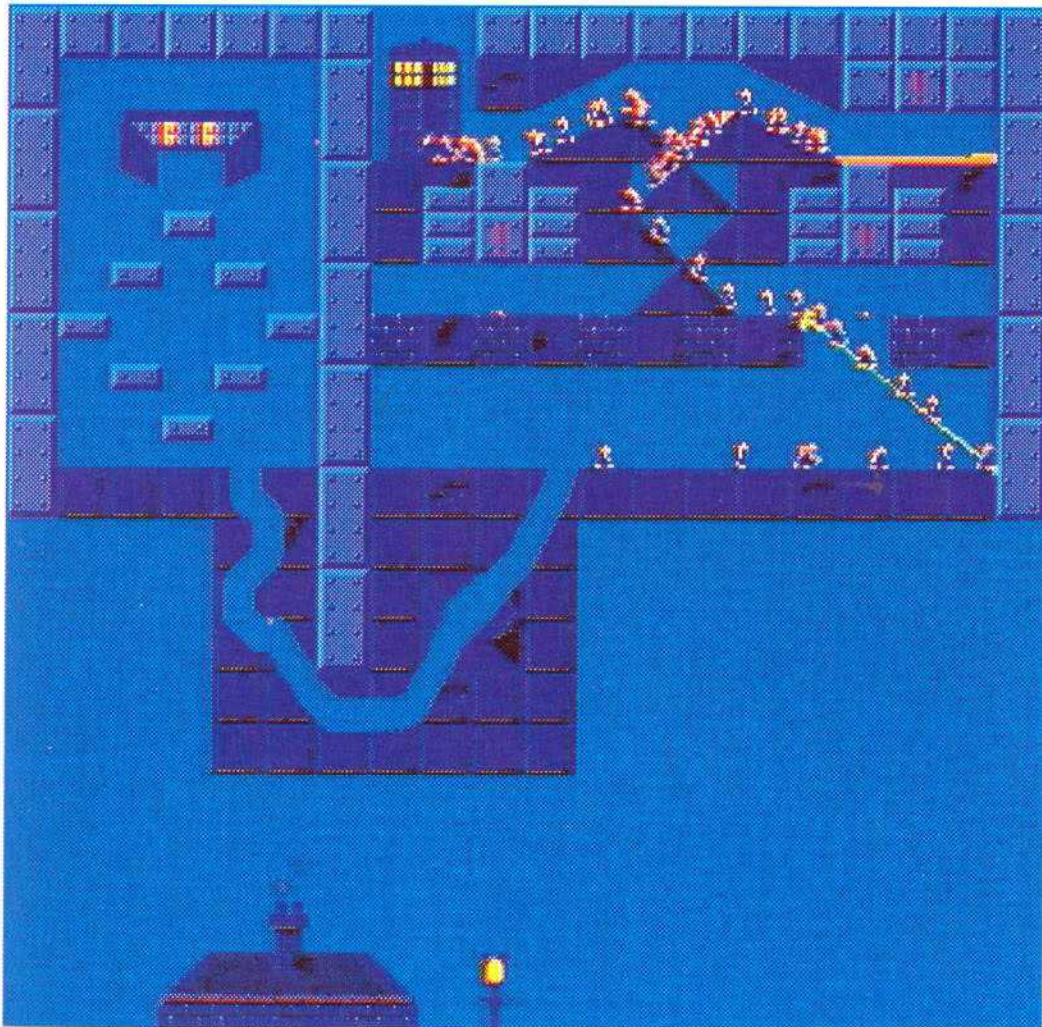


Eimer Sand (Filler) geschlossen werden. Weiter geht es nach links die Rampen hinauf und dann gegen die Wand. Damit nun die kleinen Wesen nicht immer die Schräge hinab- und hinauflaufen, muß noch eine Plattform (Platformer) über den Zugang zu den Rampen gebaut werden. Wenn die beiden Kanonen sich ganz rechts bzw. ganz links befinden, werden die Lemminge jetzt zum Ausgang hinaufgeschossen. Da die Zeit knapp wird, fliegen Sie einige der putzigen Kreaturen aus der dicht hintereinander laufenden Gruppe mit einem Ballon (Ballooner) und dem Ventilator zum erleuchteten Ausgang. Viel Erfolg!

9 – SPINNY THANG....

Zeit: 9:00 Minuten

10 Laser Blaster
15 Glue Pourer
10 Twister
02 Roper



Mit dem Tornado (Twister) müssen Sie in diesem Level schon umgehen können. Wenn Sie ihn noch nicht beherrschen, können Sie das in diesem Bild lernen. Die Lemminge laufen über die kleinen Stahlplattformen nach unten, und dort beginnt das Bohren: Mit einem oder mehreren Tornados (Twister) müssen Sie unter der Stahlverstrebung herfräsen! Und das natürlich so, daß auch die anderen Lemminge hinter ihnen herlaufen können. Die Strecke bis unter die Stahlblockade müßten Sie ohne weitere Erklärungen schaffen. Pusten Sie mit dem Ventilator immer nur ganz schwach von links unter den Tornado (Twister). Denn wie heißt es so schön: Mühsam nährt sich das Eichhörnchen! Es ist keine Schande, wenn Sie den Tunnel erst mit dem zehnten Tornado (Twister) fertigstellen. Wenn Sie es mit nur

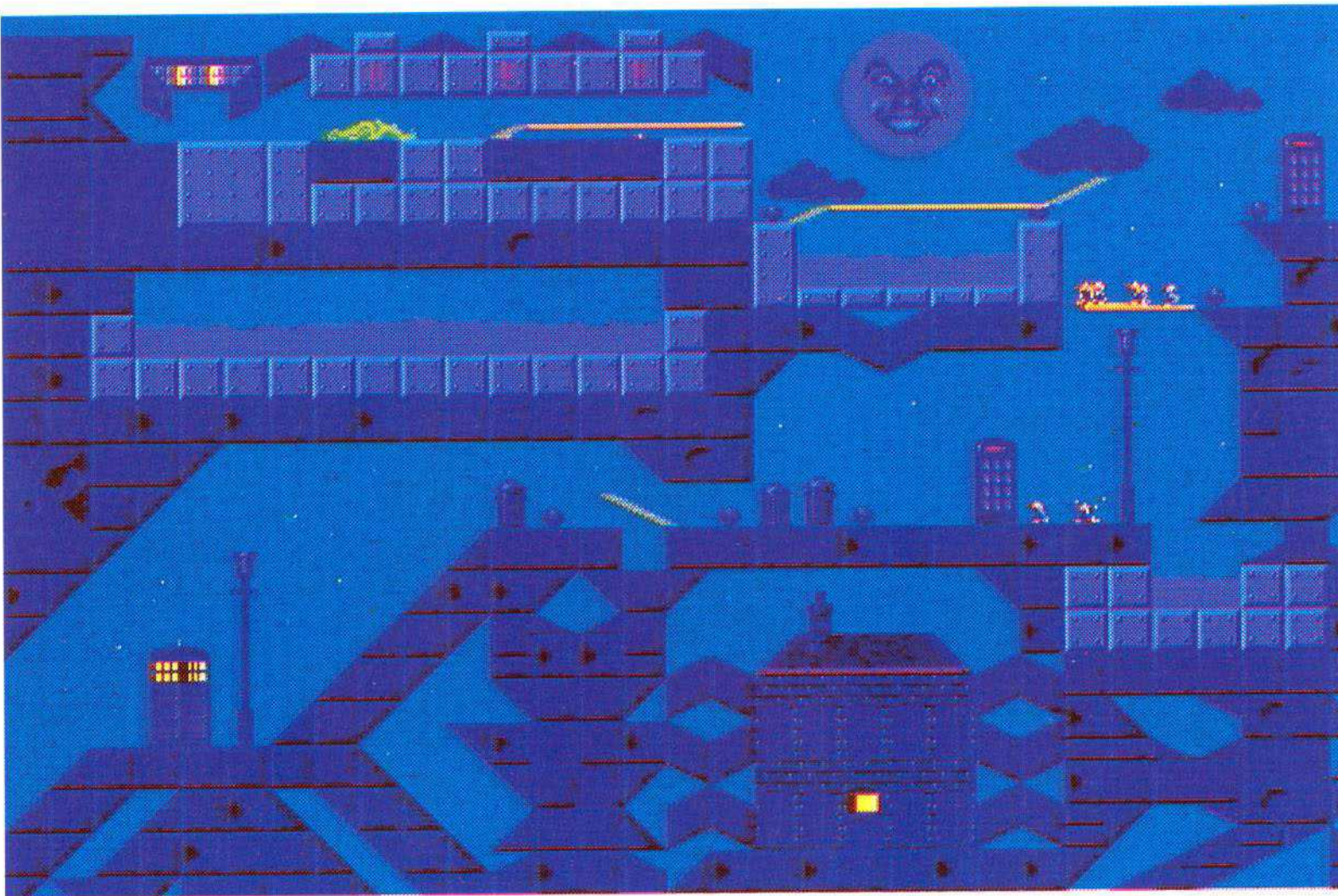
einem schaffen, können Sie sich stolz "Meister des Lemmingventilators" nennen.

Auf der unteren Ebene rechts angekommen, schießen Sie mit vier oder fünf Lasern (Laser Blaster) ein breites Loch durch die Decke. Am besten ist es, wenn Sie dabei die schießenden Lemminge rechts unterhalb von der Falle und etwas links daneben plazieren: Läuft oben einer der kleinen Kerle zu weit nach rechts, landet er nicht in der Falle, sondern fällt wieder hinunter. Ist das breite Loch fertig, muß eines der kleinen Wesen ein Seil (Roper) von rechts unten nach links oben zur Oberkante des Lochs werfen. Die munteren Männchen laufen die Rampen hinauf und mitten auf der obersten nach rechts führenden Schräge kippt einer von ihnen Leim (Glue Pourer) aus. Es bildet sich ein Hindernis, an dem die Lemminge die Laufrichtung ändern und dann zum Ausgang laufen.

10 – Moonswines

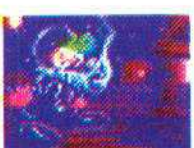
Zeit: 6:00 Minuten

01 Attractor
04 Builder
03 Glue Pourer
03 Jumper
01 Planter
01 SuperLem
01 Stomper



Der erste Lemming benutzt knapp vor dem ersten Auslöser seinen Blumensamen und pflanzt (Planter) ein Bodengewächs. Der zweite Lemming schreitet über die Pflanze und sicher über den Fallenauslöser. Nun muß ein Musiker (Attractor) die übrigen Stammesbrüder stoppen. Nur der vordere Zwerg soll weiterlaufen. Steckt er fest, helfen Sie ihm mit einem

Sprung (Jumper). Über den zweiten Auslöser baut der Pionier ungefähr von dem Metallklotz davor eine Treppe (Builder) und schüttet nach etwa sechs Stufen einen Eimer Leim (Glue Pourer) aus. Der Kleine setzt seinen Weg fort und fällt zum linken Rand des Wasserbeckens hinunter. Auch hier muß er zunächst eine sechsstufige Treppe (Builder) bauen und dann einem Eimer Leim (Glue Pourer) auskippen. Er wandert weiter nach rechts und muß am Ende der gegossenen hellen Leimbrücke eine mindestens zehnstufige Treppe (Builder) errichten. Dann wird er in einen SuperLem (Super Lem!) verwandelt und auf den kleinen Vorsprung unterhalb der Telefonzelle geflogen. Dort muß er einen Eimer Leim (Glue Pourer) nach links ausgießen. Bevor der Lemming am linken Rand der neuen Brücke umdreht, stampft er ein Loch nach unten. Das Loch muß unbedingt noch unter der Treppe liegen! Unten läuft der Pionier weiter nach links und baut über die Grube eine weitere Treppe (Builder). Wie schon in einigen früheren Leveln, müssen Sie den Musiker von seiner Arbeit abbringen. Dann ist auch der Shadow-Stamm durch alle Level ohne Verluste gerettet worden.

