

Markt&Technik

RAINER BABIEL
MARION STEFFEN

DIE LEMMINGS SPIEL-POWER 3



Die Lemmings 3 Spiel-Power

Rainer Babel
Marion Steffen

DIE LEMMINGS SPIEL-POWER 3



Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH



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 »Lemmings 3, All New Worlds Of Lemmings« ist geschützt für die Fa. Psychosis Limited, GB

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen wurden dem Computer-Spiel »Lemmings 3, All New Worlds of Lemmings« der Fa. Psychosis Limited, GB, entnommen

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

98 97 96 95

ISBN 3-87791-726-7

© 1995 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München
Lektorat: Birgit Ellissen
Herstellung: Martin Horngacher
Druck: Offizin Andersen Nexö, Leipzig
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Printed in Germany

Inhalt

1. Vorwort	5
2. Die Classic-Welten	7
3. Die Shadow-Welten	55
4. Die Ägypten-Welten	93

Vorwort

Hallo!

Die Rettungsaktionen zum Schutze der Lemminge gehen weiter. Nach diversen Weihnachtsversionen und dem zweiten Teil »The Tribes!«, dazu ist übrigens ein gutes Buch bei Markt&Technik erschienen, stehen weitere 90 Level in der bisherigen Trilogie zur Lösung bereit. In diesem Buch finden Sie zu allen Levels Lösungswege, die vielleicht nicht immer die kürzesten sind, aber stets zur Rettung aller Lemminge führen.

Ganz ehrlich, wir sind hin und wieder auch verzweifelt, konnten einige Bilder selbst nach stundenlanger Überlegung nicht lösen. Bis dann plötzlich ein Geistesblitz kam und wir diesen sch... Level doch zu Ende spielen konnten. Sie können also beruhigt sein: Wie Ihnen geht es den meisten Spielern von »All New World of Lemmings«. Irgendein Level scheint unlösbar. Die nörgelnden Eltern oder Partner scheinen gar kein Verständnis für schwerwiegende Probleme zu haben, und man selbst denkt über einen Krankenschein nach, um endlich genug Zeit für diesen einen verdammt Level zu haben. Damit soll nun aber wirklich Schluß sein.

Der dritte Teil der Lemmingsaga ist nicht mehr ganz so kompliziert wie die vorangegangenen. Neben dem Unterschied, daß Funktionen aufgesammelt und abgelegt werden können, sind erstmals Gegner in der Welt der Lemminge zu finden. Neben den nett animierten Tieren ist unserer Ansicht nach die Art, wie oftmals ein Lemming getötet wird, viel zu blutrünstig geraten. Das hätten sich die Programmierer wirklich besser sparen und dafür guten Geschmack und Spielwitz beweisen können.

Viel Spaß mit Ihren kleinen, grünhaarigen Lemmingsen!

im März 1995

Marion Steffen und Rainer Babel

Die Classic-Welten

Classic 1

Der erste aus der Eingangsluke fallende Lemming läuft nach rechts und fällt am Ende der oberen Ebene nach unten. Der dritte Grünschoß läuft auch nach rechts. Ihn sollten Sie als Blocker aufstellen und so den weiteren Weg der kleinen Selbstmörder zunächst auf der oberen Plattform beenden.

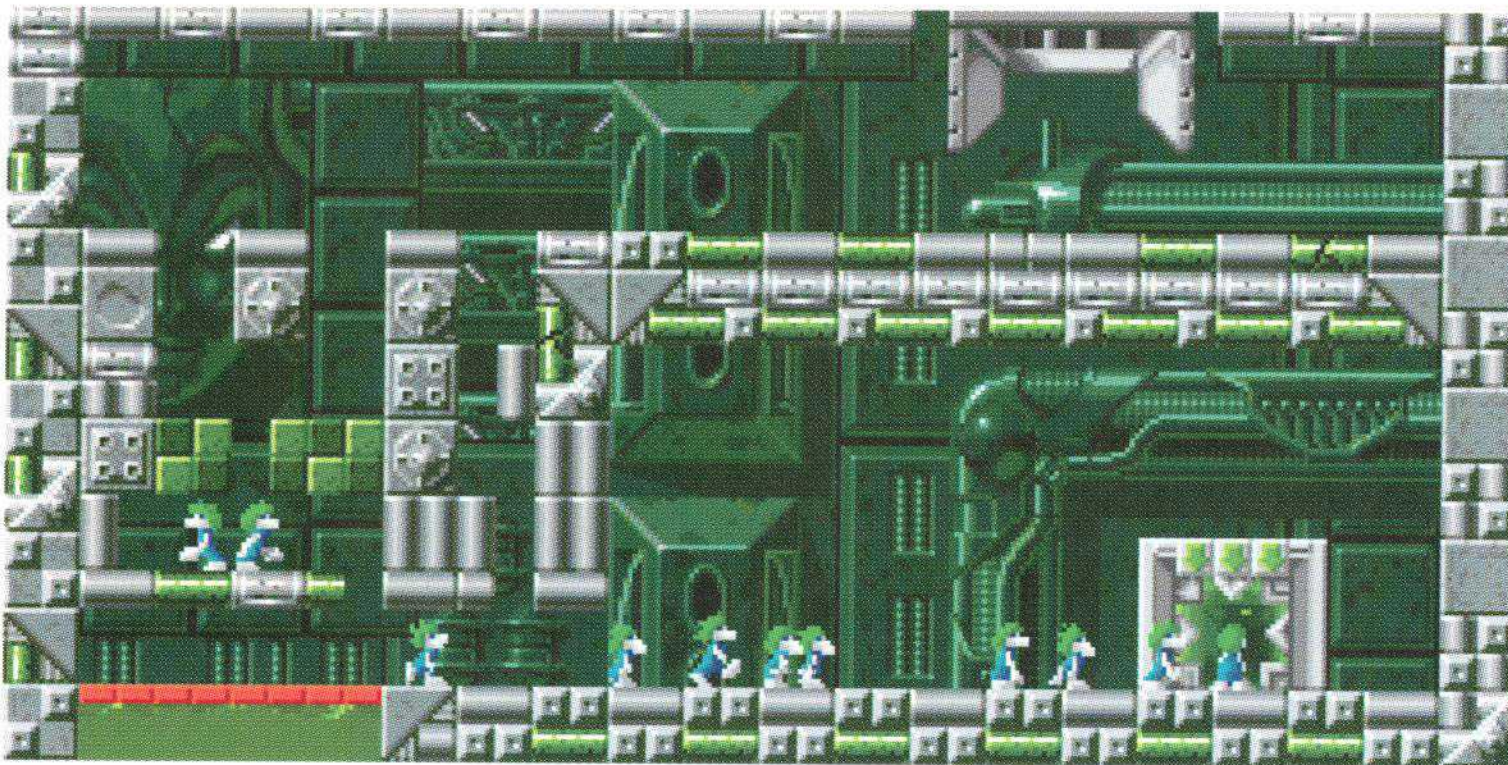
Unten ist der einzelne Wicht in einen Graben gelaufen, aus dem er ohne Ihre Hilfe nicht mehr heraus gelangt. Lassen Sie ihn nach links Richtung Ausgang springen, und befreien Sie ihn so aus seiner mißlichen Lage. Damit den später nachfolgenden Lemmingen nicht das gleiche widerfährt, lassen Sie das eben befreite Kerlchen nach sei-



nem Sprung zu einem Blocker werden. Da die anderen grünhaarigen Wichte nun nicht mehr in die Kuhle fallen können, kann die obere Blockade aufgehoben werden: Klicken Sie den Lemming, der auf der oberen Ebene seine Kollegen aufhält mit aktiviertem Laufen-Symbol an. Die munteren Gesellen setzen ihren Weg fort, fallen die Eingangsplattform hinunter und laufen nach der Kehrtwende am Blocker zum Ausgang. Sind alle Lemminge in Sicherheit, können Sie auch den letzten Grünschoß im Bild wieder laufen lassen und so den ersten klassischen Level beenden.

Classic 2

Oben rechts fallen die Lemminge durch das bekannte Tor ins Bild. Der zweite unterhalb der Einlaßluke nach links laufende, grünhaarige Zwerg muß als Blocker seinen Stammesgenossen den Weg versperren. Der vor ihm bereits nach links gewanderte Wicht muß die ersten Schritte zur Befreiung der beiden unten links im Bild eingeschlossenen Lemminge beschreiten. Beim Überschreiten der ersten dünnen Abdeckung wird sie so dünn, daß alle weiteren Freunde durch sie hindurchfallen werden. Aber das soll nicht weiter schlimm sein. Der kleine Kerl fällt auf die poröse Schicht oberhalb der eingeschlossenen Wichte und findet hier einen Spaten. Da ja die beiden eingeschlossenen Lemminge gleichzeitig befreit werden müssen, gräbt sich der muntere Geselle mit dem Spaten zunächst senkrecht durch die Wand, welche die beiden Gefangenen voneinander trennt. Da die nun drei kleinen Kerlchen beim Weitergraben in einem Wasserloch landen würden, muß ein weiterer Lemming zur Rettung eilen. Lassen Sie oben am Eingang eins der munteren Kerlchen über den Blocker springen.



Er läuft nach links und fällt durch die durchlässige Abdeckung nach unten. Da der Kleine unten zum Ausgang läuft und so zu verschwinden droht, muß er jeweils mit einem Sprung an der Tür vorüber springen. Unten hat sich der Grünschoß bereits mit einem Sack von Ziegelsteinen bewaffnet und läuft nach der Wende an der rechten Wand auf den Wassergraben zu. Kurz bevor er ins kühle Naß zu fallen scheint, lassen Sie ihn seine Ziegel benutzen. Er soll waagerecht eine Abdeckung über die Wasserfalle bauen. Gehen ihm die Steine aus, hat er auch schon den linken Rand des Wassers erreicht und kann nun getrost nach einer Kehrtwende an der Wand nach rechts zum

Ausgang laufen. Da die anderen Lemminge nun die Aktion auf der unteren Ebene nicht mehr unübersichtlich machen können, lassen Sie den Blocker am Eingang weiter laufen. Nun aber zurück zu den eingeschlossenen Wichten. Da die drei nicht mehr ins Wasser fallen können, braucht der grünhaarige Geselle mit dem Spaten nur noch mit einem Hieb den Boden der Zelle zu durchstechen. Alle Lemminge können nun ohne weitere Gefahr dem Ausgang entgegen laufen.

Classic 3

Den ersten nach rechts laufenden Grünschoß sollten Sie, nachdem er die Ziegelsteine an sich genommen hat, zu einem Blocker werden lassen. Einer der folgenden Wichte muß den Blocker überspringen und sich den Spaten nehmen. Der Kleine läuft weiter nach rechts, erklimmt zunächst das kleine und dann das erste große Quadrat. In der Mitte des zweiten großen Quadrats befindet sich der Auslöser für eine Falle. Um für sich und die später folgenden Stammesgenossen diese Falle aus dem Weg zu räumen, muß der Wicht von Beginn des zweiten Quadrats nach unten links und anschließend



wieder nach oben rechts graben. Wie Sie erkennen können, befindet sich auch über dem vorletzten Quader eine gleichartige Falle. Um diese zu entschärfen, verfahren Sie analog zur ersten und graben eine kleine Treppenformation. Am Ende der Ebene ist der Boden nicht mehr aus Stahl und muß von dem kleinen Buddler mit seinem Spaten durchstoßen werden. Unten auf der Ebene sind wieder zwei Fallen vom bekannten Typ. Doch da der Boden hier aus Stahl ist, kann mit einem Spaten nichts mehr ausgerichtet werden. Zudem hat der Lemming auch kaum noch Kraft für weitere Spatenstiche. Verwandeln Sie den munteren Kerl daher in einen Blocker, denn sonst würde er ein Opfer der Falle werden. Der Blocker am Eingang besitzt Ziegelsteine. Ist

10 Die Classic-Welten

eine Lücke in den am Eingang herumlaufenden Grünschöpfen in Sicht, lassen Sie den Blocker nach rechts laufen. Den ersten ihm folgenden Stammesfreund verwandeln Sie in einen Blocker. Sollten Sie nicht den ersten sofort erwischen, verwandeln Sie alle dem mit Ziegelsteinen bewaffneten Lemming folgenden in Blocker. Der wandernde Grünschopf muß auf seinem Weg zur ersten Falle auf der unteren Ebene den Blocker überspringen. Kurz bevor der Kleine auf den Auslöser der Falle tritt, muß er mit zwei oder drei Ziegelsteinen eine kleine Treppe nach links oben über die Gefahrenstelle bauen. Damit das putzige Kerlchen mit seiner Arbeit aufhört, lassen Sie ihn einfach laufen. Bei der zweiten Falle auf dieser Ebene verfahren Sie wie schon zuvor bei der ersten. Hat Ihr Baumeister die ersten Steine nach links oben verbaut, lassen Sie ihn seine Baurichtung in waagerecht ändern. Sollte sich der Kleine stoßen und wieder nach rechts laufen, müssen Sie unbedingt mit dem Laufen-Symbol seine Laufrichtung ändern! Haben Sie die beiden Fallen hinter sich gelassen, finden Sie kurz vor dem Ausgang in den Boden eingelassen eine weitere Art von Falle. Jeweils einer der kleinen dünnen Steine, die dort aufgeschichtet sind, verschwindet beim Betreten. Also muß auch hier eine weitere kleine Treppe gebaut werden. Nach getaner Arbeit verschwindet der Bauarbeiter im Ausgang. Alle Blocker können Sie nun beruhigt in laufende Lemminge verwandeln und so alle Stammesangehörigen zum Ausgang wandern lassen.

Classic 4

In diesem Level wird es für Sie ein wenig stressig. Der zweite nach rechts laufende Lemming muß von Ihnen in einen Blocker verwandelt werden. Der erste hat in der Zwischenzeit die Hangelnäpfe eingepackt und kann von Ihnen am Ende der Einstiegsebene benutzt werden. Er hangelt sich hinüber zu der Ebene, auf der sich die beiden eingeschlossenen Grünschöpfe befinden. Hier verwandeln Sie ihn in einen Blocker und können sich dann den anderen Wichten am Eingang wieder zuwenden. Mit einem Sprung über den Blocker hinweg kommt einer der Lemminge an die Kiste mit den Ziegelsteinen, aus der er sich alle acht nimmt. Er fällt auf die Ebene unter der Eingangsebene und läuft bis an ihr Ende. Bevor er in das Wasser zu fallen droht, lassen Sie ihn eine Treppe bauen. Diese Treppe soll nach rechts unten führen und lediglich zwei Steine lang sein. Noch bevor er den zweiten Stein gesetzt hat, klicken Sie ihn an, um diese Überbrückung horizontal nach rechts bauen zu lassen. Denken Sie daran, daß der Kleine lediglich acht Steine besitzt und von Ihnen beim Legen des letzten mit der Laufen-Funktion angeklickt und zur Umkehr bewegt werden muß. Der

Grünschopf läuft nach links, wendet an der Wand und kommt zum Ende des Laufstegs zurück. Von hier aus lassen Sie ihn mit einem Satz über die kleine Lücke auf den Absatz springen, von wo aus er direkt zum Ausgang läuft. Mit den anderen Lemmingen verfahren Sie nun in gleicher Weise. Lassen Sie in größerem Abstand mit Hilfe von den Funktionen Blocker, Springen und Gehen die grünhaarigen Wesen vom Eingang zum Ende des Laufsteiges kommen und dann über das kleine Hindernis hüpfen. Haben



Sie alle vom Eingang sicher zum Ausgang gebracht, muß nur noch der Blocker bei den eingeschlossenen Lemmingen in einen Läufer verwandelt werden. Er muß die restlichen Hangelnäpfe ablegen und sich den Spaten greifen. Durch einen Klick mit dem Laufsymbol ändert der Winzling seine Laufrichtung und kann an der Zellenwand mit einigen Hieben für die Befreiung seiner Stammesfreunde sorgen. Die drei laufen nach unten und müssen wie schon ihre Vorgänger mit einem Sprung über die kleine Lücke am Ende der Gefahrenüberbrückung springen.

Classic 5

Wie schon so oft sollten Sie auch diesmal wieder den zweiten nach rechts laufenden Lemming als Blocker knapp hinter der Einstiegs Luke positionieren. Der vorangegangene Grünschopf fällt von der Startplattform und droht auf die Lemme Fatale zuzulaufen. Mit Hilfe des Laufen-Symbols lassen Sie ihn wenden und sich anschließend als Blocker unterhalb seiner Fallstelle positionieren. So laufen die später folgenden grünhaarigen Wichte nicht Gefahr, in die Klauen dieses Ungeheuers zu geraten. Oben lassen Sie einen der blockierten Winzlinge über den Blocker hüpfen und nach Fall und Kehrtwende die Bausteine einsammeln. Vom Ende der unteren Plattform aus soll der

12 Die Classic-Welten

Kleine anschließend eine Treppe nach links oben bis zum linken Bildschirmrand bauen. Achten Sie dabei darauf, daß Sie ihn früh genug von seinen Bauarbeiten abbringen, denn sonst baut er aus dem Bild hinaus. Zwar fällt er dann wieder durch die Eingangsluke ins Bild, doch es ist äußerst schwierig, ihn dann in dem Pulk von Lemmingen wieder ausfindig zu machen. Der Grünhaarige läuft jetzt aber erst einmal wie-

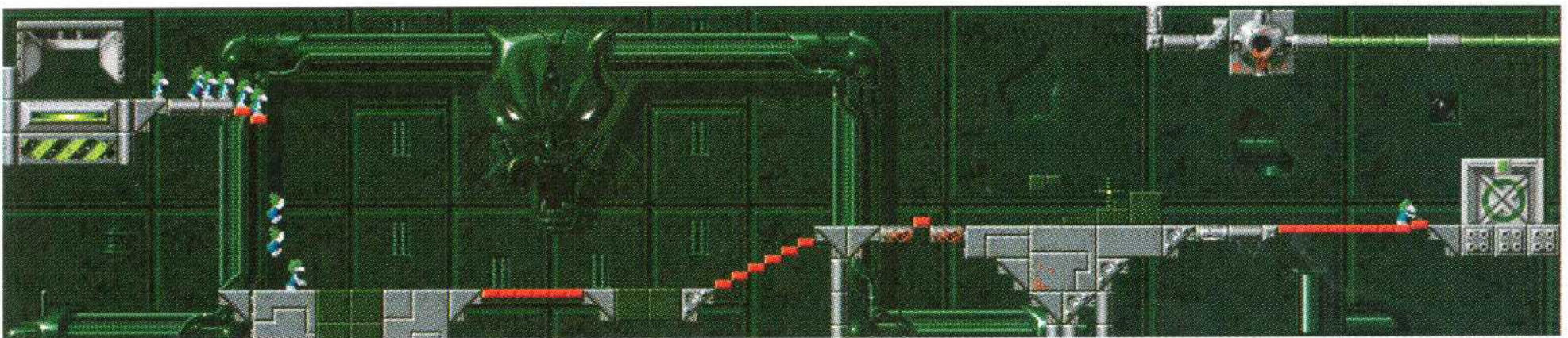


der die Treppe hinunter bis zu dem Blocker und dreht dort. In der Zwischenzeit muß wieder ein Lemming über den Blocker am Eingang springen. Dieser soll dann die gesamte Strecke ablaufen und am Ende der Treppe eine Kehrtwende mit Hilfe der Laufen-Funktion machen. Direkt nach der Drehung müssen Sie ihn zum Blocker werden lassen. Lassen Sie anschließend die Meute oben am Eingang los laufen. Achten Sie besonders darauf, daß Sie zum einen immer den Lemming mit den Ziegelsteinen im Auge behalten und die anderen Lemminge durch Sprünge und Kehrtwendungen so nahe wie möglich zusammen halten. Der Blocker vor der Lemme Fatale muß in den Pulk integriert werden. Ziel ist es, die Gruppe zwischen dem bereits am oberen Ende der Treppe platzierten Blocker und einem weiteren Blocker in einem möglichst geringen Abstand voneinander festzuhalten. Sollte dieser Abstand zu groß sein, können Sie wie in der Abbildung mit Hilfe des »freien« Bausteine-Lemming eine weitere Treppe von den unteren Treppenstufen bis nach rechts zur Wand bauen. Am rechten Ende der Treppe platzieren Sie dann den Bausteine-Wicht als Blocker, um ihn nicht aus den Augen zu verlieren. Den unteren Blocker, der die Gruppe festhält, können Sie laufen lassen, und auf der Treppe müssen Sie den Lemming-Pulk durch Drehungen und Sprünge noch enger zusammen bekommen. Haben Sie die richtige Dichte erreicht, müssen Sie den Pulk wieder mit einem Blocker möglichst nahe am Blocker links oben auf der Treppe festhalten. Der Ziegelsteinlemming kann rechts von seinem Blockerdasein erlöst werden und die Treppe ablaufen. Kurz nachdem er am unteren Blocker gewendet hat, muß er mit dem Bau einer Treppe nach rechts oben zum Ausgang be-

ginnen. Hat er dabei die richtige Höhe erreicht, muß der Bau horizontal fortgesetzt werden. Ist die Ausgangsplattform erreicht, ist darauf zu achten, daß der Lemming früh genug mit seinen Maurerarbeiten aufhört und nicht über den Ausgang hinweg baut. Ist das Bauwerk fertig, kann zunächst der untere und anschließend auch der obere Blocker auf Wanderschaft in Richtung Ausgang geschickt werden.

Classic 6

Wie immer würde der erste aus der Luke ins Bild fallende Lemming nach rechts laufen. Da aber die Bausteine und der Spaten links liegen, muß der erste Grünschoß seine Laufrichtung ändern. Der erste Lemming steckt sich so dann die Bausteine ein, der zweite den Spaten und der dritte muß auch seine Richtung ändern, damit er nicht



vor den beiden herläuft. Der den beiden folgende Zwerg muß zu einem Blocker verwandelt werden. Da Sie hier nur sehr wenig Zeit haben, sollten Sie die Pausetaste besonders oft benutzen. Auch der zweite grünhaarige Wicht mit dem Spaten ist vorerst nicht brauchbar und sollte in einen Blocker verwandelt werden. Der große Höhenunterschied zwischen der Einstiegsplattform und dem Boden darunter macht es nötig, daß der Bausteine-Lemming eine zweistufige Treppe nach rechts unten baut. Benutzen Sie auf keinen Fall mehr Ziegel, denn in diesem Level werden diesmal alle benötigt. Der vordere Zwerg kann sich nun ohne große Gefahr nach unten fallenlassen. Die nächste Schlucht überwindet er mit seinen verbleibenden sechs Steinen, die er waagrecht anordnet. Glücklicherweise haben die Programmierer auf dieser kleinen Ebene für einen Nachschub von weiteren acht Ziegeln gesorgt. Sechs von den roten Steinen benutzt der aktivste der Lemminge, um vom Ende dieser Ebene eine Treppe nach rechts oben zu bauen. Oberhalb dieser neuen Treppe ist zwischen den beiden Metallstücken mit den braunen Flecken eine der bekannten Platten zu sehen, die sich nach Beschreiten auflösen. Da aber auch noch andere Grünschoße diesen Weg nehmen müssen, wird auch hier wieder mit einem nach rechts oben platzierten Ziegel die Falle

14 Die Classic-Welten

entschärft. Doch hier ist nun für den Einzelkämpfer Schluß. Um an die nächsten Bausteine zu gelangen und das nächste Hindernis zu überwinden, muß ein Lemming mit Spaten her. Nichts leichter als das: Der Blocker mit Spaten wird in Bewegung gesetzt. Achten Sie dabei darauf, daß der bisherige Lemming nicht vom richtigen Weg abkommt. Verwandeln Sie ihn an passender Stelle am besten in einen Blocker. Hat der kleine Bauarbeiter mit dem Spaten die grüne Barriere erreicht, muß er zunächst waagrecht einen kleinen Tunnel ins Massiv hauen. Nachdem er den ersten großen und die beiden übereinander liegenden kleinen Quadrate zerschlagen hat, muß er seine Arbeitsrichtung nach oben rechts ändern. Zwar beendet er seine Arbeit zunächst auf der Höhe der Kiste mit den Ziegelsteinen, doch er muß den Weg weiter nach rechts oben freischlagen. Ganz oben angekommen, kann er seine Laufrichtung ändern und den Lemming mit dem einen Ziegelstein bei der Arbeit zuschauen. Achten Sie wieder darauf, daß er nicht am linken Rand von der unteren Ebene fällt. Der Ziegelstein-Grünschopf muß zunächst die weiteren Steine an sich nehmen und das ausgehöhlte grüne Hindernis überwinden. Vom Rand dieser Ebene aus kann er dann mit seinen neun Steinen eine Brücke horizontal zum Ausgang bauen. Die Zeit ist nun reif, daß ihm seine Stammesfreunde folgen.

Classic 7

Diesmal geht es von rechts nach links: Der zweite nach links laufende Grünschopf wird von Ihnen in einen Blocker verwandelt. Währenddessen hat der vordere Lemming bereits die Hangelnäpfe eingesteckt und muß diese auch direkt danach benutzen, um den



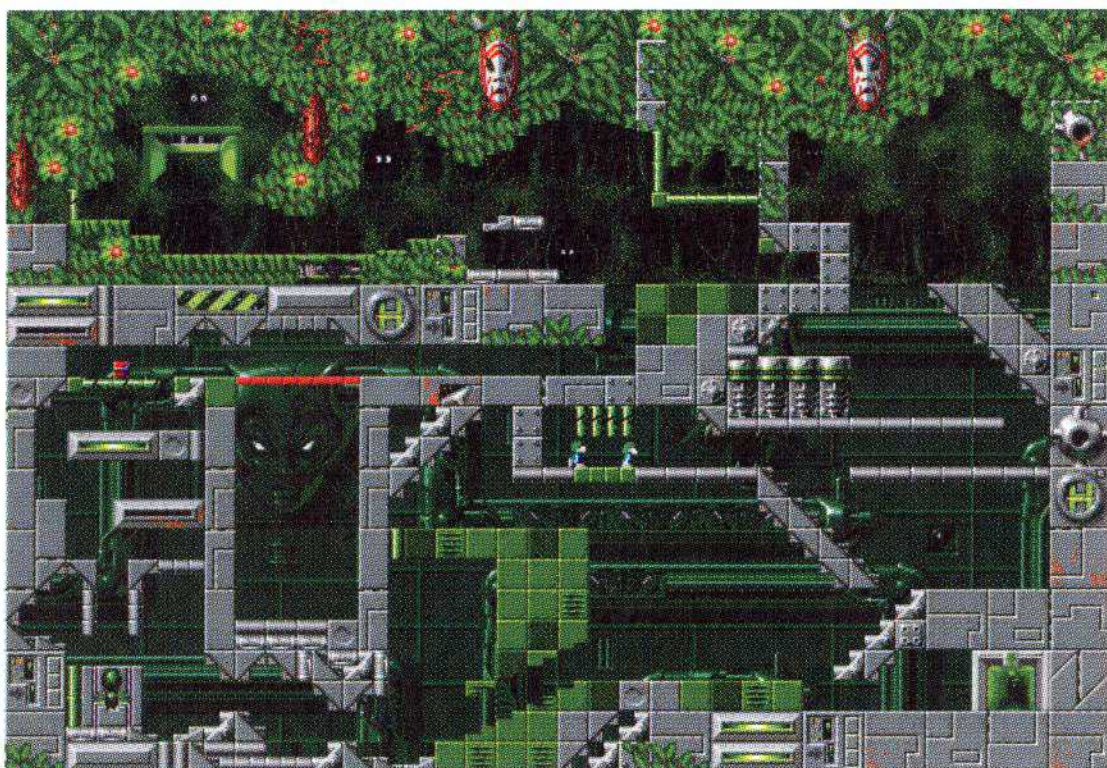
ersten Wassergraben zu überklettern. Die nächsten fünf kleinen Wasserlöcher kann der Pfadfinder mit je einem kleinen Sprung überwinden. Hat er diese nassen Fallen

hinter sich gelassen, ist auch schon der Ausgang in Sichtnähe. Der kleine, grünhaarige Kerl legt nach dem letzten Sprung seine Hangelnäpfe ab und greift sich gleich danach die Saugnäpfe. Diese Kletterhilfe benutzt er auch sogleich zum Erklimmen des großen Hindernisses. Oben angelangt legt er die übrigen Saugnäpfe beiseite und greift sich die in zwei Kisten verpackten Ziegelsteine. Der Kleine läuft die drei großen Hindernisse bis zum Ende und springt mit einem Satz über das kleine Wasserloch in Richtung Ausgang. Hier findet der Wicht weitere Ziegelsteine. Kurz vor der Tür muß der Lemming seine Laufrichtung ändern. Ab dem dritten Quadrat vor dem Ende dieser Ausgangsplattform muß der Grünschof nach rechts oben eine Treppe bis auf das Hindernis bauen. Der Einzelkämpfer läuft die drei Hindernisklötze entlang und muß vom rechten Rand nach rechts unten eine weitere Treppe aus seinen Ziegelsteinen bauen. Nun muß der Lemming nur noch mit jeweils zwei Ziegelsteinen die kleinen Wasserlöcher überbrücken und schließlich mit weiteren vier Steinen einen Steg über das große Wasserloch bauen. Nachdem der Blocker von seiner langweiligen Tätigkeit erlöst wurde, können alle grünhaarigen Winzlinge zum Ausgang laufen.

Classic 8

Der zweite nach rechts laufende Lemming wird von Ihnen in einen Blocker verwandelt. Während er die restlichen Grünschöpfe aufhält, springt der vordere auf die Stahlempore und nimmt sich den Regenschirm. Danach läßt er sich den Abgrund unbeschadet herunterfallen, dreht sich unten nach links und benutzt den Schirm am Rande des tiefen Abgrunds. Der Kleine erreicht den Grund unbeschadet und findet dort zu seiner Freude genügend Saugpfropfen, um sich an der linken Wand empor zu hangeln. Oben angekommen, findet er links in der Ecke acht Ziegelsteine, die unser Einzelkämpfer dazu benutzt, um eine Brücke über die Schlucht zu bauen. Ist er damit fertig, dreht er an der rechten Wand wieder um und hebt die Schaufeln auf, die ebenfalls im Gang liegen. In die grünen Bolzen buddelt er ein Loch, so daß seine Kollegen unbeschadet nach unten fallen können. Nach mehreren kleinen Stürzen kommt er mit einigen Prellungen unten an und findet – oh Glück – wieder acht Schaufelfähigkeiten, die er an der grünen Mauer auch sofort einsetzt, um einen Gang nach schräg oben zu graben. Hat er das geschafft, ist der Weg für seine Freunde eigentlich schon gefunden, aber etwas oberhalb befindet sich noch ein einsamer Lemming. Um auch ihn zu befreien, springt der kleine Mann die Treppe hinauf und kommt unbeschadet bei seinem Freund an. Hat er nicht mehr genügend Schaufelfähigkeiten, muß er sich noch auf die andere Empore hangeln, neue Schaufeln dort aufnehmen, sich ein Stück auf die

16 Die Classic-Welten

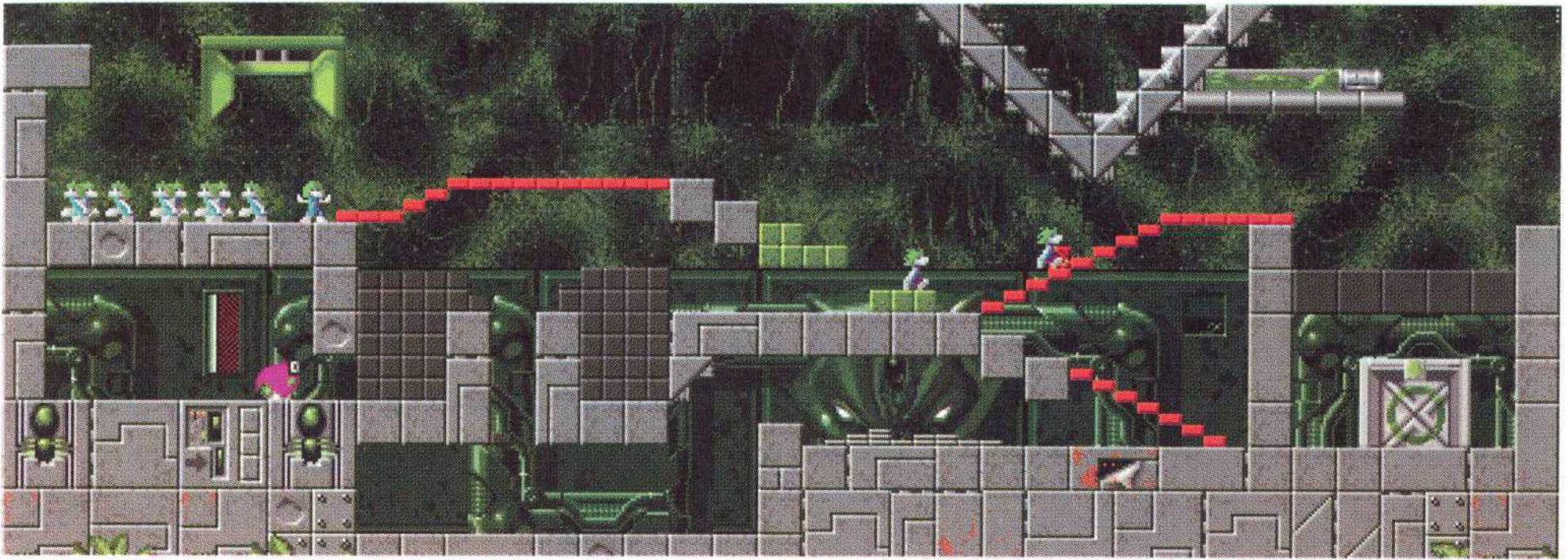


Treppe hinunterfallen lassen und kann dann mit der Arbeit beginnen. Aber auch das war nicht der einzige Lemming, der alleine in einem Gefängnis auf Rettung warten mußte. Bevor Sie also den Blocker oben befreien, sollten Sie einen der Kleinen über ihn hinüberhüpfen lassen, und mit einem großen Satz überspringt er die Kluft, sammelt sich Schaufeln auf und kann ohne große Schwierigkeiten auch den letzten Lemming befreien.