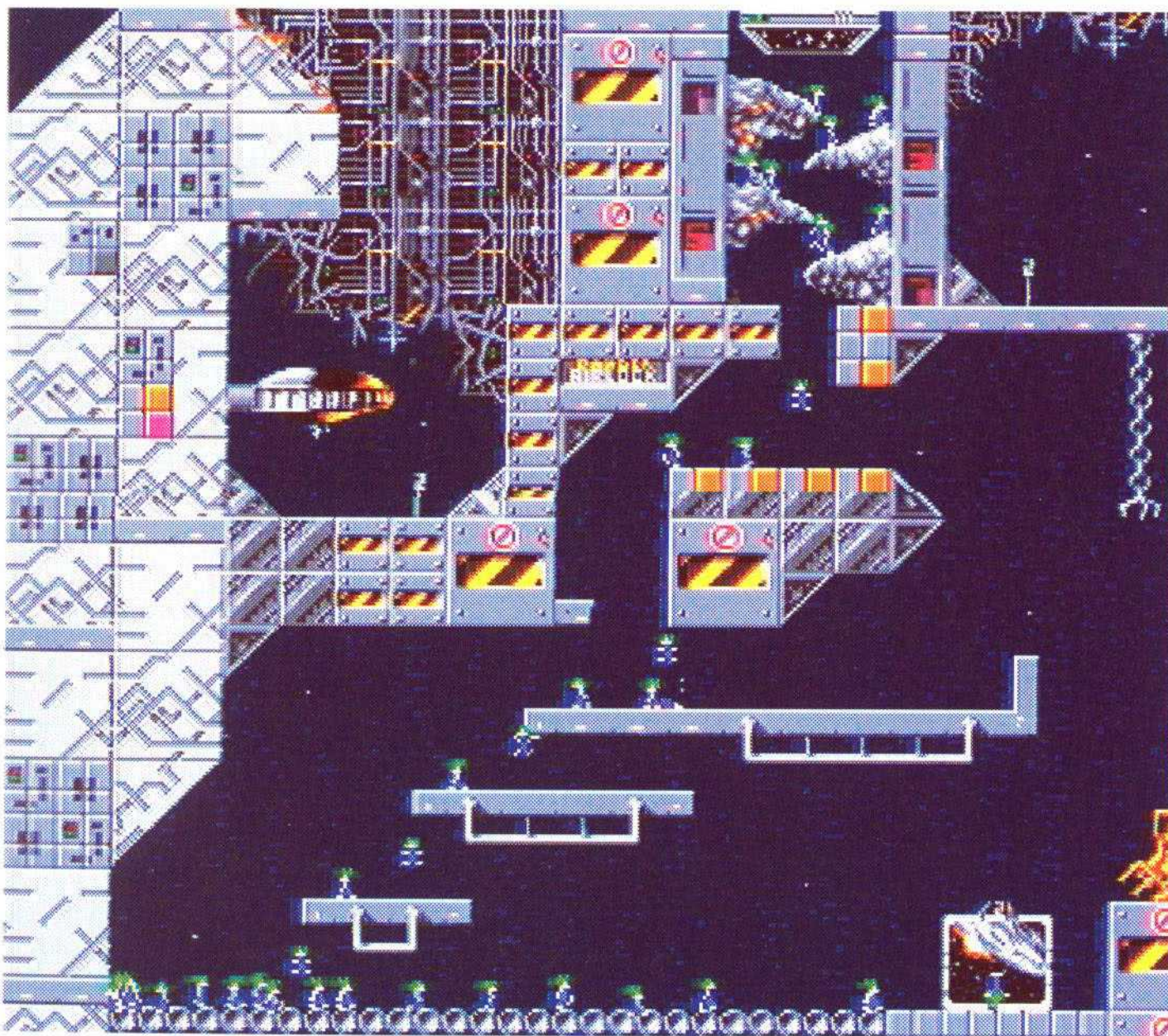


Der High-Tech-Space-Stamm

1 – HIT THE SPACE BAR

Zeit: 4:00 Minuten

05 Jumper
10 Jet Pack
10 Runner
10 Filler
10 Mortar
10 Platformer
10 Diver
10 Super Lem!

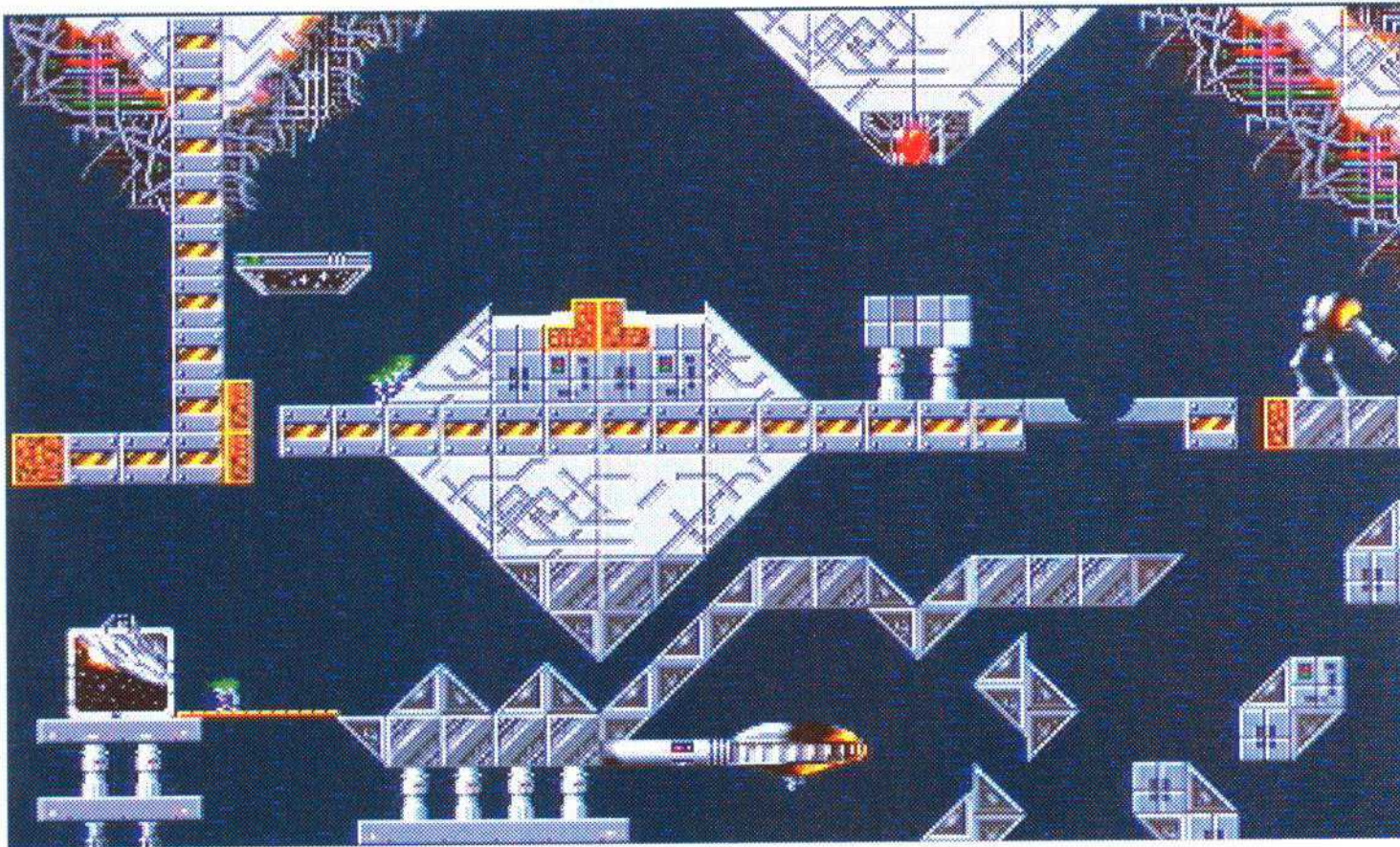


Die Lemminge fallen aus dem Eingang über die kleinen Felsvorsprünge bis auf die blau-gelbe Plattform. Dort laufen sie nach links und fallen dann in die Grube. Verwandeln Sie einen dieser kleinen Grünschöpfe nach dem Fall auf die Plattform zum Super Lem (Super Lem!), der auf die eine Etage tiefer liegende blaue Plattform fliegt. Der Kleine läuft nach links unter die Grube mit den gefangenen Stammesgenossen und befreit sie mit einem Schuß aus dem Mörser (Mortar).

2 – Perpetual motion

Zeit: 3:00 Minuten

05 Magno Boots
01 Explorer
05 Jumper
05 Platformer
05 Filler

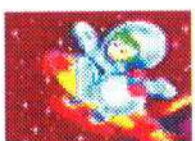


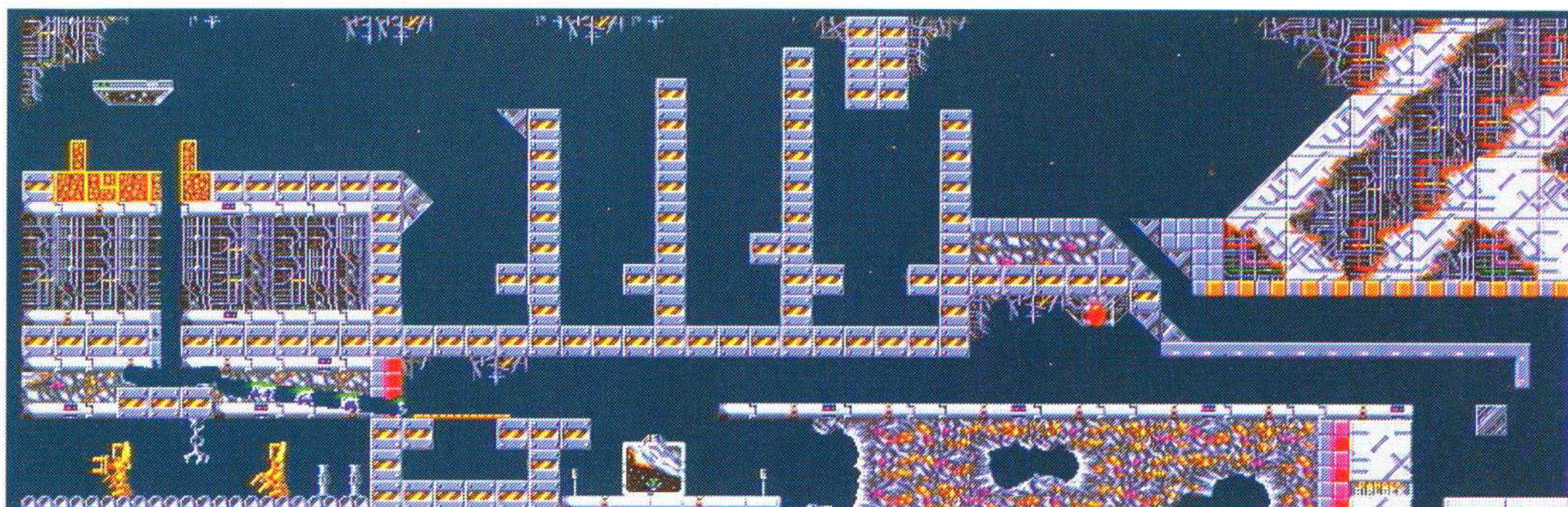
Statten Sie den ersten und fünften Lemming auf der ersten Schräge mit Magnetboots (Magno Boots) aus. Beide können so die Gruben und das zweisäulige Gebilde überwinden. Damit ein Loch durch die dünnere Platte links vor dem Abgrund gesprengt werden kann, müssen Sie den vorderen grünhaarigen Wicht opfern. Klicken Sie ihn, sofort nach dem zweisäuligen Hindernis, zum Explodieren (Explorer) an. Der ihm folgende Zwerg muß über das entstandene Loch und den Abgrund springen (Jumper), auf der anderen Seite der Lücke an dem Roboter drehen und wieder über die Kluft springen (Jumper). Durch den Explosionskrater läßt er sich nach unten auf die nächste Ebene fallen. Er läuft bis an das Ende der Fläche, wo ihn nur noch eine Lücke vom Ausgang trennt. Diese wird mit einer Plattform (Platformer) geschlossen. Damit nun auch die anderen Lemmings zum Ausgang gelangen, müssen in der ersten, eventuell auch in der zweiten Grube, ein oder zwei Eimer Füllmittel (Filler) ausgekippt werden.

3 – THE LEMMINGS HAVE LANDED

Zeit: 5:00 Minuten

05 Fencer
01 Platformer
01 Shimmier
02 Stomper
08 Jumper
01 Slider
01 Rock Climber
01 Runner





Der erste Lemming wird zum Rock Climber, der alle Hindernisse überklettern kann. Auf der rechten Seite des Steinhindernisses am Eingang lassen Sie den Kleinen zum Läufer (Runner) und zum Slider werden. Da die vier folgenden Säulen unten jeweils einen Vorsprung haben, können sie nicht von ganz unten erklettert werden. Daher lassen Sie den Blauschopf jeweils an die Stahlsäulen springen. An die erste hechten (Jumper) Sie aus dem Lauf heraus vom letzten, schrägen Teil der Ebene des Eingangs, an die zweite und dritte jeweils von der Oberkante der vorherigen Säule. An der dritten Stahlwand lassen Sie den Vorläufer zunächst auf der rechten Seite wieder hinuntergleiten und ihn erst vom Vorsprung aus gegen die letzte Säule springen (Jumper). Haben Sie diese Hindernisse hinter sich gelassen, läuft der Lemming weiter nach unten und muß schließlich an den großen Eisenklotz über dem »Airlock«-Schild springen (Jumper). Auch hier kann er wieder seine Kletterfähigkeiten unter Beweis stellen. Am Gipfel dieser kurzen Kraxeltour läuft er auf das Ende der Ebene und würde dann auf die darunterliegende Ausgangsetage fallen. Doch weil der Weg für die übrigen Spacer noch nicht frei ist, muß er kurz vor dem Absturz in einen Affenlemming (Shimmier) verwandelt werden. Er springt dann an die Decke und hangelt sich zur nächsten Plattform hinüber. Anschließend baut das kleine Spacewesen eine Plattform (Platformer) nach links über die Grube und beginnt an der roten Wand einen Tunnel in den Fels zu fechten (Fencer). Der Tunnel muß bis unter den porösen Durchlaß links zwischen den mit gelb-schwarzen Streifen markierten Eisenblöcken führen. Der Lemming hört kurz vor dem Ausgang mit seiner Arbeit auf. Lassen Sie ihn bis zum Beginn der Aushöhlung zurücklaufen und an das erste aus der Decke hängende Eisenteil springen. Er klettert es hoch, läßt sich von der Decke fallen und ändert dabei seine Laufrichtung. Sie müssen dazu am linken Rand der Lücke, über die nun ja die Plattform führt, abspringen.

Sollten Sie dabei vor allem bei der PC-Version Pech haben, lassen Sie den Kleinen von dannen ziehen. Stampfen Sie von oben einen Schacht (Stomper) nach unten, und fechten (Fencer) Sie dann von hier unten aus nach rechts. Sollte dabei wider Erwarten einer der Grünschöpfe mit seinem Degen nach links fechten, bringen Sie ihn kurzerhand mit einem Sprung (Jumper) von seiner Tätigkeit ab. Damit wäre der Level gelöst.

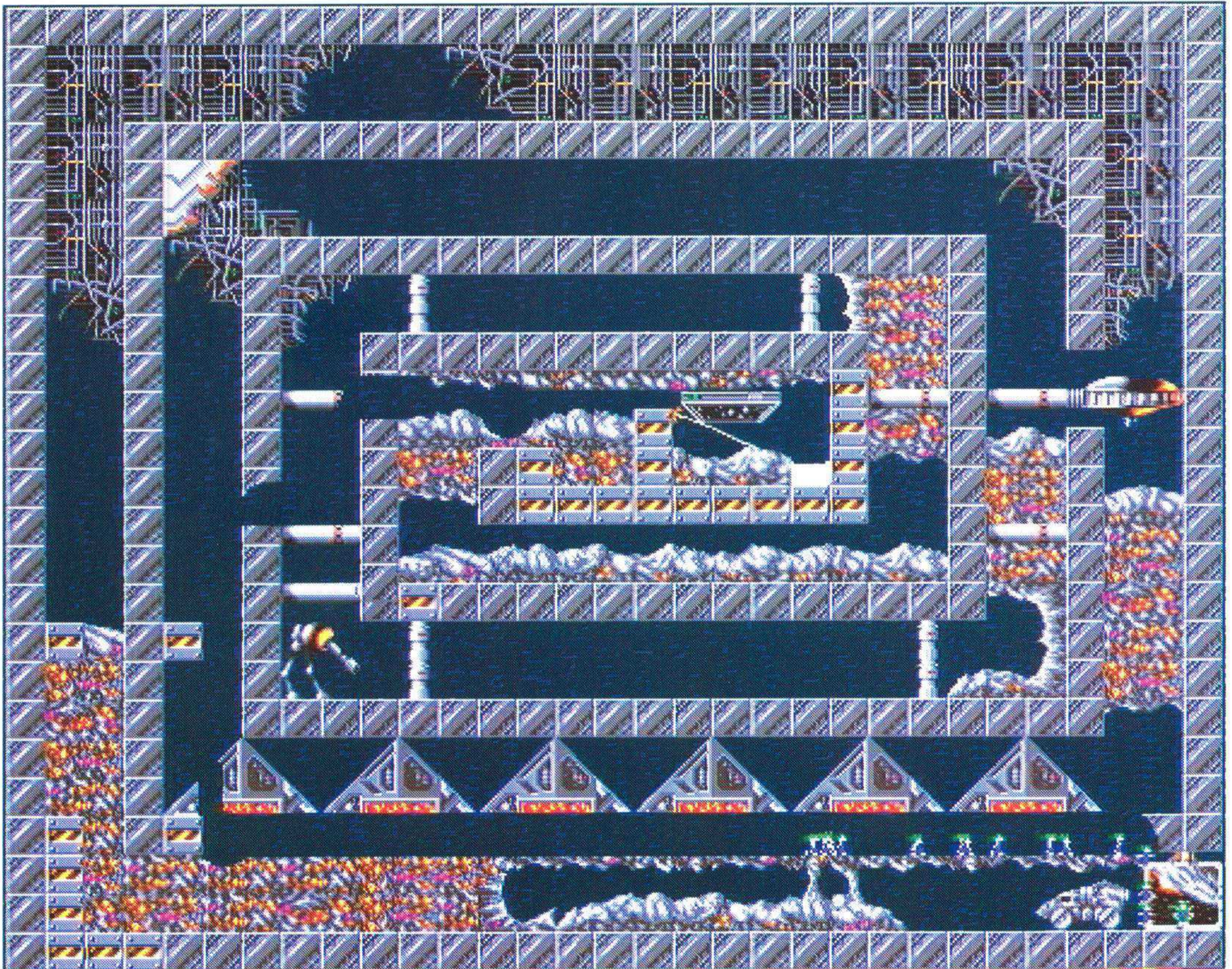
Haben Sie die oben beschriebene Umkehraktion erfolgreich beendet, lassen Sie ihn den Tunnel nach links weiterbauen (Fencer). Jetzt können Sie übrigens schon einmal einen Lemming aus dem Pulk oben am Eingang ein Loch neben die rechte Begrenzung stampfen (Stomper) lassen. Kommt er am oben beschriebenen porösen Durchlaß an, können Sie seine Arbeit entweder durch einen Luftsprung unterbrechen oder ihn weiterbauen lassen. Denn wenig später stößt er

sowieso an die Eisendecken und wird so gestoppt. Wenn der Schacht vom Eingang zu früh nach unten gestampft wird, hört der Fechter mit seinen Hieben natürlich automatisch an dieser Stelle auf, klettert bis zum Eingang hinauf und über das linke Hindernis hinweg aus dem Bildschirm hinaus...

4 – The Vortex

Zeit: 9:00 Minuten

- 01 Stomper
- 05 Mortar
- 03 Platformer
- 01 Spearer
- 02 Attractor
- 04 Filler
- 05 Club Basher
- 03 Roper



Damit die Weltraumlemminge aus der Grube rechts neben dem Eingang kommen, müssen sie bei der Amiga-Version drei, bei der PC-Version lediglich zwei Eimer Füllmaterial (Filler) ausschütten. Einer der Grünschöpfe spannt ein Seil (Roper) von unterhalb des Eingangs bis zum oberen Rand der beiden Stahlklötze links neben dem Eingang. Oben angekommen, wird das Felshindernis mit einem Mörser (Mortar) und anschließend die Mauer mit einer Keule (Club Basher) durchbrochen. Während einer der kleinen Kerle die Keule gegen die Mauer schwingt, stoppen Sie die anderen munteren Wesen durch einen Musiker (Attractor). Positionieren Sie ihn auf den Metallblöcken oberhalb des Seils. Dadurch ist es später nicht so schwierig, genau diesen Lemming anzuklicken. Hat der arbeitende Lemming die Wand durchbrochen, muß er gleich wieder zur Keule (Club Basher) greifen. Die nächste Mauer links muß beseitigt werden. Sollten immer noch einige andere Wichte hinter dem Arbeiter herumlaufen, halten Sie sie ebenfalls mit einem Musikanten (Attractor) auf. Unten muß der Vorarbeiter auf der Spitze noch einmal in Aktion treten. Wenn er auf die kleine Rampe gelaufen ist, stampft (Stomper) er ein Loch nach unten. Dabei muß man darauf achten, daß das Loch nicht gerade über dem Eisenklotz links unter der Schräge ist. Hat er den unteren Rand der gemauerten Steinreihe erreicht, schießt er mit einem Mörser (Mortar) einen kleinen Hohlraum. An der obersten rechten Stelle des Kraters schlägt er wieder mit der Keule (Club Basher) zu. Beim Freischlagen des Ganges müssen Sie darauf achten, daß auf jeden Fall die gemauerten Steine komplett durchschlagen werden, der untere Rand darf nicht stehen bleiben. Kurz über dem Ausgang hört der Erdarbeiter auf. Nachdem Sie den Musikanten per Speerwurf (Spearer) wieder in einen unmusikalischen Zwerg verwandelt haben, können alle übrigen Lemminge zum nächsten Level laufen.

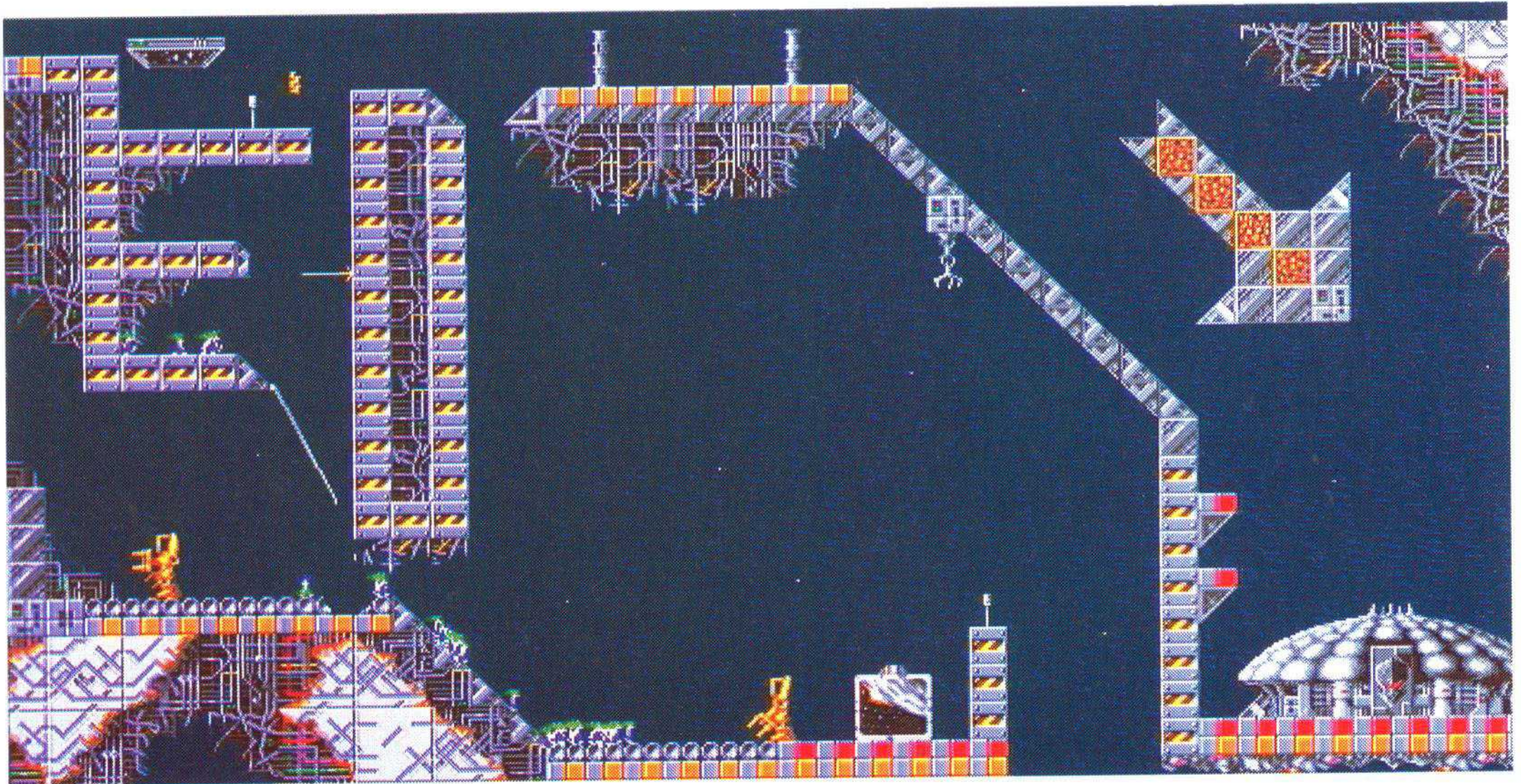
5 – The Stainless Steel Lemm

Zeit: 9:00 Minuten

- 04 Bomber
- 04 Jumper
- 03 Roper
- 02 Slider
- 01 Filler
- 05 Ballooner
- 01 Stacker



Die Pausetaste hilft! Lassen Sie den ersten und zweiten Lemming nach dem Fall aus der Einstiegsluke mit einem Sprung (Jumper) nach rechts einen Vorsprung zu den anderen Weltraumbewohnern herausarbeiten. Während der jeweiligen Flugphase färben Sie den beiden die Haare durch Verleihung der Slidefähigkeit blau. Der vordere Lemming beginnt in der Mitte des letzten Eisenklotzes links neben dem Abgrund eine Ziegelsteinmauer (Stacker) aufzustapeln. Die Mauer muß so weit rechts gebaut werden, damit bei einer späteren Sprengung keiner der Stammesbrüder aus dem Bild oder in eine Falle geschleudert wird. Der ihm folgende Wicht springt (Jumper) gegen die rechte Wand des Grabens und gleitet bis nach unten. Ist er auf der untersten Etage angelangt, muß er sofort in einen Seilwerfer (Roper) verwandelt werden, der sein Tau etwas rechts über ihm an der Unterseite der Mauerwand befestigt. Haben Sie den Zielpunkt fixiert und den Abwurf per Mausklick eingeleitet, sollten Sie die Pausetaste drücken und dann den anderen Lemming, der nun nicht mehr Ziegelsteine stapelt, gegen die rechte Begrenzung



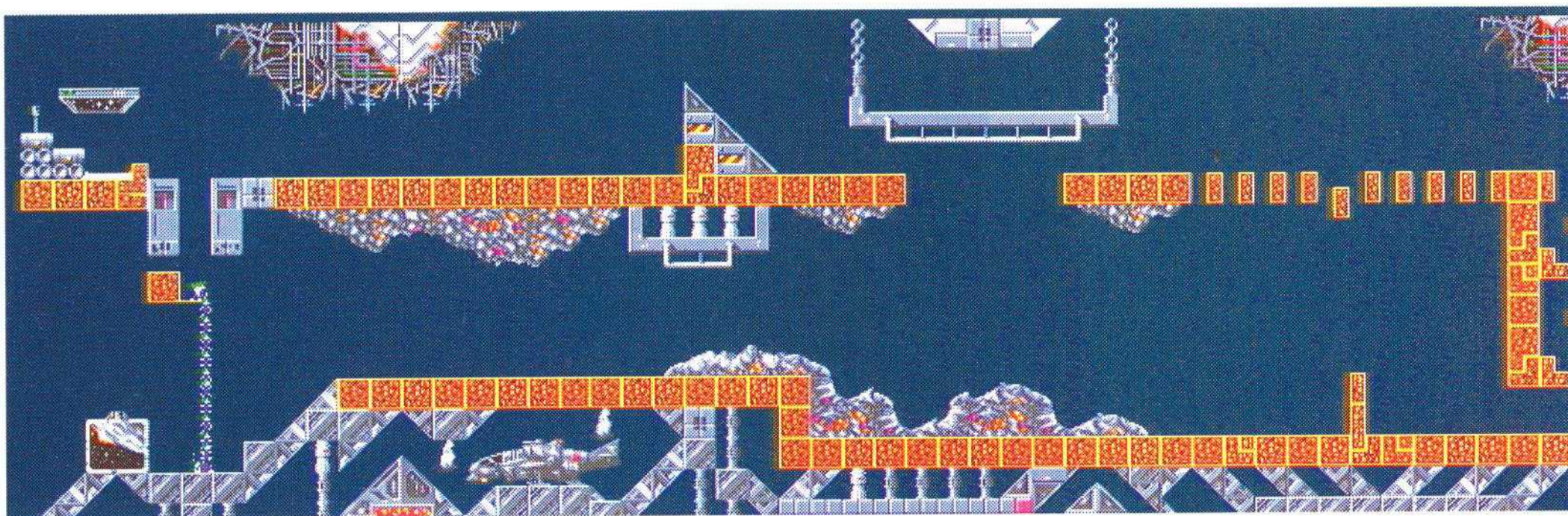
des Schachtes springen (Jumper) und ebenfalls hinuntergleiten lassen. Inzwischen hat sich der Blauschopf unten an der Decke oberhalb des Seils den Kopf gestoßen und ist das Tau wieder nach links bis unten zurückgelaufen. Drücken Sie ihm einen Ballon (Ballooner) in die Hand, und lassen Sie ihn bis zur Ebene unterhalb der festsitzenden übrigen Lemminge fliegen. Dort angekommen, dreht er nach einem kleinen Fußmarsch seine Richtung und läuft die Endschräge hinab. Von dort aus werfen Sie ein Seil (Roper) waagerecht über den Abgrund. Nun lassen Sie den anderen blauhaarigen Zwerg von unten nach oben schweben (Ballooner). Er schwebt jedoch nicht ganz weit nach oben wie sein Kollege, sondern landet eine Ebene tiefer. Von hier aus schießt er ein Tau (Roper) zur tiefsten Stelle an der Wand rechts. Sitzt das Seil dort fest, läuft der Lemming bis zum rechten Ende und sprengt (Bomber) ein Loch in die Wand. Wenn Sie wirklich die tiefste Stelle getroffen haben, geschieht dem kleinen Kerl nach dem Fall nichts. Unten kann er noch das zuvor erbaute Seilhindernis mit einer weiteren Sprengung (Bomber) beseitigen. Und noch zwei weitere Explosionen stehen an: eine am linken Ende des oberen Taus und eine weitere direkt an der Ziegelsteinmauer oben am Eingang.

6 – Lunar Olympics

Zeit: 2:45 Minuten

- 01 Climber
- 01 Shimmier
- 01 Hopper
- 01 Runner
- 01 Pole Vaulter
- 01 Filler
- 02 Jumper
- 01 Spearer





Die zur Verfügung stehende Zeit ist in diesem Level zwar knapp, aber wenn alles auf Anhieb klappt, haben Sie am Ende noch eine halbe Minute übrig. Verleihen Sie dem ersten aus der Einstiegsluke fallenden Lemming die Kletterfähigkeit (Climber). Nachdem das erste kleine Hindernis rechts vom Eingang überwunden ist, springt (Jumper) er über den Abgrund. Damit durch das Erklimmen des großen dreieckigen Hindernisses weiter rechts auf der Ebene keine Zeit verloren geht, drücken Sie dem blauhaarigen Wicht am Ende des vierten braunen Steins, also unter der von der Decke hängenden Spitze, den Stab für einen Hochsprung (Pole Vaulter) in die Hand. Auf der anderen Seite angekommen, muß der Kleine kurz danach die große Kluft zur anderen Seite überwinden: Als Affenlemming (Shimmier) springt er an die über dem Hindernis angebrachte Eisenstrebe und hangelt sich zur anderen Seite.