Classic 9

Nachdem die Lemminge aus der Luke gefallen sind, wird der zweite wie so oft als Blocker aufgestellt. Der vordere Grünschoß landet auf den Steinen aus sich auflösendem Sand. Hier lassen Sie ihn genau über der Stelle immer von links nach rechts laufen, die einen Durchgang zu der Höhe darunter bildet. Unten angekommen nimmt er sich die Saugnäpfe und klettert damit die rechte Wand hinauf. Mit den dort in vier Kisten vorgefundenen Ziegelsteinen baut er vom rechten Rand dieser Ebene eine Treppe von rechts unten nach links oben und erreicht so die Ebene, auf der der einzelne Lemming eingeschlossen ist. Jedoch geht er an seinem gefangenen Kollegen zunächst vorbei und baut eine Plattform vom linken oberen Zellenrand über die

tückischen Steine zu seinen restlichen Gefährten. Dort wendet er, läuft an seinem einsamen Knastbruder vorbei und setzt Stein auf Stein und baut so eine Treppe von der



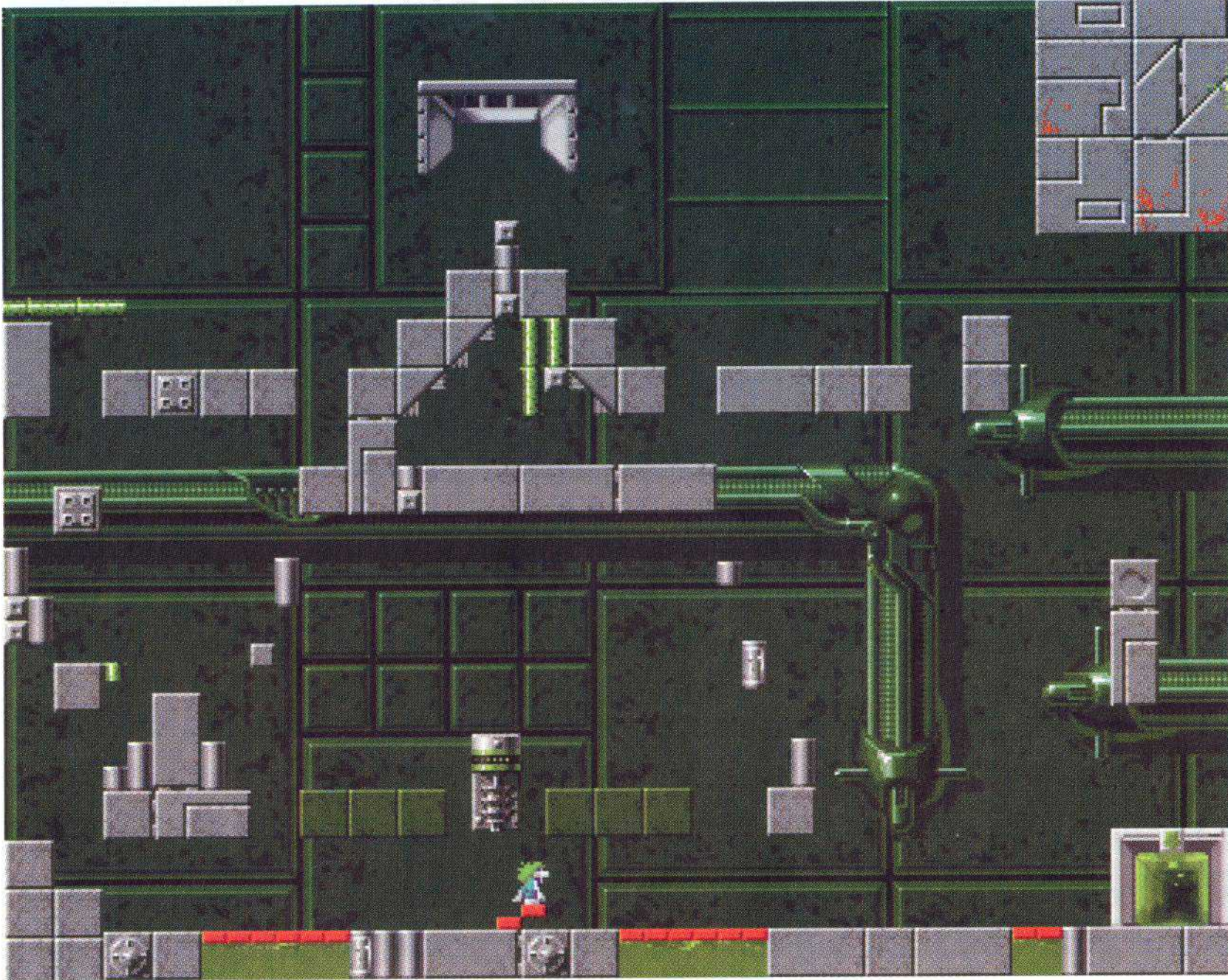
Stelle, wo die Schaufel liegt, nach rechts oben zur Ebene über der Tür. Obwohl der Weg nun eigentlich frei wäre, kehrt er zu dem Gefangenen um und befreit ihn mit Hilfe des Spatens. Der Blocker am Eingang muß nur noch von seiner Tätigkeit ablassen, und alle Lemminge können diesem Level entfliehen.

Classic 10

Jeweils der zweite nach links beziehungsweise nach rechts laufende Grünschoopf muß kurz nach seinem Fall aus der Eingangsluke als Blocker postiert werden. Kurz bevor der nach links laufende Lemming den Spaten greift, verwandeln Sie ihn in einen Blocker und können sich ganz dem auf der rechten Seite zuwenden. Der Pfadfinder rechts läuft über die sich nach ihm auflösenden kleinen Platten nach unten und findet dort eine Kiste mit acht Ziegelsteinen. Mit sechs davon baut er einen Steg über das rechte der beiden größeren Wasserlöcher. Nach einer Kehrtwende legt er seine übrigen beiden Steine über die kleine Falle kurz vor dem Ausgang. Da der Wicht seine Arbeit erledigt hat, kann er durch den Ausgang verschwinden. Nun zu dem einsamen Lemming oben links im Bild kurz vor der Schaufel. Lassen Sie ihn zum Spaten greifen und nach links durch das Massiv graben. Nach seinem Weg abwärts muß er sich weiter unten dann nach rechts und, kurz bevor er den Fels durchstößt, senkrecht nach unten graben. Hier scheint er dann gefangen, kann sich aber mit einem Schaufelschlag nach links oben befreien. Auf der untersten Ebene angelangt, greift der Kleine in die Ziegelsteinkiste und nimmt sich alle acht roten Ziegel. Den Wassergraben überbrückt

18 Die Classic-Welten

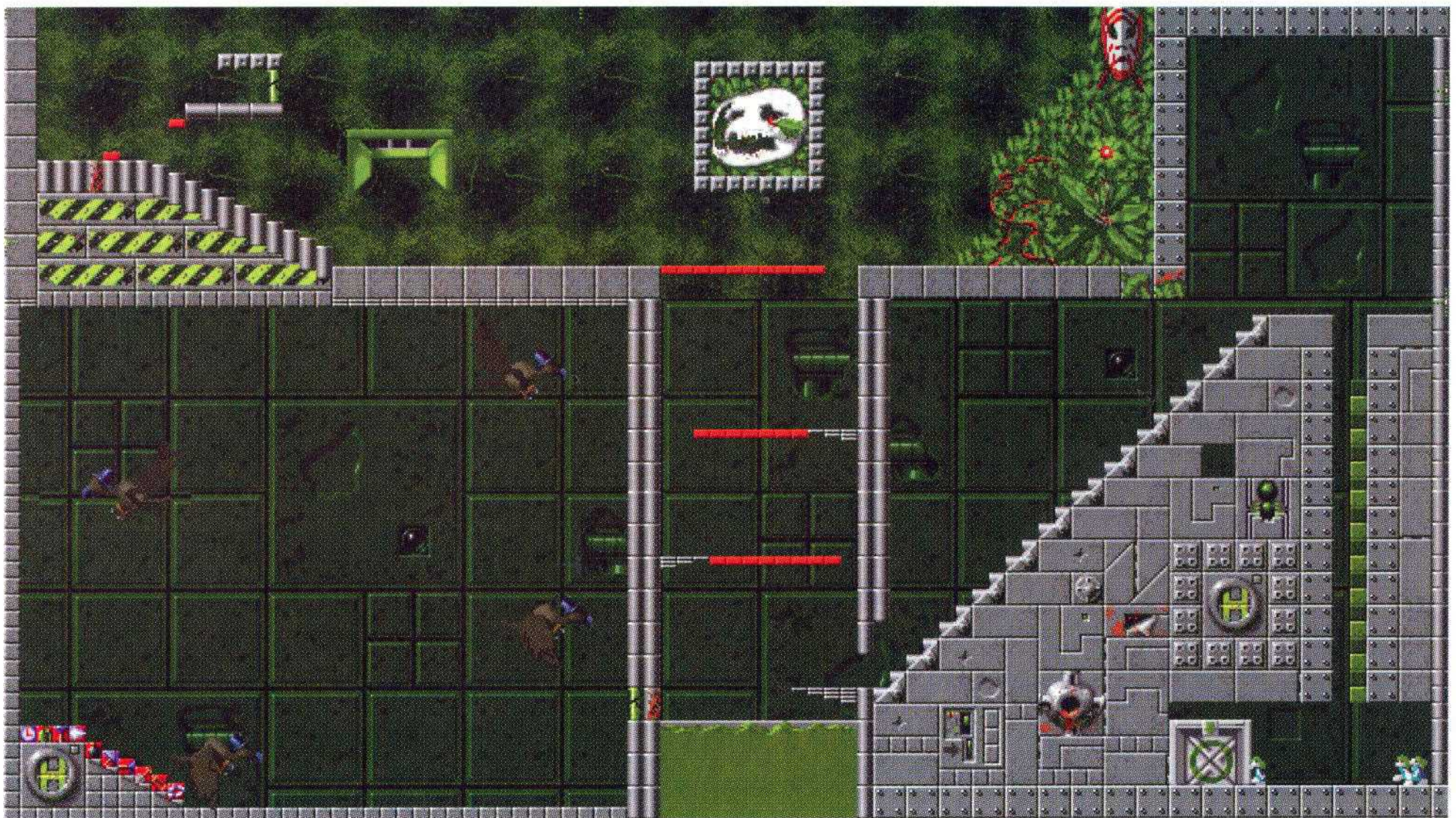
er mit sechs Steinen. Den Auslöser der Falle in der Mitte zwischen den beiden großen Gräben überbaut er mit den beiden verbleibenden Mauersteinen, die er nach rechts oben absetzt. Der aktive Grünschofp überschreitet seine Minitreppe und wird von



Ihnen auf der anderen Seite zum Schutz der Lemminge, die gleich von rechts oben herunterkommen sollen, als Blocker aufgestellt. Oben rechts lassen Sie den Blocker zum laufenden Grünschofp werden. Die kleinen Wichte fallen über die Stufen nach unten. Auf der Ebene mit den eingeschlossenen Stammeskollegen drehen Sie einen der laufenden Lemminge um. Er soll die beiden aus ihrer mißlichen Lage befreien. Mit Hilfe des Spatens, den er auf der Plattform findet, befreit er die Eingeschlossenen. Wenn auch diese letzten Wichte von der rechten Seite durch den Ausgang dem nächsten Level entgegengelaufen sind, können Sie die restlichen grünhaarigen Schmunzelwesen zum Ende dieses Bildschirms geleiten. Lassen Sie dazu zunächst den Blocker auf der Ausgangsebene zur Zieltür laufen. Anschließend müssen Sie lediglich noch den Blocker oben auf der linken Seite von der Eingangsluke aus seiner Starre befreien. Der zehnte Classic-Level ist damit gelöst.

Classic 11

Wie so oft stellen Sie den ersten nach rechts laufenden Lemming als Blocker auf. Von den anderen lassen Sie einen nach links auf die kleine Barriere springen. Oberhalb der Treppe findet der kleine Grünschoopf in zwei Kisten insgesamt sechzehn Ziegelsteine. Kurz nach seiner Wende an der Mauer des linken Bildschirmrandes beginnt der Winzling ab dem braun-beschmutzten Metallstab nach rechts oben eine Treppe zu seinem eingeschlossenen Stammesfreund zu bauen. Oben angelangt müssen Sie ihn dazu bringen, seine verbleibenden Ziegelsteine abzulegen und sich statt dessen den Spaten



zu greifen. Wozu er diesen benötigt, liegt auf der Hand: Der Lemming soll seinen grünhaarigen Freund mit einem Spatenstich aus seinem Verließ befreien. Der befreite Zwerg greift sich alsbald die zuvor zurückgelassenen Ziegelsteine und läßt dann seinen Befreier wieder ans Werk. Mit einigen Spatenstichen und Hieben ist ein so großes Loch in die Treppe gehauen, daß die beiden wieder in den Pulk der anderen Lemminge am Eingang zurückgelangen. Mit etwas Geschick lassen Sie anschließend den mit den Ziegelsteinen ausgerüsteten Grünschoopf über den Blocker springen. Vom Rand des Abgrunds aus baut der Kleine eine ebene Plattform nach rechts. Bevor er das andere Ende erreicht, etwa nach elf gelegten Steinen, läßt er von seinen Bauar-

beiten ab. Nach einer Kehrtwende läßt er sich auf die nächste Ebene fallen und packt dort die vorgefundenen Ziegelsteine in sein Gepäck. Hier verfährt er auf die gleiche Weise und kann anschließend auch auf der darunterliegenden, kurzen Ebene eine Plattform bauen. Bevor er sich durch die von ihm offengelassene Lücke am rechten Ende der Plattform nach unten fallen läßt, legt er seine restlichen Bausteine ab. Nach dem Fall greift er sich sogleich den hier befindlichen Spaten und gräbt sich mit wenigen Hieben durch die dünne grüne Wand. Als bald erklimmt er die Stahlstufen. Oben befindet sich einer der bereits bekannten porösen Steine, den er durch mehrmaliges Hinüberlaufen zerbröckeln läßt. Gelangt er zu den Kisten mit den Schaufeln, hat er sich erst einmal eine Pause verdient. Oben am Eingang müssen die zurückgebliebenen Lemminge dem Pfadfinder folgen. Der Blocker setzt sich daher in Bewegung. Kurz bevor der Lemmingpulk zu dem vorderen Wicht in das Loch fällt, müssen Sie ihn zum vertikalen Graben anklicken. Nach einiger Zeit hat der Winzling das Loch bis zur Ausgangsebene ausgeschachtet, und alle Grünschöpfe können glücklich dem nächsten Level entgegenstreben.

Classic 12

Eigentlich muß es gar nicht erwähnt werden, aber trotzdem: Der zweite nach rechts laufende Lemming wird als Blocker postiert, um dem vorderen Einzelkämpfer eine ungestörte Arbeit zu ermöglichen. Nachdem sich dieser denn auch den Spaten gegriffen hat, gräbt er sich durch die von rechts gesehen ersten schmalen Bodenquader direkt nach unten zu dem nächsten Spaten und von dort nach links zum nächsten. Von hier aus geht seine Schachtarbeit weiter nach links oben zu der Ebene, auf der die Ziegelsteine zu finden sind. Nachdem er seinen Spaten abgelegt hat, nimmt er sich die Ziegel und baut mit ihnen eine Brücke zur anderen Seite des kleinen Abgrunds. Auf der anderen Seite betritt der Kleine ein Tunnelsystem, an dessen Ende er Saugnäpfe findet. Mit deren Hilfe erklimmt der Lemming das nächste hohe Hindernis im Nu. Oben angekommen sind diese Kletterhilfen nicht mehr von Nutzen, und der Winzling legt sie beiseite. Nachdem er sich eine Stufe hat tiefer fallen lassen, findet er Hangel-Saugnäpfe, mit denen er eine Ebene tiefer über das kleine Wasserbecken kraxeln kann. Diese Saugnäpfe werden nicht mehr gebraucht und daher abgelegt. Der Wicht findet einen Spaten und gräbt sich mit seiner Hilfe zu den drei eingemauerten Spaten durch und dann weiter zu den ersten in Kisten gut verpackten Hadoken. Der Pfadfinder nimmt so viele von diesen Lemdo-Waffen an sich wie nur möglich und ist dann gut gerüstet für einen Kampf gegen die beiden widerlichen Kartoffeltiere. Der tapfere

Wegbereiter hüpfte über die zerbröckelnden Steine todesmutig zu den Feinden und benutzte seine Wunderwaffe, um die beiden Lila-Monster aus dem Wege zu räumen. Ist das Werk vollendet, kann der kleine Mann zum Ausgang laufen. Oben am Eingang müssen Sie nun einen Lemming über den Blocker hinwegspringen lassen. Das muntere Wesen läuft den freigeräumten Weg entlang und nimmt vor der Brücke den Spaten an sich. So bewaffnet läuft der kleine Kerl über das Ziegelsteinbauwerk und anschließend die kleinen Gänge entlang. Kurz nachdem er auf die größere Ebene mit dem riesigen Hindernis gefallen ist, gräbt er ein Loch zu der Ebene unter ihm. Der Weg zur Ausgangsebene ist nun frei. Sollte das kleine Hindernis, das die Kartoffeltiere links eingepfercht hatte, zu hoch zum Überlaufen sein, muß der unten aktive Grünschof mit einigen Schritten das auflösbare Mauerwerk dem Erdboden gleich machen. Nun gilt es nur noch, den Blocker am Eingang in Bewegung zu setzen, und schon können die putzigen Wichte ihrem Ziel entgegenlaufen.



Classic 13

In diesem Level kommen Sie nicht darum herum, mit der Pausetaste zu arbeiten. Oben rechts läuft ein Lemming, ohne zuvor aus der Einstiegs Luke gefallen zu sein, eine Ebene hinunter und droht eigentlich nach rechts hinunterzustürzen. Glücklicherweise kann er einen Sack voll Ziegelsteine einsammeln und dann vom rechten Rand seiner

22 Die Classic-Welten

Ebene waagrecht mit zwei Steinen einen kleinen Absatz anbauen. Von hier aus kann er sich unbesorgt fallen lassen und dem anderen eingeschlossenen grünhaarigen Wicht Gesellschaft leisten. Diese Aktion haben Sie in Windeseile durchgeführt, und in der Zwischenzeit ist einer der Grünschöpfe nach rechts und ein weiterer nach links gelaufen. Stellen Sie den zweiten nach links oben laufenden Lemming auf der Spitze direkt



unter der Einfalls Luke als Blocker auf. Die kleinen Geschöpfe können so schon einmal nicht mehr nach links abhauen. Unter dem großen Metallblock unter dem Eingang stellen Sie einen weiteren Blocker auf. So sind alle Lemminge, die aus der Luke gefallen sind, bis auf die ersten beiden, zwischen den beiden Blockern eingekesselt. Als bald wird der links herum gelaufene Lemming, noch bevor er die Ziegelsteine an sich nehmen kann, als Blocker für einige Zeit still gestellt. Der Winzling, der den rechten Weg

beschriftet hat, ist bereits im Besitz eines Spatens. Mit ihm kann er das grüne Hindernis links von ihm mit Leichtigkeit beseitigen. Hat er sich durchgegraben, fällt er in eine kleine Grube. Hier und auf den beiden darunterliegenden Ebenen muß er sich senkrecht nach unten durchbuddeln. Auf der unteren Etage muß sich der Kleine nur noch nach rechts durchwühlen, und er hat seine Arbeit für das erste getan. Nun ist der geparkte Blocker links oben an der Reihe. Er soll seinen Weg fortsetzen, aber die Ziegelsteine unterwegs nicht einpacken oder sie sofort wieder ablegen. Der Lemming setzt so den vorgefundenen Weg nach unten fort und nimmt, kurz bevor er zu den anderen beiden gelangt, die Saugnäpfe mit. Mit ihnen ausgerüstet kann der Wicht im Klacks das Hindernis rechts überwinden. Auf der anderen Seite findet er einen Spaten und kann mit ihm nach einer Wende einen Gang in das große Hindernis schlagen. Nachdem oben die beiden Blocker am Eingang in Bewegung gesetzt wurden, können fast alle Grünschöpfe zum Ausgang laufen. Lediglich die beiden oben rechts noch festgehaltenen putzigen Wesen müssen noch befreit werden. Da einer der beiden noch einige Ziegelsteine im Gepäck hat, ist das aber kein allzu großes Problem. Von der Mitte des gestreiften großen Steins aus baut er eine Treppe nach rechts auf die Oberseite der rechten Begrenzung und kann dann zum Ausgang laufen. Während der Bauarbeit ist darauf zu achten, daß der andere Gefangene nicht in die Baustelle läuft und womöglich rechts davon festsitzen bleibt. Lassen Sie ihn daher während der Arbeit zum Blocker werden.

Classic 14

Bei diesem Level sollten Sie immer einen Finger auf der Pausetaste liegen haben, denn jede Sekunde wird gebraucht. Während die munteren Wichte vom Eingang in eine sichere Kammer fallen, ist vor allem das auf der unteren Ebene herumlaufende Kerlchen in Gefahr. Nachdem er die Saugnäpfe aufgesammelt hat, können Sie ihn erst einmal als Blocker unter der kleinen schützenden Ebene platzieren. Der oberhalb der Einstiegs Luke aktive Wicht muß über den kleinen Block links springen und dort dann die Ziegelsteine einsammeln. Vom linken Rand seiner Ebene aus baut er mit neun Steinen eine Treppe nach links unten und läßt so eine kleine Lücke zur linken Wand übrig. Der kleine Baumeister wendet und wird von Ihnen auf seinem Bauwerk als Blocker positioniert. Unten muß der Lemming aus seinem sicheren Versteck kommen. Hat der Psychobussard über dem Kleinen gedreht, muß er loslaufen. Direkt nach dem Start müssen Sie bei ihm die Saugnäpfe aktivieren. Dreht der fliegende Gegner seine Richtung, müssen Sie den kleinen Grünschof mit einem Sprung aus dem Gesichtsfeld des gie-

24 Die Classic-Welten

rigen Viehs retten. Ist der Lemming an der Wand und klettert, braucht er keine Angst vor dem merkwürdigen Vogel mehr zu haben. Jetzt ist es aber an der Zeit, den Blocker auf der Treppe in Richtung des unteren Treppenendes zu bewegen. Hat der Kletterer die Lücke am Ende hinter sich gelassen, müssen Sie mit dem anderen Grünschof die letzte Stufe setzen. Um den richtigen Zeitpunkt zu erwischen, ist es sehr nützlich, daß Sie mit der Wahl der Baurichtung warten können, also den Baupfeil erst nach einiger



Zeit mit der Maustaste betätigen müssen. Sind beide Wichte auf der Treppe unterwegs, lassen Sie den Klettermaxe über das kleine Hindernis hüpfen und mit Hilfe seiner Saugnäpfe zu der Bombe nach oben klettern. Mit der Bombe ausgerüstet läßt sich das kleine Geschöpf nach unten fallen. Nachdem er wieder an dem kleinen Hindernis gedreht hat, läßt er am rechten Hindernis seine Bombe liegen und macht sich dann mit einem Sprung über den kleinen Block nach links davon. Ist der Sprengstoff explo-

diert, müssen Sie mit viel Geschick und einer Portion Glück den mit Ziegelsteinen ausgerüsteten Grünschof auf den kleinen Block rechts oberhalb der Treppe springen und ihn von dort nach rechts oben eine Treppe bauen lassen. Dabei ist darauf zu achten, daß Sie von den sechs übriggebliebenen Steinen lediglich fünf diagonal nach rechts oben und den letzten waagerecht an den zuletzt gelegten Stein anlegen. Lassen Sie den Kleinen über die Lücke am Ende der Treppe springen und sich den Spaten greifen. Mit ihm bewaffnet kann er sich in das gesprengte Loch fallen lassen und an der tiefsten Stelle des Kraters vertikal nach unten buddeln. Noch während der eine Grünschof gräbt, müssen Sie den anderen Lemming oben auf die Treppe hüpfen und zu dem Buddler in das Loch laufen lassen. Unter der Einstiegs Luke angekommen, muß der Schachtmeister einen Tunnel durch das grüne Gestein nach rechts zum Ausgang vorantreiben.

Classic 15

Der dritte aus der Luke fallende Grünschoopf wird nach einigen Schritten rechts neben seiner Fallstelle als Blocker aufgestellt. Der vordere Lemming ist in der Zwischenzeit von der Eingangsplattform auf die nächste, daruntergelegene Ebene gefallen. Hier muß der kleine Pfadfinder seine Laufrichtung ändern und nach links unten auf die nächste Plattform in der Nähe des Psychobussards fallen. Hier ändert er wieder seine Laufrichtung und wandert die Schräge hinab und fällt schließlich auf die darunterliegende Ebene. Diese läuft er nach rechts oben bis zu den drei Kisten mit Ziegelsteinen entlang und nimmt das gesamte Baumaterial an sich. Er wendet anschließend an der rechten Begrenzung und läuft die Schräge wieder nach unten. Mittig zwischen dem hellen Fleck in der Rampe und der Oberkante baut er mit sechs bis acht Steinen eine



waagerechte Plattform nach links in die Luft und läßt sich anschließend nach links unten fallen. Diese Plattform soll den drei oben eingeschlossenen Lemmings als Fallhilfe dienen; denn wenn sie tiefer fallen würden, könnten sie den Aufprall nicht überleben. Nachdem der Bauarbeiter die Treppe nach unten gefallen ist, dreht er und läuft zurück zu dem Absatz unter der erbauten Plattform. Vom linken Rand der kleinen Ebene baut er eine Treppe nach links oben zu der Plattform, auf welcher der Spaten liegt. Dazu benötigt der Wicht fünf Steine nach oben links und vier weitere Steine, die er horizontal ablegt. Der Grünschoopf geht an der Schaufel vorüber und baut eine wei-

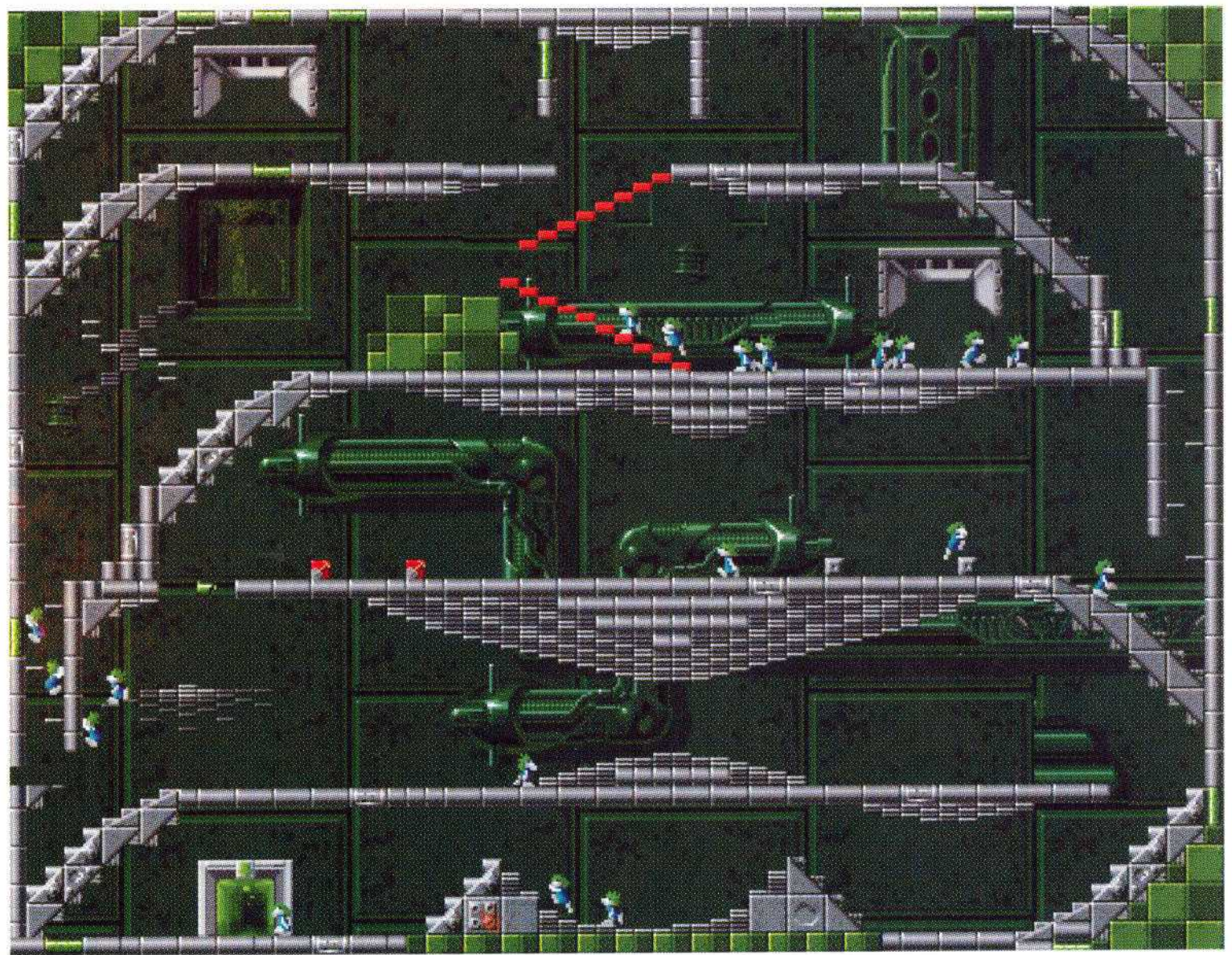
26 Die Classic-Welten

tere Treppe zur nächsten, links oben gelegenen Ebene. Hat er auch dieses Bauwerk vollendet, müssen Sie ihn drehen, die übriggebliebenen Steine ablegen und sich die Schaufel nehmen lassen. Der Kleine läuft weiter nach rechts und muß am rechten Rand des Absatzes zwischen den beiden Treppen nach rechts unten einen Durchbruch graben. Hat er dies getan, ist der Weg zum Ausgang für die meisten Lemminge frei, und der Blocker braucht seine Stammesgenossen nicht mehr länger aufhalten. Die drei Wichte oben rechts müssen noch befreit werden. Einer von ihnen springt rechts auf die porösen Steine und greift sich den Spaten. Dabei lösen sich bereits so viele Steine des Hindernisses auf, daß die beiden anderen Lemminge von allein darüberlaufen können. Die Zwerge fallen auf die erbaute Auffangplattform und laufen nach rechts. Da das aber die falsche Richtung ist, klicken Sie die drei mit dem Laufen-Symbol an. Nachdem die drei von der oberen auf die untere Treppe gefallen sind, laufen sie schon wieder in die falsche Richtung und müssen von Ihnen wiederum zur Umkehr bewegt werden.

Classic 16

In diesem Level fallen die grünhaarigen Wesen gleich durch zwei Einfallsluken ins Bild. Lassen Sie am Eingang oben links den ersten nach rechts laufenden Wicht als Blocker die übrigen Stammesfreunde aufhalten und auf der Ebene darunter den ersten nach links laufenden Lemming das gleiche tun. Oben muß nun ein Grünschoß über den Blocker nach rechts springen. Er nimmt die Hangel-Saugnäpfe an sich und benutzt sie auch sogleich, um über den Abgrund zu kommen. Dabei werden die Ziegelsteinkisten frei und fallen auf die Ebene des zweiten Eingangs. Der Pfadfinder nimmt nach der Klettertour auf der anderen Seite des Abgrunds die dort liegenden Bausteine an sich. Er dreht sich und baut vom Rand der Plattform nach links unten eine Treppe nach rechts unten. Hat er den achten Stein gelegt, dreht er sich um, läuft weiter nach rechts unten und schließlich über die beiden eingesperrten Lemmingbrüder hinweg. In der Zwischenzeit lassen Sie einen weiteren Lemming nach rechts oben über den Blocker springen und stellen ihn dann nach einigen Schritten als Blocker auf. Da der andere Grünschoß immer noch unterwegs ist, lassen Sie am unteren Eingang einen der Wichte nach links über den Blocker hüpfen und die Ziegelsteine einsammeln. Unten hat der voranlaufende Lemming bereits den ersten Spaten erreicht. Er soll aber nur den hinteren an sich nehmen. Schließlich werden die anderen beiden von den beiden eingeschlossenen Stammesgenossen noch benötigt. Der Grünschoß schlägt am äußersten linken Rand der Ebene ein Loch in den Boden der beiden grünen Boden-

platten. Hier muß soviel Platz bleiben, daß neben diesem zwei weitere Durchbrüche geschlagen werden können. Oben sind alle Ziegelsteine eingesammelt, und der Lemming läuft wieder von rechts nach links. Erreicht der Kleine die kürzeren der Bodenplatten dieser Ebene, muß er mit dem Bau einer Treppe nach links oben auf das Hindernis beginnen. Unten läuft der Pfadfinder den Gang entlang und sammelt dabei nach dem Ablegen des Spatens die Hadoken ein. In dieser Zeit läuft bereits der andere herumschwirrende Lemming am linken Bildschirmrand den Weg, auf dem die meisten Grünschöpfe folgen sollen ab. Da der Weg wirklich frei ist, lediglich das Kartoffeltier muß beseitigt werden, können die beiden Blocker unter den Eingängen beseitigt werden. Der vordere Lemming wartet als Blocker auf der rechten Spitze des Grabens mit

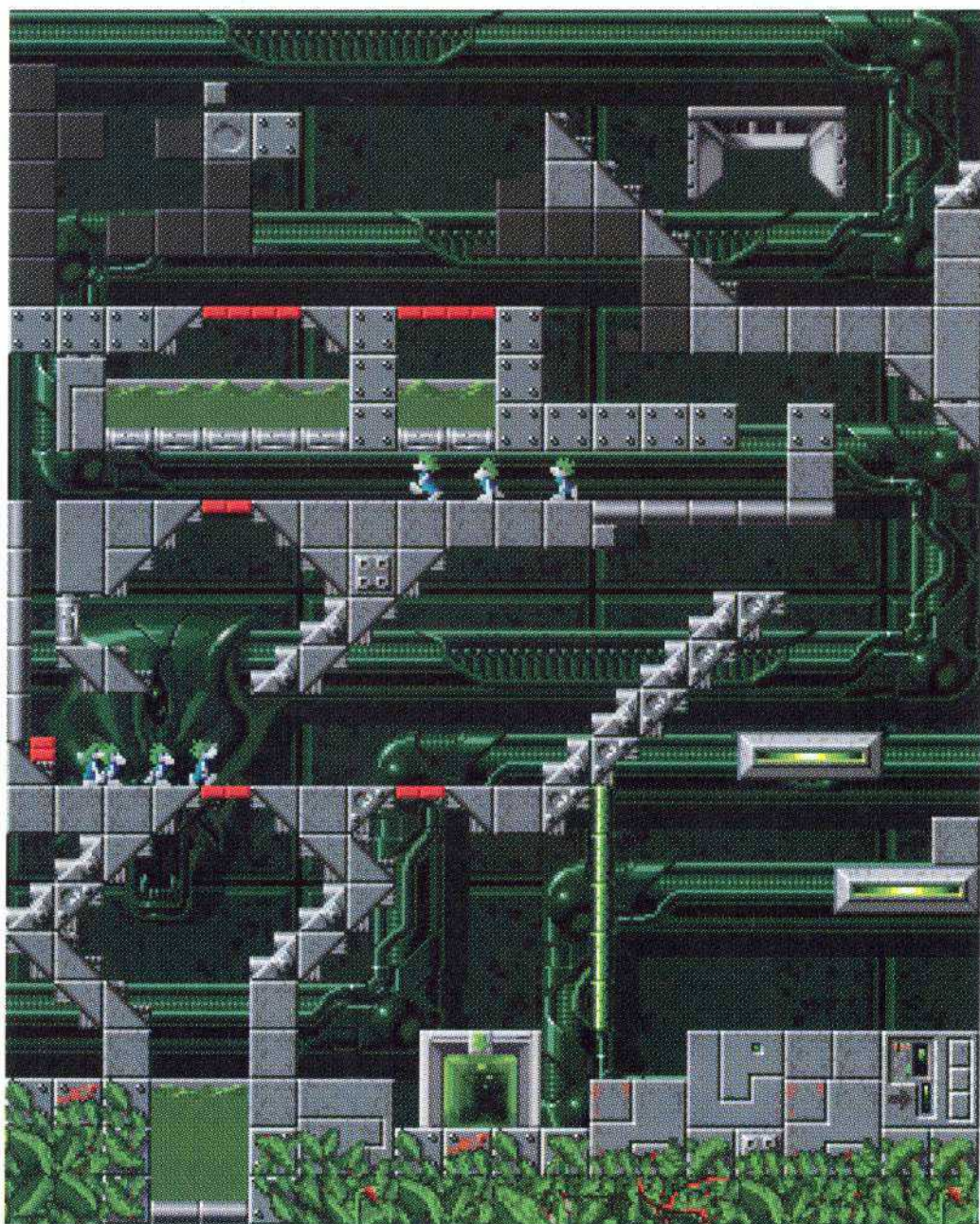


dem gefährlichen Gegner den passenden Moment ab und läuft nach unten zu dem Monster. Mit einem Hadoken kann das Vieh erledigt werden. Sind Sie gegen eine solche Art des Blutvergießens, müssen Sie lediglich dafür sorgen, daß der Lemming, der die Treppe vom tiefer gelegenen Eingang nach links oben gebaut hat früher am Kartoffelmonster ankommt als der Grünschopf von der rechten Seite. Der Treppenbauer hat nämlich noch genügend Bausteine um eine Plattform über das Monster zu bauen. Anschließend sind nur noch die beiden eingeschlossenen Lemmings aus ihrer miß-

lichen Lage zu befreien. Nachdem alle Wichte des oberen Eingangs am Blocker auf der Treppe abgeprallt sind, lassen Sie ihn als Rettungskommando nach unten zu den beiden eingeschlossenen Stammeskollegen laufen. Er muß lediglich über die Eingeschlossenen laufen, und schon sind sie befreit: Die Steine lösen sich ganz auf, und die beiden können sich wieder frei bewegen. Damit nun nicht alle dieser Grünschöpfe durch das gleiche Loch nach unten fallen müssen, lassen Sie zwei von ihnen jeweils einen Spaten an sich nehmen und sich ein neues Loch am linken Rand der Ebene durch die grünen Bodenplatten schlagen.

Classic 17

Der zweite nach links die Treppenstufen hinauflaufende Grünschopf wird als Blocker aufgestellt. Der erste überspringt links den kleinen Felsklotz und findet auf der darunter-



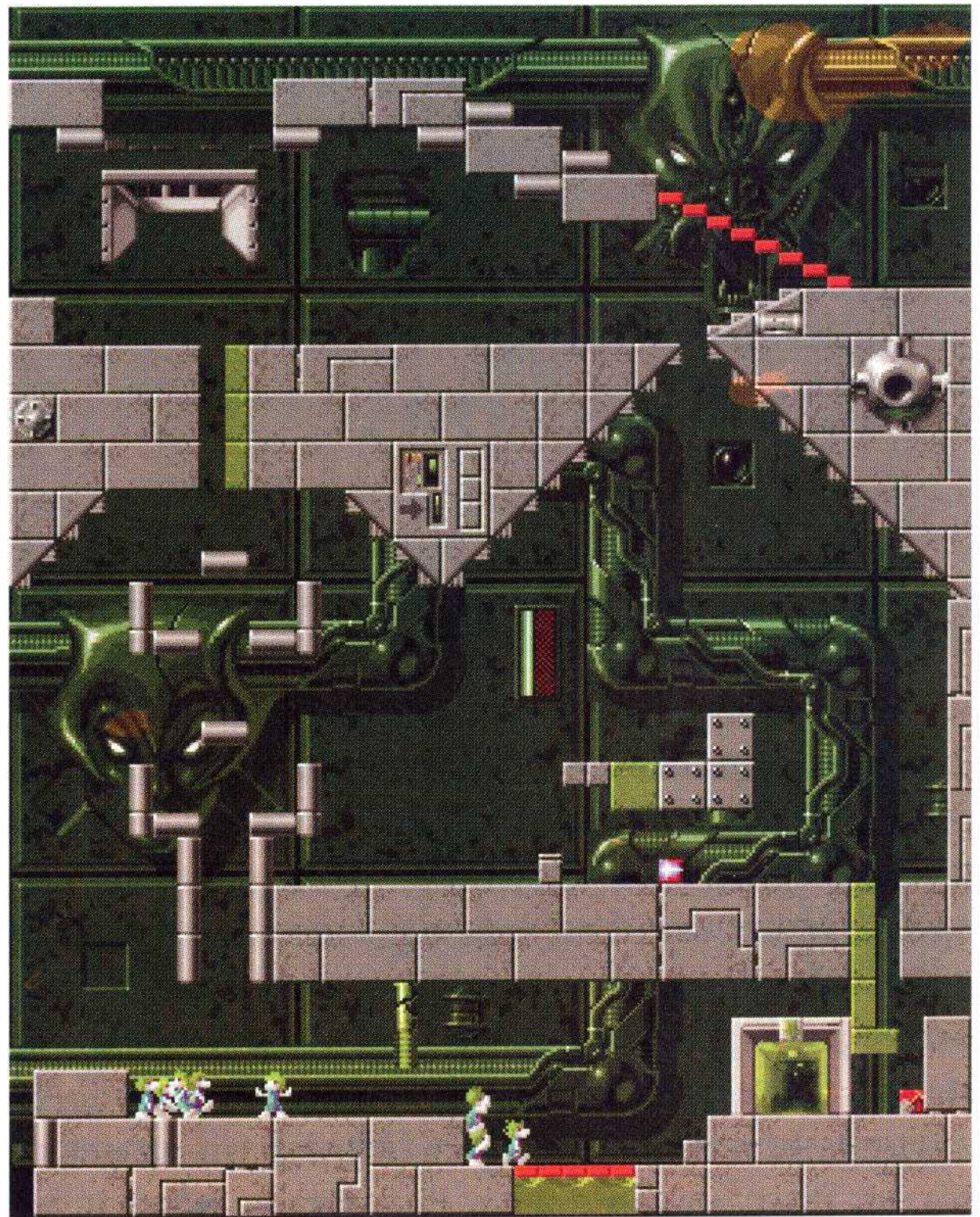
terliegenden Ebene eine Kiste mit Ziegelsteinen. Die beiden nächsten Wasserlöcher auf seinem Weg überbrückt er mit jeweils vier Steinen. Die folgenden Sandsteine läßt der Wicht durch mehrmaliges Hinüberlaufen zerbröseln. Der Grünschopf fällt nach unten und dreht an der Mauer so daß er anschließend nach links läuft. Auch auf dieser Plattform droht wieder ein Absturz durch ein Loch im Boden, das der Zwerg jedoch mit zwei Backsteinen schließt. Er wandert bis ans linke Ende der Ebene und läßt seine Steinkiste den Schacht hinunter fallen. Direkt danach ändert er seine Laufrichtung und holt sich den Gleitschirm. Mit seiner Hilfe folgt er dem Weg der Steinkiste, die er nach sicherer Landung wieder an sich nimmt. Kaum hat er diesen Baustoff in

den Händen, baut er zwei Ziegel direkt unter seine Füße, er baut also vertikal nach oben. Hat er beiden Steine abgelegt, bleiben ihm noch vier, um die beiden Löcher im Boden dieser Ebene zu stopfen. So kann er die beiden Abgründe sicher überschreiten

und die Schräge nach rechts oben hinauflaufen. Am Ende der Rampe läßt er sich nach rechts unten fallen und findet eine zeitbringende Uhr. Nach nochmaligem Fall kann der Winzling in einer Kiste einen Spaten finden. Mit ihm braucht der Lemming nur noch die kleine Wand vor dem Ausgang zu durchschlagen, und schon ist er am Ziel. Wenn Sie jetzt noch, oder auch schon etwas eher, den Blocker am Eingang beseitigen, werden dem durch die Tür verschwundenen Knaben auch die restlichen Grünschöpfe folgen.

Classic 18

In einen Blocker verwandeln Sie den zweiten nach rechts laufenden Lemming kurz nach seinem Fall aus der Einstiegs Luke. Der vorangelaufene Wicht muß den Gleitschirm zur Seite stellen und dann auch die Lücke im Boden überspringen, um nach einer kleinen Wanderung eine Kiste Ziegelsteine aufnehmen zu können. Bevor der Kleine aus dem Bild verschwindet, drehen Sie ihn um. Etwas links von der Mitte des zweiten großen Quaders von rechts müssen Sie, wie im Bild zu sehen ist, eine Treppe nach links oben zu der Ebene oberhalb der Einstiegs Luke bauen. Oben angelangt kann der Lemming zwei Kisten mit Spaten finden und an sich nehmen. Durch einiges Herumlaufen zerbröckeln die Steine unter den Füßen Ihres Pfadfinders, und er fällt schließlich zu seinen Stammesgenossen nach unten. Von hier aus muß er mit seinem Spaten durch die grünen Steine einen Weg senkrecht nach unten schaufeln. Während sei-



ner Arbeit fallen fast alle Grünschöpfe zu ihm in seine Baugrube. Nur der Blocker oben bleibt stehen. Nachdem die Wichte weiter nach unten gewandert sind und auch den Schacht mit den zerbröckelnden Steinen zertreten haben, gelangen sie in eine Kammer auf der Ebene, auf der auch der Ausgang liegt. Da sie hier sicher aufgehoben sind, können Sie sich nun dem anderen Lemming oben am Eingang zuwenden. Er soll den Gleitschirm aufnehmen und den Abhang rechts nach unten schweben. Der Kleine landet über dem Kartoffeltier und läuft nach links zu den Hadoken. Er nimmt die Lemdo-Superwaffe an sich und springt in einem günstigen Moment zu dem Monster nach rechts über den kleinen Stahlklotz. Sofort nach seiner Landung lassen Sie ihn mit einem Hadoken das blutrünstige Tier beseitigen. Hier kann sich unser grünhaariger Held mit der Schaufel bewaffnen und durch den grünen Fels nach unten graben. Hier soll er den Spaten beiseite legen und die Bausteine aufnehmen. Dazu muß das Felsstück über der Ziegelsteinkiste auf jeden Fall zerschlagen werden. Achten Sie darauf, daß der Zwerg nicht durch den Ausgang verschwindet! Er muß die Tür überspringen und dann mit seinem Baumaterial den Wassergraben überbrücken. Da er nun alles getan hat, was er nur konnte, kann er einem wohlverdienten Feierabend hinter der Ausgangstür entgegenstreben. In dem Pulk von Lemmingsen besitzt einer noch einen Spaten. Genau diesen gilt es ausfindig zu machen, um ihn dann mit einem Befreiungsschlag die Begrenzungswand nach rechts durchstoßen zu lassen. Benutzen Sie für die Suche nach dem Wicht vor allem Blocker, das Springen und die Laufenfunktion.

Classic 19

Der zweite nach rechts laufende Lemming kommt nach dem Fall aus der Luke seiner gewohnten Tätigkeit als Blocker nach. Der erste nach links laufende Stammeskollege wird, nachdem er den Spaten an sich genommen hat, auch in einen Blocker verwandelt. Der erste nach rechts weitergelaufene Grünschopf hat Ziegelsteine gefunden und muß damit vom rechten Ebenenrand aus eine Treppe nach rechts oben bauen. Dabei legt er elf Steine diagonal nach rechts oben und danach weitere fünf horizontal nach rechts. Nach zwei Drehungen überspringt der Kleine die so entstandene Lücke mit einem Satz und landet auf der grünen Ebene. Anschließend wird ein weiteres Mal seine Sprungkraft gefordert, denn der Zwerg muß den kleinen roten Auslöser, der sich links neben dem Fallschirm befindet, überspringen. Ansonsten wird er blutrünstig von einem Felsen zermatscht. Der Grünschopf nimmt sich den Gleitschirm und wartet ab, bis der Psychobussard unter ihm gerade vorbeigeflogen ist und hüpfte mit dem Schirm

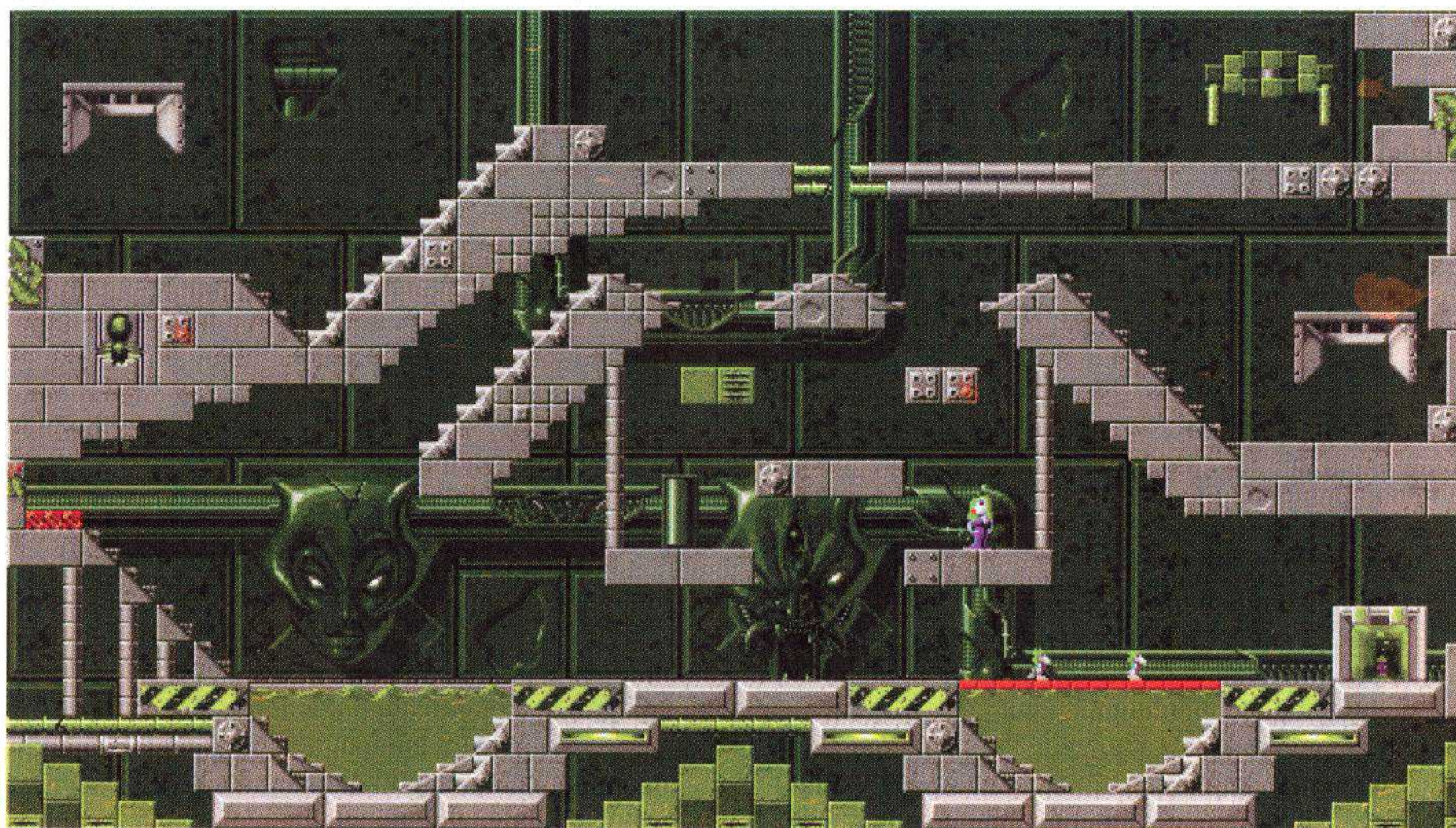
in der Hand nach unten. Dank des langsamen Gleitschirm-Falls kommt der Kleine unbeschadet unten an. Nach einem sehr kurzen Fußmarsch fällt der Winzling auf die Ebene mit den Saugnäpfen, die er auch sogleich an sich nimmt. Nachdem Sie seine Laufrichtung geändert haben, müssen Sie ihn mit Hilfe der Hangel-Saugnäpfe über den kleinen Abgrund klettern lassen. Auf der anderen Seite überspringt er die Fallgrube, in der bereits zwei seiner Stammesgenossen auf ihn warten und nimmt die Ziegelsteine auf. Nachdem der Psychobussard gerade seine Flugrichtung nach rechts geändert hat, läuft der Lemming die Rampe hinauf und baut eine möglichst hohe



Treppe nach rechts oben. Dazu benutzt er auch vertikal in die Höhe gestapelte Bausteine. Oben lassen Sie den linken Blocker an der dünnsten Stelle unter dem Eingang ein Loch zu der Treppe graben, durch das die Lemminge hinunter auf das Bauwerk fallen können. In einem günstigen Moment, das fliegende Monster ist außer Sichtweite, lassen Sie alle Grünschöpfe, auch den zweiten Blocker, durch das Loch und über die Treppe nach unten in sicherem Abstand vor dem Vieh laufen. Dabei dürfen Sie den Zwerg mit dem Spaten auf keinen Fall aus den Augen verlieren! Denn er muß unten in der Fallgrube, in der zuvor schon zwei Lemminge eingeschlossen waren, die Mauer nach links durchschlagen, damit alle munteren grünhaarigen Wesen dieses Levels zum Ausgang laufen können.

Classic 20

Dieser Level besitzt wieder zwei Eingänge. Zunächst müssen Sie am unteren rechten Eingang den ersten nach links hinauflaufenden Wicht als Blocker postieren. Der zweite nach rechts laufende Zwerg übernimmt diese Aufgabe am oberen linken Zugang. Auf seinem Weg nach rechts findet der Pfadfinder oben einen Spaten, mit dem er am Ende des Gangs seine beiden eingeschlossenen Stammesbrüder befreit. Damit die beiden seine weitere Arbeit jedoch nicht stören, werden sie zunächst als Blocker festgesetzt. Der Befreier läuft wieder nach links und sollte am linken Rand der Plattform durch die grünen Steine ein Loch nach unten bauen. Hier hindurch und über einige Umwege

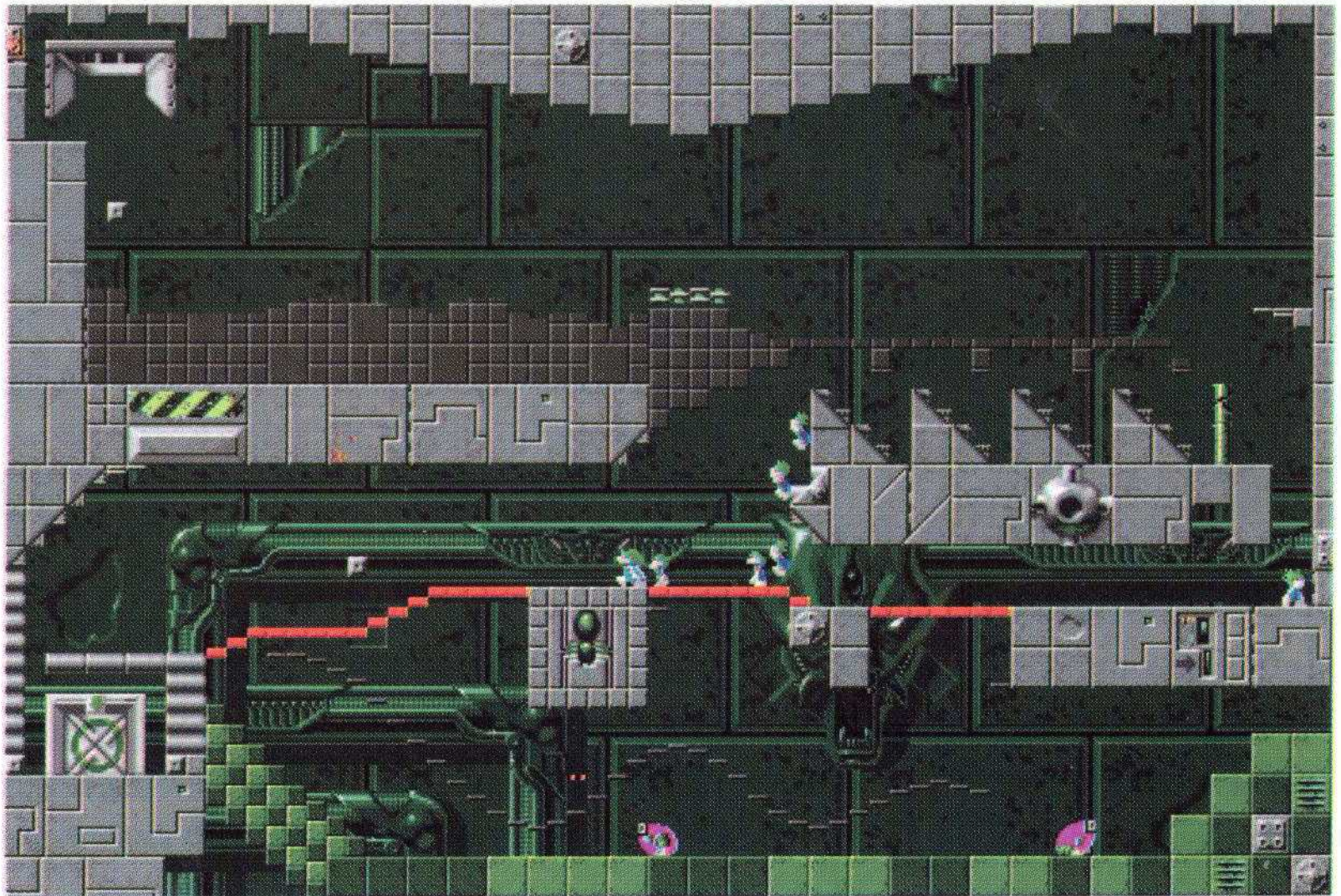


fällt er schließlich auf die unterste Ebene dieses Levels. Hier unten läuft er nach rechts über die sich nach ihm auflösenden Steine über den Wassergraben hinweg. Er legt seine übrigen Spaten beiseite und kann dann die Steine in sein Gepäck aufnehmen. Vor dem Ausgang dreht der Wicht und baut über das große Wasserbecken eine Plattform. Er dreht und kann seinem Feierabend hinter dem Ausgang entgegenstreben. Die Lemminge am unteren rechten Ausgang können sich auch alle auf den Weg zur ersehnten Tür machen. Wie Sie wissen, müssen Sie dazu lediglich den Blocker unter der Einfalls Luke voranlaufen lassen. Auch oben links am Eingang können es die anderen Grünschöpfe kaum erwarten, die Strecke zum Ziel auszuprobieren. Klicken Sie auch

hier den Blocker unter der Luke mit dem Laufen-Symbol an, und lassen Sie die ungeduldigen Wichte auf Wanderschaft gehen. Den ersten der Kleinen, der auf die Ebene unter das Loch fällt stellen Sie dort als Blocker auf. Wenn alle Stammesfreunde an ihm abgeprallt sind, kann auch er weiterlaufen. Achten Sie aber bei diesem Kerlchen stets darauf, daß er die richtige Richtung einschlägt, und benutzen Sie gegebenenfalls das Laufen-Symbol, um ihn umdrehen zu lassen.

Classic 21

Dieser Level wird Ihnen einiges an Zeit und Geduld abverlangen. Um die Lemminge davor zu bewahren, für ewige Zeiten in einem Gefängnis aus sich absenkendem Treibsand umherzuirren oder von der sich auftuenden lemmingfressenden Monsterröhre verspeist zu werden, stellen Sie den zweiten Lemming als Blocker auf die Eisenkette. Während Sie den ersten Lemming im Auge behalten und ihn sicher über die Lücke am rechten Rand springen lassen, müssen Sie seine Gefährten mit Sprüngen ebenfalls auf



die Plattform befördern und dort am besten als Blocker oder zwischen den Blockern fixieren. Sollte die Kluft vor der Eisenkette nämlich zu hoch werden, sind die Kleinen nämlich für immer verloren. Der schon vorangelaufene Grünschoß ist mit Saugnäpfen ausgerüstet und soll diese nach seinem Fall auch gleich auf der mittleren Ebene be-

nutzen. Vom linken Rand der Etage muß er an die Decke hüpfen und seine Kletterhilfen benutzen. Die Sauger reichen exakt aus, um die Lücke zu überwinden. Nach seinem Fall landet er auf der nächsten Plattform und kann hier gleich eine Kiste voll mit Ziegelsteinen einpacken. Zur nächsten Plattform gelangt der Pfadfinder über einen nach ihm zerbröckelnden Weg. Hier erwarten ihn zwei weitere Kisten mit Baumaterial, die er gleich am linken Rand der Ebene ausprobieren kann. Vom Rand aus muß er einen Weg nach links unten zum rechten Rand der Stahlplattform über dem Ausgang bauen. Dabei baut er zunächst einige Steine nach links unten, damit er sich nicht während seiner Bauarbeiten den Kopf am einzelnen in der Luft schwebenden Stahlklotz stößt und seine Arbeit nicht fortsetzen kann. Unten angelangt ist seine Arbeit noch lange nicht erledigt. Er muß also drehen und die Treppe wieder hinauflaufen. In der Zwischenzeit haben sich alle Stammesbrüder auf der nicht zerbröckelnden Plattform oben gesammelt. Lassen Sie die putzigen Wesen nach rechts loslaufen. Nach ihrem Fall müssen Sie zwei Blocker so postieren, daß die Wichte ihren Weg nicht fortsetzen und den Bauarbeiter stören oder in den Tod stürzen. Der Weg bereitende Lemming ist inzwischen sein Bauwerk hinaufgelaufen und an der ersten Lücke im Boden der Etage angelangt. Diese und auch die nächste Kluft muß er mit seinen Ziegelsteinen überbrücken. Hat er dies mit seinem raren Baumaterial getan, müssen Sie nur noch die beiden Blocker laufen lassen. Auch dieser Level wäre damit geschafft.

Classic 22

Der 22. klassische Level besitzt gleich vier Eingänge. Zwar ist das ganze ziemlich unübersichtlich, aber doch recht einfach zu bewältigen. Um nicht den Überblick zu verlieren, sollten Sie wieder des öfteren das Spiel pausieren lassen und sich die Situation genau ansehen. Vom zweiten Eingang von rechts läuft ein Lemming die Schrägen nach unten und muß etwas entfernt vom Wassergraben so als Blocker positioniert werden, daß die ihm folgenden Wichte gerade noch von ihm abprallen, er aber auch übersprungen werden kann. Ist dieses kleine Geschöpf erst einmal dort aufgestellt, geht es um den ersten aus dem rechten Einstieg ins Bild gefallene Grünschoß. Der Kleine ist auch seinen Weg die Schrägen hinab gerannt und hat unterwegs einige Ziegelsteine in sein Gepäck geladen. Doch er fällt am unteren Bildschirmrand auf eine kleine Säule, auf der er seine Laufrichtung unbedingt sofort ändern muß! Auch er ist durch den Blocker vor dem Wassergraben erst einmal still gelegt. Also zu den beiden linken Eingängen. Von hier aus gelangen Grünschoße zu der Betonebene, unter der sich der Ausgang hinter kleineren Steinen versteckt. Der zweite hier ankommende beziehungs-

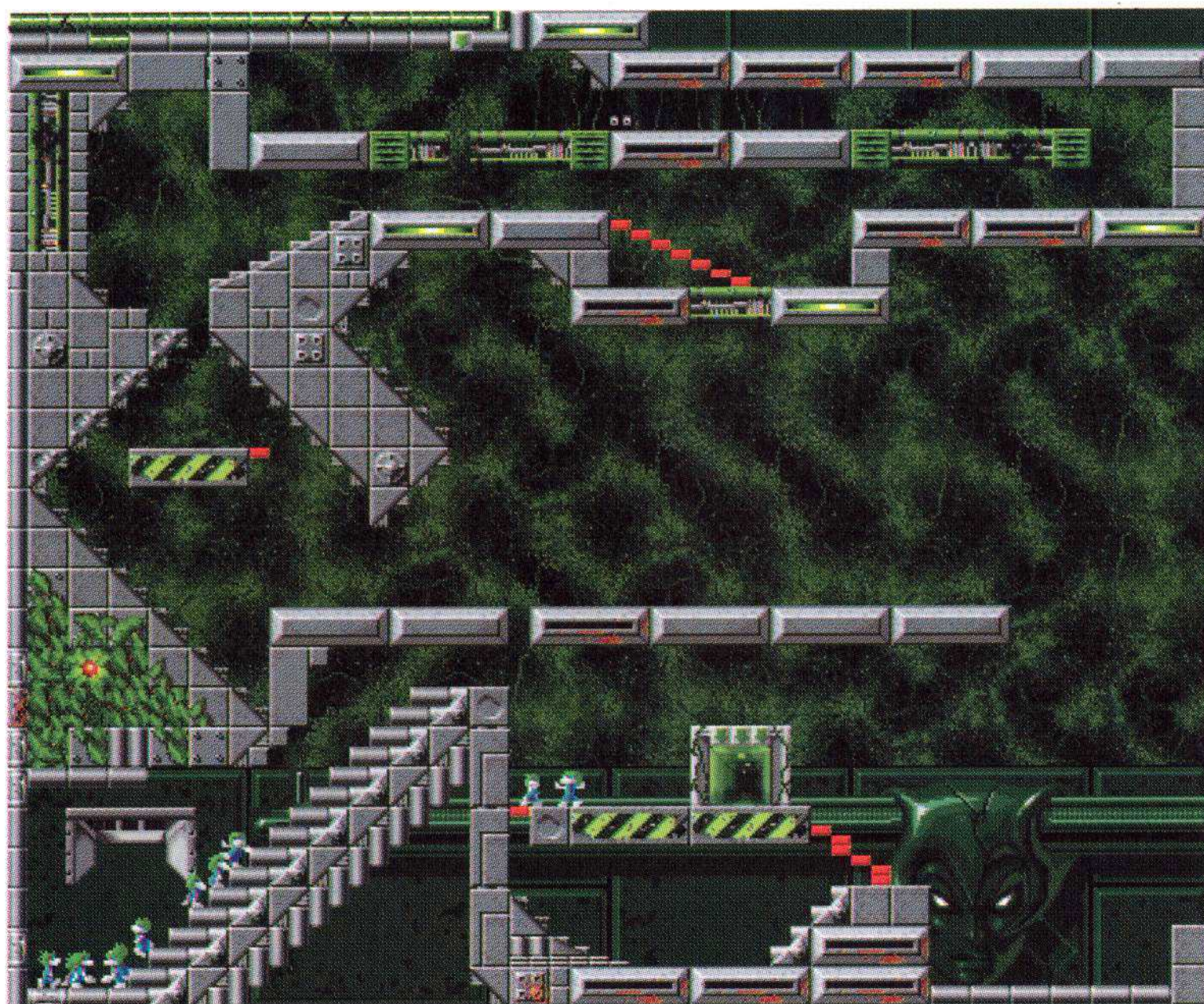
weise der erste von hier aus nach rechts laufende Lemming muß hier unten als Blocker aufgestellt werden. Der erste an dieser Stelle nach links gewanderte Wicht landet nach einem kurzen Fall links neben dem zugemauerten Ausgang. Glücklicherweise liegt hier unten ein Spaten herum, mit dessen Hilfe der Kleine den Weg schon freiräumen wird. Er buddelt sich natürlich zunächst nach rechts oben bis auf die Höhe des unteren Ausgangsrandes vor. Bei seinem weiteren horizontalen Tiefbauvorhaben muß er recht exakt arbeiten: Der Boden unter dem Ausgang muß komplett freigelegt werden, denn sonst würden die Lemming am Auslöser für das Öffnen des Ausgangs wir-



kungslos vorüberlaufen. Hat er den Ausgang hinter sich gelassen, muß er wieder nach rechts unten graben. Auch hier muß er genau die Stufen freilegen, denn auf ihnen kann er einen weiteren Spaten finden. Der kleine Bergmann schlägt sich bis nach unten rechts durch und muß dann nur noch die grüne Begrenzung nach rechts zum Wassergraben durchschlagen. Bevor er ins kühle Naß zu stürzen droht, lassen Sie ihn mit einem Klick seine Laufrichtung ändern und ihn so in den Ausgang laufen. Auf der anderen Seite des Wassergrabens muß nun der mit Ziegelsteinen ausgerüstete Grünschoß den Blocker nach links überspringen und mit seinem Baumaterial den Graben mit einigen Steinen überbrücken. Hat er das getan, können Sie die beiden Blocker im Level zum Laufen bewegen und damit alle Lemminge zum Ausgang wandern lassen.