In der Mitte des Klotzes vor der ersten kleinen Lücke machen Sie ihn zum Dauerhüpfer (Hopper). Er könnte auch hier alle Löcher überwinden. Doch die Zeit ist knapp und daher müssen Sie versuchen, ihn nach der dritten Spalte direkt auf den etwas nach unten versetzten Stein springen (Jumper) zu lassen. Von dort kann er sich ohne Probleme nach unten fallen lassen. Sollten Sie den richtigen Moment verpassen, müssen Sie auf jeden Fall beim Stein vor der letzten Kluft schneller reagieren und ihn springen (Jumper) lassen. Wenn Sie den Sprung hier verpatzen, hüpft er weiter gegen die Wand rechts am rechten Bildschirmrand, klettert sie hoch und läuft aus dem Bild heraus.

Ist der blauhaarige Lemming unten gelandet, egal ob nach dem tiefen Fall oder durch den Schacht, lassen Sie ihn zum Sprinter (Runner) werden. Leider kann man das nicht bereits direkt hinter den ersten Hindernissen auf der oberen Etage machen: Als Läufer wird es schwierig, die Löcherfalle oben zu meistern. Nachdem der schnelle Einzelkämpfer alle Hindernisse hinter sich gelassen hat und nun gen Ausgang läuft, lassen Sie ihn noch vom rechten Rand des vorletzten braunen Steins vor der Schräge zum Eingang einen Speer (Spearer) in den braunen, freischwebenden Klotz rechts unterhalb des Eingangs werfen. Nun können Sie auch die übrigen Angehörigen des Spacestammes befreien. Einer von ihnen muß lediglich einen Eimer Füllmaterial (Filler) ausschütten, und der Weg zum Ausgang ist frei.

7 – GoSh It'S fUiL oF lEmMs

Zeit: 4:00 Minuten

05 Jumper
05 Platformer
03 Runner
01 Filler
02 Roller
03 Bazooker
01 Stomper
05 Stacker



Da Sie zu einem späteren Zeitpunkt die gleich oben am Eingang eingesperreten Lemminge befreien wollen, aber nur einen Eimer Sand besitzen, sollten Sie sofort dafür sorgen, daß der Sand nicht zu weit verlaufen kann. Lassen Sie den ersten grünhaarigen Zwerg sofort nach dem Fall aus der Eingangsluke zwei Ziegelsteine (Stacker) stapeln und ihn dann nach rechts auf den Eisenklotz und von dort etwas rechts von der ersten Niete weiter nach unten auf die untere freischwebende Plattform springen (Jumper). Nachdem sich der Kleine von seiner Bruchlandung erholt hat, läuft er nach rechts und muß eine Plattform (Platformer) zur Wand rechts bauen. Wenn er an dieser Begrenzung seine Arbeit beendet und sich umdreht, müssen Sie ihn sofort eine Ziegelsteinmauer (Stacker) hochziehen lassen. Nachdem er den letzten Stein verstackelt hat, springen (Jumper) Sie mit ihm auf die obere Ebene, an deren Ende Sie ihn eine Plattform (Platformer) nach links zur Begrenzung der eingeschlossenen Stammesbrüder bauen lassen.

Ist die Schlucht überbrückt, läuft der Lemming wieder zurück und landet schließlich nach einem tiefen Fall auf einem darunter liegenden Plateau. Nach einigen Schritten nach links beginnt der mutige Vorkämpfer mit dem Bau einer Ziegelsteinmauer (Stacker). Nachdem er den sechsten oder siebten Stein gestapelt hat, springt (Jumper) er nach rechts und läuft die Rampe

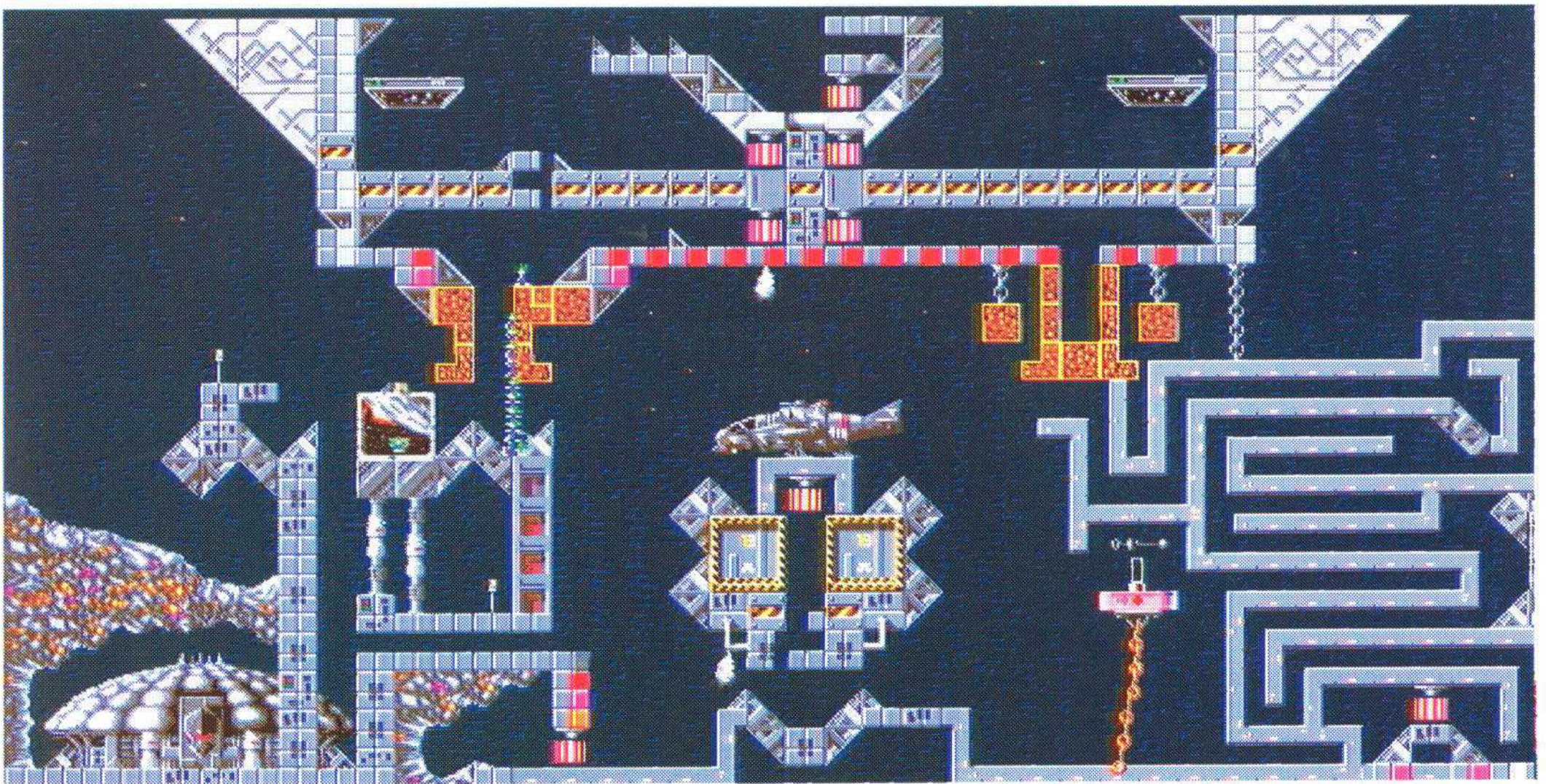


hinunter. Damit die Lemminge oben aus ihrem Gefängnis frei kommen und Sie etwas Zeit gewinnen, schütten Sie einen Eimer Sand (Filler) zwischen den beiden Ziegeln und der rechten Begrenzung aus. Den Lemming unten verwandeln Sie in einen Läufer (Runner). Am Fuße der Rampe zur Ebene über dem Ausgang, schießen Sie mit drei Schüssen aus der Bazooka (Bazooker) den Weg frei. Nach jedem Schuß, läuft der Lemming zunächst die Rampe links wieder hinauf. Da er am oberen Rand dreht, ist das auch nicht weiter schlimm. Doch achten Sie darauf, daß er sich nicht nach rechts oben aus dem Staub macht, denn dann ist er verloren.

8 – Odyssey

Zeit: 4:00 Minuten

02 Jumper
01 Rock Climber
02 Laser Blaster
01 Shimmier
02 Stacker
01 Stomper
01 Slider



Dieser Level hat es in sich! Aus zwei Einfallsluken gelangen die Lemminge ins Bild. Da die auf der rechten Seite direkt in eine Kammer gebeamt werden, aus der es kein Entrinnen von innen gibt, müssen Sie von einem tapferen Helden vom linken Eingang befreit werden. Lassen Sie also den ersten vom linken Eingang mit einem Sprung (Jumper) etwas Vorsprung gewinnen, und beginnen Sie, bei der Amiga-Version, unterhalb der hervorstehenden Plattform eine Ziegelsteinmauer (Stacker) aufzustapeln. Die Mauer muß unter dem waagerechten, nicht dem schrägen Teil, gebaut werden. Während er arbeitet, verwandeln Sie ihn in einen blauhaarigen Kletterer

(Rock Climber). Hat der kleine den elften Stein aus den Händen gleiten lassen, wird er zum Affenlemming (Shimmier), springt von der Mauer nach links oben an die Unterseite der Plattform und hangelt sich an ihr entlang. Bei der PC-Version müssen Sie mit dem vorderen Wicht am rechten Rand der kleinen Anhöhe die Mauer (Stacker) aufschichten. Während seiner Bautätigkeit lassen Sie ihn zum Kletterer (Rock Climber) werden. Hat der Lemming den zwölften und letzten Stein gelegt, lassen Sie ihn als Shimmier nach rechts gegen den kleinen Absatz über ihm springen. Er klettert den Absatz hinauf und verschwindet in der Beamzelle. Er kommt in der Gegenstelle unten links im Bild wieder heraus, klettert die Metallwand hinauf und gelangt unter die Zelle seiner Kollegen vom rechten Eingang. Die Unterseite des Gefängnisses bilden sechs kleine Steine. Der einzelne Zwerg muß nun seinen Laser (Laser Blaster) so einsetzen, daß er den zweiten Stein von links durchbrennt. Dabei muß die rechte Hälfte des Steins ganz verschwinden, aber der rechts daneben liegende Stein darf nicht beschädigt werden. Ist das Loch fertig, läuft er weiter nach rechts. Bei der Amiga-Version des Spiels müssen Sie mit einem der Grünschöpfe in der Kammer am rechten Rand den Boden durchstampfen (Stomper). Der nach rechts gelaufene blauhaarige Lemming springt an die Kette. Mit dem Ventilator blasen Sie gegen das Windrad oberhalb der Kette. Befindet sich der Kleine an der Kette innerhalb des violett umbauten Labyrinths, lassen Sie ihn die Kette, per Druck auf den gelben Knopf, loslassen. Nach einer kleinen Klettertour gelangt der Einzelkämpfer zur Beamstation und findet sich kurz darauf in der unteren linken der fünf beieinander liegenden Beamstellen oben am Eingang wieder. Er läuft weiter nach links und muß vom gelben Gestein aus mit seinem Laser (Laser Blaster) ein Loch in die Decke schmelzen. Da bei der PC-Version noch alle Männchen vom rechten Eingang in der Kammer gefangen sind, muß nun einer der Kleinen ein Loch in den Boden des Gefängnisses stampfen (Stomper). Wenn möglich, sollte der Durchbruch rechts der Mitte der Zelle entstehen. Nun können alle dem nächsten Weltraumlevel entgegenschweben.

9 – Inside The Steel Box

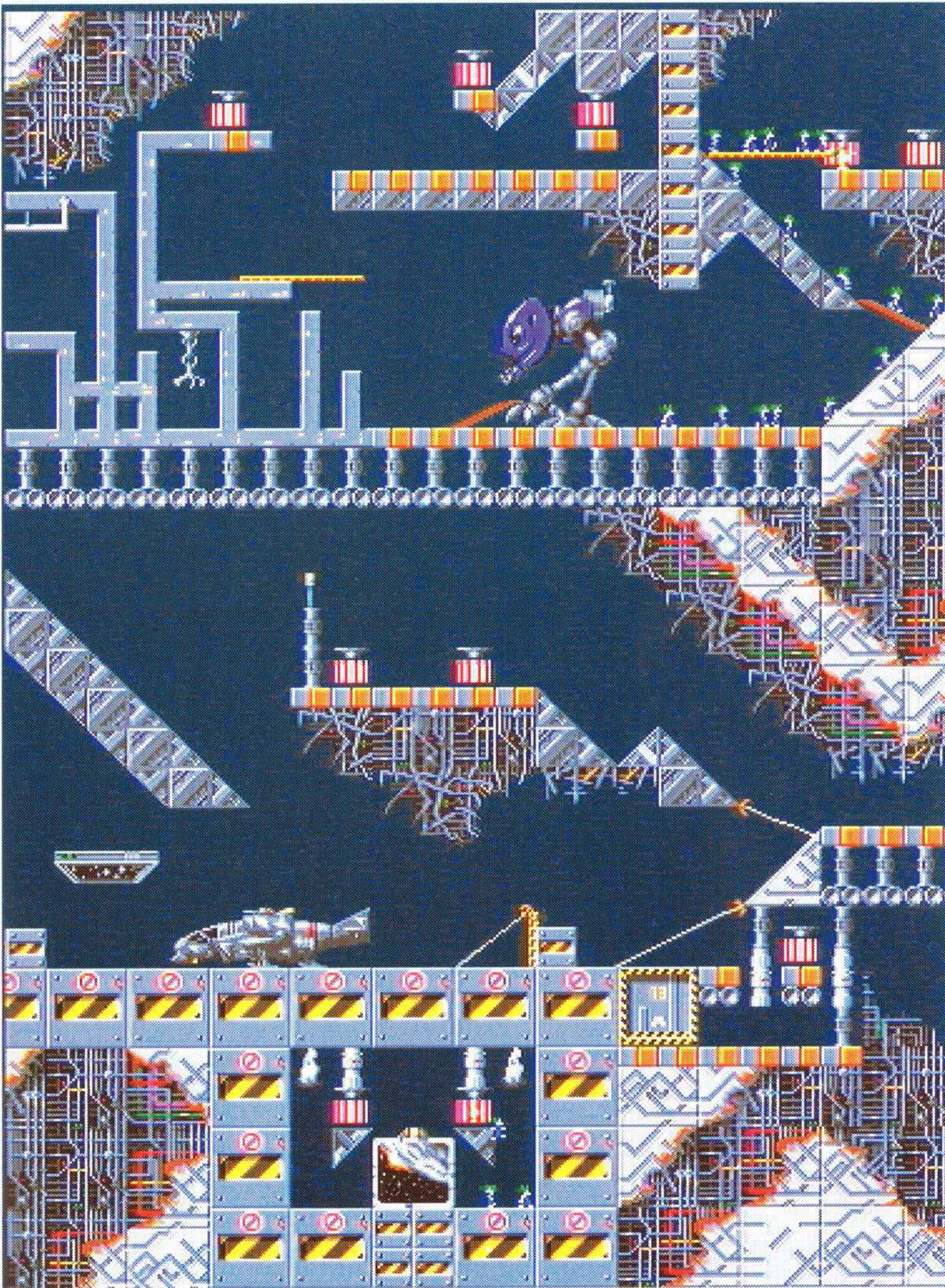
Zeit: 6:00 Minuten

03 Roper
02 Platformer
01 Runner
02 Filler
01 Stacker
02 Builder



In diesem Level ist gleich zur Überwindung des ersten Hindernisses ein genaues Auge und schnelle Reaktion gefragt. Der erste Lemming rechts am Hindernis muß vor seiner Kehrtwende so genau eine Ziegelsteinmauer auftürmen (Stacker), daß kein Zwischenraum zwischen Mauer und Hindernisblock entsteht. Steht die Mauer richtig, wandert er nach Bauabschluß nach rechts über den Block hinweg. Damit der Zwerg nicht als Abfall hinaus ins All befördert wird, muß er ein Seil (Roper) über die Schleuse mit der »13« und dem Strahlungssymbol zur Unterkante der Rampe über der Beamstation rechts werfen. Betritt er das Seil, machen Sie ihn zum Läufer (Runner). An der Eisensäule dreht er um und spannt ein weiteres Seil (Roper) von der Oberkante der erkletterten Schräge zur Rampe links über ihm. Er spurtet in die Beamzelle