Classic 23

In diesem Level laufen drei Lemmings bereits herum, bevor die ersten aus der Einstiegs Luke gefallen sind. Den obersten im Level müssen Sie direkt nach dem er den Spaten aufgenommen hat zum Blocker machen. Der Grünschoopf in der Etage unter ihm kann ruhig nach links in die Grube fallen, dort ist er wenigstens sicher aufgehoben. Der zweite aus dem Eingang gefallene, nach rechts die Schräge hinaufspurtende Wicht wird wieder einmal als Blocker postiert. Der vordere läßt sich den Absatz hin-



unterfallen und läuft dann bis zum linken Rand des Grabens, in dem ein Grünschoopf hin und her läuft. Von hier aus muß er mit den kurz zuvor aufgenommenen Ziegelsteinen eine Treppe nach links oben zur Ausgangsplattform bauen. Dabei darf er nicht mehr als sieben Steine benutzen und muß mindestens zweimal eine Stufe in die Treppe bauen, die doppelt so hoch ist, wie die üblichen. Dazu muß er seine Vertikalbauweise immer kurz unterbrechen und eine Stufe nach oben einfügen. Auf der angestrebten Ebene angekommen, muß der Wicht den Ausgang überspringen und am linken Ende die kleine Lücke mit seinem letzten Baustein verschließen. Danach kann er ruhig schon

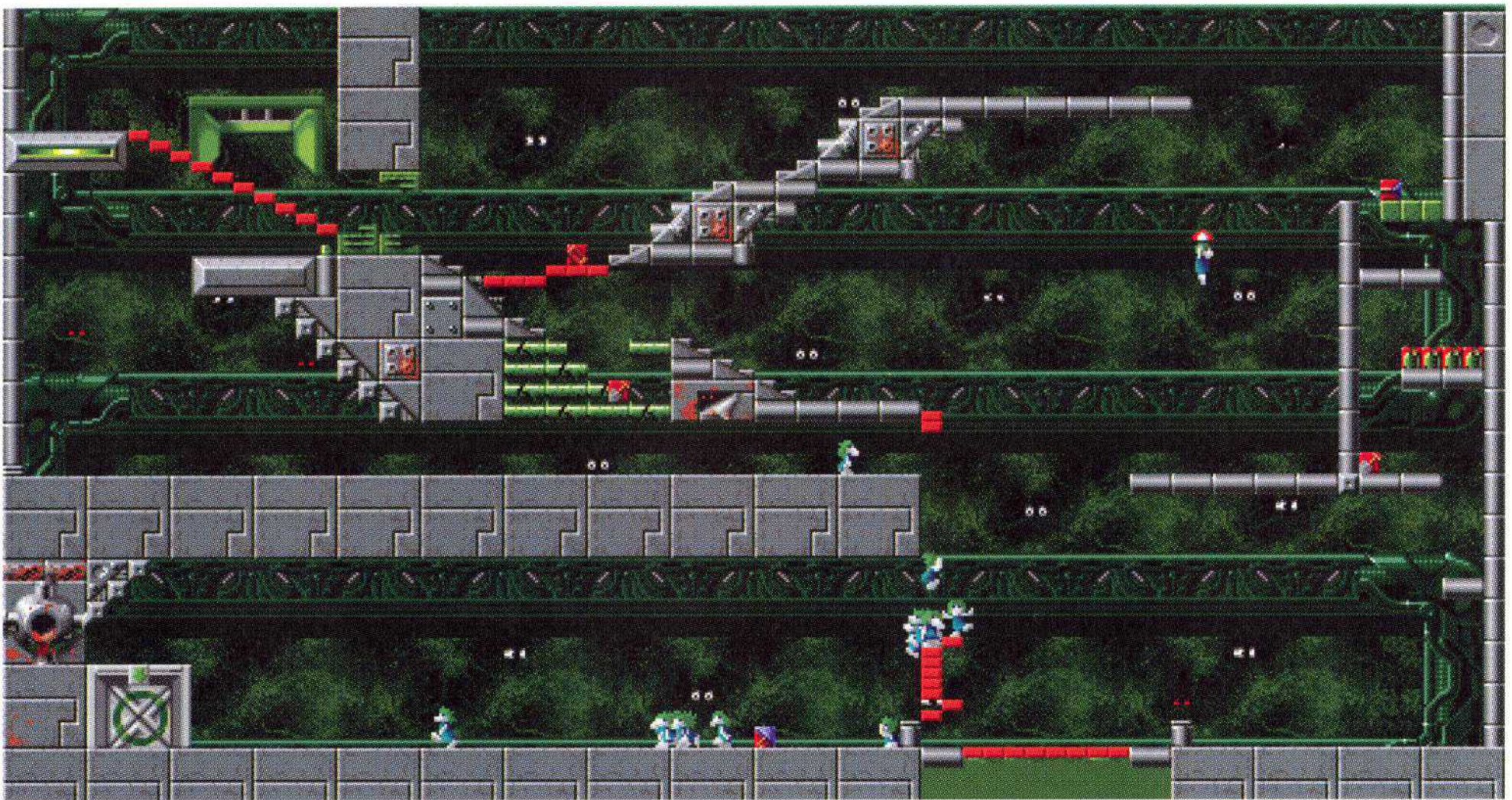
einmal zum Ausgang laufen. Oberhalb des Eingangs muß nun der Blocker aus seiner Starre befreit werden. Mit seinem Spaten soll er die Mitte des grünen langen Quaders durchstoßen. Dabei stürzt nicht nur er auf die unter ihm liegende Ebene, sondern mit ihm kommt dort unten auch eine Kiste mit Ziegelsteinen zum Vorschein. Er legt seinen Spaten beiseite und nimmt dafür die Steine an sich. Mit ihnen baut der Grünschoopf eine siebenstufige Treppe bis zum Boden der Grube rechts neben ihm. Zuvor haben Sie natürlich dafür gesorgt, daß der dort unten laufende Lemming am rechten Rand der Grube als Blocker verharret. Hat der Bauarbeiter mit dem siebten Stein den Boden erreicht, dreht er um und läuft nach links. Dort fällt er auf eine kleine Ebene und dreht sich dank Ihrer Hilfe nach rechts. Seinen letzten Stein verbaut er hier am rechten Rand nach rechts. Damit überbrückt er eine tiefer gelegene Falle. Nun kann er die Saugnäpfe auf der Ebene an sich nehmen und seinen Weg nach rechts unten fortsetzen. Er findet hier zwei weitere Pakete der beliebten Kletterhilfen. Mit ihnen ausgerüstet kann der Kleine weiter nach unten und am Ausgang vorüber zum Fuß der kleinen Treppe laufen. Hier läßt er seinem Stammesfreund die Saugnäpfe hinunterfallen und dreht sich prompt auf der Stelle um, um nicht auch in die Grube zu fallen. Sollte er doch einmal dort unten landen, hat der Wicht in der Grube genügend Saugnäpfe, um nach oben zu klettern und die restlichen dem anderen nach unten zu werfen. Auf jeden Fall müssen Sie den eingesperrten Wicht mit Hilfe der Saugnäpfe nach links oben klettern lassen. Zwischendurch haben Sie sicherlich bereits die beiden Blocker zum Laufen animiert, denn sonst wird es mit der verbleibenden Zeit recht knapp. Achten Sie bei dem Ex-Blocker über dem Eingang darauf, daß er unterwegs die um einen Ziegelstein verlängerte Ebene nicht nach links, sondern nach rechts abläuft und sich nach unten fallen läßt.

Classic 24

Die grünhaarigen Wesen fallen in diesem Level sehr schnell hintereinander aus der Startluke. Die ersten beiden nach unten fallenden Grünschöpfe lassen Sie direkt nach ihrer Landung die Laufrichtung ändern. Kurz bevor sich der vordere von ihnen die Ziegelsteine greift, lassen Sie den hinteren zum Blocker werden. Der Vorangelaufene muß sich am Ende der Etage auf die Ebene über ihm befördern. Dazu benutzt er die soeben gefundenen Steine. Den ersten legt er nach rechts oben und anschließend fünf vertikal in die Höhe ab. Sie müssen nun schnell sein und den Bauarbeiter zweimal hintereinander mit dem Laufen-Symbol anklicken, damit er sein Schaffen unterbricht und nach links weiterläuft. Der Kleine legt oben auf den Stahlplatten seine verbliebenen

38 Die Classic-Welten

Steine ab und nimmt den Spaten links auf den grünen Quadern an sich. Mit ihm läuft er die kleine Rampe nach links Richtung Ausgang entlang. An der grünen Trennwand angelangt baut er nach links oben einen Tunnel. Stößt der Wicht sich den Kopf, hört er mit seiner Schachtarbeit auf. Aber er muß nach einem Schlag nach links von der Steinkiste nach unten fallen und für sich einen Durchgang schaffen. Unten haben Sie einen Lemming aus dem Pulk, als alle anderen nach rechts laufen direkt unter dem Eingang als Blocker aufgestellt. Lediglich einer der grünhaarigen Zwerge darf links von der Einstiegs Luke auf der Ebene mit all den Lemmings sein Unwesen treiben. Der oben beschäftigte Grünschof gelangt zwischenzeitlich auf die Eingangsebene. Dort



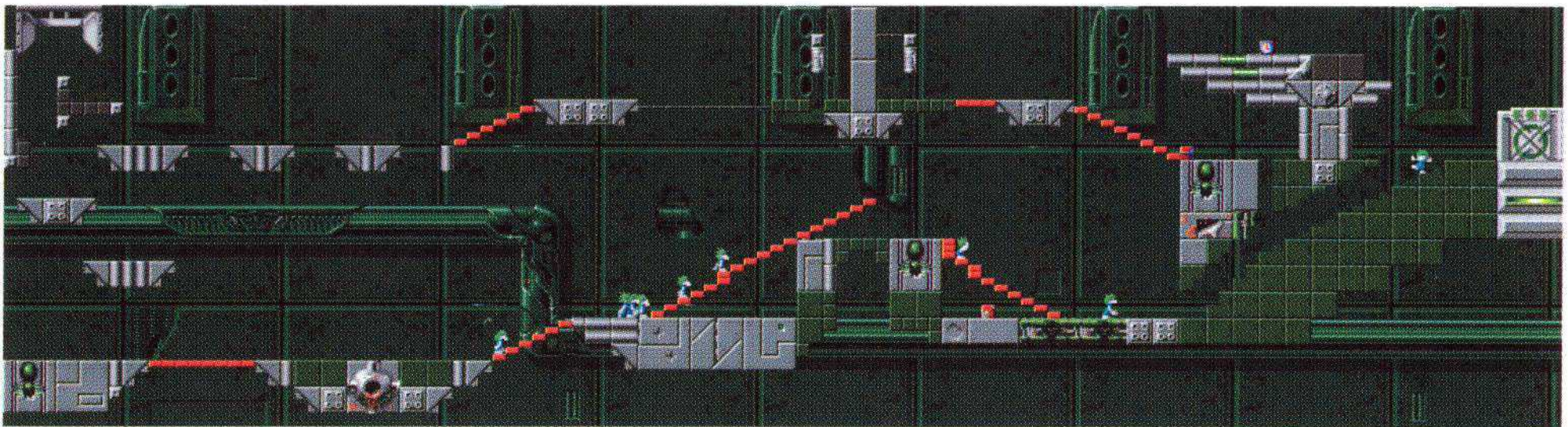
muß er sich umdrehen und eine weitere Treppe nach rechts oben in den Fels schlagen. Nach einer weiteren Drehung gelangt der Wicht an den linken Rand der Ebene unter der Einstiegs Luke, von wo aus er seinen Spaten nach unten fallen läßt und selbst wieder sofort seine Laufrichtung ändert. Der einzeln herumlaufende Lemming nimmt den Spaten an sich. Der Wicht oben läuft nach rechts und nimmt die insgesamt zehn Steine in zwei Kisten auf und läuft nach links. Vom Rand des Durchbruchs aus muß er mit dem Baumaterial eine Treppe nach links oben zu der Plattform mit dem Gleitschirm bauen. Die Steine reichen dafür gerade aus. Sollten Sie die Treppe zu niedrig oder zu weit rechts angesetzt haben, können Sie versuchen, die entstehende Lücke mit einem Sprung zu überwinden. Oben kann der Winzling den Gleitschirm an sich

nehmen, und ein Spaten kommt zum Vorschein. Laufen Sie mit dem Winzling die Treppe nach unten, und legen Sie den gefundenen Gleitschirm im Durchbruch ab. Anschließend müssen Sie sich den Spaten oben links neben dem Eingang holen und am besten auch gleich die übriggebliebenen Schaufeln, die auf der grünen Ebene rechts von der Treppe liegen. Vom rechten Rand der ersten nicht mehr mit Eisen überdeckten grünen Bodenplatte über der eingeschlossenen Steinkiste aus, müssen Sie einen Gang nach rechts unten in das grüne Gestein graben. Es muß oben unbedingt ein Fitzel Grün vor Beginn der kurzen Stahlrampe stehen bleiben, und brechen Sie den Buddler früh genug ab, daß er nicht einen Durchbruch nach unten baut! Legen Sie anschließend die verbleibenden Schaufeln ab, und greifen Sie sich die wertvollen Ziegelsteine. Mit ihnen laufen Sie die Treppe nach links bis zur dritten Stahlstufe von links hinauf. Hier beginnt der Grünschof mit dem Bau einer Plattform zum äußersten Rand der schrägen Ebene rechts neben ihm. Ist diese kleine Brücke fertiggestellt, muß der Winzling zurücklaufen und nach Ablegen seiner restlichen Bausteine den Gleitschirm aufnehmen. Mit ihm in der Hand lassen Sie den Winzling zu den Saugnäpfen kurz vor dem rechten Rand der nun endlich erreichbaren Ebene laufen. Hier legt der Grünschof seinen Schirm ab und nimmt die Saugnäpfe auf. Vom äußersten Rand aus läßt der Kleine die Kiste mit den Kletterhilfen nach unten fallen und dreht sich mit Ihrer Unterstützung sofort wieder um! Er nimmt sich den Gleitschirm und benutzt ihn nach einer Drehung am rechten Rand der Ebene, um sicher nach unten fliegen zu können. Nach dem Sprung in die Tiefe landet der Kleine und nimmt sogleich die Saugnäpfe an sich. Mit ihrer Hilfe kann er dann auch die hohe Wand rechts bis nach oben erklimmen. Auf dem kleinen Absatz angekommen muß er auch sogleich seine restlichen Kletterhilfen ablegen und den Spaten in sein Gepäck laden. Mit ihm kann er den linken grünen Stein unter seinen Füßen durchstechen. Er landet wenige Zentimeter unter seiner Grabungsstelle auf einer kleinen Plattform. Weiter geht sein Weg an Handgranaten vorbei zu den Hadoken. Hier legt er seinen Spaten ab und nimmt mindestens zwei von den Kampfgeschossen an sich. Bevor der Wicht zu dem Kartoffelmonster auf die unterste Ebene fällt, harrt der Lemming auf dem Miniabsatz als Blocker so lange aus, bis das Monster nach links laufend die Mitte der zweiten Bodenplatte von links erreicht hat. Dann läßt er sich nach unten fallen und erledigt die Bestie, bevor sie zuschlagen kann. Hier legt der Grünschof seinen übrigen Hadoken ab und nimmt die Ziegelsteine auf. Nach einem Sprung über die rechte Begrenzung kann er sogleich mit dem Bau einer Brücke über den Wassergraben beginnen. Er dreht und holt sich den zurückgelassenen Hadoken, um hinter der Brücke nach einem Sprung über die kleine Begrenzung das zweite Kartoffelmonster um die Ecke zu bringen. Er legt alles, was er

besitzt ab und nimmt rechts vor der Blockade die Steine an sich, nach einer Drehung springt er auf den kleinen Klotz und baut wieder: Der erste Stein nach rechts oben, sechs weitere senkrecht nach oben und den letzten nach rechts oben. Auf den letzten stellt sich der Bauherr als Blocker. Oben am Eingang beseitigen Sie den Blocker und lassen den Lemming mit dem Spaten die senkrechte Treppe nach rechts mit einem Schlag durchbrechen. Zuvor haben Sie dafür gesorgt, daß die Grünschöpfe dicht beisammen im Pulk laufen und kurz nach Schaffung des Durchbruchs nach unten fallen können. Befinden sich alle Lemminge auf der Ausgangsebene, kann der Blocker auf der Mauer hinterher laufen. Die Zeit ist knapp.

Classic 25

Der erste nach rechts gelaufene Lemming nimmt die Ziegelsteine an sich, fällt die Eingangsebene hinunter und muß mit einem Sprung auf die Plattform nach rechts springen. Der zweite Grünschopf auf der unteren Ebene wird als Lemming aufgestellt und auch der nach rechts weitergelaufene Wicht muß als Blocker festgehalten werden. Die grünhaarigen Wesen laufen zum Absatz und fallen wieder eine Etage tiefer. Hier muß der erste Lemming auf der linken Fuge unter der ersten zerbröckelnden Steinschicht aufgestellt werden. Die nachfolgenden Wichte drehen ihre Laufrichtung und kommen auf eine weitere Plattform, wo wiederum der erste Grünschopf als Blocker postiert



wird. Und noch einmal geht es eine Etage nach unten. Nachdem der erste Wicht die Ziegelsteine an sich genommen hat, wird er auch schon als Blocker postiert. Der zweite Grünschopf erhält dicht neben ihm die gleiche Stellung, und der dritte prallt nach links von den beiden ab und wird hinter der Fallstelle der anderen Lemminge als Blocker aufgestellt. Mit Hilfe des Laufen-Symbols lassen Sie die Blocker, an denen die Stammesfreunde abgeprallt sind, den anderen folgen. Achten Sie dabei auf die Lauf-

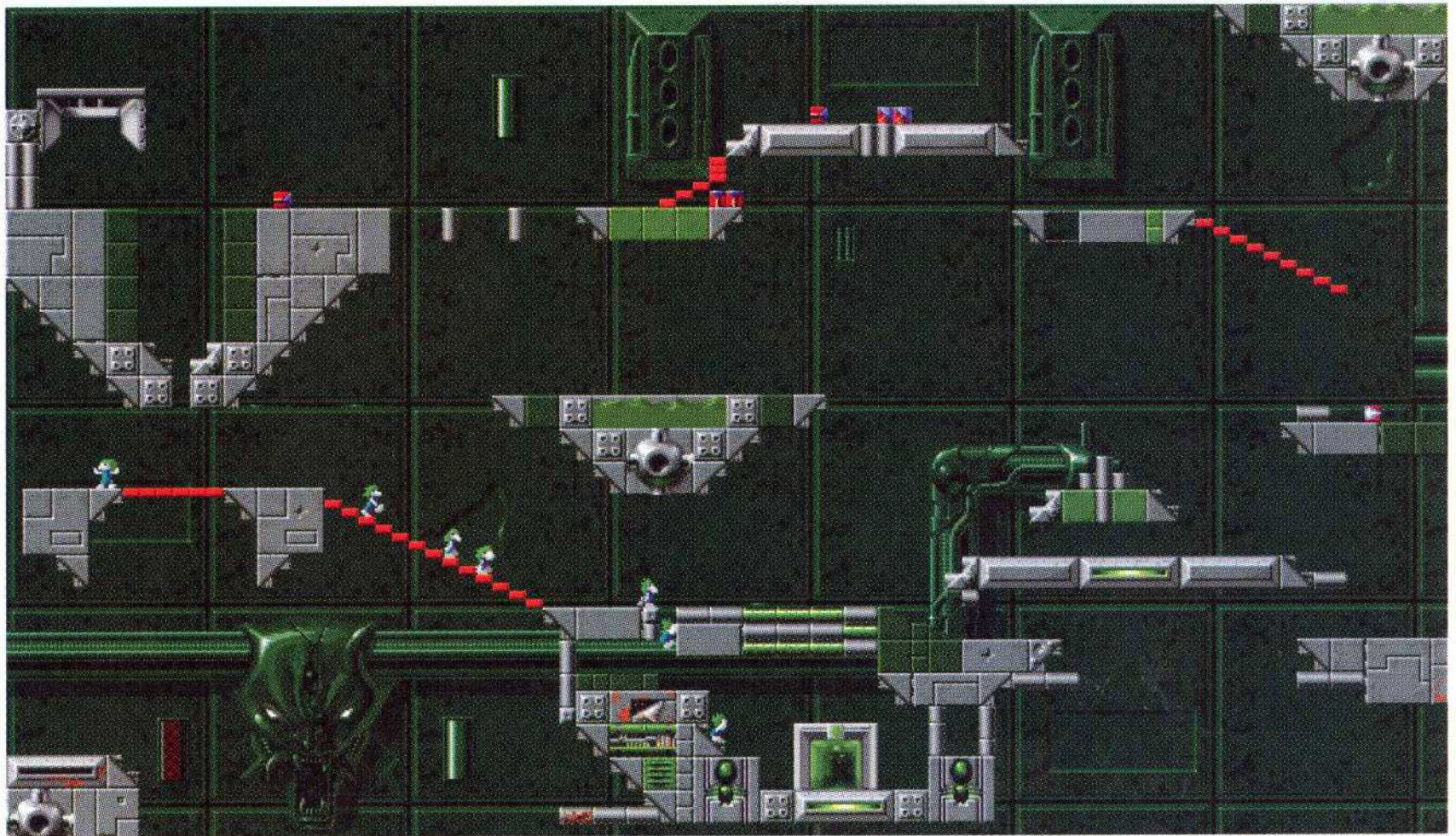
richtung der putzigen Wesen! Nun können Sie sich endlich dem einzelnen Pfadfinder zuwenden. Der Winzling springt über die beiden Schluchten und findet so auf der Miniebene eine weitere Kiste mit Steinen. Hier müssen Sie sehr schnell reagieren und den Wicht eine Treppe nach rechts oben zu der Plattform bauen. Ist die Treppe fertig, müssen Sie ihn drehen und die gerade erbaute Treppe hinabsteigen lassen. Der Winzling überspringt den Abgrund wieder einmal und dreht sich dann auf der linken Ebene um. Vom linken Rand aus muß er seine übriggebliebenen Ziegelsteine fallen lassen und sich dann wieder umdrehen. Mit einem Sprung gelangt er zu der noch weiter links liegenden Plattform mit der Kiste Saugnäpfe. Natürlich greift sich der Kleine die Kiste sofort und dreht seine Laufrichtung auf ein neues. Mit einigen Sprüngen gelangt der Wicht zur zuvor erbauten Treppe, die er sogleich erklimmt. Mit Hilfe seiner Saugnäpfe kann der Grünschoß nun die Zelle seines Stammeskollegen erklimmen. Gerade hat er das Dach erreicht, stürzt es auch schon ein. Durch die zerbröselnden Steine landen der Zwerg und zudem ein Gleitschirm und eine Kiste mit Spaten in der Zelle. Mit Hilfe des Spatens wird die linke Wand sogleich durchschlagen. Der Lemming rechts neben dem Schläger hat den Gleitschirm an sich genommen und soll als Blocker festgehalten werden. Noch auf dieser Ebene durchgräbt der Grünschoß mit dem Spaten die dritte grüne Bodenplatte von links nach unten. Der Kleine fällt natürlich nach unten und landet auf der Erhöhung. Hier muß er nach rechts laufen und eventuell von Ihnen umgedreht werden. Er fällt den Absatz nach rechts hinunter und legt unten seine restlichen Schaufeln ab. Die Saugnäpfe nimmt der Kleine in sein Gepäck und läuft nach rechts. Die Wand rechts hat es ihm angetan, und er klettert sie hinauf. Oben legt er seine übrigen Saugnäpfe ab und nimmt die Ziegelsteine auf. Nach der Wende verbindet er mit acht Ziegeln diese Ebene mit der links darüberliegenden. Seine Bauarbeiten setzt der Wicht mit weiteren drei Steinen waagerecht nach links zu der Ebene mit dem eingeschlossenen Kerlchen fort. Die Steine legt er nach einer Kehrtwende ab und holt sich eine Schaufel, mit der er den eingesperrten Lemming befreit. Der endlich freie Grünschoß erstarrt vor Freude, um seinem Befreier bei der weiteren Arbeit nicht im Wege zu stehen. Der Pfadfinder läuft die Treppe wieder nach rechts unten hinab und muß vom linken Rand der grünen Steine, direkt neben den Betonklötzen mit der grünen Spinne darauf, senkrecht nach unten ein Loch in den Boden abteufen. Sobald möglich, muß der Bergmann seine Schachtrichtung nach links unten ändern. Das ist ungefähr in der Mitte des grünen Steins mit der Maserung möglich. Hat der Kleine bis zur unteren Ebene eine Treppe in das Massiv gebuddelt, muß er seine Laufrichtung ändern. Am oberen Rand seines Schachtes angelangt, gilt es nun, die Rampe nach rechts oben zum Ausgang zu verlängern. Hat er auch das getan, kann er schon

einmal beruhigt zum Ausgang laufen. Der vorhin befreite Lemming, der als Blocker oben im Bild verharret, wird von Ihnen in einen normalen Läufer verwandelt. Der Kleine wandert die Strecke entlang, nimmt die Ziegelsteine auf und fällt den ausgehobenen Schacht nach unten. Bevor auch er zum Ausgang rennen darf, hat er noch einiges zu erledigen. Der Wicht muß nach links gehen und eine Treppe zum rechten oberen Rand des großen Hindernisses bauen. Dazu muß er oberhalb des rechten Teils der gemusterten Bodenplatte seinen Bau beginnen. Der Kleine benötigt dazu insgesamt zwölf Bausteine. Es ist dabei übrigens nicht schlimm, wenn Sie mehrere Steine direkt übereinander stapeln müssen, um den oberen Rand der Ebene zu erreichen. Ist der Grünschof oben angekommen, lassen Sie ihn wieder zum Blocker erstarren. Am Lemmingpulk hatten Sie ja zwei Blocker rechts aufgestellt. Der äußere der beiden besitzt einige Ziegelsteine. Er läuft los und muß über den Abgrund eine Brücke bauen. Auf seinem weiteren Weg findet der Wicht eine Uhr, die Ihnen weitere Spielzeit verschafft. Anschließend stößt das grünhaarige Wesen auf eine Kiste mit Steinen, von denen es sechs benutzt, um eine steile Treppe nach rechts oben zu der nächsten Ebene zu bauen. Bevor er zur nächsten Uhr gelangt, muß der Winzling seine steinharte Fracht ablegen und für Sie neue kostbare Minuten sammeln. Oben auf dem großen Hindernis können Sie den Blocker mit seinen vielen Bausteinen wieder aus seiner Pause holen. Der Wicht muß vom linken Rand der Ebene eine Treppe nach links unten zu der Ebene bauen. Achten Sie dabei darauf, daß Sie nicht den unten herumlaufenden Grünschof mit Ihrer Treppe einmauern. Ist das neue Bauwerk fertig, können Sie zunächst den rechten und schließlich auch den linken Blocker zum Ausgang laufen lassen. Das war's schon.

Classic 26

Der zweite Lemming wird am rechten Rand vor dem Abgrund unter dem Eingang als Blocker aufgestellt. Der zuvor nach rechts den Abhang hinunter gefallene Grünschof nimmt die beiden Kisten mit Saugnäpfen an sich und kann so ausgestattet die Mauer rechts hinaufklettern. Oben benötigt der Wicht die Kletterhilfen nicht mehr und legt sie daher ab, um andere Werkzeuge aufnehmen zu können. Denn nach nur wenigen Schritten stößt das kleine Wesen auf eine Kiste mit Ziegelsteinen, die er in sein Gepäck räumt. Vom rechten Rand dieser Ebene macht sich der Zwerg mit drei Sprüngen über die beiden kleinen schwebenden Stahlplatten auf die Ebene mit den beiden Kisten Hangel-Saugnäpfe davon. Um nicht von einer der kleinen schwebenden Stahlplatten in die Tiefe zu stürzen, müssen Sie den Helden bereits dann wieder

zum Sprung anklicken, wenn er erst einen Fuß auf die Landestelle gesetzt hat. Von dieser Ebene aus muß der Winzling eine Treppe mit sechs Steinen nach rechts oben zur nächsthöher gelegenen Ebene bauen. Zwar liegt hier oben allerlei herum, doch nur die Steine am rechten Rand der Stahlplattform interessieren Ihren Helden zunächst. Er nimmt sich die zusätzlichen acht Mauersteine aus der Kiste. Bevor der

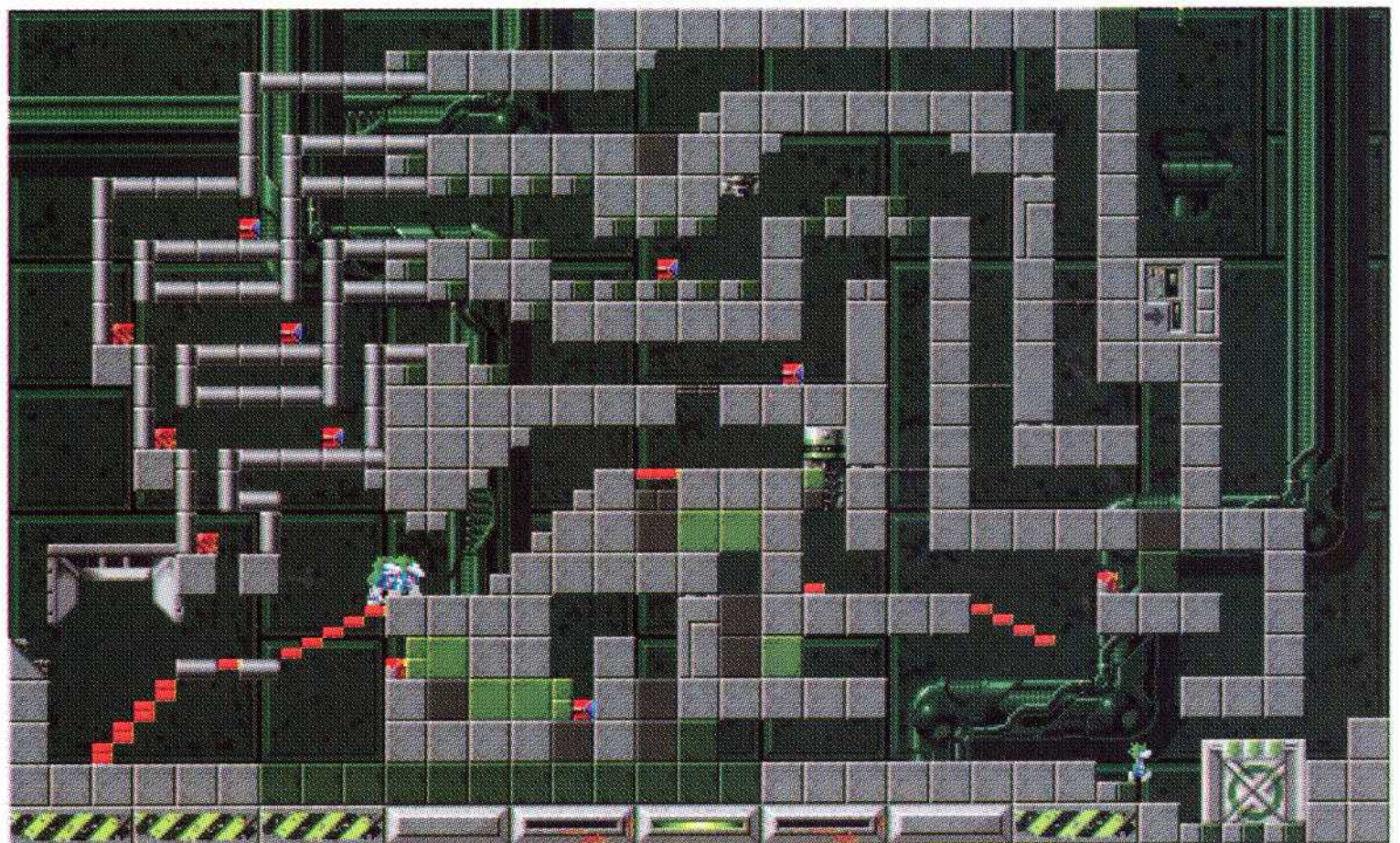


Kleine nach unten zu fallen droht, lassen Sie ihn mit einem Sprung vom unteren rechten Rand aus nach rechts zur tiefer gelegenen Ebene hüpfen. Damit der Lemming seinen Weg nach rechts fortsetzen kann, bauen Sie mit acht Ziegelsteinen vom rechten Rand dieser Ebene eine Treppe nach rechts unten. Geht dem putzigen Geschöpf das Baumaterial aus, läßt er sich nach rechts unten auf die nächste Ebene fallen. Hier müssen Sie aufpassen und den Winzling unmittelbar nach seiner Landung die Laufrichtung ändern lassen. Andernfalls läuft der Pfadfinder nach rechts aus dem Bildschirm. Der Grünschoß läuft zum linken Rand der Ebene und muß hier die restlichen Ziegelsteine nach unten fallen lassen. Bevor der Kleine der Kiste folgen kann, drehen Sie ihn um und lassen ihn die beiden Spatenkisten aufnehmen. Hat er die Ausgrabhilfen bei sich, dreht er wieder um und läßt sich vom linken Rand aus nach unten fallen. Hier unten schlägt das Bergarbeiterherz des Grünschoß höher: Er muß mit seinem Spaten die beiden eingemauerten Stammesfreunde ausgraben. Zwar sind die beiden anschließend frei, doch damit sie keinen Unsinn machen können, schränken Sie die Bewegungsfreiheit der beiden ein: Die befreiten Lemminge müssen als

Blocker kurzfristig erstarren. Ihr Bergarbeiter-Lemmy muß sich nach rechts durch beide Zellen graben und dann über den eingemauerten Ziegelsteinkisten auf der grünen Bodenplatte wieder zur Schaufel greifen. Senkrecht läuft der Wicht einen Schacht nach unten bis auf die Höhe der Ziegelsteinkisten. Er gräbt einen Gang nach links, um die Ziegelsteinkisten nach Ablegen der Spaten aufnehmen zu können. Um sich von hier unten zu befreien, stellt sich das Kerlchen unter den senkrechten Schacht und legt sechs Bausteine direkt unter seine Füße, er baut eine kleine Mauer nach oben. Wieder auf der etwas höher gelegenen Ebene angelangt, muß der Wicht zunächst nach rechts laufen und dort die vorhin abgeworfenen Steine wieder aufnehmen. Hat er die Steine alle beisammen, geht seine Rettungsaktion weiter: Er muß zum linken Rand der Ebene, über das geschaufelte Loch hinweg, laufen. Von hier aus steht wieder eine Baumaßnahme auf dem Programm. Bis zur Plattform links oben muß der Wicht eine Treppe bauen und dabei mindestens sechs Steine übrigbehalten. Denn diese sechs benötigt er anschließend, um über die Schlucht links eine Plattform zur anderen Ebene auf dieser Höhe zu bauen. Ist er dort angekommen, verwandeln Sie ihn in einen Blocker. Vorhin hatten Sie doch aus den beiden gefangenen Lemmingen Blocker werden lassen: Der rechte von ihnen muß nun auf Reise geschickt werden. Lassen Sie ihn loslaufen und auf die Ebene nach rechts unten fallen. Hier dreht er nach der Landung und nimmt die Saugnäpfe an sich. Mit den Hangelhilfen schafft er es bis zur Ebene links, auf der zwei Kisten mit Schaufeln stehen. Nach der Klettertour schnappt sich der Grünschoopf die Schaufeln und gräbt sogleich einen Gang nach links oben. Einige Schritte später gelangt der Wicht zu der, von dem anderen Lemming gebauten senkrechten Treppe. Mit einigen Spatenstichen muß der Zwerg das kleine Bauwerk zerstören und nach rechts den Weg zum Ausgang freilegen. Da der Weg zum Ziel jetzt frei ist, lassen Sie zunächst den Blocker oben am Eingang loslaufen und die Masse der Lemminge die ersehnte Wanderung beginnen. Rechts im Bild steht ein weiterer Blocker, den Sie von seiner starren Position befreien können. Achten Sie aber darauf, daß der Kleine nach links läuft! Sind die Grünschöpfe oben links aus ihrer Falle hinuntergefallen und alle nach links aufgebrochenen Winzlinge an dem Blocker abgeprallt, kann auch er als letzter den Weg zum Ausgang hinunterlaufen. Denken Sie daran, daß auch er nach rechts und nicht nach links aus dem Bild laufen sollte.