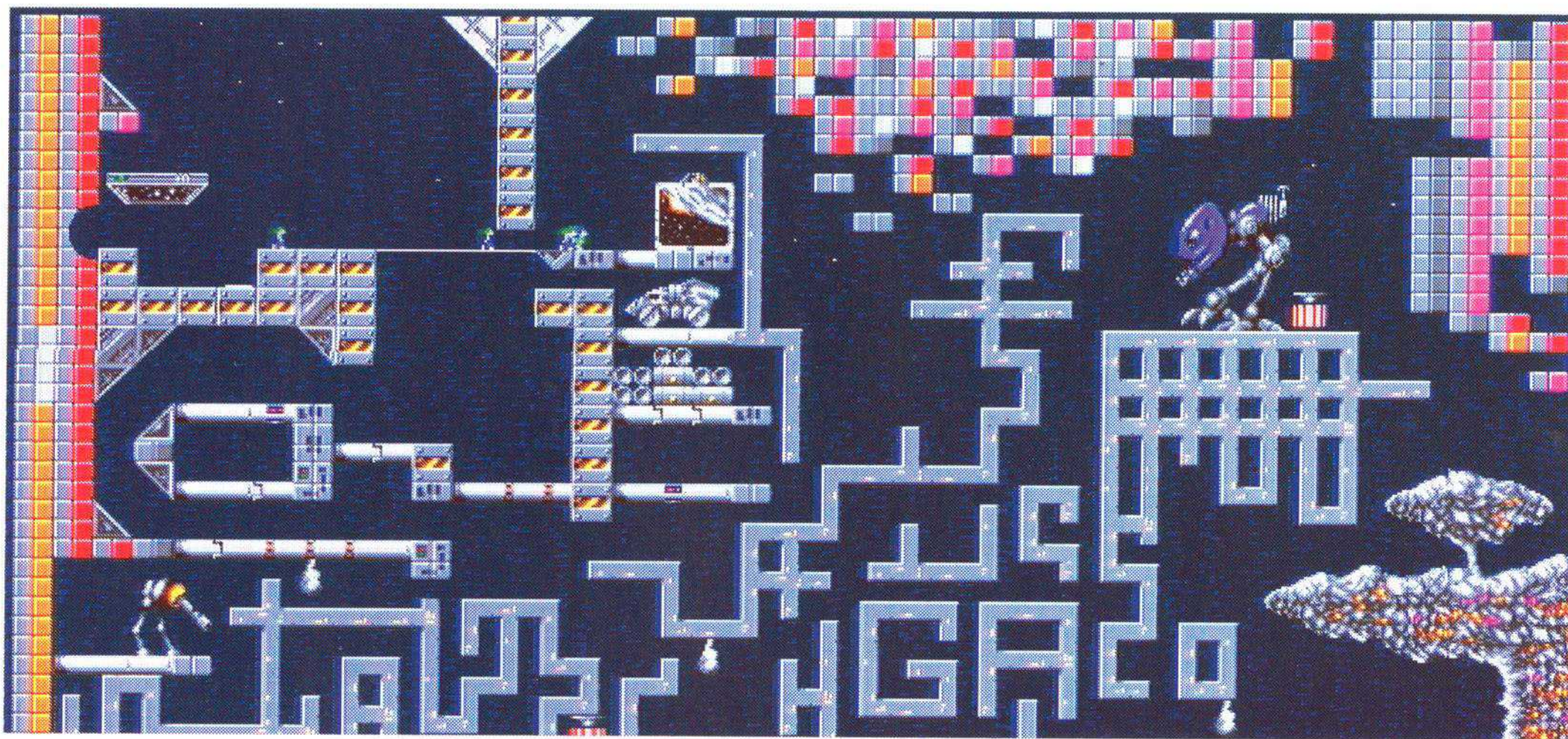
und kommt ganz oben im Bild wieder zum Vorschein. Nach einem Sprung ohne Ihre Hilfe befindet er sich auf einem blauen Stahlträger. Etwa ab der Mitte dieses Balkens baut er eine Plattform (Platformer) nach rechts, über die beiden senkrechten Stahlträger hinweg. Ist sie vollendet, springt er nach unten und muß vom zweiten goldgelben Stein von links eine Treppe (Builder) nach rechts bauen. Zwischen diesem und dem nächsten Stein befindet sich ein Auslöser für eine todbringende Falle: Der Roboter schießt auf den Winzling. Doch dank Ihrer Fürsorge ist auch diese Gefahr gebannt, und er kann nach rechts weiter und die Schräge hinauflaufen. Kurz nach seiner Drehung beginnt der Blauschopf mit dem Bau einer Treppe (Builder) nach

links, um den Weg zum Ausgang fortzusetzen. Der Pionier läuft die nächste Rampe hinauf und überbrückt nach der Drehung den Weg zu den beiden Beamstationen mit einer Plattform (Platformer). Damit nun auch die anderen Lemmings zum Ausgang gebeamt werden können, muß einer von ihnen ein Seil (Roper) über die Mauer unten am Eingang spannen.

10 – Frontier of surreality

Zeit: 5:00 Minuten

20 Bazooker
02 Club Basher
01 Glue Pourer
02 Runner
02 Rock Climber
10 Jumper



Wie auch bei anderen Stämmen, ist der zehnte und letzte Level dieses Stammes nicht gerade der schwierigste. Der erste aus dem Eingang ins Bild fallende Lemming springt (Jumper) zunächst auf den kleinen Block und dann auf den größeren, mit gelben und schwarzen Streifen markierten Stahlklotz. Er fällt anschließend nach unten und wird dort zum Läufer (Runner). An der Stahlmauer ändert er seine Laufrichtung, und Sie müssen ihn die beiden Eisenblöcke links hinauf springen (Jumper) lassen. Der Kleine fällt nach unten und läuft nach rechts über das lange Rohr, aus dem Dampf nach unten austritt. Jetzt ist es an der Zeit, ihm auch die Kletterfähigkeit (Rock Climber) zu verleihen. Vom Rohr fällt er auf den blauen Boden und springt (Jumper) nach rechts oben auf die blaue Leitung unterhalb der Stahlmauer. Der Winzling läuft und klettert weiter nach rechts. Dann kommt er aber an einem Rohrstück nicht vorbei, das waagerecht über ihm hängt. Folglich ändert er seine Laufrichtung. Wenn er den senkrecht nach oben stehenden blauen Leitungsstumpfen hinter sich hat, muß er an die blaue Rohrleitung springen, die zum Ausgang führt. Er klettert sie hinauf und fällt schließlich auf die Ausgangsebene. Von dort gießt er das Fixiermittel (Glue Pourer) nach links hin aus. Es entsteht eine Brücke. Wenn die Brücke fertig ist, brauchen Sie sich um den Blauschopf keine Sorgen mehr zu machen: Nach einem Kletterausflug läuft er in den Ausgang. Aber seine Stammesbrüder benötigen noch Ihre Hilfe. Mit Schüssen aus den Bazookas (Bazooker) gegen die linke Randbefestigung der Falle schleudern sich die Lemminge aus der Falle hinaus und laufen nach und nach zum Ausgang.



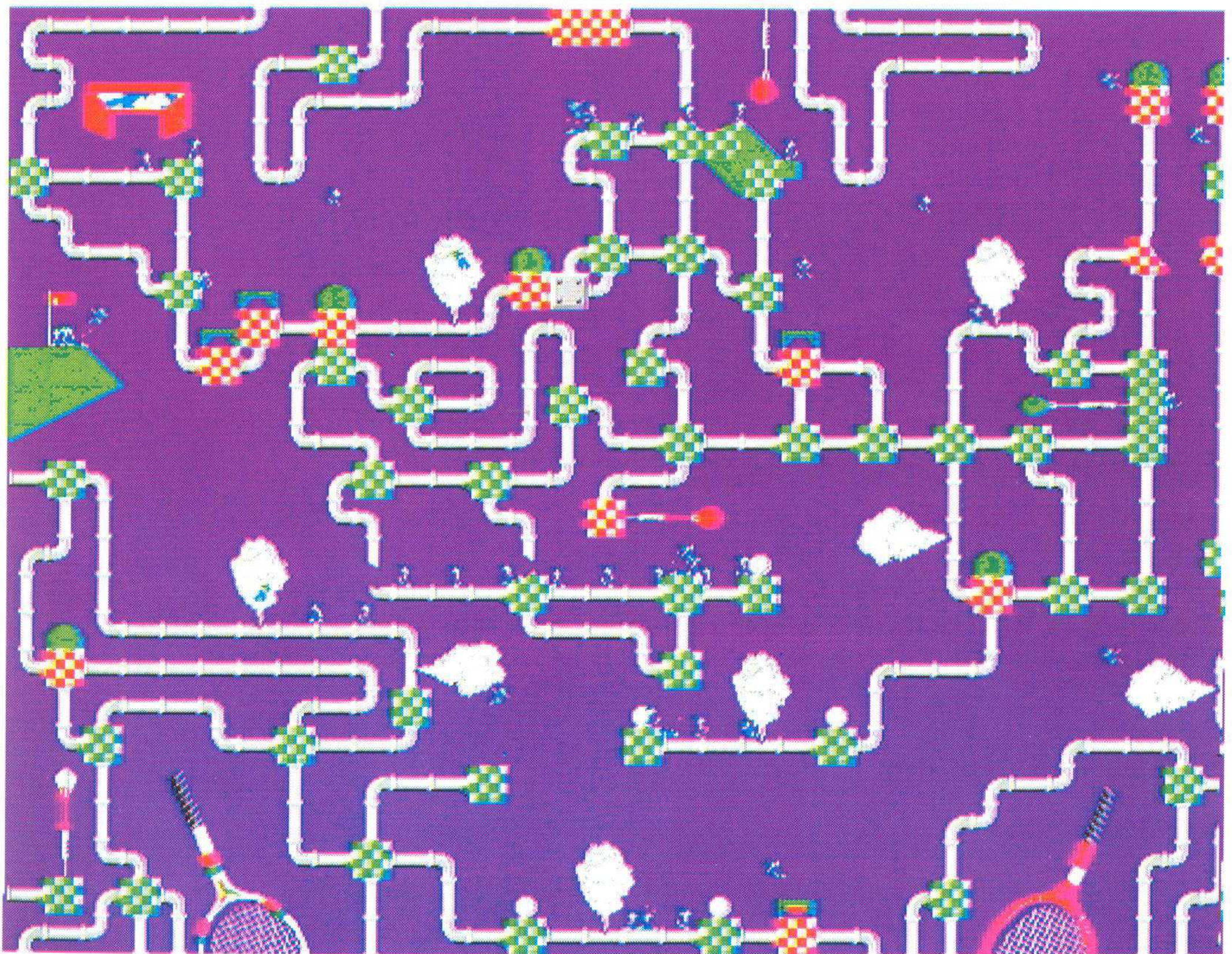
Die Muskelprotze vom Sports-Stamm

1 – Ceci n'est pas une pipe

Zeit: 9:00 Minuten

03 Flame Thrower

01 Bomber



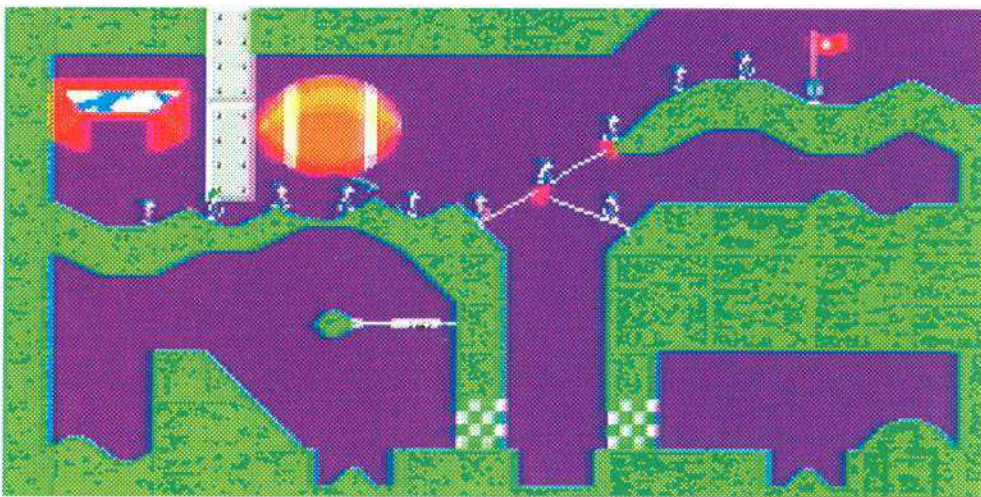
Um den ersten Sportlevel mit einer Goldmedaille abzuschliessen, brauchen Sie schon eine Portion Glück. Über Trampolin und austretenden Dampf werden die Lemminge bis kurz vor ein Rohr geschleudert, das sie mit einem Flammenwerfer (Flame Thrower) beseitigen. Anschließend geht die Reise mit den gleichen Hilfsmitteln weiter und endet jäh auf einer weiteren Leitung, die

gesprengt (Bomber) wird. Und weiter geht es im freien Flug! Leider kommen drei der Grünschöpfe bei der Bruchlandung am Trampolin ums Leben. Sollten es mehr sein oder einer nicht zwischen den beiden Kugeln landen, bekommen Sie keine goldene Ehrung. Aber das ist wirklich nur Glück. Von dort geht es sogleich weiter über vier dampfende Leitungsbrüche. Nun müssen noch zwei Rohrhindernisse nach links mit dem Flammenwerfer (Flame Thrower) beseitigt werden, und dem Flug ins Ziel steht nichts mehr im Weg.

2 – School Sports Day

Zeit: 9:00 Minuten

02 Roper
05 Flame Thrower
10 Filler
01 Twister
01 Scooper
02 Ballooner
02 Plattformer



Mit drei oder vier Stößen aus dem Flammenwerfer (Flame Thrower) ist recht schnell ein Gang unter der Stahlwand und dem Football-Ball hindurch gebrannt. Achten Sie dabei darauf, daß Sie keine Lücke nach unten schmoren. Der vordere Lemming muß dann von der Mitte der Schräge ein Seil (Roper) nach rechts oben zur Ausgangsebene spannen. Dabei dürfen nicht mehr als zwei Grünschöpfe nach unten fallen. Beeilen Sie sich also mächtig, oder

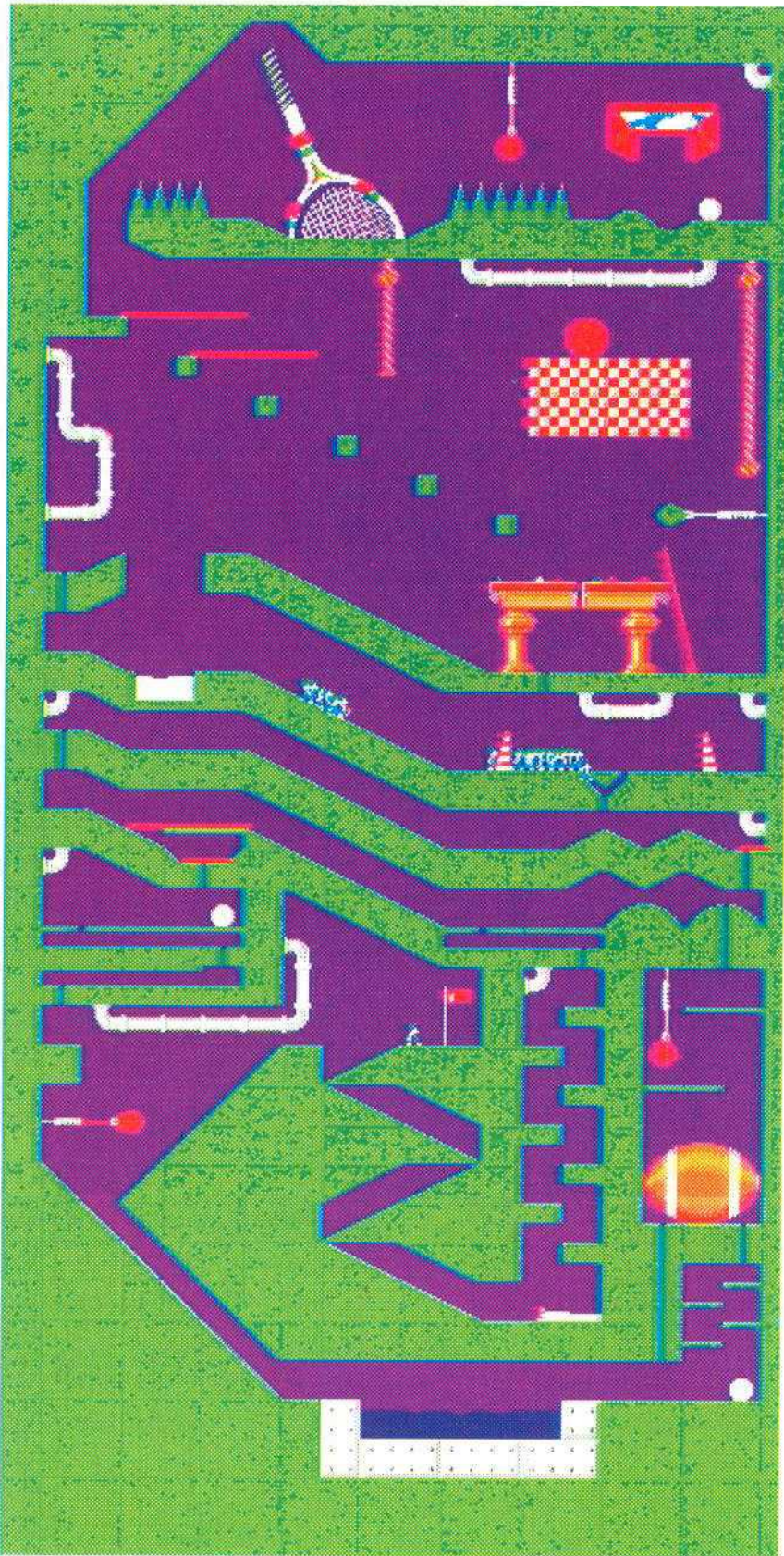
benutzen Sie die Pausetaste. Nun müssen Sie sich nur noch um die beiden Kleinen unten kümmern. Auf dem Weg nach rechts, bekommt jeder einen Ballon (Ballooner) zur Hand und wird mit Hilfe des Ventilators auf die Ebene unter dem Ausgang geblasen. Sind beide oben, wirft der erste ein Seil (Roper) vom linken Rand nach links zum anderen Tau.

3 – The Octathalon!

Zeit: 9:00 Minuten

20 Runner
20 Jumper
05 Platformer
10 Diver
05 Hopper
02 Attractor
02 Magic Carpet
05 Filler





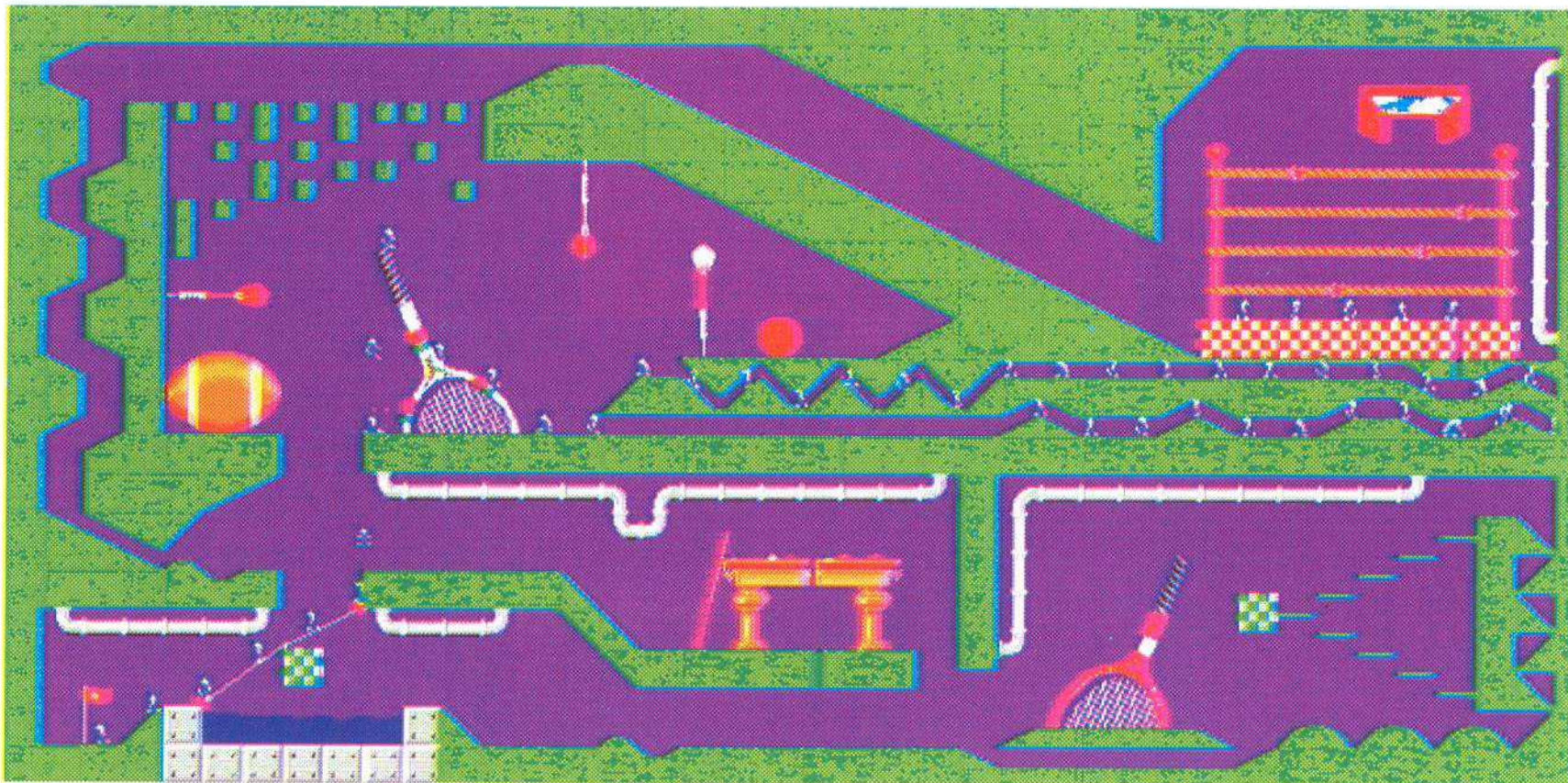
Damit der vordere Lemming einen Vorsprung vor den anderen gewinnt, lassen Sie ihn von der vierten Spitze und noch einmal von der ersten Spitze nach dem Tennisschläger aus nach links springen (Jumper). Hat er das Ende des kleinen Absatzes erreicht, beginnt er sofort mit dem Bau einer Plattform (Platformer). Sollte vor allem bei der PC-Version der erste dem Bauarbeiter folgende Winzling auf den ersten kleinen Klotz fallen, muß auch er, wie auf der Abbildung zu sehen ist, eine zusätzliche Plattform (Platformer) erstellen. Ansonsten wäre der Kleine des Todes. Wenn die anderen Lemminge kommen, ist die Plattform gerade so lang, daß alle zwar hart fallen, aber den Sturz überleben. Von selbst laufen die kleinen Wesen weiter gegen den Billardtisch und schließlich in die Grube. Der erste Lemming schüttet hier einen Eimer Sand aus (Filler) und springt (Jumper) dann nach rechts aus der Grube. Schütten Sie den Eimer nicht aus, wird es für den einzelnen Lemming schwierig, hinaus zu gelangen. Gießen Sie mehr aus, laufen ihm alle nach. Zwischen den beiden Absperrhütchen gelangt der Winzling eine Etage tiefer. Die kleine Spalte rechts muß er mit einer kurzen Plattform (Platformer) überbauen. Dann dreht er hinter der Lücke und kommt durch die Spalte links dem Ziel eine Ebene näher. Um nicht durch den nächsten Spalt nach unten zu fallen, baut er auch hier wieder eine Plattform (Platformer) und läßt sich durch die beiden kleinen Schlitz rechts über der Ausgangsflagge nach unten fallen. Hat er den Schacht durchquert, muß er noch einen Eimer Sand (Filler) vor dem kleinen Hindernis ausgießen. Oben kippt einer der anderen Lemminge zwei weitere Eimer (Filler) Sand in die Grube kippen.

4 – RRRACKETEERZ!

Zeit: 9:00 Minuten

- 01 Fencer
- 60 Jumper
- 01 Platformer
- 05 Diver
- 10 Hopper
- 20 Runner
- 05 Shimmier
- 02 Roper



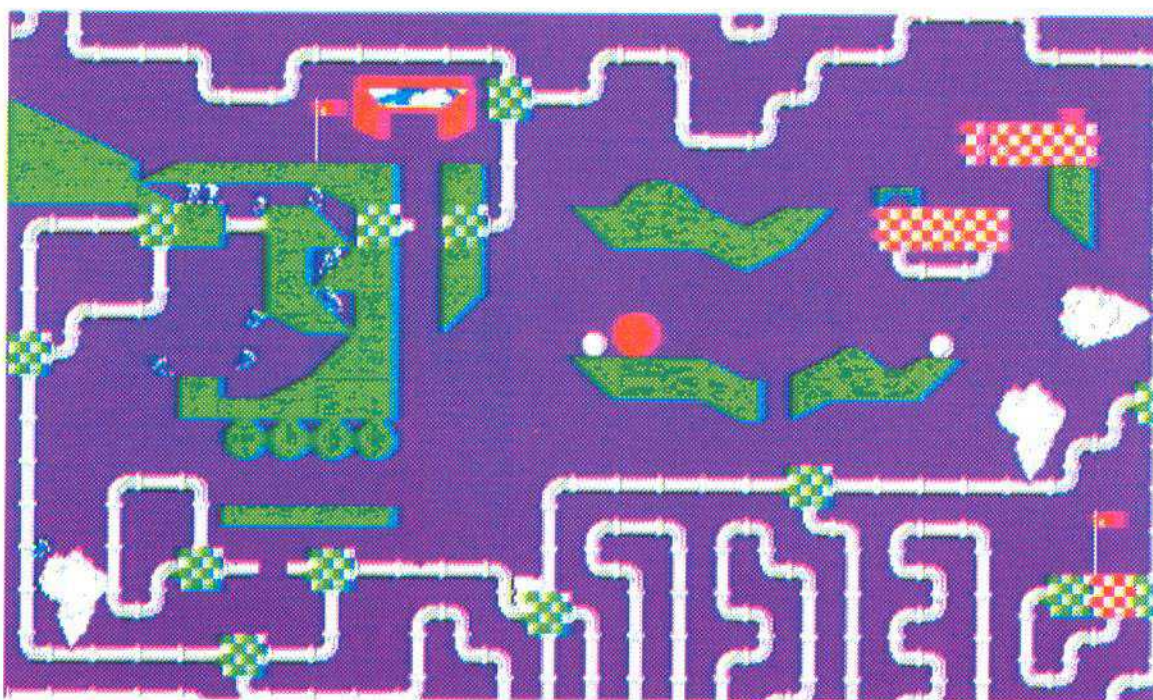


Der erste Lemming, der den gezackten Gang hinter sich gelassen hat, springt (Jumper) über das kleine Hinderniss zum Tennisschläger und läuft auf ihn hinauf. Von der Kante links neben dem Schläger springt (Jumper) er gegen den Football-Ball und stürzt nach unten. Der Kleine landet auf dem grün-weißen Stein über dem Wasser rechts vom Ausgang. Hier spannt er ein Seil (Roper) zur unteren Kante des Steins rechts oben und ein weiteres zur linken Begrenzung des Wassergrabens nach links unten. Damit die anderen Wichte nun die gleiche Sturzpartie hinter sich bringen können, muß nur noch einer von ihnen den kleinen Sandstein zum Tennisschläger durchfechten.