Classic 27

Die beiden sich bereits im Bild befindlichen Lemminge laufen nach rechts und nehmen dabei jeweils eine Kiste Ziegelsteine an sich. Der erste aus dem Eingang gefallene Grünschoopf will nach seiner Landung nach rechts laufen, muß von Ihnen aber unmittelbar nach der Landung in einen Blocker verwandelt werden. Nicht viel besser ergeht es dem ersten nach links laufenden Winzling. Ihn müssen Sie so als Blocker aufstellen, daß er auf dem linken Stein vor der Wand, noch vor der Fuge zum Stehen kommt. Sie müssen alle aus der Luke in das Spielfeld fallenden Lemminge links neben den linken Blocker springen lassen. Sollte Ihnen dabei einer der Wichte nach rechts über den anderen Blocker auskommen, lassen Sie den Kleinen die Laufrich-



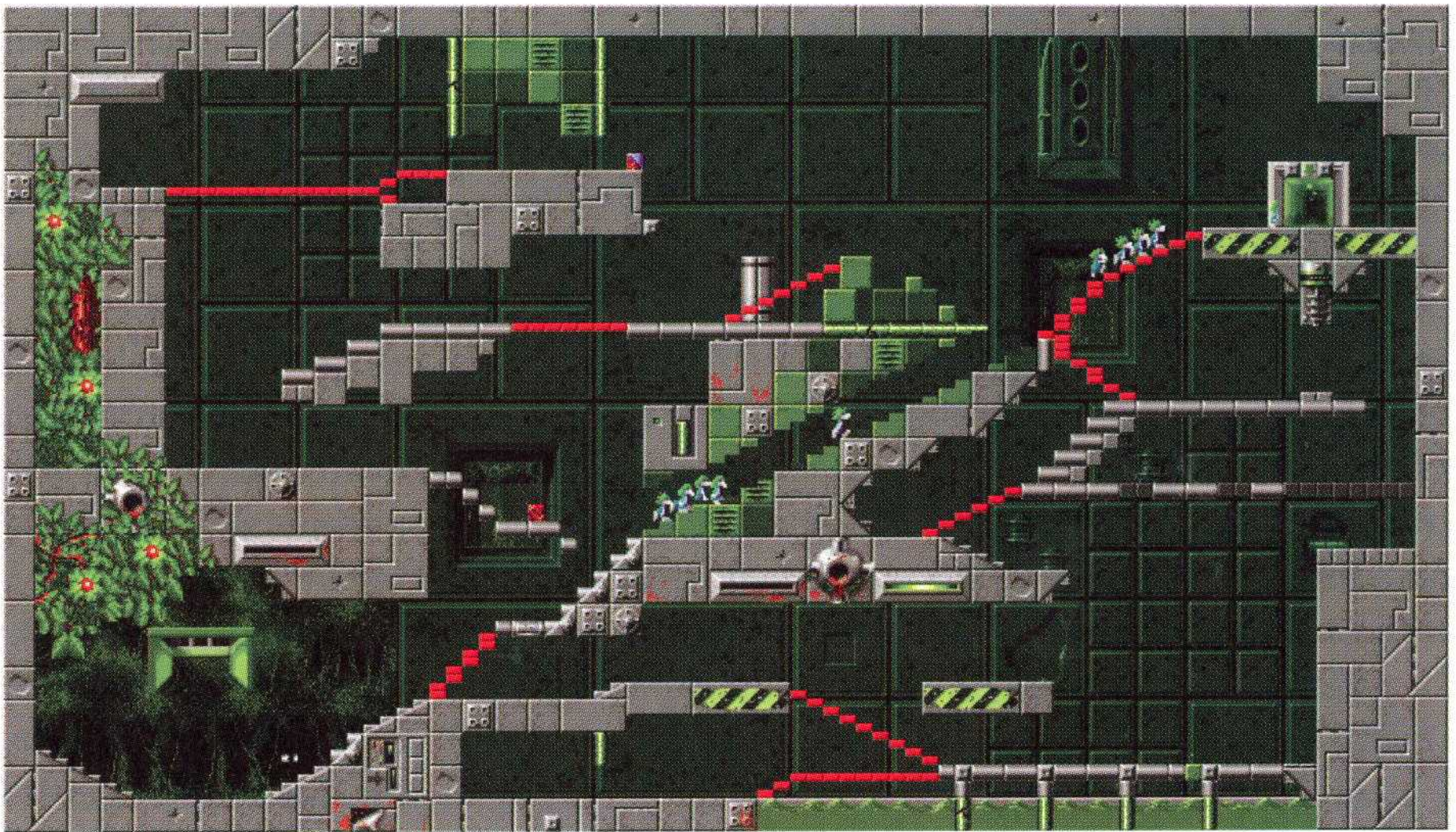
tung ändern und zurückspringen. Danach wenden Sie sich den anderen beiden Grünschoöpfen mit den Steinkisten rechts neben den Blockern zu. Einen von beiden lassen Sie die Steine ablegen und der andere muß diese zusätzlich einpacken. Den Lemming ohne Ziegel lassen Sie, wie auch den rechts neben der Einstiegs Luke stehenden Blocker, zu den anderen nach links springen. Der einzige nun noch frei herumlaufende Grünschoopf besitzt sechzehn Bausteine und kann auch gleich mit der Arbeit beginnen. Direkt neben dem Blocker, am linken Rand des zweiten Steins vor der linken Begrenzungsmauer (siehe Abbildung) bauen Sie eine Treppe nach rechts oben zu der Ebene mit den Ziegelsteinkisten. Dazu ist es notwendig, daß Sie genau mit acht Steinen eine vierstufige Treppe bauen, deren einzelne Stufen jeweils aus zwei übereinan-

der gelegten Ziegeln besteht. Benutzen Sie dazu die beiden Baurichtungen rechts-oben und oben. Erreichen Sie den unteren linken Rand der Stahlplattform, müssen Sie die Bauarbeiten, Sie bauen gerade nach oben, sofort abbrechen. Denn wird auch nur eine Stufe zu steil, kann mit dieser Lösungsmöglichkeit das Ziel nicht mehr erreicht werden. Oben auf dem Absatz angelangt, findet der Grünschoopf weitere Ziegel und muß mit einem davon die kleine Lücke zur anderen Plattform rechts überbrücken. Nachdem er auch hier einige Ziegelsteine an sich genommen hat, baut der Zwerg eine Treppe vom rechten Rand dieser kleinen Ebene nach rechts oben. Der Lemming läuft nach rechts oben die Stufen hinauf und überbrückt die Lücke mit den zerbröselnden Steinen mit zwei Steinen. Der Kleine legt anschließend seine verbleibenden Steine ab und holt sich den Spaten links. Um mit Erdarbeiten beginnen zu können, muß der Grünschoopf nach rechts zu den grünen Steinen laufen. Hier arbeitet er sich bis nach ganz rechts durch. Vom rechten Rand des kurzen Ganges geht es mit zwei Schlägen nach unten. Zunächst einmal wird der Zwerg hier zwar von einer Maschine aus dem Bild befördert, doch der Kleine fällt durch die Einstiegs Luke wieder ins Bild. Er läuft die bisher gebaute Strecke ab und sammelt dabei einige Ziegelsteine auf. Schließlich fällt er wieder zu der Falle hinab. Zwar geschieht ihm diesmal nichts, doch sicherheitshalber können Sie ihn ja drehen lassen und am linken Rand der Falle einen Ziegelstein ablegen. Vom rechten Rand der Ebene oberhalb des Ausgangs baut der Zwerg noch eine Treppe nach rechts unten, um die Fallhöhe für ihn und seine Stammesgenossen so niedrig wie möglich zu halten. Mehr als vier Ziegelsteine sollten es aber nicht werden. Lassen Sie anschließend noch die Jungs am Eingang loslaufen, und auch dieser Level ist geschafft.

Classic 28

Der erste grünhaarige Lemming läuft wie gewohnt nach rechts und der zweite nach links. Auf dem Weg nach links nimmt er sich die Hangelnäpfe und setzt seinen Weg fort. Der dritte nach rechts davonlaufende Zwerg wird auf der ersten Stufe als Blocker postiert. Anschließend muß der nach links von dannen ziehende Wicht umgedreht werden. Wenden Sie sich anschließend dem Lemming mit den Hangelnäpfen zu: Er muß über den Blocker springen und dazu von der Fuge vor dem Blocker abspringen. In der Zwischenzeit hat auch der erste Lemming Saugnäpfe an sich genommen und ist nach rechts unten gelaufen. Am rechten Rand benutzt er seine Kletterhilfen und erklimmt die Wand. Der Stammesfreund mit den Saugnäpfen folgt ihm und springt rechts in die Grube mit den zerbröckelnden Steinen, dreht unten um und wird schließlich vor dem

Wassergraben als Blocker positioniert. Oben nimmt der Grünschof die Hangelnäpfe an sich und dreht sich um. Nachdem er bis zum letzten Stein der Ebene gelaufen ist, klettert er nach links. Hier stößt er auf Ziegelsteine, die er an sich nimmt. Zunächst baut er damit nach rechts oben und dann von der ersten Stufe aus nach unten. In sein Bauwerk muß er eine Stufe mit der doppelten Bauhöhe integrieren. Hat er die Stufen am anderen Ende erklommen, dreht er sich vor der Falle um und baut mit seinen verbliebenen Ziegelsteinen eine Treppe nach links oben. Dabei überwindet er einen Höhenunterschied von insgesamt acht Mauersteinen. Dort oben findet der Arbeiter



weiteres Baumaterial, das er nach einer Kehrtwende sogleich verbaut. Eine Treppe aus Doppelstufen führt nach Beendigung seines Vorhabens nach rechts oben zum Ausgang. Doch bevor er den Level verläßt, muß der Zwerg noch einiges erledigen. Er dreht also wieder um und geht zurück. Vom kleinen, hellgrünen oberen Stein aus springt er nach links oben auf den hellgrünen großen Stein. Vom linken Rand dieses Quaders aus baut er eine Treppe nach links unten, und dabei überbaut das wackere Kerlchen auch den Auslöser für die todbringende Falle. Auf seinem weiteren Weg nach links muß er den großen Abgrund mit sieben waagrecht ausgelegten Steinen überbrücken. Den nächsten kleinen Abhang läßt sich der tapfere Pfadfinder nach unten fallen und legt nach der Landung eventuell noch vorhandene Ziegelsteine ab. Denn nun hat er die Hände frei, um die die Spielzeit verlängernde Uhr aufzunehmen. Wurden die

Sekunden gutgeschrieben, dreht sich der Kleine um und greift sich die Saugnäpfe. Mit ihrer Hilfe kann er anschließend links die Wand hinaufklettern. Während er sich abmüht, wird der Blocker unten wieder zu neuem Leben erweckt und muß mit seinen Hangel-Saugnäpfen über das Wasser klettern. Auf der anderen Seite des feuchten Naß wird er wieder zum Blocker. Ist der andere Klettermaxe oben angelangt, nimmt er sich die Ziegelsteine und baut eine Brücke nach rechts zur Schaufelkiste. Um sich die Schaufeln nehmen zu können, muß der Wicht zurücklaufen und die ihm verbliebenen Mauersteine auf der Treppe ablegen. Jetzt kann er sich die Spaten nehmen, um auch sie kurze Zeit später auf der Brücke abzulegen. Denn er muß mit den Ziegelsteinen erst einmal eine Brücke zu dem gefangenen Lemming bauen. Erst dann muß er wieder zum Spaten greifen und mit ihm die linke Zellenwand durchgraben. Wenn der ehemalige Sträfling nach links aus seinem Verließ läuft, kann Ihr Bauarbeiter auch die rechte Mauer durchbrechen.

Unten verwandeln Sie den Blocker wieder in einen laufenden Zwerg und lassen ihn rechts neben der Zelle zum Spaten greifen. Mit einem Spatenstich stechen Sie die Mauer durch, und der Gefangene kann nach rechts entkommen. Der Befreier hat sich eine Ruhepause verdient und wird daher im geöffneten Knast als Blocker abgestellt. Der Ex-Sträfling läuft weiter nach rechts und nimmt weitere Ziegel an sich. Über den Wassergraben hinweg baut er alsbald eine Treppe nach rechts oben. Während der Baumeister seine letzten Bausteine zur Vollendung der Brücke ablegt, lassen Sie den Blocker aus der Zelle laufen; er soll weit rechts oberhalb der Treppe wieder in einen Blocker verwandelt werden. Der ehemalige Knacki und Maurermeister soll nach links über die Brücke laufen und dort als Blocker postiert werden. Nun muß ein weiterer Lemming vom Eingang zur Unterstützung geholt werden. Einer von den vielen grünhaarigen Geschöpfen muß über den Blocker springen und schließlich auch über die nach ihm zerbröckelnden Steine laufen. Der Kleine fällt nach unten auf die Brücke. Neben dem Blocker rechts neben der Brücke müssen Sie auch ihn in einen Blocker verwandeln. Jetzt ist wieder der Blocker links neben der Brücke an der Reihe: Von links unten baut er nach rechts oben eine Treppe. Nach deren Vollendung schreitet er sein Bauwerk ab. Von der Mitte aus springt er nach rechts auf den Vorsprung aus zerbröckelnden Steinen und zerstört ihn so. Der Winzling läuft weiter und muß oben wieder seine Laufrichtung ändern. Lassen Sie nun die beiden Blocker unten wieder nach links laufen. Den einen der beiden, nämlich den ohne Schaufel, lassen Sie über den Blocker wieder zu den anderen Lemmingen springen. Der andere mit der Schaufel wird neben dem Blocker auch als Blocker aufgestellt.

Unten läuft nun endlich der Grünschof mit den Ziegelsteinen herum und dreht am

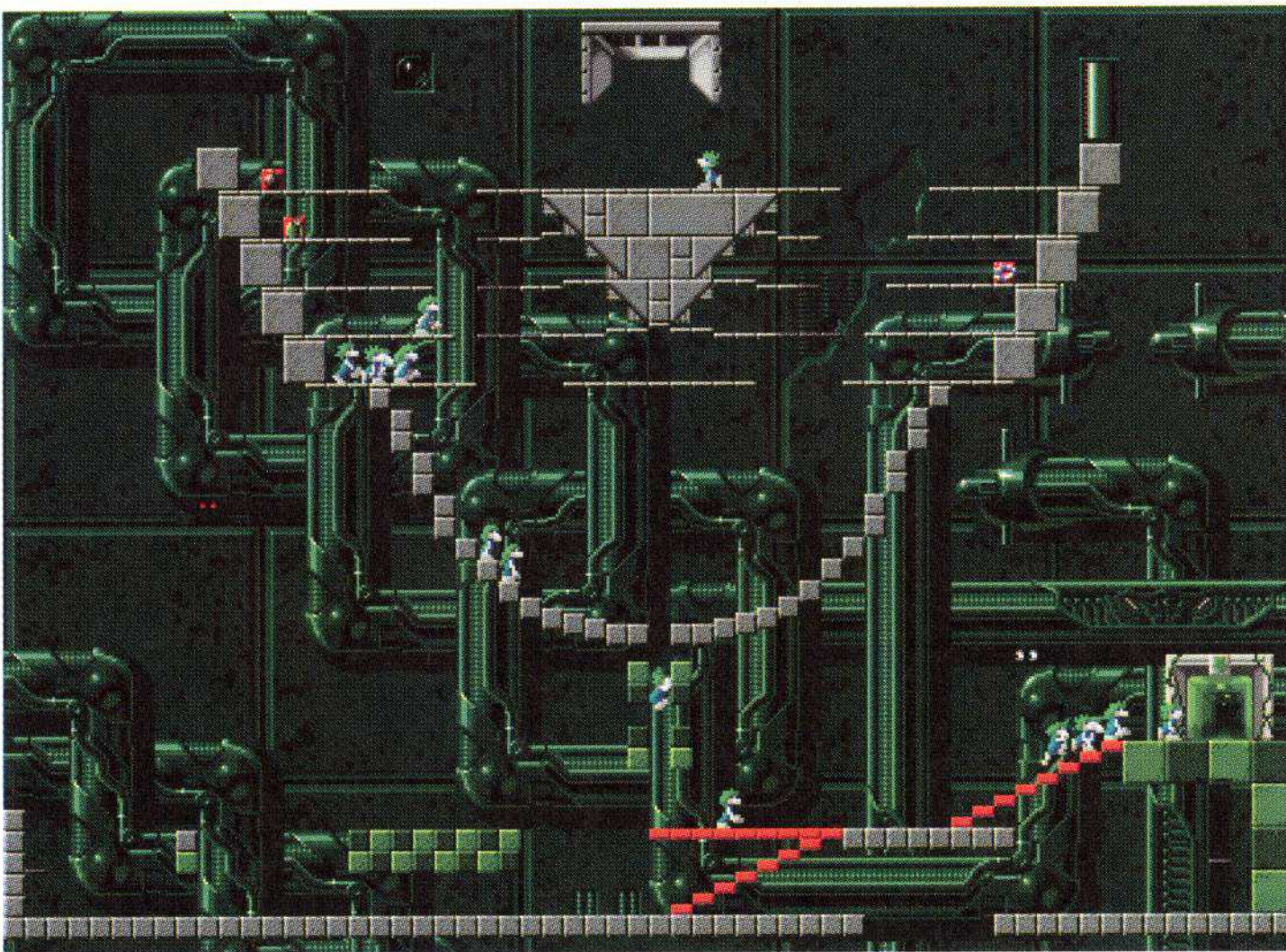
Blocker seine Laufrichtung. Oberhalb der Treppe muß er eine Treppe mit doppelt hohen Stufen nach rechts oben bauen. Ist die Treppe fertig, läuft er nach rechts hinauf und nimmt sich das Baumaterial. Mit ihm ausgerüstet geht es den Weg wieder zurück. Lassen Sie gleichzeitig den Blocker mit dem Spaten loslaufen. Kreuzen sich die Wege der beiden, verwandeln Sie den Lemming mit den Ziegeln in einen Blocker und lassen den anderen weiter nach rechts laufen. Ist der kleine Schachtmeister oben rechts an den grünen Steinen angekommen, beginnt er weiter nach rechts oben zu graben. Nach drei oder vier Hieben stößt sich der Bergarbeiter den Kopf und kann anschließend die hier verborgenen weiteren Schaufeln aufnehmen. Mit ihnen kann er weiter nach oben rechts graben. Durchschlägt der Kleine zum Schluß die Treppe oben, muß er mit seiner Arbeit aufhören, und der Lemming mit den Bausteinen muß die Lücke wieder schließen. Lassen Sie den Blocker unten den Weg freigeben, und die Wichte können dem Ausgang entgegenlaufen.

Classic 29

Als Blocker werden der erste und zweite nach rechts und der dritte nach links laufende Lemming am Eingang aufgestellt. Der sehr weit nach links gelaufene Wicht dreht vor der Bombe um. Der andere Wicht befindet sich schon eine Ebene tiefer und muß vor der Handgranate seine Laufrichtung ändern. Der erste Grünschoß auf der Ebene mit den Hangelnäpfen läuft auf den ersten der zerbröselnden Steine und muß hier sofort die Richtung ändern. Kurz vor der Uhr wird er dann als Blocker aufgestellt. Der andere Lemming fällt auch auf die Ebene mit den Hangelnäpfen und nimmt sich diese nach einer prompten Kehrtwende direkt im Anschluß an seine Landung. So ausgestattet setzt er seinen Weg nach unten fort und gelangt zu der Ebene mit dem Gleitschirm. Da er nicht alles gleichzeitig tragen kann, muß die Kiste mit den Hangelnäpfen auf dem ersten zerbröselnden Stein abgelegt werden. Anschließend wird sofort wieder die Laufrichtung geändert und der Gleitschirm genommen. Nun läuft der Wicht die ganze Ebene bis nach rechts zu der Kiste mit den Mauersteinen. Kurz bevor er sie erreicht, legt er seine beiden Gleitschirme auf den festen Bodenplatten ab. Der Kleine nimmt sich die Ziegel und wirft sie vom linken Rand dieser Miniebene nach unten. Er muß sofort wieder drehen. Mit dem Gleitschirm ausgestattet läßt sich der Winzling nach unten fallen. Hier unten muß er dann zunächst die Kiste mit den Steinen links und die Hangelnäpfe nacheinander aufnehmen und durch die Lücke in der Mitte nach unten fallen lassen. Sind beide unten, nimmt er sich seinen verbliebenen Gleitschirm und läßt auch sich nach unten fallen.

50 Die Classic-Welten

Nach der Landung hat er keinen Schirm mehr und greift sich daher sofort die Hangelnäpfe, mit denen er nach rechts geht. Mit seiner Kletterhilfe kann er nun unter der Ebene, über den zerbröckelnden Steinen, entlanghängeln und so den eingeschlossenen Stammesfreund erreichen. Beim Überschreiten der Gefängniszelle zerfallen die Steine, die Steinkiste fällt nach unten, und der Gefangene ist befreit. Einer von den beiden nimmt die Mauersteine an sich, und beide laufen über die nacheinander verschwindenden Steine wieder nach links. Der bereits einige Steine mit sich führende Grünschof nimmt die von oben herunter geworfenen Ziegel an sich. Nachdem der andere Wicht seine eventuell verbliebenen Hangelnäpfe abgelegt hat, können Sie ihn neben der kleinen Mauer links als Blocker aufstellen. Der andere hier unten aktive



Zwerg muß von der Stelle aus, an der die Steinkiste gelandet war eine Treppe mit acht Stufen nach rechts oben bauen. Mehr Steine sollte er dafür nicht benötigen. Von der so erreichten Plattform aus baut er eine weitere Treppe mit acht Steinen zum Ausgang hin. Er legt dazu den ersten Stein auf der dritten Bodenplatte der Ebene ab. Hat er seine Arbeit zunächst einmal getan, läuft er zurück, legt seine verbliebenen Steine auf der Ebene unterhalb des Ausgangs ab und wird in einen Blocker verwandelt.

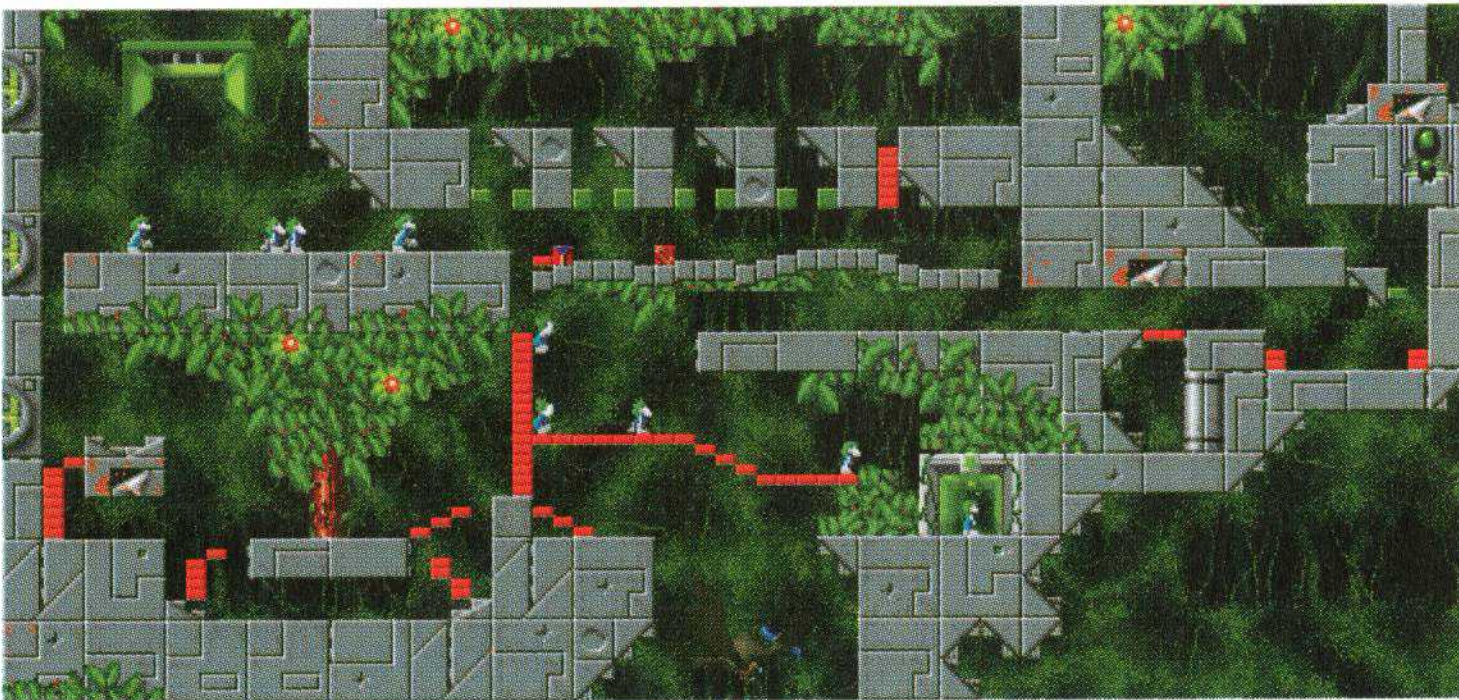
Wie zuvor schon der eine Lemming die Hangelnäpfe, die Steinkiste und den Gleitschirm nach unten befördert hat, muß nun der äußere der beiden Blocker rechts die Saugnäpfe, den Spaten und den Hadoken nach unten befördern. Dabei müssen Sie

wieder sehr vorsichtig sein und stets nach dem Herunterwerfen der einzelnen Dinge den Winzling seine Laufrichtung ändern lassen. Das Stück, auf dem der Lemming seinen Gleitschirm zum ersten Mal benutzt hat, können Sie den Wicht ohne Gefahr hinunterspringen lassen. Dabei sollte er aber sich von rechts nach links unten fallen lassen. Hier ist die Fallhöhe nämlich etwas geringer. Wieder müssen die drei Kisten durch die kleine Öffnung bis nach ganz unten geworfen werden. Sind alle drei Kisten auf der untersten Ebene, verwandeln Sie den Winzling hier oben in einen Blocker. Nun ist die Zeit bereits so weit fortgeschritten, daß der Blocker links im Bild neben der Uhr für weitere Spielzeit sorgen sollte. Hat er die Uhr aufgenommen, wird er jedoch sogleich wieder in einen, die Arbeit nicht behindernden, Blocker verwandelt.

Die beiden Blocker unten werden nun wieder in Bewegung gesetzt. Einer von den beiden muß sich die Schaufeln greifen und der andere den Hadoken. Nach links muß ein Tunnel gegraben werden. Wenn der Lemming mit der Schaufel zum letzten Hieb ansetzt, sollte das Kartoffelmonster gerade nach links laufen. Sogleich muß der Hadoken abgefeuert werden: Er verletzt keine Lemminge, sondern nur Lemming-Feinde! Da nun auch diese Gefahr gebannt ist, geht der weitere Spielverlauf recht einfach von der Hand. Mit den Saugnäpfen muß einer der beiden Wichte auf die Zelle klettern. Von hier oben fällt dann der Spaten nach unten, und die Zellenwand kann nach rechts durchbrochen werden. Alle drei Zwerge können nun zum Ausgang laufen, lediglich der Lemming, der die Steine an sich nimmt, muß noch etwas arbeiten. Sind die beiden anderen Wichte schon kurz vor dem Ausgang, baut er vom linken Rand der Ebene zwischen Ausgang und unterster Etage eine Plattform nach links. Er verbaut dabei alle verbliebenen Steine. Achten Sie darauf, daß er rechtzeitig seine Laufrichtung ändert und nicht die Ebene nach unten fällt! Ist die Plattform fertig, können die Blocker links, also der linke am Eingang und der Uhreinsammler, loslaufen und die anderen hinterher. Der rechte Blocker am Eingang darf anschließend natürlich auch von dannen ziehen, muß aber auch hinter den anderen her nach links laufen. Unten steht noch der Blocker, der vorhin die Kisten nach unten geworfen hat. Lassen Sie ihn auch seine Starre aufbrechen. Achten Sie bei ihm aber darauf, daß er direkt nach dem Fall auf die Plattform seine Laufrichtung ändern und nach rechts zum Ausgang laufen muß. Die anderen laufen nach der Fallpartie bereits in die korrekte Richtung.

Classic 30

Wieder einmal müssen gleich mehrere Lemmings nach ihrem Fall aus der Einstiegs-
luke als Blocker postiert werden: Der erste und zweite nach rechts und der dritte nach
links aufbrechende Winzling müssen gestoppt werden. Den inzwischen aufgenommenen
Gleitschirm nutzt der erste nach links von dannen gezogene Grünschoß, um den
tiefen Abgrund unverletzt nach unten fallen zu können. Hier nimmt er Steine an sich,
und noch bevor er nach unten fallen kann, dreht er um. Links neben der kleinen Ebene
über ihm baut er eine senkrechte »Treppe« nach oben, um auf sie zu gelangen und die
Kisten mit Steinen an sich zu nehmen. Vom rechten Rand der Ebene läßt er sich ein-
fach nach unten fallen. Hier unten baut er vom linken Rand aus eine Treppe nach
rechts oben zu der Ziegelsteinkiste neben dem Stamm. Dabei läßt der Kleine eine
Lücke, die er nach links überspringen muß. Nach der Aufnahme der Steine kann er



sich dann durch diese Lücke nach unten fallen lassen. Unten läuft er auf die rechte
Seite und baut wieder mit möglichst wenig Baumaterial eine Treppe, die ihn an die
weiteren Mauersteine in der Kiste rechts neben dem Stamm gelangen läßt. Von hier
geht seine Reise weiter nach rechts oben auf den Quader. Um hierher zu gelangen,
muß er wieder einige Steine aus seinem Inventar opfern. Von der rechten Hälfte des
Blocks baut der Winzling wieder eine senkrechte »Treppe« in die Höhe. Nach sechs bis
acht Steinen legt er acht Steine waagerecht nach rechts. Von hier aus muß er einige
Steine nach rechts unten verbauen, so daß er bei weiterem waagerechtem Bau auf die
grüne Stufe in Höhe des unteren Randes der Pfeilspitze über dem Ausgang gelangt.
Hat er bis dorthin sein Bauwerk vollendet und seine Laufrichtung geändert, muß er am
linken Rand sein senkrechtes Schaffenswerk weiterbauen. Er beendet hier seine

Arbeit erst, wenn er sich zwei Stufen oberhalb der Oberkante des kleinen Quaders rechts neben ihm befindet. Er läuft nach rechts und baut seine verbliebenen Steine wieder senkrecht übereinander. Und zwar so, daß er sich auf diese Art durch die kleine Lücke rechts neben den vier eingeschlossenen Materialkisten arbeitet. Er läßt sich sogleich zu der ersten Kiste, zu der mit den acht Schaufeln, fallen, mit der er nach unten durchbricht. Der Kleine nimmt die Schaufeln an sich und läuft mit ihnen nach links. Unter dem grünen Stein direkt links neben der Kiste mit den Hangel-Saugnapfen schlägt er mit seinem Grabwerkzeug nach rechts oben. Die Hangelnapfe fallen nach unten. Die ihm verbliebenen Schaufeln legt der Wicht neben dem Blocker ab, bevor er sich die Hangelnapfe holt. Mit ihrer Hilfe kann er so an der Decke entlanghangeln, daß auch die anderen beiden Materialkisten nach unten fallen. Er nimmt sich die vielen Schaufeln und durchschlägt zunächst die von ihm vorhin gebaute senkrechte »Treppe«. Am Ende der Ebene wirft er die anderen Spaten nach unten und läuft zurück, um die Ziegelsteine zu holen. Nachdem er mit ihnen auch vom rechten Rand der Ebene ein kleines Stück nach unten gefallen ist, kann er die Schlucht mit zwei Steinen überbrücken. Die weiteren sechs Steine wirft er zu dem eingeschlossenen Stammesgenossen nach unten. Anschließend läuft er zurück und holt die Schaufeln. In der Zwischenzeit hat der Lemming in der Grube am rechten und am linken Rand der Grube jeweils zwei Ziegelsteine übereinander gestapelt. Vom rechten Ziegelsteinstapel aus kann der Grünschof mit der Schaufel so nach links oben schlagen, daß der weiter oben eingesperrte Lemming befreit ist. Alle drei laufen nach links und stoßen auf eine scheinbar undurchdringbare Mauer aus Pflanzen. Da aber noch genug Schaufeln im Gepäck des Befreiers ruhen, können Sie mit einigen Schachtarbeiten den Weg nach links freimachen, so daß sie schließlich nach unten zu der selbstgebauten Ebene neben dem Ausgang fallen. Während die drei graben, macht sich auch der rechte Blocker auf den Weg. Er nimmt sich die sechs oder sieben Schaufeln und muß das senkrechte Bauwerk seines Stammesbruders mit etwa drei Spatenstichen nach unten etwas ruinieren. Aber dafür ist nun der Weg zur Ebene neben dem Ausgang frei. Von der dünnsten Stelle zum Ausgang aus nutzt der Ex-Blocker seine verbliebenen Schaufeln, um einen Weg zur Tür zu bahnen. Ist der Weg frei, muß nur noch in alter Manier zunächst der Blocker oben rechts den Weg freigeben und dann der andere Blocker seinen Stammesfreunden nach rechts folgen. Damit wären die Classic-Welten gemeistert.

Die Shadow-Welten

Shadow 1

Der zweite nach rechts laufende Lemming wird als Blocker postiert, damit der bereits weitergelaufene Wicht mit der Kapuze ungestört den Weg zum Ausgang frei machen



kann. Er läuft denn auch nach rechts über die Kisten und nimmt die Ziegelsteine an sich. Nachdem er gewendet hat und bis zu dem zuvor überlaufenen Kistenstapel zurückgeschlichen ist, baut er nach rechts oben eine Treppe zum Ausgang. Hat er dieses kleine Bauwerk vollendet, können Sie den Blocker am Eingang wieder in Bewegung versetzen. Alle Lemminge können den kurzen Weg zum Ziel antreten.

Shadow 2

Im Shadow-Level 2 erwarten Sie zwei Eingänge. Wenden Sie sich zunächst dem linken Eingang zu, und stellen Sie den zweiten nach rechts laufenden Lemming als Blocker auf. Am anderen Eingang müssen Sie den zweiten nach links laufenden Wicht in einen Blocker verwandeln. Mit dem auf jeder Seite frei herumlaufenden Lemming müssen Sie jeweils eine Treppe bis zum Ausgang bauen. Da die beiden Winzlinge bereits genügend Bausteine an sich genommen haben, müssen Sie nur noch den richti-



gen Startplatz für Ihr Vorhaben treffen. Rechts müssen Sie knapp neben der Leiter und links zwischen den beiden Lampen unter der Decke beginnen. Sind die Ziegelsteine erfolgreich abgelegt, können die beiden Blocker von ihrer Tätigkeit ablassen und den Weg zum Ausgang freigeben.

Shadow 3

Diesmal müssen Sie keinen Blocker aufstellen. Der erste nach rechts laufende Lemming nimmt die Saugnäpfe an sich und muß mit Ihrer Hilfe die Wand rechts hinauf-



klettern. Inzwischen hat sich der erste zur anderen Seite gelaufene Zwerg die Schaufeln angeeignet. Er muß, nachdem der andere Lemming die Mauer erklommen hat, einen Gang nach rechts buddeln. Da er auf jeden Fall seine Arbeit früh genug beendet und keine Gefahr durch ihn für Ihren Stamm besteht, können Sie sich nun ausschließlich dem Winzling oberhalb des Schachtmeisters zuwenden. Der Kleine hat in-

zwischen die Hangel-Saugnäpfe aufgehoben und muß sie vom rechten Rand der Anhöhe aus benutzen. Mit ihrer Hilfe klettert er über den Abgrund und erreicht schließlich die Kiste mit den Schaufeln. Mit dieser Grabausrüstung läuft der Kapuzenmann zurück nach links und gelangt zu dem Hindernis, das sein Stammesfreund bereits bis zur Hälfte durchgraben hat. Hier setzt er seinen Spaten an und vollendet den Tunnel. So ist nun auch der Weg zum Ausgang frei.

Shadow 4

Der zweite nach rechts laufende Winzling wird kurz nach seiner Landung als Blocker positioniert. Der bereits auf den Geier zulaufende Lemming wartet einen geeigneten Moment ab und holt sich, während das Monster nach rechts fliegt, den Spaten aus der



Kiste. Natürlich ändert er sofort nach der Aufnahme der Schaufel seine Laufrichtung und bringt sich wieder in Sicherheit. Da der Boden beim ersten Überschreiten teilweise zerbröselt ist, fällt der Winzling nach einigen Schritten auf eine tiefer gelegene Ebene. Da hier ein Stammesfreund eingeschlossen ist, wird er mit einem Spatenstich nach links schnell befreit. Nun muß nur noch rechts der Stamm durchschlagen und oben der Blocker beseitigt werden, damit fast allen Lemmings der Weg zum Ausgang bereitet ist. Eines der munteren Wesen muß nach dem Fall auf die Ausgangsebene seine Laufrichtung ändern. Auf seinem Weg nach links nimmt das putzige Wesen zwei Schwimmreifen auf und kann damit zu dem eingeschlossenen Freund hinüberschwimmen. Auf der anderen Seite des Wasser überläuft der Kleine die Zelle, und dabei zerbröckelt die

Gefängniswand. Mit Hilfe des verbliebenen Rettungsringes und dem, der vom Gefangenen in der Zelle aufgenommen wird, können auch diese beiden zum Ausgang schwimmen.