5 – Blow Back...

Zeit: 9:00 Minuten

10 Stomper
10 Jumper
01 Filler



Aus dem Eingang fallen die Lemminge auf ein Rohr, das der erste von ihnen sogleich durchstampft (Stomper). Von der austretenden Gasfontäne werden die Kleinen auf die Ebene geschleudert, die über der Ebene mit den drei Kugeln liegt. Die Winzlinge laufen anschließend nach rechts und fallen auf die darunter liegende Ebene. Da diese durch die Kugeln begrenzt wird, kommen die Zwerge hier nicht weiter. Wie Sie sich denken können, stört auf dem weiteren Weg vor allem die Gasfontäne, auf

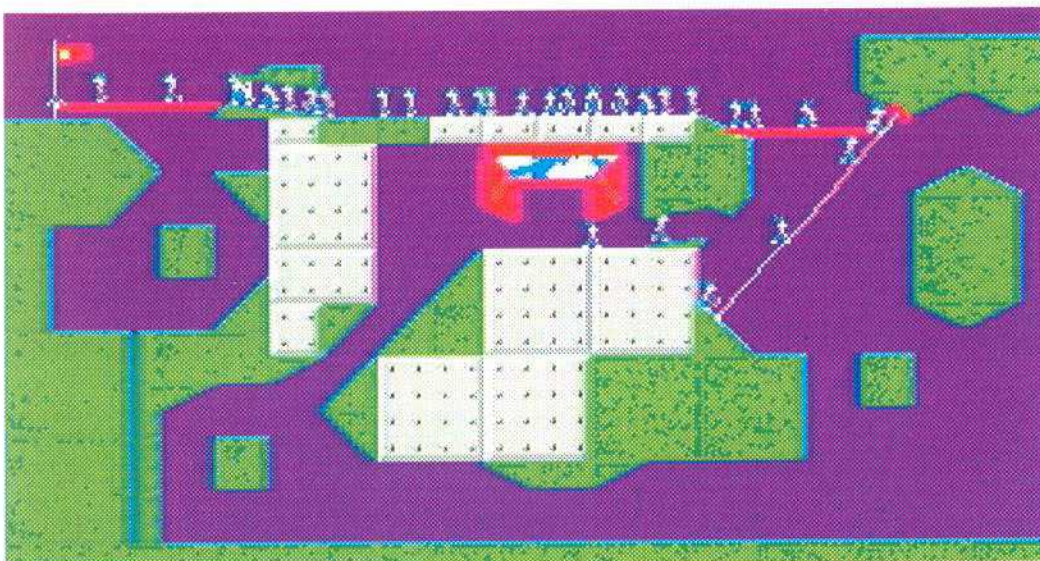


welche die Lemminge vom Eingang her fallen. Niemand kommt an ihr nach links vorbei, doch sie wird ja auch gebraucht, damit erst einmal alle Grünschöpfe den tiefen Sturz aus der Eingangsluke überleben. Warten Sie also, bis der letzte Lemming von der Fontäne nach rechts oben geschleudert wurde. Um nun das austretende Gas abzuschalten, muß ein Lemming vom rechten Rand der Plattform, auf der die munteren Wesen landen, nach rechts so auf das Trampolin springen (Jumper), daß er zu dem Absperrhahn nach rechts oben auf die andere rot-weiße Ebene hinter der Spalte gelangt. Der Wicht sperrt die Leitung ab, so daß kein Gas mehr unterhalb des Eingangs austreten kann. Kommt ein zweiter Lemming an das Rad, öffnet er die Leitung wieder. Da nun der Weg nach links ein Hindernis weniger birgt, kann die Reise weiter gehen. Einer der eingepferchten Grünschöpfe stampft (Stomper) ein Loch nach unten. Die nach rechts laufenden Winzlinge werden wieder nach oben geschleudert und schließen sich später den nach rechts laufenden an. Die kleine Röhrengarbe muß lediglich mit einem Eimer Sand (Filler) gefüllt werden, und schon geht die Wanderung über die frühere Austrittsstelle des Gases weiter nach links. Zwischen den beiden grün-weißen Blöcken unterhalb der Tennisbälle muß einer der Winzlinge ein Loch stampfen (Stomper), damit alle Stammesbrüder von der Fontäne auf der linken Seite nach rechts oben zu dem Aufgang zum Ausgang geschleudert werden.

6 – Double Trouble

Zeit: 6:00 Minuten

10 Rock Climber
02 Fencer
10 Jumper
01 Exploder
01 Roper
01 Super Lem!
02 Platformer



In diesem Level hat die Pausetaste wieder einmal eine bedeutende Rolle: Also Finger 'drauf! Der erste Lemming schlägt mit einem Degen (Fencer) einen Gang nach rechts durch die grüne Wand. Der zweite Wicht wendet noch vor Fertigstellung vorn im Gang und läuft nach links. Damit auch der dritte und vierte Zwerg den Pionier nicht bei seiner Arbeit stören, springen (Jumper) sie gegen die Wand über dem Tunneleingang und laufen dann nach links. Damit sie nicht

in den Gang nach links unter die Eingangskammer laufen, müssen die drei auch gegen die linke Wand springen (Jumper) und dort ihre Laufrichtung wiederum ändern. Währenddessen hat der vordere Lemming den Tunnel längst durchfochten und von der grünen Rampe, auf die er fällt, ein Seil (Roper) nach rechts oben zu der linken aus der Decke hervorstehenden Spitze gespannt. Nachdem sich einer der ersten Zwerge an der Spitze umgedreht hat, baut er eine Plattform (Platformer) nach links zu der Ebene über dem Eingang. Dort angelangt, können Sie

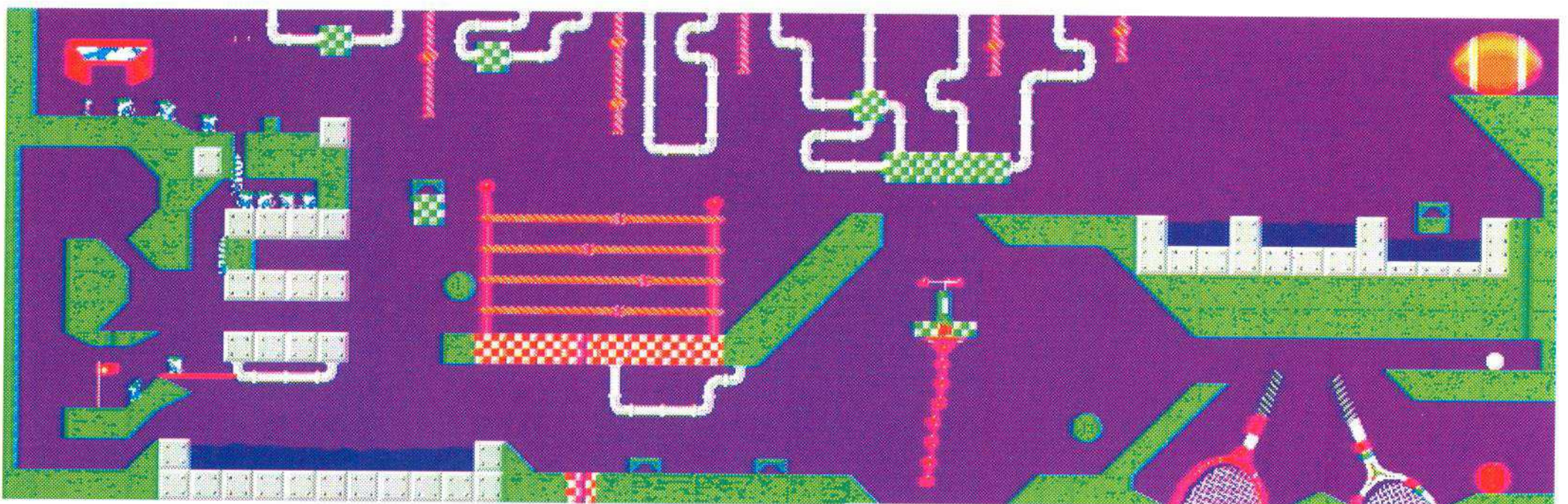
sich der Hilfe des SuperLems (Super Lem!) bedienen: Fliegen Sie ihn zu der kleinen Fläche unterhalb des Hindernisses am rechten Rand dieser Ebene, und bauen Sie mit ihm eine Plattform (Platformer) nach links zu der Fläche, auf der sich der Ausgang befindet. Kommen Sie mit der Steuerung des kleinen Fliegers nicht zurecht, verwandeln Sie einen der nach links laufenden Lemminge in einen Kletterer (Rock Climber) und überwinden so das Hindernis. Dieser Bergsteiger-Lemming baut nun vom äußersten linken Rand eine Plattform (Platformer) nach links gen Ausgang.

Anschließend durchfechtet (Fencer) einer der grünhaarigen Winzlinge das Hindernis nach links, und schon können alle dem Ausgangsfähnchen entgegenlaufen.

7 – The Sun Sign Selection

Zeit: 9:00 Minuten

- 01 Magno Boots
- 01 Ballooner
- 01 Kayaker
- 01 Platformer
- 05 Shimmier
- 20 Jumper
- 01 Pole Vaulter
- 01 Laser Blaster



Springen (Jumper) Sie mit dem ersten Lemming nach links über den kleinen grünen Klotz und dann auf den Eisenklotz am Ende der Eingangsebene. Vom rechten Rand dieses Quaders geht es mit einem Sprung (Jumper) über das Trampolin zu den waagerecht gespannten Seilen. Auf dem obersten Tau läuft der Grünschof nach rechts und muß dabei über die kleine Spalte und dann über die Begrenzungsstange nach rechts springen (Jumper). Da der Winzling gleich mit der Kette weiter befördert werden soll, versetzen Sie die Kette in Schwingungen. Bei mir hat es sich bewährt, den Ventilator schon dann einzusetzen, wenn der Kleine etwa auf der Mitte der grünen Rampe ist. Ist der Zwerg an der Kette, müssen Sie den richtigen Moment abpassen und ihn auf die rechte Seite fallen lassen. Achten Sie dabei darauf, daß er nicht gleich unter dem Tennisball zerquetscht wird. Geht der Grünschof links vor der Gefahrenstelle zu Boden, sollte



er diese mit einem Sprung (Jumper) hinter sich bringen. Er läuft die Rampe hinauf, fällt auf den Schläger und muß von der Spitze des Griffs als Affenlemming (Shimmier) nach rechts klettern. An der kleinen weißen Kugel kommt er nicht vorbei. Dort läßt sich der Lemming fallen und wandert zurück nach links. Die Tennisschlägerschlucht überwindet er wieder als Affenlemming (Shimmier). Wie schon zuvor, muß der Zwerg am Tennisball mit einem Sprung (Jumper) vorbeikommen und anschließend mit einem Quentchen Glück an die schwingende Kette springen (Jumper). Nun muß wieder geblasen werden, damit das putzige Wesen auf der anderen Seite abgesetzt werden kann.

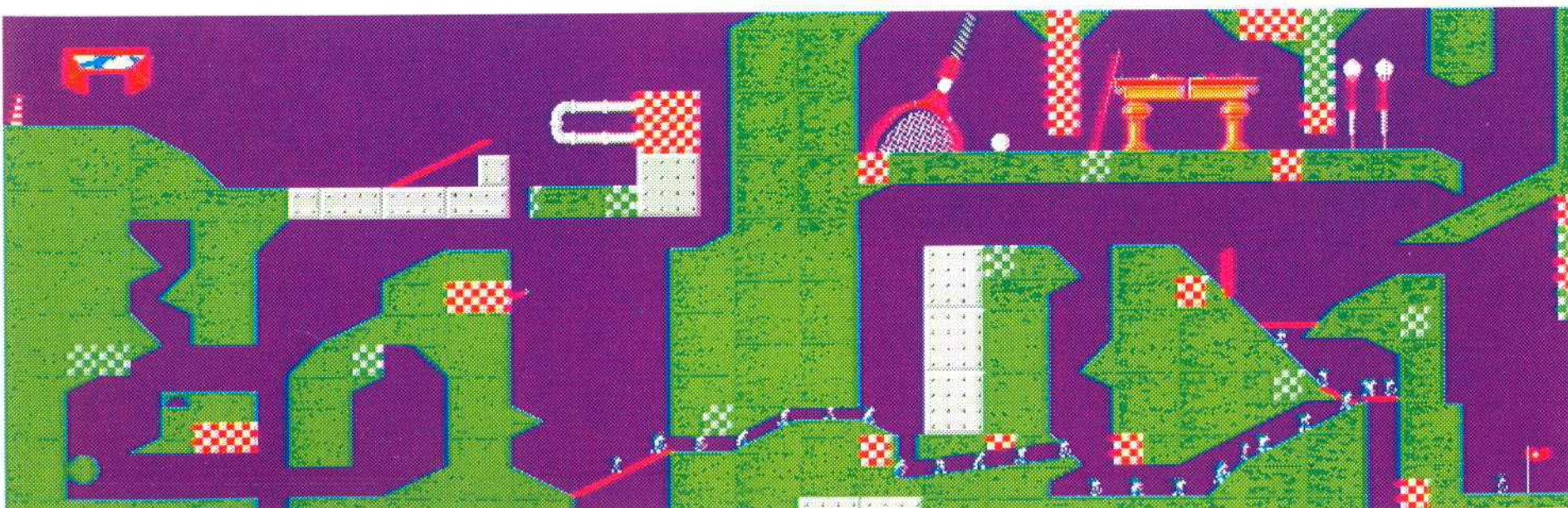
Sollten Sie es nun nach einigen Versuchen bis hierher geschafft haben, kann ich nur gratulieren. Der Rest ist ein Kinderspiel. Über die kleine Spalte im rot-weißen Stein muß der Pionier hinwegspringen (Jumper). Nachdem er ins Wasser gefallen ist, benutzt er sein Schlauchboot (Kayaker), um auf die andere Seite des Wasserbeckens zu gelangen. Dort läuft er unter der Ausgangsebene zur Wand, dreht sich und fliegt dann mit einem Ballon (Ballooner) nach oben zur Ebene über dem Ausgang. Hier läuft er nach rechts bis zur Ausgangsebene, von deren höchsten Punkt aus er eine Plattform (Platformer) nach rechts baut. Wenn ihm das Baumaterial ausgeht, steht er auf, stößt sich den Kopf am Rohr und läuft dann nach links zum Ausgang.

Zu guter Letzt muß oben am Eingang noch ein nach rechts laufender Lemming mit Magnetschuhen (Magno Boots) ausgestattet werden. Er läuft über die Hindernisse hinweg, an Wänden und Decken entlang, bis zu dem ersten Eisenblock unter dem grünen Hindernis am Eingang. Hier benutzt der Kleine seinen Laser (Laser Blaster) und brennt damit ein Loch hoch zu seinen Stammesgenossen. Der Weg ist dann für alle frei.

8 – Run the Risk

Zeit: 9:00 Minuten

- 03 Platformer
- 02 Archer
- 02 Super Lem!
- 02 Stacker
- 01 Fencer
- 05 Builder
- 02 Pole Vaulter
- 03 Stomper



Der erste Lemming springt mit dem Stab (Pole Vaulter) auf das Rohr auf der rechten Seite dieser Ebene. Dazu muß er etwas rechts neben der Rampe angeklickt werden. Der ihm vom Eingang her folgende Grünschof springt auch mit einem Stab (Pole Vaulter) nach rechts, muß aber gegen das Rohr prallen und auf der Ebene mit den beiden grün-weißen Bodensteinen fallen. Er springt dazu schon auf dem unteren Teil der Rampe ab. Der dritte Wicht baut eine Treppe (Builder) nach rechts bis knapp vor den Eisenblock. Er beginnt mit dem Bau über der sechsten Niete vor dem Begrenzungsblock. So kann man später mit nur einem Versuch einen in die richtige Richtung laufenden Zwerg die Treppe vollenden lassen. Der Stabhochspringer hat sich inzwischen von den Folgen seiner Landung erholt, läuft nach rechts und fällt auf den kleinen Vorsprung mit der Rampe. Von hier aus schießt er einen Pfeil (Archer) nach links in den rot-weißen breiten Stein. Damit er nun nicht hinunter fällt und am Boden zerschmettert wird, muß er als SuperLem (Super Lem!) einfach nach links gegen die Wand oberhalb des Pfeils fliegen. Er erholt sich rasch und fällt dann bis auf die abschüssige Rampe vor dem unteren Bildschirmrand. Von der rechten Kante aus baut er eine doppelt lange Treppe (Builder) nach recht zu dem kleinen Gang. Bevor er auf der anderen Seite anschließend gegen die großen Metallblöcke stößt, stampft er ein Loch hinter dem rot-weißen Stein in den Boden. Ist das Loch tief genug, fechtet (Fencer) er einen Gang nach rechts.

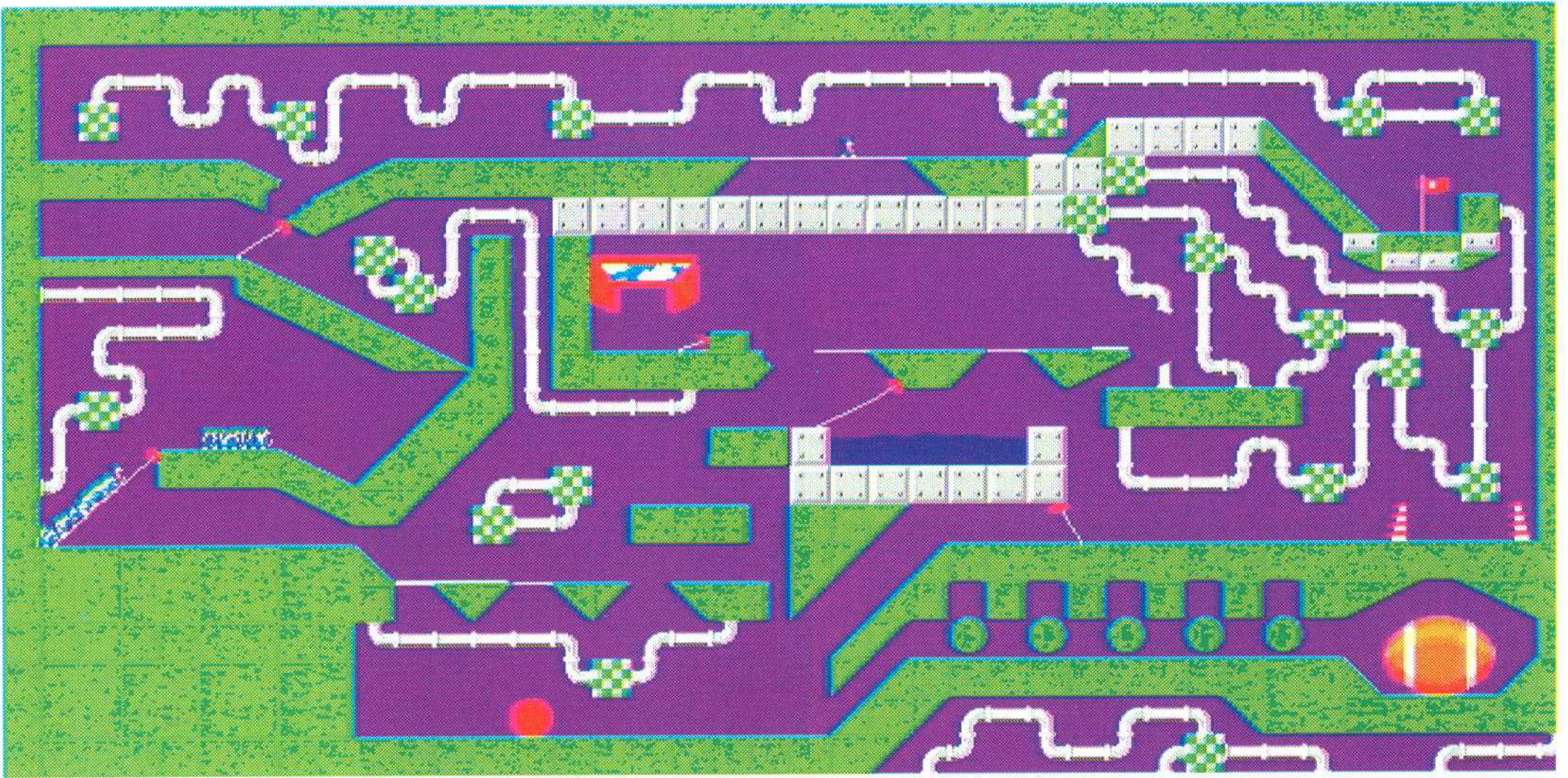
Der Kleine wandert nach rechts die Rampe hinauf und muß an deren Ende eine Plattform (Platformer) über die Schlucht bauen. An der Wand dreht er sich um, geht einige Schritte zurück bis auf das Grün und muß eine Treppe (Builder) zu der etwas höher gelegenen Rampe nach links errichten. Damit er und auch die ihm folgenden Lemminge später nicht immer im Kreis laufen, stapelt der Wicht etwa auf Höhe des rot-weißen Steins in der Rampe eine Ziegelsteinmauer (Stacker) auf. Ist er damit fertig, läuft er nach links, fällt die Vorsprünge hinunter und prallt an der selbstgebauten Ziegelsteinmauer ab. Nun kann er eine Plattform (Platformer) nach rechts zu der letzten Rampe vor dem Ausgang bauen. Hat er diese fertig gestellt, ist nur noch ein Hindernis zu überwinden: Die Fallhöhe bis zur Flagge ist einfach viel zu groß. Daher muß er den rechten Teil des Absatzes vor dem Ausgang bis zur Hälfte nach unten stampfen (Stomper). Um ihn auf der richtigen Höhe zu stoppen, brauchen Sie ihn nur in einen SuperLem (Super Lem!) zu verwandeln und das Steuerkreuz unter seine Füße zu stellen. Er kann nun schon einmal in Ziel laufen. Doch nun zu den übrigen Lemmingen: Der einzelne Winzling vorn, muß links ein Loch so in den karierten Stein stampfen (Stomper), daß er auf den Pfeil fällt. Anschließend kann die Treppe nach rechts zu dem Hindernis von einem der vielen Grünschöpfe vollendet werden.

9 - The Nervous Network!

Zeit: 9:00 Minuten

- 01 Rock Climber
- 10 Jumper
- 01 Scooper
- 03 Glue Purer
- 03 Bomber
- 02 Slider
- 02 Shimmier
- 05 Roper





Nun zu den anderen Stammesbrüdern. Einer von ihnen muß über das Hindernis nach rechts springen (Jumper) und dann eine Sprengung (Bomber) so vornehmen, daß er selbst links des Wasserbeckens landet. Von hier spannt er ein Tau (Roper) nach rechts oben zu der schwebenden grünen Ebene. Nachdem er an der höheren Seite des Bandes gedreht hat, läuft er nach links und landet auf einer dreieckigen Ebene. Hier gießt der Kleine einen Eimer Leim (Glue Pourer) aus und läuft anschließend nach links weiter. Der Wicht stößt nach einem kurzen Spaziergang an die linke Wand und ändert seine Laufrichtung. Nach der Drehung spannt er ein Seil (Roper) vom Boden zur oberen Ecke der Ebene rechts über ihm. Der Weg ins Ziel ist nun auch für ihn frei. Damit alle anderen Lemminge seinem Weg folgen können, muß einer aus der Menge nur noch ein Seil (Roper) von der Mitte aus zur oberen linken Kante des Hindernisses am Eingang spannen.

Nun zu den anderen Stammesbrüdern. Einer von ihnen muß über das Hindernis nach rechts springen (Jumper) und dann eine Sprengung (Bomber) so vornehmen, daß er selbst links des Wasserbeckens landet. Von hier spannt er ein Tau (Roper) nach rechts oben zu der schwebenden grünen Ebene. Nachdem er an der höheren Seite des Bandes gedreht hat, läuft er nach links und landet auf einer dreieckigen Ebene. Hier gießt der Kleine einen Eimer Leim (Glue Pourer) aus und läuft anschließend nach links weiter. Der Wicht stößt nach einem kurzen Spaziergang an die linke Wand und ändert seine Laufrichtung. Nach der Drehung spannt er ein Seil (Roper) vom Boden zur oberen Ecke der Ebene rechts über ihm. Der Weg ins Ziel ist nun auch für ihn frei. Damit alle anderen Lemminge seinem Weg folgen können, muß einer aus der Menge nur noch ein Seil (Roper) von der Mitte aus zur oberen linken Kante des Hindernisses am Eingang spannen.

10 – Take up Archery

Zeit: 9:00 Minuten

10 Jumper

10 Archer

03 Runner

05 Spearer

02 Roper

01 Roller

01 Hopper

01 Pole Vaulter



Dieser Level ist nur mit Geschick, Geduld und Glück zu schaffen. Meiner Meinung nach gehört er zu den schwierigsten des ganzen Spiels. Noch während des Falls aus der Eingangsluke klicken Sie den ersten Lemming als Läufer (Runner) an und färben ihm so

die Haare blau. Von der Mitte des großen Blocks vor dem Abgrund springt (Jumper) der Kleine nach rechts und landet auf einer Rampe. Von hier muß er nun schnell zwei Pfeile (Archer) nacheinander nach links in den dünnen Quader unter dem grün-weißen schießen. Er selbst springt auf diese beiden Pfeile, auf welche die anderen Stammesbrüder fallen, und stürzt nach rechts hinunter. Glücklicherweise kann er sich unten schneller aufrappeln als die Grünschöpfe und rennt so schnell, daß er einen kleinen Vorsprung vor den anderen hat. Vom rechten Rand des rot-weißen Blockes aus wirft er ein Seil (Roper) zu dem Rohr steil nach oben rechts. Das Fadenkreuz für den Zielpunkt des Wurfes wird dabei auf den Rand der Schelle über dem gebogenen Rohrstück gerichtet. Das Tau spannt sich dann so, wie in der Abbildung zu sehen ist. Von der oberen Befestigung des Seils aus muß ein weiteres Band steil nach links oben gespannt werden. Es muß etwa auf der Höhe der Ebene unter den beiden roten Pfeilen enden. Nun brauchen Sie viel Glück, denn jetzt kommt der schwierigste Part. Die grünhaarigen Lemmings müssen nacheinander von der höchsten Stelle, die sie erreichen, Speere (Spearer) nach rechts oben zur Ausgangsebene werfen. Mindestens drei davon müssen ineinander steckenbleiben! Anschließend müssen sie diese Brücke mit Pfeilen (Archer) bis zum Seil hinunter verlängern. Um den letzten Pfeil (Archer) als Verbindungsstück zum Seil zu schießen, müssen Sie einen Grünschoß nach rechts auf den Brückenkopf springen (Jumper) und von dort nach unten zielen lassen. Viel Glück! Ich brauche dazu jedesmal bestimmt zehn Versuche.



POWER PLAY

Die LEMMINGS 2 Spiel-Power

... nun wuseln sie wieder, die sympathischen, kleinen Kerle mit den grünen Haaren, und tappen in jede Falle. Und wieder gibt es nur eine Rettung: Sie ! ... und Ihre ausgezeichnete Spielstrategie.

»Lemmings 2, the Tribes« fesselt Sie auf jeden Fall so sehr, daß Ehekrisen an der Tagesordnung sind, die Arbeit liegenbleibt, Ihr Chef sich über ausufernde Mittagspausen bis zum Feierabend beschwert und Sie langsam, aber sicher wahnsinnig werden. Flüstert Ihnen bereits nachts im Traum eine Lemming-Fee strategische Tricks zu, oder haben Sie Alpträume von ausgelöschten Lemming-Stämmen? Dann wird es höchste Zeit, daß Sie sich dieses Buch zulegen!

Hier finden Sie alles, was Sie brauchen, um ein exzellenter Lemming-Retter zu werden. Es gibt nicht nur Lösungen zu allen 120 Levels, sondern auch Antworten auf alle wichtigen Fragen, die Sie beschäftigen: Kann es vielleicht sein, daß einige Levels unlösbar sind? Kommen alle 720 Lemmings mit dem Leben davon? Was haben die kleinen grünhaarigen Typen mit Michael Jackson gemeinsam, wo liegt der Unterschied zwischen Heino und den Musik-Lemmings. Wird SuperLem irgendwann auf SpiderLem treffen?

Hier der Inhalt kurz und knapp:

Daten, Fakten und Tips zu allen 52 Lemming-Fähigkeiten.

Profi-Know-how und Grafiken zu allen Spielproblemen.

Lösungsvorschläge für alle 120 Levels (mit Goldmedaillen-Garantie!)

Das ist sicher: Mit diesem Buch werden Sie zum absoluten SuperLem!



ISBN 3-87791-494-2



9 783877 914946 01980
DM 19,80 sFr 19,80 öS 154,-