Shadow 5

Zwei Eingänge geben in diesem Level den Lemmingen Einlaß. Vom linken Eingang aus fällt der erste Winzling auf einen nach ihm zerbröselnden Stein, läuft nach rechts und nimmt die Saugnäpfe auf. Mit ihnen klettert er rechts die Wand hinauf. Andere Stammesgenossen sind vom linken Eingang aus bereits nach unten gefallen. Einer von ihnen hat Schaufeln an sich genommen, die nun benötigt werden. Mit ihnen muß die Wand nach rechts durchgraben werden. Während unten gegraben wird, hat



der eine Lemming seine Klettertour beendet und ist über die zerbröckelnden Steine gelaufen. Dadurch sind einige Schaufeln zum rechten Eingang hinuntergefallen, die auch sogleich ein Bekannter des Pfadfinders an sich genommen hat. Ganz oben im Bild hat der eingeschlossene Lemming eine Bombe in sein Gepäck gesteckt und muß sie nun benutzen. Er legt sie so ab, daß er irgendwo in den Boden ein Loch sprengt, durch das er sich nach unten fallen lassen kann. Legen Sie dabei die Bombe nur nicht so ab, daß er ausgerechnet durch den Spalt links von den am rechten Eingang eingeschlossenen Winzlingen zu Tode stürzen kann. Am rechten Eingang muß nun nur

noch der Stammesfreund mit den Spaten ausfindig gemacht werden: Er soll einen Gang durch die Kisten links schlagen und so den Weg zum nächsten Level frei machen.

Shadow 6

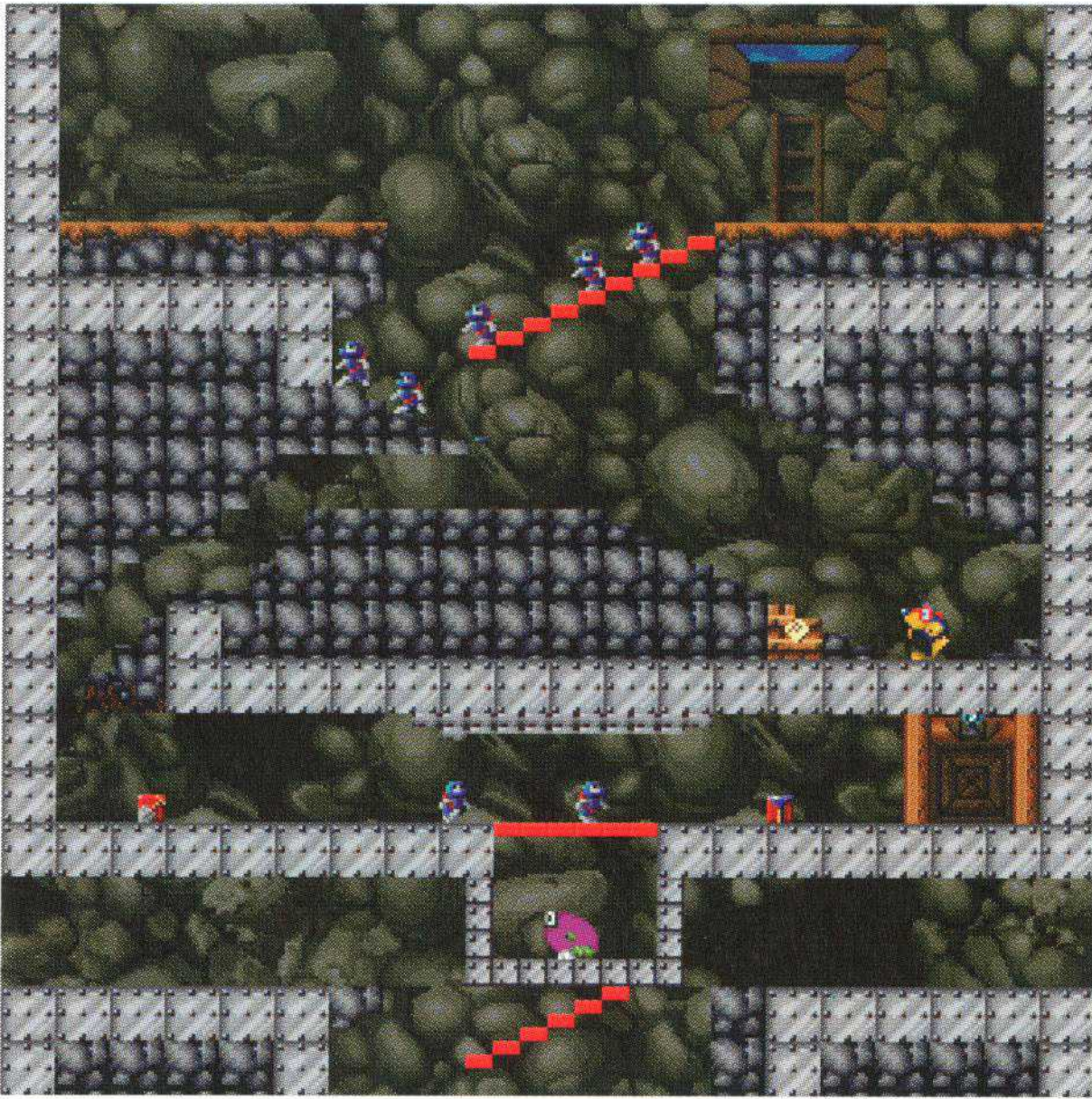
Sowohl der zweite nach rechts als auch der erste nach links laufende Lemming werden knapp neben ihrer Einfall-Stelle als Blocker aufgestellt. Der noch frei bewegliche Wicht fällt nach unten und ändert dort dann seine Laufrichtung. Er findet hier eine Kiste mit Schaufeln und macht sich die Grabutensilien auch gleich zunutze: Mit jeweils vier Hieben gräbt er sich zweimal nach links durch das Massiv und legt dabei Hangelnäpfe frei. Hat der Wicht seinen letzten Aushub hinter sich geworfen, müssen Sie ihn sofort wenden lassen, denn sonst läuft er nach links aus dem Bild hinaus. Der Kleine nimmt die ausgegrabenen Hangelnäpfe an sich und hangelt sich mit ihnen auf die rechte Seite des Wassergrabens. Sollte er am anderen Ufer noch Hangelnäpfe in seinem Gepäck haben, muß er diese zunächst ablegen, um dann die beiden Kisten mit Schaufeln aufnehmen zu können. Natürlich soll der Lemming nicht schon durch den Ausgang verschwinden, sondern vor der Tür drehen und dann eine Plattform über den Wassergraben bauen. Hat er diesen Steg vollendet, kann er drehen und zum Ausgang



laufen. Oben am Eingang lassen Sie zunächst den rechten Blocker von dannen ziehen und ihm alle weiteren Wichte folgen. Wenn Sie den linken Blocker von seiner Starre befreien, müssen Sie darauf achten, daß auch er nach rechts zum Ausgang läuft.

Shadow 7

Nachdem Sie den zweiten nach rechts laufenden Winzling als Blocker aufgestellt haben, läuft der vorangegangene Lemming weiter nach rechts und holt sich die Ziegelsteine aus der Kiste.



Anschließend läuft er zurück zum Blocker und baut vom rechten Rand der Grube eine Treppe nach links unten. Erreicht die Höhe (oder Tiefe) Ihres Bauwerks fast die Kopfhöhe des Maulwurfs, warten Sie einen Moment, bis das Vieh sich rechts von der Treppe befindet. Legen Sie anschließend zwei weitere Bausteine nach links unten. Der Maulwurf stößt sich den Kopf und beginnt zu rotieren: Er fräst einen Tunnel in das Gestein und befreit dabei den unten eingeschlossenen Lemming. Da der Maulwurf den Angehörigen

Ihres Stammes kein Haar krümmt, können Sie nun unberührt weiterarbeiten. Beim Fräsen des Maulwurfs sind einige Schaufeln freigelegt worden, die der befreite Winzling an sich nimmt. Er muß einen Tunnel zu der Ebene über den Kartoffelmonstern graben. Dabei ist zu beachten, daß Sie an keiner Stelle eine zu große Fallhöhe einbauen! Haben Sie die Graberei beendet, legen Sie die übriggebliebenen Schaufeln ab und nehmen sich die Hangel-Saugnäpfe. Damit der andere frei herumlaufende Lemming nun nicht Ihre weiteren Arbeiten stören kann, lassen Sie ihn zum Blocker werden. Der mit den Hangel-Saugnäpfen ausgestattete Pfadfinder hangelt sich an der Decke entlang über das Monster hinweg und findet auf der anderen Seite der Falle einige Ziegelsteine. Mit diesem Baumaterial überbaut er nach Änderung seiner Laufrichtung das Kartoffelmonster. Der Weg zum Ausgang ist nun frei, und Sie können die beiden Blocker loslaufen lassen.

Shadow 8

In einen Blocker müssen Sie den zweiten nach rechts laufenden Lemming verwandeln. Der ihm vorangelaufene Stammeskollege nimmt rechts den Gleitschirm auf und benutzt ihn, um sicher nach unten zu gelangen. Auf dem Boden des Levels angekommen, nimmt er den Schwimmreifen an sich. Nach einer Drehung kann er seine



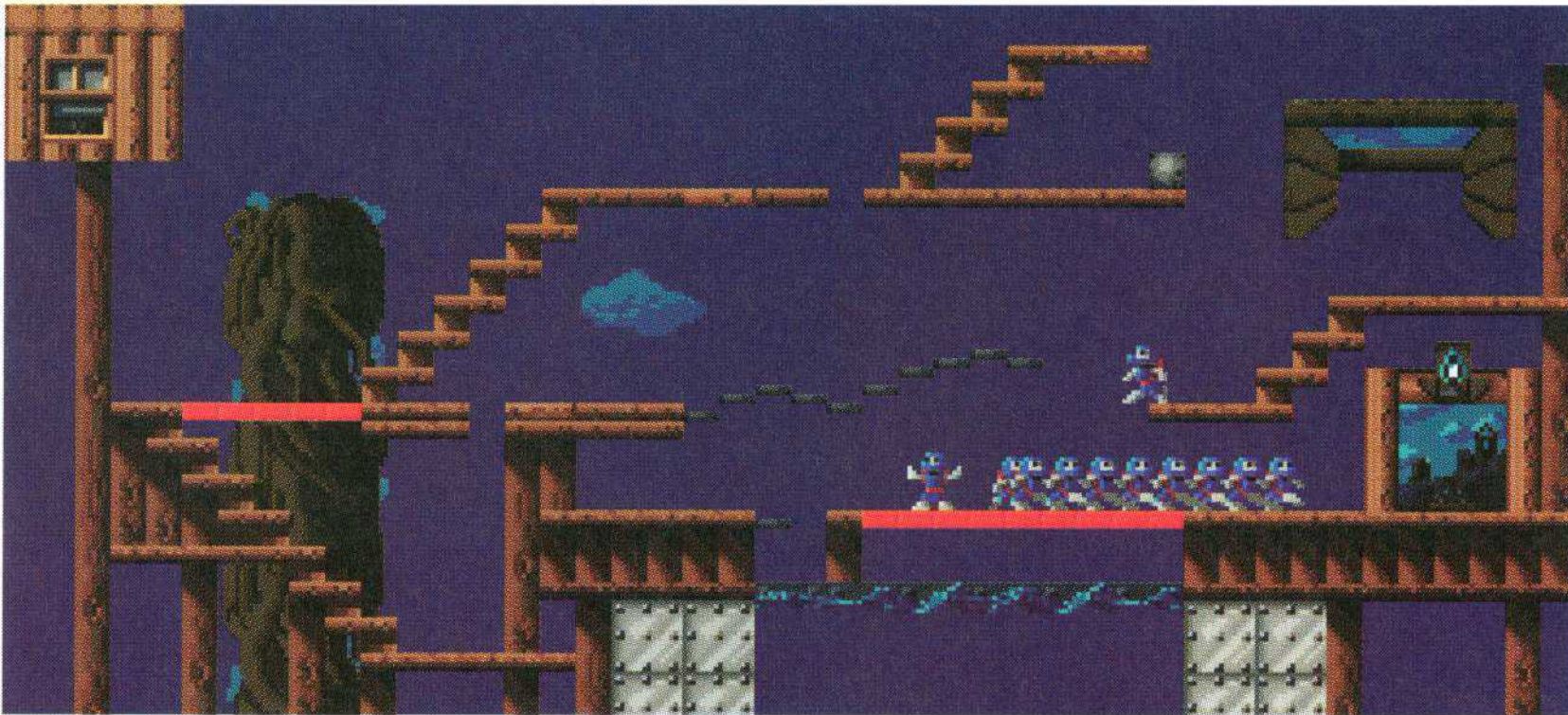
Schwimmhilfe ausprobieren und sicher das kühle Naß hinter sich lassen. Hier holt er sich die Steine und kehrt sogleich wieder um. Da er nun nicht mehr zur anderen Seite schwimmen kann, muß er sich mit vier Steinen einen kleinen Steg ins Wasser bauen. Nach vier Steinen hört er mit seiner Bautätigkeit auf und dreht, um Anlauf für einen Sprung über die Lücke zum anderen Ufer zu nehmen. Vom anderen Ufer aus läuft er nach rechts und überbaut die Lücke mit den restlichen Steinen, die er nach rechts oben anordnet. Kurz vor dem Ausgang findet der Winzling weitere Steine. Mit dem neuen Baumaterial fertigt er vom rechten Rand des mittleren Fensters des Hauses im Hintergrund nach links oben eine Treppe. So gelangt der Zwerg zu der Kiste mit dem Spaten. Er nimmt das Werkzeug an sich und durchbuddelt das hellbraune Haus nach links und nach links oben, so daß auf der anderen Seite des Hauses der kleine Gang von Lemmings betreten werden kann. Nun muß der kleine Pfadfinder nur noch mit den hier liegenden Mauersteinen die Lücke zum Stamm überbrücken, und schon können Sie alle Lemmings zum Ausgang laufen lassen.

Shadow 9

Bei diesem Level fangen Sie zunächst in der Nähe des Ausgangs an: Der Lemming links neben dem Ausgang holt sich die Steine und baut direkt eine Brücke. Nun schnell zum Eingang. Hier müssen Sie den zweiten Lemming nach links laufen lassen und spä-

62 Die Shadow-Welten

testens auf der zweiten Stufe als Blocker postieren. Unten müssen Sie nun bei dem Brückenbauer darauf achten, daß er nach dem Ablegen seines achten Bausteins seine Richtung ändert und am Anfang seines Bauwerks als Blocker stehenbleibt. In der Zwischenzeit ist auch der vom Eingang nach links gelaufene Winzling über die nach ihm zerbröckelnde Fläche gelaufen und ist am, zwischen massiven Steinflächen eingebetteten, kleinen zerbröselnden Durchlaß angekommen. Dieses Loch muß der Kleine



durch mehrmaliges Hinüberlaufen freilegen, um sich nach unten fallen zu lassen. Der Vorläufer erklimmt links die Stufen und nimmt die Mauersteine auf. Mit maximal sieben Steinen baut er nach rechts eine Treppe zur nächsten Ebene. Hier überspringt er die kleine Lücke zur linken Zellenwand des festsitzenden Stammesfreundes. Er läuft auch hier die Stufen hinauf und läßt sich zur rechten Begrenzung des Gefangenen hinunterfallen. Durch das Auftreffen verringert sich die Höhe der rechten Begrenzung. Der kleine Einzelkämpfer fällt weiter nach unten und betritt schließlich wieder die zerbröselnden Steine über der von seinem Stammesgenossen erbauten Brücke. Hier wendet er und fällt nach unten auf die Brücke. Mit seinem verbliebenen Mauerstein kann er die Lücke zum Ausgang schließen und zum Ausgang laufen. Der oben gefangene Lemming springt über die rechte Begrenzung und folgt seinem Befreier. Anschließend machen sich die Stammesfreunde am Eingang auf den Weg und schließlich dann auch der Blocker unten auf der Brücke.

Shadow 10

Auch hier erwarten Sie wieder zwei Eingänge. Insgesamt müssen Sie in diesem Level gleich zu Beginn vier Blocker aufstellen. Zum einen jeweils den Wicht, der die Bombe an sich nimmt direkt nachdem er den Sprengkörper in sein Gepäck geladen hat und zum anderen jeweils den ersten Lemming, der auf die kleine Ebene unterhalb der Eingangsebene gefallen ist. Die beiden Winzlinge auf der kleinen Ebene müssen dabei so aufgestellt werden, daß sie mit beiden Füßen fest stehen und nicht etwa mit einem Bein

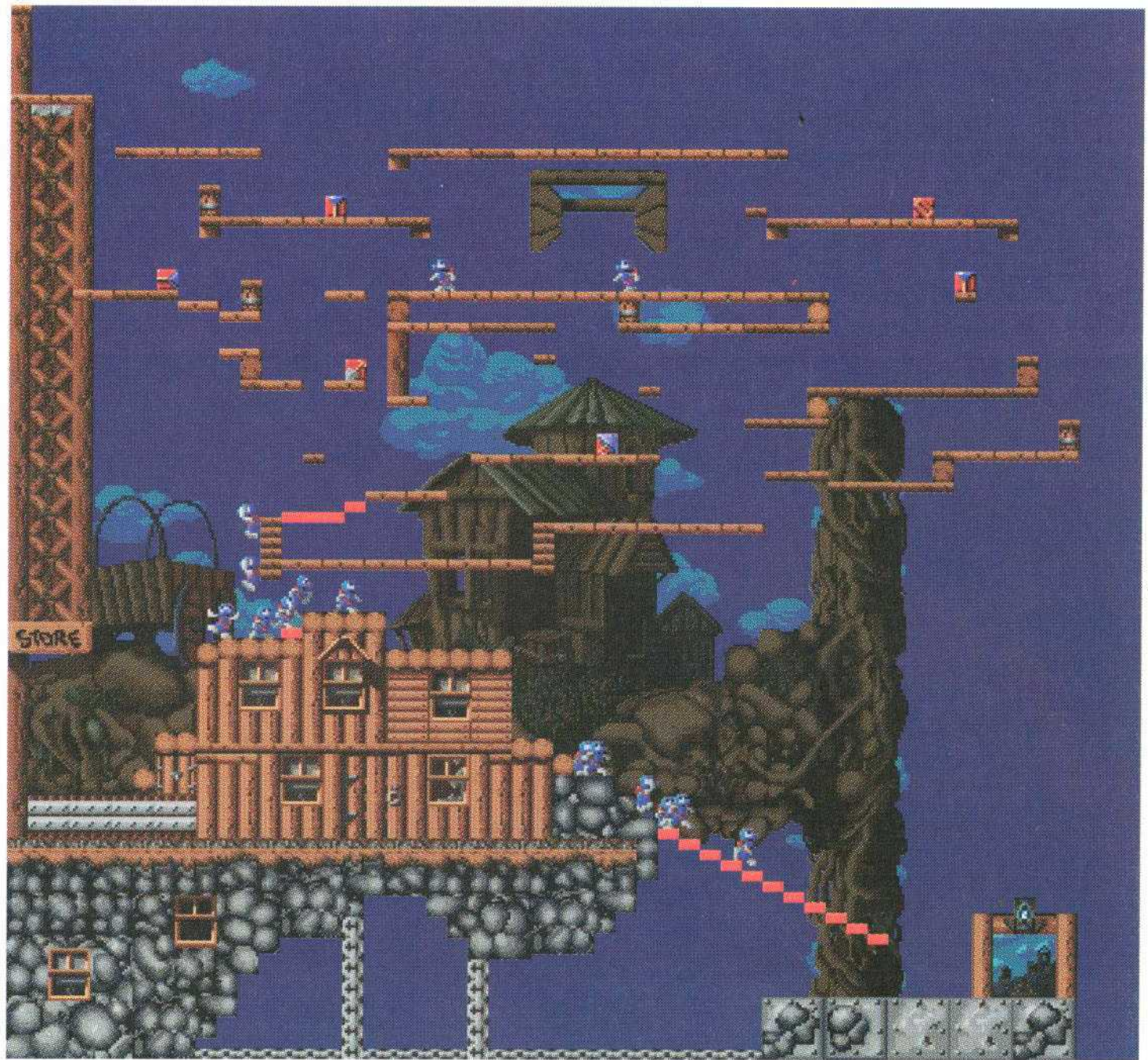


in der Luft balancieren. Sind alle Blocker aufgestellt, müssen Sie warten, bis alle anderen Lemminge auf den beiden kleinen tiefer gelegenen Ebenen aufgehalten werden. Oben am Eingang muß nur einer der beiden mit je einer Bombe ausgestatteten Lemminge Erfolg haben. Sollten Sie also eine Bombe falsch plazieren, kann der entsprechende Lemming einfach zu seinen »geblockten« Freunden laufen und auf die Befreiung durch seinen Stammesgenossen warten. Daher nun auch die Beschreibung nur für einen Lemming. Legen Sie die Bombe an der Wand zur Mitte des Levels ab, und lassen Sie den Lemming am anderen Ende der Ebene kurz vor dem Fall umdrehen. Sie sprengen so ein Loch in die Wand, und der Sprengmeister kann zur Zellenwand

seines eingeschlossenen Freundes laufen. Unterwegs findet er Ziegelsteine, mit dessen Hilfe er sich eine sehr steile Treppe auf das Zellendach bauen kann. Oben überläuft der Kleine das Dach und läßt sich, nachdem die Schaufel hinuntergefallen ist, auch in die Zelle fallen. Dazu muß er seine Laufrichtung ändern. In der Zelle muß dann der Boden durchgraben werden. Sollten Ihnen hier nun nicht etwa 15 Mauersteine zur Verfügung stehen, müssen Sie mit Hilfe der Hangel-Saugnäpfe die Decke über den Lemmingen zerbröckeln lassen und die zusätzlichen Steine aufnehmen. Da nur einer der Wichte jeweils eine Brücke bauen kann, lassen Sie den oder die anderen zu Blockern werden. Bauen Sie dann jeweils nach links und rechts zu den aufgehaltene Stammesfreunden Brücken. Sind die beiden Bauwerke fertig, ist wieder der Lemming mit den Schaufeln gefragt. Wo die Saugnäpfe lagen, buddelt er vertikal ein Loch nach unten. Bevor er nach unten zum Ausgangsraum durchstößt, ändert er seine Arbeitsrichtung und vollendet sein Werk horizontal nach links oder rechts. So ist die Gefahr einer zu hohen Fallhöhe gebannt. Lassen Sie anschließend alle Blocker loslaufen; der Weg zum Ausgang ist frei.

Shadow 11

Der erste nach links und der zweite nach rechts laufende Lemming werden diesmal neben der Einstiegs Luke als Blocker postiert. Die beiden Blocker sollten aber soweit auseinander stehen, daß später ein geblockter Wicht aus der Mitte über einen der Blocker springen kann. Der bereits weiter nach rechts gelaufene Zwerg hat die Hangel-Saugnäpfe an sich genommen und ist eine Ebene nach unten gefallen. Vom linken Rand der Ebene aus hangelt er sich bis zu der winzigen Plattform mit den Bausteinen. Da seine Hangel-Saugnäpfe genau bis hierhin reichen, nimmt er die Ziegel direkt nach seinem Fall auf. Mit dem Baumaterial läßt er sich weiter nach unten fallen. Vom linken Rand dieser Ebene mit dem Gleitschirm springt er mit einem Satz nach links auf die nächste, tiefer gelegene Ebene. Um nicht nur sein Gepäck zu erleichtern, baut er vom linken Rand aus eine Treppe nach links unten. Vom Ende seiner etwa vier Stufen breiten Treppe läßt er sich nach unten auf das Dach des Hauses fallen, wo er sogleich nach seiner Landung die Laufrichtung ändert. Vor dem Absatz, an dem er rechts wenden würde, legt er einen Stein nach rechts oben ab und kann so auch sogleich seinen Weg nach rechts fortsetzen. Er überläuft das Haus und gelangt so an die niedrigste und am weitesten rechts liegende Stelle dieser Ebene auf hellgrauem Gestein. Von hier aus muß er nach rechts unten eine Treppe zum Ausgang bauen und verbraucht dabei sein gesamtes Baumaterial. Da er damit eine Weile beschäftigt ist und auch an-



schließlich direkt zum Ausgang laufen kann, wenden Sie sich den Lemmingen oben am Eingang zu. Einen von den Wichten lassen Sie aus dem Pulk nach links über den Blocker springen. Nach Fallen und Laufen gelangt er schließlich auf die Ebene, wo links das Schild »Store« zu sehen ist. Hier postieren Sie den Zwerg als Blocker und lassen oben am Eingang alle Lemminge nach links laufen. Haben alle den Blocker unten am Schild passiert, kann auch er nach rechts zum Ausgang laufen.

Shadow 12

Direkt nach dem Fall ins Bild, müssen Sie den ersten Lemming noch auf der Anhöhe in einen Blocker verwandeln. So laufen alle Winzlinge nach links. Der zweite Zwerg links neben dem Eingang wird in einen Blocker verwandelt und hält so die übrigen Stammesangehörigen auf. Der vorangelaufene Lemming nimmt jeweils den Schwimmreifen auf und durchschwimmt mit ihrer Hilfe die beiden Wasserbecken. Hat er das Wasser hinter sich gelassen, findet er Mauersteine, mit deren Hilfe er die bei-

66 Die Shadow-Welten

den Wassergräben auch für die anderen Lemminge überwindbar macht. Hat er die beiden Stege gebaut, läuft er die Ebene entlang und läßt sich am linken Ende nach unten auf die nächste Ebene fallen. Der Pfadfinder legt hier seine verbliebenen Steine ab und nimmt sich eine Kiste mit Handgranaten. Eine wirft er nach rechts in die Grube. Die Granate muß so explodieren, daß das entstehende Loch nicht genau am linken Rand der Grube entsteht. Denn sonst würden die Lemminge durch die Grube hindurch fal-



len und dabei zu Tode stürzen. Der Granatwerfer läßt sich also zunächst in die Grube und dann durch das Granatloch auf die tiefer gelegene Ebene fallen. Nach der Wende an der alten Lore läuft der Wicht nach links und fällt schließlich auf die unterste Ebene. Hier legt er seine Handgranaten beiseite und nimmt sich dafür einen Hadoke. Mit wenigen Schritten überläuft der Kleine die Lore rechts und wirft den Hadoken auf das Kartoffelmonster, bevor es den Winzling erwischt. Der Weg für die Lemminge zum Ausgang ist nun frei. Oben am Eingang brauchen Sie nur noch die Blocker zum Laufen zu bewegen. Der Blocker auf dem Absatz läuft natürlich auch sogleich nach links.

Shadow 13

Wieder einmal muß der zweite nach rechts laufende Lemming als Blocker postiert werden, damit der ihm vorangelaufene Pfadfinder seiner Arbeit ungestört nachgehen kann. Der Kleine fällt nach unten und nimmt sich dort die Steine aus der Kiste. Anschließend müssen Sie ihn sofort drehen, damit er nach links bis auf das Führerhäuschen der Lok eine Treppe bauen kann. Oben angekommen muß der Wicht seine ihm verbliebenen Bausteine ablegen und sich nach unten fallen lassen. Der Lemming stößt



auf Saugnäpfe, mit deren Hilfe er die hohen Stahlkisten und später die hohen Holzkisten erklimmen kann. So gelangt er nach links zum Maulwurf, der ihm nichts tut. Nachdem der tapfere Einzelkämpfer hier alle Schaufeln aufgesammelt hat, gräbt er nach rechts einen langen Gang in das Massiv. Geht ihm sein Tiefbaugerät aus, dreht er sich um und sammelt alle freigelegten Ziegelsteine auf. Wieder beim Maulwurf, baut er eine Treppe nach rechts oben zur höchst gelegenen Holzkiste. Der Wicht erklimmt sein Bauwerk und läuft bis zur Spitze des Haufens kleiner Holzstücke. Von der Oberkante aus baut er wieder eine Ebene, diesmal jedoch über die Oberkante der Stahlquader zum Dach des Lokführerstandes. Die hier zuvor abgelegten Mauersteine werden als Nachschub aufgenommen, und die Bauarbeiten können auch sogleich fortgesetzt werden: Nach links oben zur Ausgangsebene muß eine Treppe gemauert werden. Doch bevor der Wicht durch den Ausgang verschwindet, baut er mit seinen restlichen Steinen eine Treppe nach rechts oben und anschließend nach rechts unten zum Eingang. So können seine Stammesfreunde auf dem kürzesten Weg zum Ausgang laufen. Nachdem auch der Blocker den anderen Winzlingen hinterherläuft, ist auch dieser Level gemeistert.

Shadow 14

Im 14. Shadowlevel kann die Zeit recht knapp werden, den eingeschlossenen Lemming auf den zerbröckelnden Steinen vor dem Sturz ins Wasser zu bewahren. Der erste nach rechts laufende Lemming muß nach rechts über die Lücke springen. Der ihm direkt hinterherlaufende Wicht muß in einen Blocker verwandelt werden. Zwischenzeitlich hat der Kleine rechts bereits den Schirm an sich genommen, den er mit



Ihrer Hilfe rechts benutzen muß, um sicher den Abhang hinunterzugleiten. Unten an der Kiste mit dem Baumaterial angelangt, nimmt er die Steine an sich und muß dann sofort nach links laufen. Über das Wasserloch muß in Windeseile eine Plattform gebaut werden. Kurze Zeit später fällt der eingesperrte Winzling von oben auf die Brücke, wo Sie ihn zum Blocker werden lassen. Der andere Handwerker muß von der dritten Stufe von oben links neben dem Ausgang eine vierstufige Treppe nach rechts bauen. Dabei muß der erste Stein nach rechts oben gelegt werden; schauen Sie sich das am besten einmal auf der Grafik an. Für die beiden Lemminge weit ab vom restlichen Pulk steht nun dem Gang zum Ausgang nichts mehr im Wege. Oben am Eingang muß einer der Winzlinge über den Blocker hinwegspringen und sich durch die Lücke nach unten auf die kleine Ebene fallen lassen. Direkt nach der Landung muß der Kleine seine Laufrichtung ändern und die Schaufeln in sein Gepäck laden. Kurze Zeit später fällt der Winzling auf die unterste Ebene, wo er sich sofort wieder drehen sollte. Der Blocker kann jetzt bereits von seiner mühseligen Arbeit ablassen und den Weg freige-

ben, denn die verbliebene Zeit wird sonst recht knapp. Unten gelangt der Lemming mit der Schaufel mit Abstand als erster zur Mauer, die den Weg zur Brücke nach rechts versperrt und durch die der Wicht mit wenigen Schlägen nach rechts einen Weg bahnt. Sollten einige Zwerge an der Baustelle gedreht haben, müssen sie nach dem Durchbruch zurücklaufen und mit den anderen direkt dem Ausgang entgegenstreben.

Shadow 15

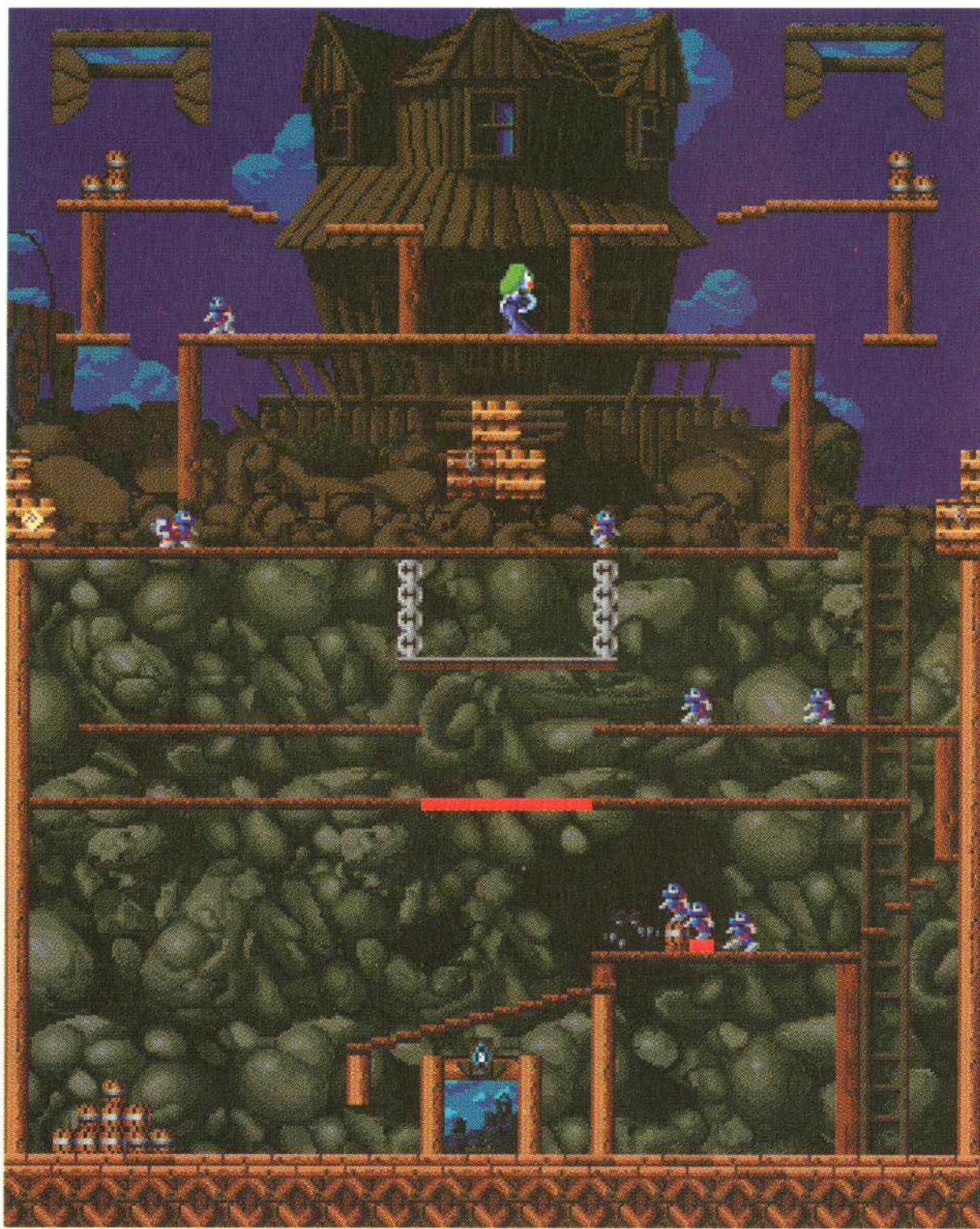
Bereits der erste vom Eingang aus nach rechts aufbrechende Lemming wird als Blocker postiert. Auch der oben rechts im Bild eingeschlossene Wicht muß auf der zweiten oder dritten Holzstufe in seiner kleinen Zelle als Blocker in Wartestellung gebracht werden. Nur der kleine, zwischen den beiden Blockern aktive Shadowlemming muß aktiv sein. Er holt sich die Schaufeln und läuft dann anschließend direkt wieder zurück nach rechts. Noch bevor er die Treppe rechts wieder hinunterlaufen kann, durchbricht er mit seiner Schaufel mit einem Schlag den Boden und fällt in den Raum unter ihm. Auf die gleiche Art verfährt er hier und gelangt so in den nächsttiefer gelegenen Raum. Die Treppe rechts zur Kammer seines eingesperrten Stammesfreundes erklimmt der Winzling und durchbricht die Wand nach oben rechts mit zwei Schlägen. Ist der Durchbruch geschafft, wendet der Bauarbeiter und bereitet sich mental auf den großen Durchbruch vor: Neben dem linken Torpfosten des Ausgangs muß er ein Loch in den Boden schlagen und auf die Höhe des Ausgangs gelangen. Hier legt er seine Schaufel ab und greift sich die herumliegenden Saugnäpfe, mit denen er links die Wand zur Kammer mit der Schaufel erklimmt. Er läßt sich auf den



zerbröckelnden Steinen nach unten sacken und durchbricht schließlich mit der neuen Schaufel die Wand nach rechts oben. Nun können sich endlich auch die Blocker in Bewegung setzen, der Weg ist schließlich frei. Achten Sie bei dem Kleinen oben rechts darauf, daß er auf der Ausgangsebene nicht in die falsche Richtung läuft.

Shadow 16

Die Zeit in diesem Level ist recht knapp bemessen, und außerdem fallen die Lemmings auch wieder aus zwei Eingangsluken ins Bild. Am linken Eingang müssen Sie den



ersten nach rechts laufenden Zwerg und am rechten Eingang den zweiten nach links laufenden Winzling als Blocker aufstellen. Das einzige »entkommende« Wesen läuft und fällt nach unten und gelangt schließlich zu den Hangel-Saugnapfen. Er nimmt diese nützliche Utensilien auf und klettert mit ihnen über den Abgrund. Auf der neuen Ebene findet der kleine Klettermaxe einige Ziegelsteine, mit denen er sich vom linken Rand der Ebene nach unten fallen läßt. Unten dreht er sofort und baut dann eine Brücke aus sieben Steinen nach rechts. Weiter unten legt er seinen letzten Stein vor das etwas zu hohe Hindernis und läuft schräg über den Ausgang. Auf der Ausgangsebene schnappt sich der

Kleine links den Spaten und durchbuddelt damit die kleine Wand zum Ausgang. Oben rechts können Sie nun den Blocker laufen lassen. Oben links hingegen muß zunächst einer der Wichte über den Blocker hinwegspringen und auf der Ebene mit der Lemme-

Fatale nach links zur Schaufel springen. Nachdem der Kleine den Spaten aufgehoben hat, läßt er sich nach unten fallen. Er durchgräbt die Mauer zum eingeschlossenen Stammesgenossen und anschließend auch die Kisten zum zweiten eingekerkerten Freund. Mit seinem letzten Aushub buddelt der Winzling direkt rechts neben der Kette unter ihm ein Loch in den Boden. Da nun auch für die Lemminge vom linken Eingang der Weg frei ist, kann sich oben der Blocker auf die Socken machen. Da die Zeit unter Umständen nun wirklich sehr knapp wird, müssen Sie bei einigen Lemmingen eventuell die Laufrichtung ändern, um Wege zu verkürzen oder mit dem Springen-Symbol arbeiten, damit Nachzügler den Vorsprung des Lemmingtrosses aufholen.

Shadow 17

Sowohl den zweiten als auch den dritten nach rechts aufbrechenden Lemming müssen Sie zum Blocker machen. Der schon wieder etwas weiter vorgelaufene Winzling nimmt sich die Schaufeln und gräbt sich nach rechts zu den Hangel-Saugnäpfen durch. Von hier geht seine Graberei weiter nach rechts oben. Der äußere, also rechte der beiden Blocker kann loslaufen und seinem Stammesfreund helfen. Zwar kann er sich auch



von der Eingangsebene nach unten fallen lassen, muß dann jedoch die tiefste Stelle hier unten mit einem Sprung überwinden. Da der Winzling im ausgehobenen Tunnel die Saugnäpfe aufhebt, müssen Sie ihn die Kletterhilfen sofort wieder ablegen lassen.

In der Zwischenzeit hat der Bergarbeiter rechts den Durchbruch geschafft. Er muß dann drehen und den anderen Winzling vorbeilassen. Während der dann nach rechts läuft und die Steine holt, kann der Lemming mit der Schaufel als Blocker verharren. Der Kleine rechts hat die Steine aufgenommen und läuft wieder nach links. Hat er die erste Steinstufe nach unten beschritten, muß er eine dreistufige Ebene nach links bauen, wobei er den ersten Stein nach links oben und dann die beiden anderen nach links horizontal ablegt. Beim Überlaufen der hier herumliegenden Steine zerbröckeln einige. Drei bleiben jedoch stehen. Vom mittleren muß der Winzling mit den Steinen eine drei- oder vierstufige Treppe nach links oben bauen. Zum einen muß währenddessen der Lemming mit der Schaufel rechts von der Baustelle als Blocker warten, und zum anderen sollten Sie, wie auf der Abbildung zu sehen, die zweite Stufe doppelthoch bauen. Haben Sie die Verbindung zur rechten Begrenzung des Gatters, in dem sich das untere Kartoffelmonster bewegt gebaut, läuft der Kleine mit dem Baumaterial bis zum oberen linken Rand der Begrenzung. Hier muß er drei Steine nach links oben und anschließend zwei Steine nach links unten verbauen. Nun muß er warten, bis das Kartoffelmonster die Baustelle nach rechts passiert hat und dann ein oder zwei weitere Steine nach links unten ablegen. Das erste Monster ist eingesperrt und kann keinem Lemming etwas anhaben. Auf der Ebene des eingesperrten Monsters baut der tapfere Pfadfinder an die linke Begrenzung eine zweistufige Treppe. Ist er die wenigen Schritte zum linken Rand der Erhöhung gegangen, muß er eine Ebene zum Eingang bauen. Dazu legt er zunächst zwei Steine nach links oben und anschließend sieben weitere Steine nach links. Während der Bauphase können Sie den Blocker rechts mit der Schaufel in Bewegung setzen. Sie müssen ihn erst wieder direkt neben dem Eingangsblocker stehenlassen. Denn der Lemming mit den Ziegelsteinen muß eine weitere Treppe bauen, wenn die beiden Blocker nebeneinander stehen. Und zwar benötigt er den größten Teil oder alle restlichen Steine, um vom Anfang seiner Brücke eine Treppe nach rechts oben zur Wand der Ebene mit dem anderen Kartoffelmonster zu bauen. Kann er nicht mehr weiterbauen, ist der Buddler gefragt, und der Treppenbauer kann unterhalb der Treppe als Blocker aufgestellt werden. Nachdem das Kartoffelmonster von der Wand wieder nach rechts läuft und sich gerade unter dem Felsvorsprung etwa in der Mitte der Ebene befindet, muß der Bauarbeiter die Wand nach rechts oben durchschlagen. Nach zwei Schlägen ist das Loch groß genug, und der Monster-unerschrockene Lemming springt auf die Ebene, legt seine verbliebenen Schaufeln ab und greift sich den Hadoken. Durch einen Wurf mit dem Lemgo-Kampfgeschoß nach dem Vieh ist auch diese Gefahr gebannt. Auf seinem weiteren Weg Richtung Ausgang findet der Kleine eine Kiste mit Steinen. Er muß nur noch von links

unten nach rechts oben eine Treppe zum Ausgang bauen, und schon können er und sein Freund, nachdem sich die Blocker in Bewegung gesetzt haben, dem nächsten Schattenlevel entgegenlaufen.

Shadow 18

Der erste aus der Luke gefallene Lemming wird rechts als Blocker postiert, nachdem der Lemming mit den Handgranaten nach links an ihm vorbei gelaufen ist. Hat der Winzling mit den Granaten den Eingang passiert, müssen Sie mit Hilfe der Pausetaste sehr exakt arbeiten: Der Kleine muß drehen und direkt unter der Einstiegs Luke an der Stelle, an der eine braune Platte in den Boden eingelassen ist, eine Handgranate nach rechts werfen. Die Handgranate bleibt schließlich so vor der Wand rechts liegen, daß



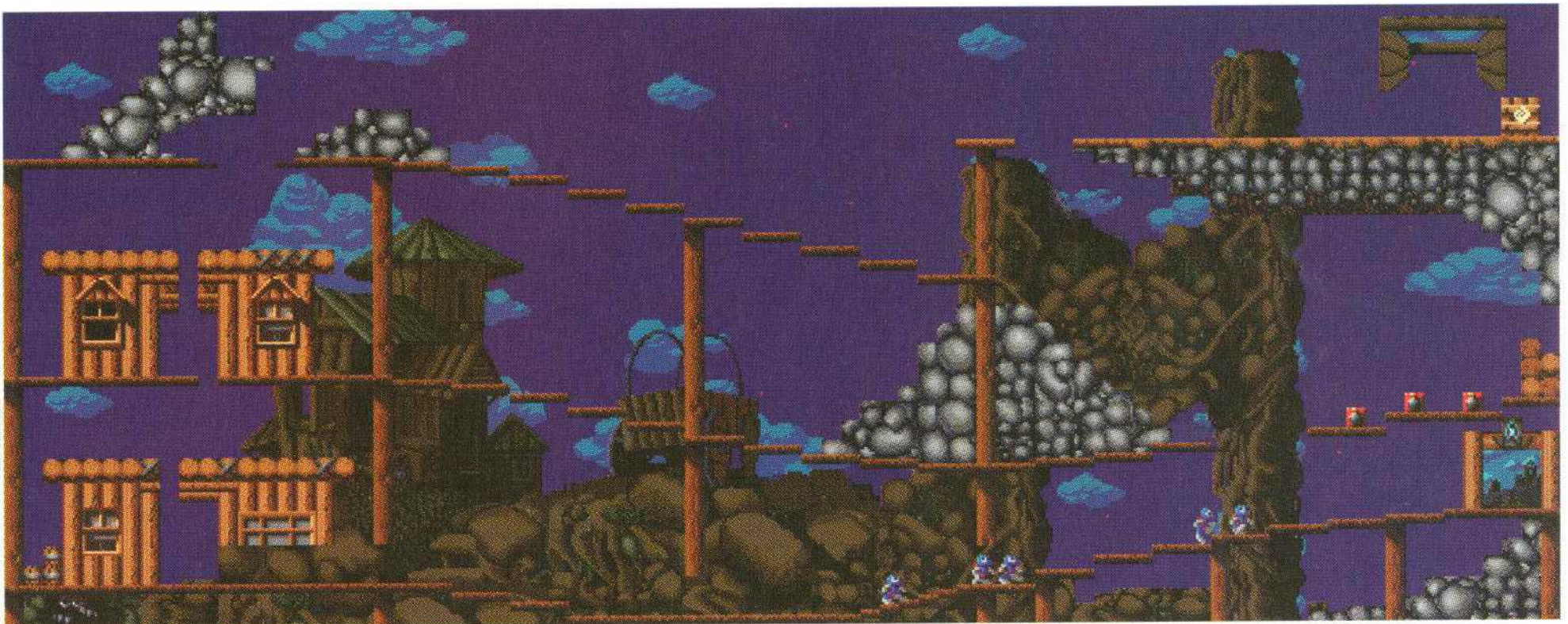
die Lemminge später zum Ausgang laufen können. Nach dem Granatabwurf muß der Werfer drehen, und Sie müssen hinter ihm einen Blocker postieren, so daß er links vom Eingang in aller Ruhe allein herumlaufen kann. Sollten außer ihm noch weitere Winzlinge hier ihr Unwesen treiben, müssen Sie diese zurück zu den anderen zwischen die beiden Blocker springen lassen. Während der gesamten Zeit haben die Lemminge darüber am Eingang je eine Kiste Handgranaten aufgesammelt und sind nach links zum Ende der Ebenen gelaufen. Sie müssen nun auf jeder Ebene, zunächst auf der oberen, den Handgranaten-Lemming bis etwa eine Steuerkreuzbreite vor das Ebenenende laufen lassen und dann eine Granate nach links werfen lassen. Die Granate bleibt dann

immer zwischen den kleinen Ebenen links liegen. Bei der Explosion wird dann so ein Loch gesprengt, daß der eingeschlossene Lemming über der Ebene zum nächsttiefer eingesperrten Männchen fällt. Der Granatenwerfer muß sich dann jeweils zu ihnen gesellen. Hat der obere Lemming seine Granate abgelegt, muß er etwa zehn Schritte nach rechts tun und dann wenden, um rechtzeitig an der Sprengstelle zurück zu sein. Verfahren Sie auf den beiden unteren Ebenen in gleicher Art. Achten Sie immer darauf, daß kein Lemming auf den Ebenen herumläuft, wenn die anderen bereits ein Stockwerk tiefer gemeinsam auf die nächste Explosion warten. Hat auch der Winzling auf der unteren der drei Ebenen seine Granate nach links abgeworfen, dreht auch er seine Laufrichtung. Doch er muß einen anderen Weg nach unten wählen. Kommt er zur ersten Stahlmarkierung über ihm, wirft er eine Handgranate nach rechts und sprengt so dann ein Loch nach rechts in die Wand. Achten Sie wieder darauf, daß kein anderer Lemming auf der Ebene herumläuft, und lassen Sie den Winzling seine ihm verbliebenen Handgranaten ablegen. Der Kleine schlüpft durch das Loch und nimmt nach seinem kleinen Fall die Ziegelsteine an sich. Unter der kleinen Ebene über ihm wartet er, bis der Psychobussard von ihm keine Notiz nimmt und nach rechts fliegt. Schnell legt der Winzling drei oder vier Steine waagerecht nach rechts in die Lücke und läuft dann schnell wieder nach links in sein Versteck. Fliegt der Bussard wieder nach rechts, nutzt der Kleine seine Chance und läßt sich durch die Lücke nach unten zum Ausgang fallen. Auch der rechte Blocker kann nun den Weg zum Ausgang freigeben. Der Lemming mit den Handgranaten auf der untersten Ebene muß nun nur noch eine Granate nach links oben unter die eingeschlossenen Lemminge werfen. Dazu ist die Abwurfstelle direkt unter der fünften Mini-Stahlebene von links ideal (siehe Abbildung). Nach dem Abwurf können auch der Werfer und der hier angewurzelte Blocker zum Ausgang laufen. Nach der Explosion folgen dann auch die restlichen Lemminge. Die Zeit wird in diesem Level schnell knapp, aber es wird nach zwei oder drei Anläufen sicher klappen. Eventuell lassen Sie zum Beispiel den Handgranatenwerfer schon vor dem Bauende der Plattform seine Sprengladung abwerfen und dann die Lemminge auch noch zwischen die beiden Blocker springen.

Shadow 19

Erst der dritte aus dem Eingang ins Spielfeld gefallene Winzling wird diesmal links neben der Einstiegs Luke als Blocker aufgestellt. Einer der beiden bereits weiter nach links gelaufenen Lemminge muß sich durch die Öffnung nach unten fallen lassen, der andere Zwerg muß die Lücke überspringen und dann nach links weiterlaufen. Der blau-

maskierte Pfadfinder unten rechts sammelt die erste Bombe auf, plaziert sie auf dem Holzsteg und bringt sich in Sicherheit. Hat die Detonation ein Loch zur Ausgangsebene hinterlassen, können Sie den Blocker oben am Eingang bereits fortlaufen lassen. Der andere Lemming links oben ist bei seinen beiden eingeschlossenen Stammesfreunden angekommen. Mit zwei nacheinander an der gleichen Stelle angebrachten Bomben sprengt sich der Wicht zu ihnen nach unten. Da der Weg aus der Zelle nach unten führen soll, muß ein weiterer Sprengsatz angebracht werden. Damit die drei Freunde nicht mit in die Luft gehen, müssen sie in sicherer Entfernung als Blocker positioniert werden. Ist der Durchbruch geschafft, muß einer von ihnen als erster nach unten. Auf dem Dach der nächsten Zelle findet er zwei Schaufelkisten, deren Inhalt er sofort an sich nimmt. Um auch den Lemming in seiner Zelle hier unten zu befreien, gräbt der Kleine ein Loch zu dem Wicht nach unten. Dabei muß das Loch so gegrä-



ben werden, daß die beiden oben bei ihrem Fall nicht zu tief stürzen. Haben Sie das Loch vollendet, geht die Graberei auch gleich weiter: Weiter nach unten muß ein nächstes Loch in den Boden gegraben werden. Oben können Sie übrigens auch die beiden Blocker nun nach unten kommen lassen. Fallen die drei Winzlinge ohne Schaufeln auf die untere Gefängniszelle, sollten Sie dafür sorgen, daß sie nach links laufen und dann dort in die Kammer fallen. Der Lemming mit der Schaufel muß sich wieder zu einem eingesperrten Stammesfreund hinunterbuddeln und dann einen Tunnel nach rechts bauen. Dabei stoßen nicht nur die drei anderen Freunde zu ihnen, sondern nach dem weiteren Durchgraben der beiden Holzstämme rechts ist auch der Weg zum Ausgang frei.

Shadow 20

Unmittelbar nach dem Fall aus der Einstiegs Luke auf die oberste Ebene, verwandeln Sie den ersten Lemming zu einem Blocker. Da der Psychobussard auf dem Hinflug sehr niedrig fliegt, brauchen Sie nichts zu befürchten. Der erste von der Eingangs-



ebene nach unten gefallene Winzling wird nach der Landung sofort in einen Blocker verwandelt. So ist gewährleistet, daß die Kleinen sehr nahe beieinander sind. Einer der vom Eingang nach links laufenden maskierten Zwerge muß vom äußeren Rand der Plattform nach links auf das Dach des Zugführerhäuschens und von dort weiter nach links zu dem schrägen Brett springen. Fällt er zu der Kiste mit Steinen, kann er diese an sich nehmen und erst einmal keinen Unfug treiben. Oben am Eingang müßten inzwischen alle Lemminge ins Bild gefallen sein und der Bussard auf dem Flug nach rechts sein. Lassen Sie den Blocker unter dem Eingang loslaufen und vom rechten Ende der Ebene nach rechts auf die Plattform mit dem Gleitschirm springen. Hat der Winzling den Schirm an sich genommen, kann er sich mit Hilfe des Schirms nach unten und so außer Reichweite für den gefährlichen Vogel gleiten lassen. Nach der Lan-

ding muß der Kleine jedoch noch etwas arbeiten, bevor er zum Ausgang laufen darf. Er muß seine Laufrichtung ändern und dann über die erste Grube mit der Falle springen. Bevor er auch die zweite Fallgrube mit einem Hüpfer überqueren kann, nimmt er die Bombe an sich. Direkt neben der rechten Zellenwand legt der Kleine den Sprengkörper ab und verschwindet dann nach rechts. Während der eine Lemming hier unten noch die Ziegelsteine in sein Gepäck einlädt, sollte der Winzling in der Zelle als Blocker auf der Stelle stehenbleiben. Die Bombe reißt ein Loch in die Zellenwand. Der Maskierte überbaut die beiden Löcher mit den fiesen Fallen mit jeweils zwei Mauersteinen. Der gerade befreite Winzling kann nun zum Ausgang laufen, während sich der andere Wicht noch abrackern muß. Direkt über den linken von ihm gesetzten Stein über dem rechten Loch mit der Falle muß der Einzelkämpfer eine vertikale Mauer bauen. Hat sein Bauwerk die Höhe der Ebene links mit der Bombe erreicht, muß er noch einen Ziegel nach rechts zur Wand ablegen. Anschließend läuft der Wicht nach links und legt sein verbliebenes Baumaterial ab. Mit der Bombe in der Hand läuft der Winzling wieder nach rechts und legt direkt an der Wand die Bombe ab. Da die Detonation auch sein kleines Bauwerk in Stücke zerreißt, muß er sich mit den verbliebenen Ziegelsteinen ein kleine Brücke über seine Wand bauen und dann zum Ausgang nach rechts unten fallen lassen. Jetzt wird es aber auch langsam Zeit, daß die Zwerge von oben zum Ausgang geholt werden. Links ist der Lemming mit den Ziegelsteinen eingeschlossen. Um aus der Klemme zu kommen, legt er einen Stein vertikal nach oben und kann dann anschließend einen weiteren Stein nach rechts oben legen, um auf das Dach der Lok zu klettern. Die rechts auf engstem Raum zusammengehaltenen Stammesbrüder überspringt der kleine Mann mit dem Baumaterial und baut eine dreistufige Treppe zum oberen Rand der Schornsteins. Da nun der Flucht zum Ausgang nichts mehr im Wege steht, können Sie den Blocker loslaufen lassen.

Shadow 21

Nachdem sich der Winzling am Eingang die Ziegelsteine genommen hat, müssen Sie ihn als Blocker verharren lassen. Achten Sie dabei darauf, daß kein anderer Stammesfreund von ihm links neben ihm eingeblockt wurde. Sind alle anderen Lemminge ins Bild gefallen, müssen Sie den kleinen Wicht mit der Laufen- und Blockerfunktion etwas nach rechts bewegen, um dann wie in der Abbildung unter dem Eingang eine Treppe nach rechts bauen zu können. Die Treppe darf nicht zu früh begonnen werden, da sonst einige der munteren Wesen rechts von ihr eingeschlossen bleiben. Aus den vielen nach rechts über die Holzwagen strömenden Wesen müssen Sie den mit



78 Die Shadow-Welten

den Ziegelsteinen ausfindig machen. Denn nur er soll weiter nach rechts laufen. Noch bevor die übrigen Winzlinge nach rechts zu dem Anhänger mit der Schaufelkiste fallen müssen diese nämlich durch einen Blocker aufgehalten werden. Der einzige nach rechts weitergelaufene Winzling muß vor dem Schaufeln zunächst seine Steine ablegen, um dann die Steine etwas beiseite zu räumen. Haben Sie anschließend wieder die Ziegel aufgehoben, müssen Sie eine zweistufige Treppe nach rechts oben bauen, um die Kiste erklimmen zu können. Hätten Sie die Schaufeln nicht weggeräumt, wären sie nun eingegraben, und Sie könnten die Grabutensilien, nach dem Ablegen der verbliebenen Steine, nun nicht aufnehmen. Mit dem Spaten in der Hand läuft der Lemming nach rechts und muß von der Felswand aus einen Gang nach rechts oben zu der



Stahlebene mit dem »Store« darauf bauen. Hier oben findet er Hangelsaugnäpfe, mit denen er sich vom linken Rand dieser Ebene zu der linken Plattform mit den Ziegeln und der Bombe hangeln kann. Zunächst nimmt der Kleine die Mauersteine an sich und baut von der Fundstelle aus eine Treppe nach rechts oben zur nächsthöher gelegenen Ebene. Nun muß der Wicht wenden und seine Ziegelsteine mit der Bombe vertauschen. Der bombige Lemming muß das Kriegswerkzeug direkt an der Wand rechts oberhalb der Treppe ablegen. Auf seinem Weg zurück nimmt das Männchen die Ziegelsteine wieder auf und wartet die Explosion ab. Ist die Wand durchtrennt, läuft der Kleine hinauf und baut vom rechten Rand der Leiter im Hintergrund eine Wand ver-

tikal in die Höhe. Achten Sie bei Baubeginn schon darauf, daß der Psychobussard noch eine weite Strecke zu fliegen hat. Zwischen Ihrer Wand und der Ebene links muß ein Stein freibleiben, damit Sie sich später hier wieder nach unten fallen lassen können. Haben Sie eine ordentliche Bauhöhe erreicht, springen Sie mit einem Satz nach links. Holen Sie schnell die Saugnäpfe, und lassen Sie sich wieder nach unten fallen. Über die Treppe geht es nach links und dank der Saugnäpfe auch die steile Stahlwand hinauf. Ist dieses Hindernis erklommen, findet der kleine Held eine Kiste voller Baumaterial, mit dem er eine Treppe nach rechts oben auf die Zelle seines Stammesfreundes bauen kann. Die Schaufeln steckt er sich ein und gräbt dann ein Loch in die Zellendecke, so daß mit dem kleinen Racker auch die Bombe in das Verließ fällt. Der noch nicht ausgestattete Sträfling legt die Bomben zu seinen Utensilien und freut sich, daß der Lemming mit der Schaufel auch den Zellenboden mit einem Schlag durchbricht. Als Revanche zerbombt der andere Maskierte die Treppe, und die beiden Figuren können nach rechts verschwinden. Mit Hilfe der übrigen Lemminge zertrampeln die beiden Wichte dann den zerbröckelnden Felsen links vor dem Ausgang. Da nicht das gesamte Gestein weichen will, muß noch einmal das mit Schaufeln ausgestattete Wesen graben. Auch der kleine Holzbalken direkt vor dem Ausgang muß zerschlagen werden; dann ist der Weg frei. Die Zeit wird sehr knapp, aber ohne große Bummelei ist auch dieser Level gut lösbar.

Shadow 22

Dieser Level wird Sie einiges an Zeit und Nerven kosten, denn der Psychobussard ist Ihnen auf den Fersen. Lassen Sie den zweiten nach rechts laufenden Lemming zum Blocker werden. Der erste nach rechts laufende Lemming muß nun so schnell er kann die erste Uhr aufnehmen, denn zu allem Übel kommt auch noch, daß Sie enorm wenig Zeit haben. Der mutige Kleine überspringt sämtliche Lücken und auch die Ziegelsteine, die auf der Lokomotive liegen. Statt dessen nimmt er die Hadoken auf und muß sofort auf den untersten Psychobussard schießen. Hat er diesen erledigt, fällt er in die Grube mit weiteren Steinen. Nachdem Sie den Bussard zur Strecke gebracht haben, müssen Sie sich blitzschnell den Lemmingen unter dem Eingangstor zuwenden, denn der andere lemming-fressende Vogel ist schon im Anflug. Sie lassen den Blocker loslaufen, und jetzt können Sie nur eins tun: springen, springen, springen. An der Haltung des Bussards erkennen Sie, wenn dieser einen Lemming anvisiert hat. Nun wird es höchste Zeit. Sollten Sie alle Winzlinge nach rechts an ihm vorbeibekommen haben, lassen Sie die Kleinen in Ruhe laufen. Die ganze Sippe fällt gemeinsam in den

80 Die Shadow-Welten

tiefen Schacht, auf dessen Grund weitere lebensnotwendige Sekunden auf Sie warten. Sofort wird es aber wieder Zeit für Ihren Einzelkämpfer. Dieser baut vom linken Rand vier Ziegel nach rechts oben und einen Ziegel waagerecht nach rechts. Vom rechten Rand des Schornsteins aus verbaut er seine restlichen Steine in Form einer Brücke wiederum nach rechts. Er wendet und läuft zurück. Sollte der Bussard in seine Nähe kommen, lassen Sie ihn wie seine Freunde um sein Leben hüpfen. Er springt von seiner selbsterbauten Treppe auf das Dach des Lokführerhäuschens. Fällt er links vom

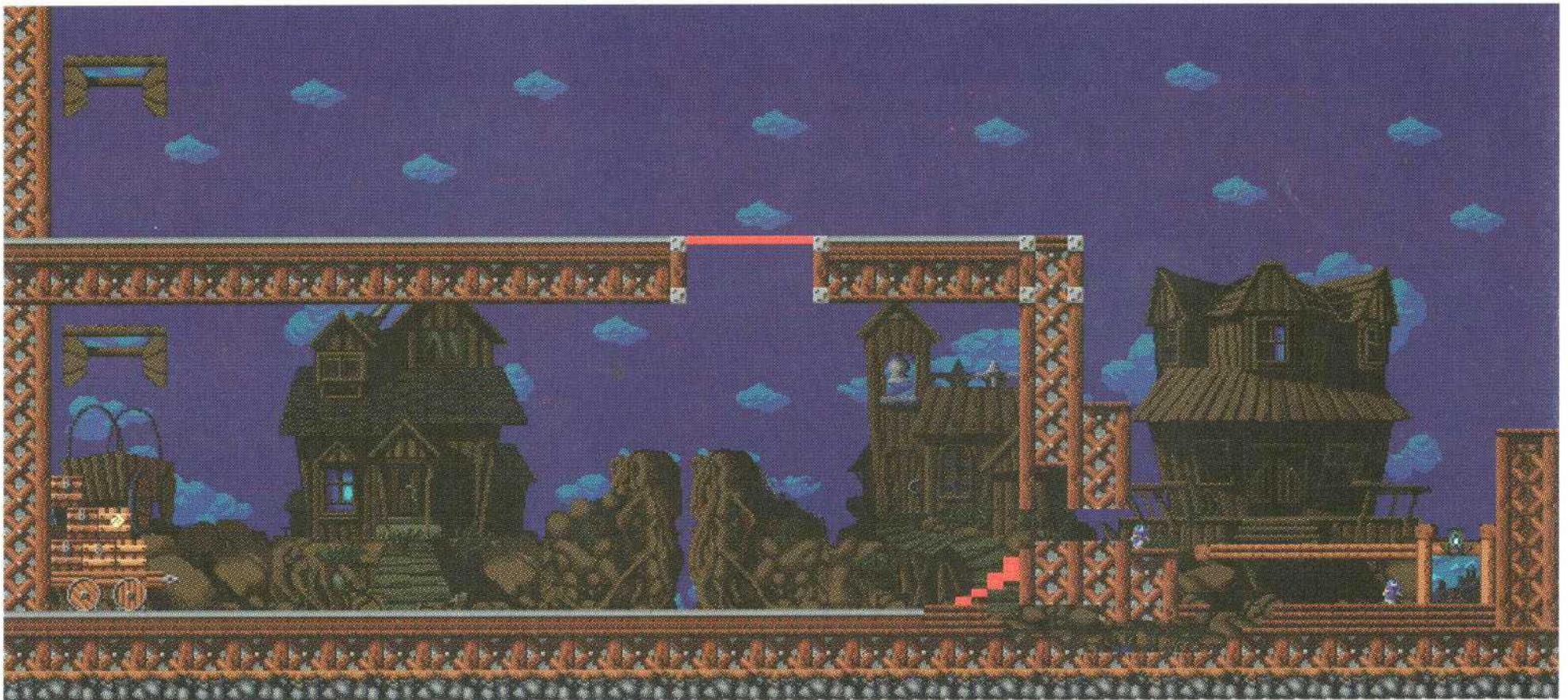


Dach hinunter, hat er ganz rechts in der Grube einen sicheren Platz, an dem ihn der Psychobussard nicht aufspüren kann. Von der rechten Ecke baut er sich mit zwei Stufen nach links oben frei, nimmt die restlichen Ziegelsteine an sich und wendet. Er läuft bis zur rechten Holzsäule und baut dann eine Mauer vertikal nach oben. Nun müssen Sie auch auf den dritten Bussard achten. Sie sollten mit dem Mauerbau beginnen, wenn der Vogel gerade gewendet hat. Hat der Wicht den oberen Rand der Säule erreicht, geht er nach rechts und zertritt durch möglichst schnelles Richtungswechseln den Fließsand. Ist er bei den Schaufeln angelangt, ist er vorerst vor dem Bussard sicher. Er legt die restlichen Ziegel ab und nimmt die Schaufeln an sich. Eventuell muß der kleine Nachtlemming dafür bereits einen Hieb einsetzen. Genau an der Stelle, wo die Ziegel nun liegen, schlägt der Lemming ein Loch in den Boden. Der gefangene Lemming nimmt die Steine auf und wird in der rechten Ecke zum Blocker. Der Lemming mit den Schaufeln zerschlägt die linke Wand, indem er nach links oben gräbt. Ist die Luft rein, verlassen er und der Lemming mit den Steinen das ehemalige Gefängnis. Mit einem Sprung geht es wieder auf das Lokomotivführerhaus, und während der Lemming mit den Steinen zu seinen Freunden in den Schacht fällt, gräbt der andere

vom Dach des Holzwaggon nach unten. Unten angelangt buddelt er weiter nach links, wodurch er auf seine Stammesgenossen trifft. Nun muß nur noch der lange Weg nach links bis zum Ausgang freigeschaufelt werden, und Sie haben es geschafft.

Shadow 23

Der erste Lemming, der aus dem oberen Eingang fällt und nach rechts läuft, wird zum Blocker. Im unteren Bildschirmteil sammelt der erste kleine Mann bereits Hadoken auf, und auch hier wird hinter ihm ein Blocker aufgestellt. Der Lemming mit den Hadoken fällt auf die unterste Ebene und schießt auf die beiden Kartoffelmonster. Sind beide Monster erledigt, überspringen auf der oberen Ebene zwei Lemminge den Blocker. Einer der beiden sammelt die Granaten auf und der andere die Schaufeln. Der Lemming mit den Granaten wird zum Blocker. Der Wicht mit den Schaufeln läuft bis zum rech-



ten Rand der Ebene und läßt alle Schaufeln nach unten fallen. Danach wendet er sofort und wird ebenfalls zum Blocker. Falls der Lemming auf der unteren Ebene noch Hadoken im Gepäck hat, legt er diese ab und nimmt an deren Stelle die Schaufeln auf. Er läuft bis zur rechten Wand und gräbt einen Tunnel unter die Wand aus Holzbalken. Auf der rechten Seite muß der Tunnel so enden, daß der Lemming zwischen den Saugnapfen für die Wand und für die Decke aus der Erde kommt. Er legt die restlichen Schaufeln nieder und nimmt die Deckensaugnapfe auf. Nachdem er gewendet hat, springt er, kurz bevor sein Tunnel beginnt, an die Decke und fällt neben den Saug-

näpfen für die Wand wieder herunter. Hat er von den Deckensaugern noch welche im Gepäck, legt er diese ab und nimmt die anderen Sauger an sich. Mit ihrer Hilfe erklimmt er die linke Wand bis er an der obersten Ebene angekommen ist. Die kleine Gestalt legt die restlichen Sauger ab und baut mit den herumliegenden Ziegelsteinen eine Brücke zur linken Ebene. Dann wendet er mitsamt den restlichen Ziegeln und läuft Richtung Ausgang. Vor dem Ausgang wendet er und eilt durch seinen selbsterbauten Tunnel nach links zurück. Mittlerweile laufen die Lemminge links unten los. Derjenige Lemming, der kurz vor dem Ausgang die Schaufeln aufnimmt, wendet jedoch und läuft ebenfalls durch den Tunnel zurück nach links. Nun können Sie auch die obere Meute loslaufen lassen. Der Winzling unten links mit den Ziegeln baut eine Treppe über das Tunneleingangsloch nach schräg rechts oben. Die Treppe sollte so hoch wie möglich reichen. Der Schaufellemming postiert sich dann auf der obersten Treppenstufe und gräbt zunächst nach rechts oben. Ist der Gefangene befreit, gräbt er horizontal nach rechts. Ist der Durchbruch geschafft, lassen Sie auch die letzten drei Lemminge zum Ausgang sprinten, und Sie sind dem Sieg wieder ein Stück näher.

Shadow 24

Da in diesem Level wieder einmal die Spielzeit recht knapp ist, muß jede Aktion auf Anhieb klappen. Nachdem der erste der Lemminge auf die zweite Ebene von unten gefallen ist, also auf die dritte Plattform von der Einstiegs Luke aus gesehen, müssen Sie ihn nach rechts über die Lücke zu den Hangelsaugnäpfen springen lassen. Die Kletterhilfe nimmt der Kleine an sich und muß sie auch vom rechten Rand der Ebene aus benutzen. Unten links sind nun die ersten der anderen Wichte vom Eingang her eingetroffen. Stellen Sie einen von ihnen rechts vor die Begrenzung als Blocker auf. Oben hat sich der einzelne Lemming bereits über die große Lücke gehangelt. Nach seinem niedrigen Fall auf die Ebene erklimmt er die Holzterasse, nimmt die Saugnäpfe an sich und klettert die linke Wand der Zelle seines Stammesfreundes hinauf. Während er das Dach nach rechts überläuft, zerbröckeln die Steine unter seinen Füßen. Am rechten Rand fällt er nach unten und muß sich vom rechten der beiden Fließsandsteine mit einem Sprung nach rechts vor dem sonst sicheren Sturz in den Tod retten. Nach seiner Landung auf der Ebene über dem Eingang muß der Pfadfinder seine restlichen Saugnäpfe ablegen und sich die Ziegelsteine nehmen. Vom linken Rand der Ebene baut der Zwerg eine dreistufige Plattform horizontal in den Raum hinein. Anschließend läßt sich der Bauherr nach links auf die tiefer gelegene Ebene fallen und findet hier weitere Mauersteine. Vom rechten Rand aus baut der Wicht zum Ausgang nach rechts unten eine

weitere Treppe. Dazu benötigt er drei oder vier Steine. Achten Sie darauf, daß er nicht zum Ausgang hinausläuft, sondern früh genug seine Laufrichtung ändert. Links über den breiten Wassergraben muß der Zwerg auch noch eine Plattform bauen, die aus neun Ziegeln bestehen muß. Vom linken Rand der so erreichten kleinen Anhöhe neben dem Wasserbecken läßt der Winzling seine ihm verbliebenen Steine nach unten fallen. Nach der anschließenden Drehung läuft er zurück zum Ausgang, den er überspringt und nimmt die hier liegenden Schaufeln an sich. Mit einem Sprung gelangt er wieder auf die andere Seite des Ausgangs und läuft die Strecke erneut ab. Diesmal läßt



er sich links jedoch nach unten fallen. Mit seinem Spaten durchgräbt er zunächst den einen und dann die sechs Steine nach links zu seinen Stammesfreunden. Da diese jedoch von dem Blocker aufgehalten werden, kann der Wicht in Ruhe weiterarbeiten. Sollte er noch Schaufeln übrigbehalten haben, legt er diese ab, um alle Mauersteine aufnehmen zu können. Ist er anschließend wieder fast unter dem durchschlagenen Stamm angelangt, muß er eine Treppe nach rechts oben zur Brücke über das Wasser bauen, wozu er fünf Mauersteine benötigt. Ist auch dieses Bauwerk vollendet, dreht der Winzling, und der Blocker kann den Weg zum Ausgang freigeben. Nachdem der Pulk von Lemmingen am Bauarbeiter mit den Steinen vorübergelaufen ist, muß er rechts neben den sechs durchgrabenen Stämmen eine Mauer in die Höhe bauen. Auf diese Art muß der Pfadfinder die zweite Ebene rechts neben der Eingangsluke errei-

chen, von wo aus er nach rechts läuft. Hat er die Kiste mit den Schaufeln auf den zerbröckelnden Steinen erreicht, dreht er und fällt mit ihr zusammen in die Zelle des eingeschlossenen Lemmings. Der eingesperrte Stammesfreund nimmt die Schaufeln auf und muß nach rechts ein Loch in die Wand schlagen. Nun steht den beiden auf der Flucht aus diesem Level höchstens noch die verbliebene Zeit im Wege.

Shadow 25

Drei Blocker müssen Sie zu Beginn des Spiels aufstellen: Zunächst nimmt der erste Lemming, der nach links auf der Einstiegsebene läuft, Hangel-Saugnapfe an sich und wird dann an der linken Wand als Blocker aufgestellt. Einer der nächsten kurz nach links gehenden Wichte wird direkt neben ihm auch zum Blocker. Nachdem alle anderen Wichte auf die nächste untere Ebene gefallen sind, müssen Sie einen von ihnen so als Blocker aufstellen, daß er die Schar zwischen sich und der linken Wand aufhält, also etwa unter dem Boden der darüberliegenden Ebene zum Stehen kommt. Nur einer der

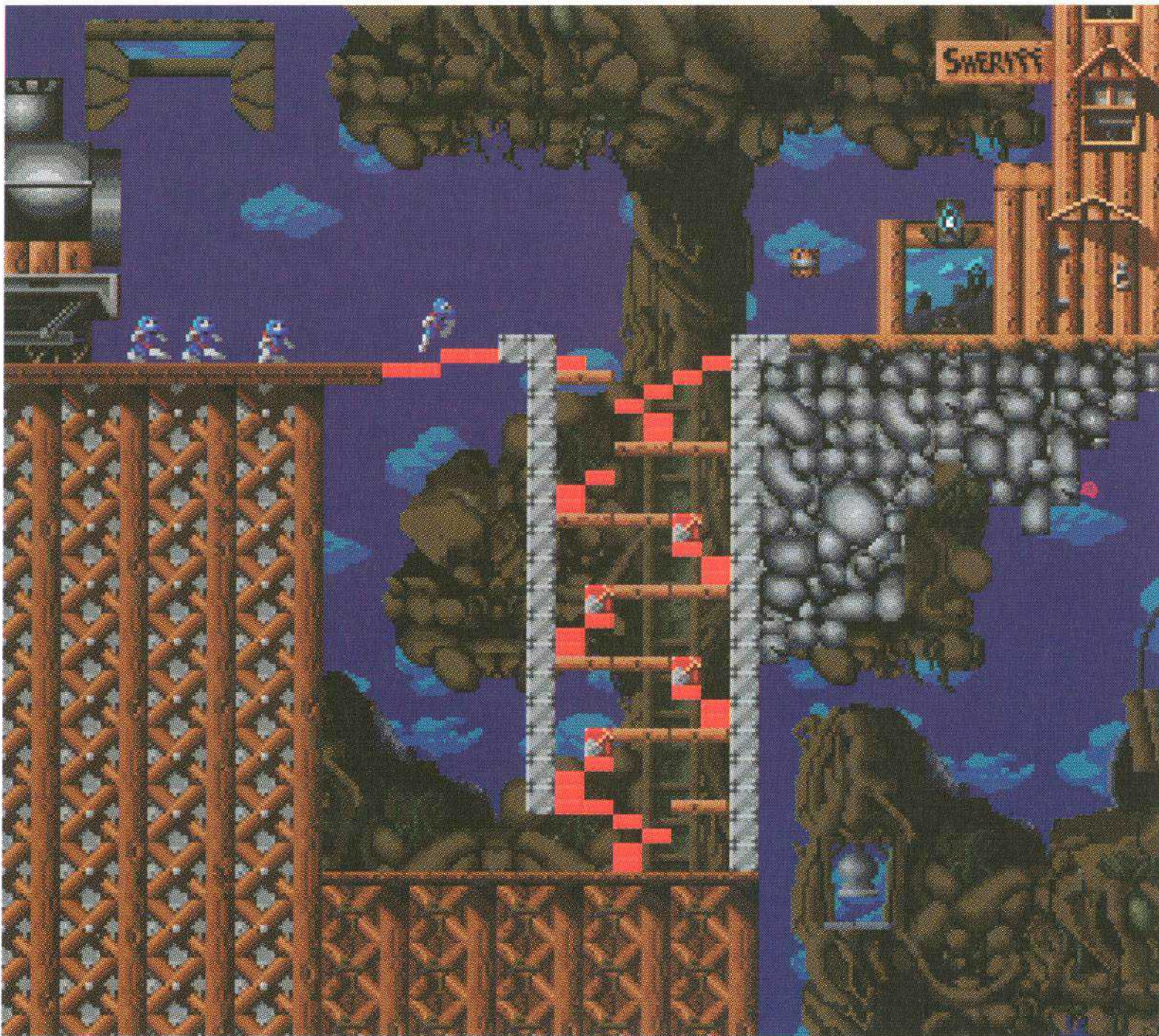


Lemminge darf sich rechts neben dem Blocker aufhalten. Oben müssen Sie nun mit Feingefühl so agieren, daß zunächst der Winzling mit den Hangelnäpfen vom rechten Rand der Ebene an die Decke springt und sich nach rechts hangelt. Sie brauchen ihn von nun an erst einmal nicht mehr zu beachten. Der andere Blocker auf der oberen Ebene muß die Ziegelsteine aufheben und dann vom linken Rand der Einstiegsplattform eine Treppe nach rechts oben bauen. Während der eine oben baut, muß der rechts vom Blocker unten herumschwirrende Wicht die Schaufel an sich nehmen und ein Loch in den Boden schlagen. Oben ist der Treppenbauer gerade auf der

nächsthöher gelegenen Ebene mit der Kiste angekommen. Da sich in dem Verhau ein Monster befindet, müssen Sie zwei Ziegelsteine vor der Kiste ablegen, damit das Vieh Sie nicht erwischen kann. Rechts neben der Kiste finden Sie weitere Steine, mit denen Sie eine Brücke nach rechts oben zum Dach der beiden Zellen bauen. Beim anschließenden Überschreiten der Gefängniszellen legen Sie von einem nicht zerbröckelnden Stein aus die eventuell noch vorhandenen Steine ab und holen sich die Schaufeln rechts. Drehen Sie sofort, und lassen Sie sich in die rechte Zelle fallen. Die Mauer nach links wird durchschlagen, und die beiden Winzlinge werden ohne Spaten an den Wänden als Blocker postiert. Nun muß der weitere Weg von einem anderen Lemming geebnet werden. Der Lemming auf der Ebene unter dem Stamm muß versetzt zum ersten und auf keinen Fall über der Lücke auf der nächsten Ebene ein Loch in den Boden schlagen. Ist der Kleine auf der Ebene mit der Petroleumlampe gelandet, kann er links neben den beiden Fallen unter ihm den Boden zerstampfen und dasselbe auch direkt auf der nächsten Ebene machen. Drehen Sie den Zwerg dazu schnell um, denn schließlich droht bei einem Schritt zuviel der Tod. Auf der untersten Etage angekommen, wird die Wand nach rechts und dann auch die linke und rechte Wand des Spalts in dem der andere Lemming rechts sitzt zerschlagen. Der freigelegte Lemming mit den Steinen muß nach rechts über die Brücke laufen und die so entstehenden Lücken mit seinem Baumaterial füllen. Erst wenn die Brücke gemauert ist, soll auch der Winzling mit dem Spaten nach rechts laufen dürfen. Er muß die Wand zu den beiden Fallen im Häuschen rechts horizontal durchgraben. Hat er seinen Schlag getan, muß er wieder zurücklaufen. Der Winzling mit den Steinen legt dann einen Stein nach rechts oben und drei weitere nach rechts ab und überbaut so die Auslöser der beiden Fallen. Nun muß wieder der Lemming mit dem Baumaterial zu Hilfe eilen. Den linken Durchbruch muß er mit einem Schlag nach rechts oben etwas vergrößern und dann mit einem Hieb die rechte Wand durchlässig machen. Er kann zurücklaufen und den Steinelemming zur Arbeit holen. Mit sieben Steinen überbaut der Zwerg die beiden Gräben und gelangt so zu den Hangelsaugnäpfen. Mit ihnen kann er die Decke entlang zum Ausgang klettern. Hier findet der Wicht Ziegelsteine, mit denen er nach links eine Brücke über das Wasser baut. Der Blocker unter dem Eingang kann bereits bei den Bauarbeiten loslaufen. Oben muß der Zwerg mit der Schaufel nun eine Gelegenheit abpassen und dann in der Mitte der beiden ehemaligen Zellen ein Loch in den Boden schlagen. Nach ihm sollen nun die beiden Blocker auch durch das Loch nach unten springen und dann an der rechten Dachseite nach unten und zum Ausgang laufen.

Shadow 26

Nachdem der erste nach rechts gelaufene Lemming sich den Schirm genommen hat, wird der ihm folgende auf der Eingangsebene in einen Blocker verwandelt. Mit seinem Schirm gleitet der Pfadfinder nach unten und muß nun mit Hilfe von Schaufeln und sehr knapp bemessenen Ziegelsteinen wieder nach oben kommen. Ganz unten müs-

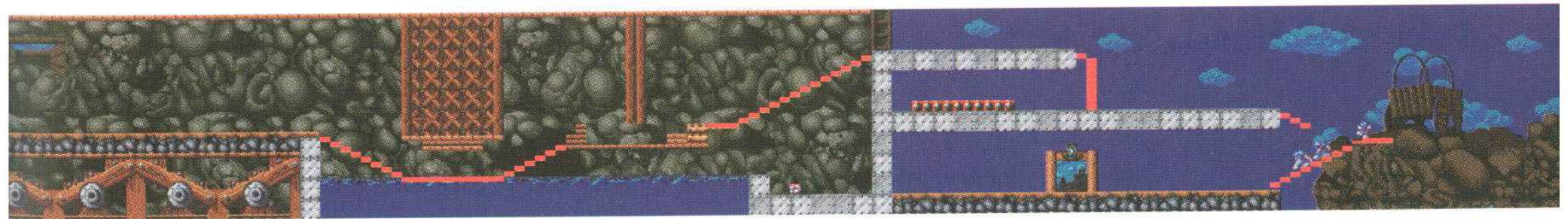


sen Sie zunächst die Schaufel nehmen und, bis auf die beiden rechten, die Platten über Ihnen zerschlagen. Bauen Sie anschließend, wie in der Abbildung zu sehen ist, eine dreistufige Treppe nach rechts oben. Türmen Sie zunächst zwei Steine übereinander und dann einen weiteren nach rechts oben. Auf dem stehengebliebenen Absatz müssen Sie die Schaufeln von unten ablegen und die Treppe mit zwei Steinen nach rechts oben und einem weiteren horizontal nach rechts von der obersten ihrer zuvor erbauten Stufen verlängern. Auf den nach oben folgenden Ebenen verfahren Sie wie folgt: Schlagen Sie stets zunächst mit der Schaufel wie auf der Abbildung zu sehen ist, am

linken beziehungsweise rechten Rand zwei Deckenplatten durch. Nach stets dem gleichen Muster muß dann eine dreistufige Treppe, zwei vertikal, einer diagonal, erbaut werden. Erklimmen Sie die nächste Ebene. Bevor Sie endlich die Decke zu dem Lemming ganz oben durchbrechen, müssen Sie den herumlaufenden Wicht oben links als Blocker aufstellen. Zerschlagen Sie dann mit der Schaufel die rechten und mittleren Platten über Ihnen, so daß der Blocker auf den beiden anderen Platten links stehenbleiben kann. Achten Sie darauf, daß Sie zuvor die Schaufel an der rechten Wand abgelegt haben. Ist die kleine Treppe fertig, kann der Blocker nach unten laufen, sich den Spaten holen und dann wieder auf seine alte Position zurückkehren. Ähnlich Ihrer Bauweise auf der untersten Etage, bauen Sie von der obersten Ihrer Stufen aus eine Verlängerung nach rechts oben, wozu Sie genau drei Steine benötigen. Ist auch dieses Bauwerk vollendet, können Sie den Blocker mit der Schaufel wieder laufen lassen. Er soll nämlich das Hindernis vor dem Ausgang durchgraben. Der Winzling mit den Ziegelsteinen muß eine Stufe vor der Begrenzung links anlegen und dann den Abgrund zu den Lemmingsen unter dem Eingang mit seinen restlichen vier Mauersteinen überbrücken. Lassen Sie den Blocker loslaufen, schaffen es die munteren Wesen auch diesmal wieder, ins Ziel zu kommen.

Shadow 27

Erst der dritte nach rechts laufende Lemming muß von Ihnen neben dem Eingang in einen Blocker verwandelt werden. Der erste nimmt zwei Schwimmreifen auf und benutzt einen von ihnen, um das große Wasserbecken zu durchschwimmen. Der zweite



Winzling nimmt eine ganze Menge Ziegelsteine auf und beginnt eine Treppe nach unten rechts zur Wasseroberfläche zu bauen, wozu er neun Steine benötigt, verlängert diese horizontal nach rechts mit weiteren neun Elementen und legt dann seine restlichen Steine nach rechts oben ab, um in die kleine Grube zu fallen. Während dieser Lemming noch baut, ist der Schwimmer bereits aus den Fluten gestiegen und muß seinen verbliebenen Schwimmreifen ablegen, um sich dann sofort die drei Kisten mit Saugnäpfen krallen zu können. Der Winzling klettert anschließend die Stahlwand

rechts hinauf und legt oben noch verbliebene Kletterhilfen ab. Auf der oberen und der darunterliegenden Ebene über dem Ausgang sammelt der Pfadfinder alle Ziegelsteine auf. Hat er das getan, läuft er nach links zu den Bomben. Hier muß er zunächst sein Baumaterial ablegen und ein oder zwei Bomben aufnehmen, die er rechts von der oberen Ebene irgendwo auf seiner Plattform ablegt. Schnell holt er sich dann seine Mauersteine und baut eine Wand nach oben, so daß er die Ebene über ihm wieder erreichen kann. Vom linken Rand aus baut er eine lange Treppe nach links unten zu dem einzelnen Lemming in der Grube. Hier legt der Winzling zunächst seine Steine ab und durchschlägt dann mit den hier vorgefundenen Schaufeln die Trennwand zum Stammesfreund. Beide laufen anschließend die lange Treppe nach rechts hinauf und fallen dann an der zuvor erstellten Wand nach unten. Der Lemming mit den Schaufeln legt diese beiseite, nimmt sich die Bombe(n) und wird als Blocker aufgestellt. Bevor der Zwerg mit den Steinen den rechten Rand der Ebene erreicht, lassen Sie schon einmal die Lemminge vom Eingang aus loslaufen. Sollten sie bei der folgenden Arbeit eventuell stören, halten Sie die kleinen Wesen mit einem oder zwei Blockern auf. Vom rechten Rand der Ebene über dem Ausgang müssen Sie eine Treppe nach rechts unten und dann ein Stück horizontal nach rechts bauen. Glauben Sie, daß die Baugröße ausreicht, sehen Sie sich dazu einmal die Abbildung an, drehen Sie den Bauherrn um, und stellen Sie ihn als Blocker auf dem horizontalen Stück auf. Der Winzling mit der Bombe muß nun seine Bombe auf der Treppe plazieren und wieder nach links verschwinden. Die Explosion muß so einen Krater in die Treppe reißen, daß der Winzling mit den Steinen eine Treppe nach rechts unten zur Ausgangsebene bauen kann. Stellen Sie nun noch den Bomber auf dem horizontalen Treppenstück ab, damit alle Stammesfreunde an ihm umdrehen und zum Ausgang laufen. Geht schließlich auch er zu guter Letzt zur Tür unten links, ist der Level gelöst.

Shadow 28

Unter dem Eingang halten Sie alle Lemminge, bis auf einen, durch zwei Blocker fest. Der Einzelkämpfer macht sich dann auf den Weg und muß nach dem Fall von den Schrägen nach links laufen. Mit einem Sprung hüpfte er links auf die beiden Holzwegons und buddelt dann in den hinteren Wagen mit seiner Schaufel ein Loch. Er läßt sich zu dem Gefangenen hinunter fallen und schlägt dann ein Loch nach rechts oben durch die beiden Wände rechts, um zu dem anderen eingeschlossenen Stammesfreund zu gelangen. Nun muß die Wand in die Freiheit auf der rechten Seite nach rechts oben durchbrochen werden. Alle drei müssen mit Ihrer Hilfe nach rechts über die kleine

Lücke springen. Die beiden Wichte ohne jegliches Gepäck werden als Blocker aufgestellt. Die oberste Etage des Holzhauses rechts wird zum Opfer des Lemmings mit den Schaufeln, der sich nämlich nach rechts oben durchgräbt. Alle Schaufeln werden ein-



gesammelt, und dann muß vertikal ein Loch in den Stamm direkt neben dem Schornstein gegraben werden. Erreicht er den Boden der oberen Etage, muß ein Schlag nach rechts und dann wieder ein Schacht nach unten folgen. Hat er auch hier die Hälfte der restlichen Strecke bis zum Boden überwunden, läßt sich der Kleine einfach rechts nach unten zum Boden herunterfallen. Der Stamm rechts wird noch durchgebuddelt, und schon ist der Weg frei. Lösen Sie noch die Blocker, und achten Sie ein wenig auf die Laufrichtung Ihrer Shadow-Lemminge.

Shadow 29

Der vorletzte Shadowlevel sieht schlimmer aus als er ist. Ohne Gefahr können Sie die Lemminge vom Eingang aus fortlaufen lassen. Einer von den nach links aufbrechenden Winzlingen muß jedoch über die oberen Ebene zum linken Rand des Levels springen und die Schaufeln aufnehmen. Soweit wie er kommt, springt er zurück nach rechts, doch fällt er nach unten, durchgräbt er stets die Wände auf seinem Weg nach rechts oben und läßt nach einem Schlag von seiner Tätigkeit ab. Hat er auf diese Weise auch die beiden Gruppen von Lemmingen wieder zusammengeführt, sollten Sie links von dem emsigen Kerlchen einen Blocker aufstellen und die anderen Schattenwesen davon abhalten, den Arbeiter zu stören. Hat der Kleine die weiteren Stämme durchgraben, kommt er zu dem kleinen Steinhaufen vor dem Holzhaus, in dem eine Kiste

90 Die Shadow-Welten

mit Schaufeln steckt. Diese holt er sich natürlich, bevor er seinen Weg nach rechts fortsetzt. Nachdem er die kleinen Holzfässer überwunden hat, muß er horizontal nach rechts graben: Er soll dabei die obere Schicht der Bodenbretter abnehmen, damit die Fallen beim Vorüberlaufen nicht mehr ausgelöst werden können. Haben Sie dabei die Fallen hinter sich gelassen, sollten Sie den Winzling seine Fräßerarbeit abbrechen las-



sen, damit er nicht unnötig Schaufeln verliert. Den Felshaufen durchgräbt der kleine Bauarbeiter zunächst zu seinem eingeschlossenen Freund und dann ganz bis auf die andere Seite hin. Die beiden kommen am letzten Waggon des Zuges an, der nach rechts oben durchgraben werden muß. Die herunterfallenden Ziegelsteine nimmt der noch nicht ausgerüstete Winzling auf. Auf den nächsten Wagen wird eine Treppe gebaut oder eine Schräge nach rechts oben gebuddelt. Sind beide Lemmings zwischen den beiden vorderen Anhängern, stellen Sie den mit der Schaufel links als Blocker auf. Der andere baut eine Treppe auf den rechten Waggon und dann hinauf bis zum Dach des Führerhäuschens. Mit drei weiteren Steinen wird dann noch eine Treppe auf den Schornstein gebaut, und wer mag, kann auch noch eine kleine Treppe zum Ausgang bauen. Die Lemmings müssen nur noch an den Blockern vorbei zum Ausgang. Eile ist auch diesmal geboten.

Shadow 30

Der erste nach links und der zweite nach rechts vom Eingang weglauende Lemming werden auf der Einstiegsebene als Blocker aufgestellt. Der vorangelaufene Wicht springt unten nach rechts, läuft ein Stück über das zerbröckelnde Gestein und setzt seinen Weg nach rechts mit einem weiteren Sprung über die kleine Lücke im Zellendach des eingesperrten Stammesfreunds weiter. Schließlich kann der Kleine Schaufeln aufnehmen und muß sie zurück zur Zelle seines Stammesfreundes bringen und zu ihm nach unten werfen. Anschließend dreht der Held und läßt sich nach rechts unten zu den Saugnäpfen fallen. Die Felswand rechts kann er nun erklimmen und durch die zerbröckelnden Steine auf der anderen Seite wieder nach unten gelangen. Hier muß er seine Sprungkraft beweisen und vom rechten Rand nach rechts über die kleinen

schwebenden Steine zur rechten Seite hüpfen. Direkt nach der Landung muß er sofort weiterspringen. Hier findet der Wicht Saugnäpfe, mit deren Hilfe er die Wand rechts erklimmt. Vom Überhang über die tiefe Schlucht aus springt Ihr Held nach rechts, landet auf dem Fließsand und muß sofort zum Gebrauch seiner ihm verbliebenen Saugnäpfe angeklickt werden. Er fällt dann sanft auf die tiefer gelegene kleine Plattform und schließlich nach ganz unten. Die mit ihm nach unten gefallene Ziegelsteinkiste läßt der Kleine zunächst außer acht. Er muß die Steine zu den Schaufeln rechts neben dem rechten Wassergraben zertrampeln. Mit diesen Schaufeln macht sich der Pfadfinder auf den Weg und springt über die von ihm selbst getrampelte Lücke



nach links zu dem Steg über das Wasser. Hier durchgräbt er die Holz-Stein-Konstruktion nach links. Ist dieses Hindernis aus dem Weg geräumt, holt sich der Wicht die Steine von rechts. Mit ihnen verlängert er den Steg nach links und verbaut seine restlichen fünf Steine über die zerbröckelnden Steine über dem Wasser vor dem Ausgang. Zwar besitzt er nicht genügend Ziegel, um die Ebene zu vollenden, doch über den Fließsand kann er schon einmal zum Ausgang laufen. Nun tritt der in der Grube eingeschlossene Lemming rechts vom Eingang in Kraft. Mit der Schaufel gräbt er sich zunächst in die linke Zelle und von dort dann nach links oben. Er bringt seinen Spaten zurück in eine der Zellen und nimmt dann die ihm bei seiner Grabung zugefallenen Mauersteine an sich. Mit ihnen baut er vom linken Steinrand, nicht auf den Fließsand treten, eine Treppe nach links unten. Dazu legt er den ersten Stein nach links oben über den Fließsand und dann drei weitere Steine nach links unten. Lassen Sie ihn dann seine Bauarbeit beenden und nach links unten fallen. Auf der untersten Ebene merken Sie sehr schnell, daß Ihnen die zerbröckelnden Bodenplatten Probleme bereiten könnten. Legen Sie daher auf die altbekannte Art von dem festen Block aus zwei Ziegel nach links und vier weitere vom rechten Rand aus nach rechts. Da ihm die Steine nun erst einmal nicht weiterhelfen, legt er sie beiseite, nimmt sich die Saug-

92 Die Shadow-Welten

näpfe und klettert auf die Überdachung der vier gefährlichen Fallen, die er schnell überläuft. Hat er wieder festen Grund unter den Füßen, legt er seine Kletterhilfe ab und nimmt alle Schaufeln auf. Der kleine Held gräbt sich dann ein Stück vertikal nach unten und von Höhe des steinernen »Durchlasses« auf der rechten Seite diagonal nach links unten. Hat er von der Höhe her die Auslöser für die Fallen hinter sich gelassen, muß der Mann an der Schaufel nach links horizontal weitergraben. Damit später auch andere Lemminge diesen Tunnel benutzen können, muß der Bauarbeiter noch nach links oben einen Durchbruch zur Ebene schaffen. Anschließend geht es für den Schachtmeister wieder nach rechts, wo er einen Durchbruch nach rechts durch das Gestein in den Fels klopft. Unmittelbar nach dem Durchbruch holt sich der Wicht die Ziegelsteine von links und vollendet vor dem Ausgang die Plattform. Sollte Ihnen der Lemming direkt nach dem Durchbruch nach unten fallen, müssen die Ziegel halt von einem Stammesfreund gelegt werden. Oben am Eingang kann zunächst der linke Blocker loslaufen und erst dann der rechte. Sollten Sie in Zeitnot geraten, sollten Sie bereits während der Aktionen auf der untersten Etage die Wichte nach unten holen und mit Blockern festhalten.

Die Ägypten-Welten

Ägypten 1

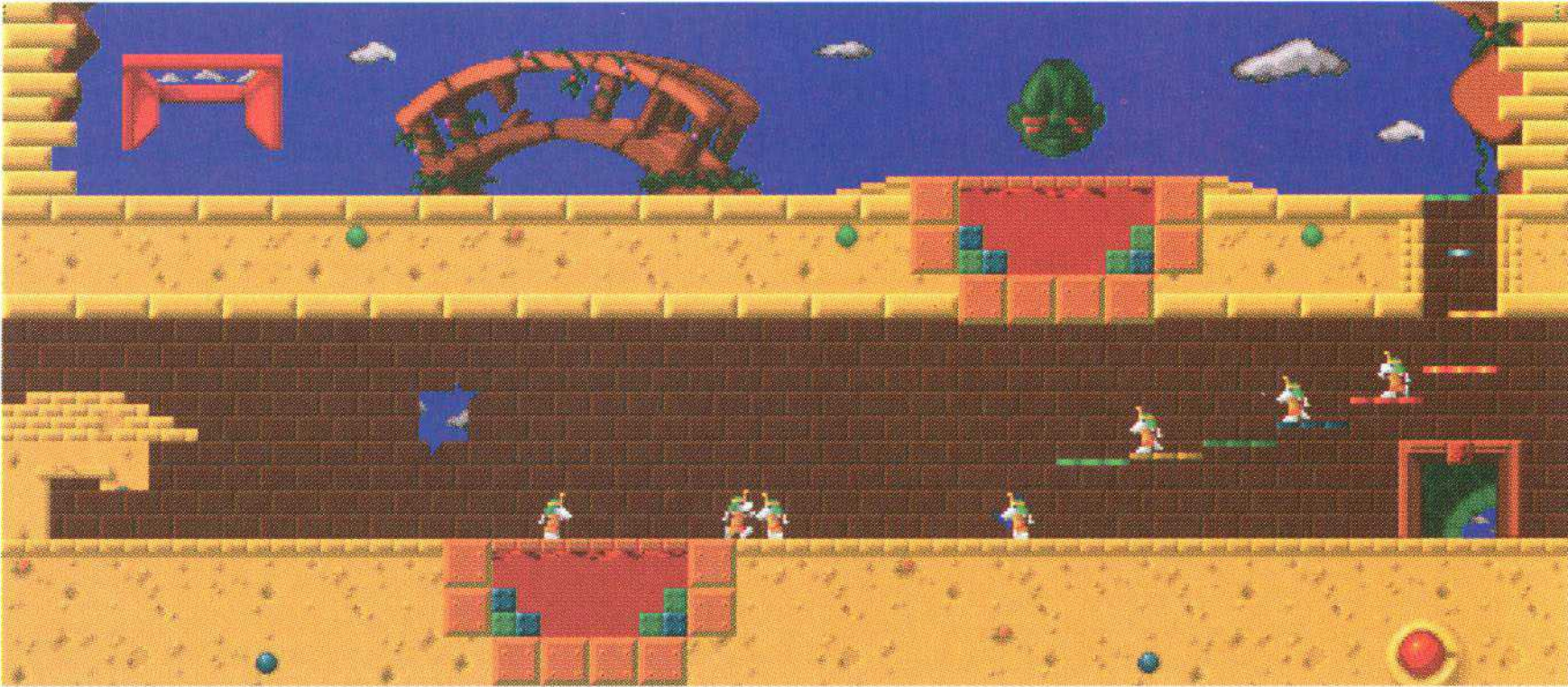
Der zweite nach rechts laufende Lemming muß von Ihnen als Blocker postiert werden. Der bereits weiter nach rechts vorangelaufene Winzling holt sich den Spaten und



durchgräbt das gelbe Gestein links oberhalb des Ausgangs. Lassen Sie anschließend den Blocker laufen, können alle Lemminge zum Ausgang rennen.

Ägypten 2

Der zweite Lemming, der in diesem Level aus dem Eingangstor fällt wird zum Blocker. Der erste grünhaarige Freund nimmt den Schwimmring auf und kann so unbeschadet durch das Wasserbecken paddeln. An der anderen Seite angekommen nimmt er die Steine auf und baut eine Brücke über das Wasserbecken. Er wendet und muß nun zwischen dem zweiten und dritten Stein am Auslöser einer Falle vorbeihüpfen. Verpaßt er den Zeitpunkt, wird er von der grünen Figur verschlungen. Durch den Schacht rechts fällt er in die Ebene darunter. Erneut greift er zum Schwimmring und erklimmt den anderen Beckenrand. Wie auch oben baut der Lemming mit acht Steinen eine Brücke über das Wasserbecken. Danach wendet er und befreit den links eingesperrten Lem-



ming mit den Schaufeln. Obwohl der Weg zum Ausgang für alle Lemminge jetzt frei ist, darf man das grüne, schwebende Monster über dem oberen Wasserbecken nicht vergessen. Alle der kleinen Freunde müssen wie der erste Lemming mit einem Sprung an dem Monster vorbei. Für diese Aktion haben Sie jedoch genug Zeit. Lassen Sie also den Blocker loslaufen, und üben Sie sich in der Sprungtechnik.

Ägypten 3

Der zweite Lemming, der auf die Eingangsplattform fällt, läuft nach links und wird dort zum Blocker. Seine Position sollte nicht zu nah am Rand sein, da er später wenden und nach rechts laufen muß. Der dritte Lemming läuft nach rechts und wird dort zum Blocker. Der erste nach rechts gelaufene Grünschoopf nimmt die Schaufeln auf und gräbt sich damit nach unten zur Ebene rechts neben dem Ausgang. Hier legt er die restlichen Schaufeln ab und nimmt



die Saugnäpfe auf. Vom linken Rand der Ebene hangelt er sich zur Ausgangsebene, auf die er dann herunterfällt. Er nimmt die Ziegelsteine auf, wendet sofort und springt an dem Ausgangstor vorbei. Vom rechten Rand dieser Ebene baut er dann eine Treppe nach rechts oben. Oben lassen Sie zuerst den rechten Blocker loslaufen, und erst, wenn ihm alle Stammesbrüder gefolgt sind, sollte auch der linke Blocker zum Ausgang laufen. Steht dieser weit genug vom Rand entfernt, können Sie ihn auch noch unbeschadet die Richtung wechseln lassen, falls er nach links laufen sollte.

Ägypten 4

Der erste, das Spielfeld betretende Lemming nimmt die auf der Ebene liegenden Schaufeln auf und durchschlägt die kleine Säule. Der Lemming direkt hinter ihm wird in einen Blocker verwandelt, um seinem Freund ein ungestörtes Arbeiten zu ermögli-



chen. Dieser legt die Schaufeln sofort wieder ab, nachdem er die Säule durchschlagen hat. Mit einem großen Satz überspringt er den Gleitschirm und nimmt statt dessen die Saugnäpfe auf. Er läuft bis an den rechten Rand der Ebene und läßt die Saugnäpfe nach unten fallen. Sofort danach muß er wenden, denn bei einem Sturz wäre sein kurzes Lemmingleben vorbei. Hat er die Wende vollbracht, nimmt er den Gleitschirm auf und segelt nun unbeschadet den Saugern hinterher. Diese nimmt er auf und klettert die linke Wand auf die mittlere Ebene hinauf. Hier nimmt er die Ziegelsteine und baut vom rechten Rand der mittleren Ebene eine Treppe nach rechts oben zur Ausgangsebene. Wenn Sie jetzt den Blocker noch zum Loslaufen bewegen können, haben Sie erneut den Ägypten-Stamm gerettet.

Ägypten 5

Eigentlich könnte dieser Level so einfach sein, doch leider befindet sich am unteren Bildschirmrand ein Lemming, den es ebenfalls zu retten gilt. Der erste Lemming nimmt somit den Gleitschirm auf, sobald er aus dem Eingangstor gefallen ist. Der zweite Lemming wird zum Blocker. Mit dem Gleitschirm segelt der Freund vom Nil nach unten auf die nächste Ebene. Hier wendet er sofort nach der Landung und läuft schnurstracks nach links. Er überspringt die kleine Kluft und nimmt die Saugnäpfe auf. Um seinen Freund auf der unteren Ebene zu retten, muß er nun die Saugnäpfe nach unten wer-



fen. Danach muß er sofort wenden, wenn nicht, stürzt er in die Tiefe. Nachdem er an der linken Wand gewendet hat, überspringt er erneut die kleine Kluft und nimmt nun die Saugnäpfe, die auf dieser Seite liegen, auf. Mit ihrer Hilfe kann er die rechte Wand erklimmen und gelangt zur Ausgangsebene, wo er als Blocker postiert wird. Währenddessen sollte der untere Lemming bereits begonnen haben, die linke Wand mit seinen Saugern zu erkraxeln. Kommt er auf der mittleren Ebene an, muß er auch wenden und mit einem Sprung die Kluft überwinden.

An der rechten Wand folgt er dann seinem Befreier. Gelangt nun der zweite Lemming auf die Ausgangsebene, müssen Sie es so koordinieren, daß der Blocker losläuft, die Steine aufnimmt, aber auf keinen Fall im Ausgangstor verschwindet. Während der andere Klettermaxe ruhig zum Ausgang laufen kann, muß der erste noch die Brücke zu seinen übrigen Gefährten bauen. Ist dieses Werk vollbracht, können Sie wie so häufig den Blocker seiner Aufgabe entledigen, und schon ist der fünfte Level gelöst.

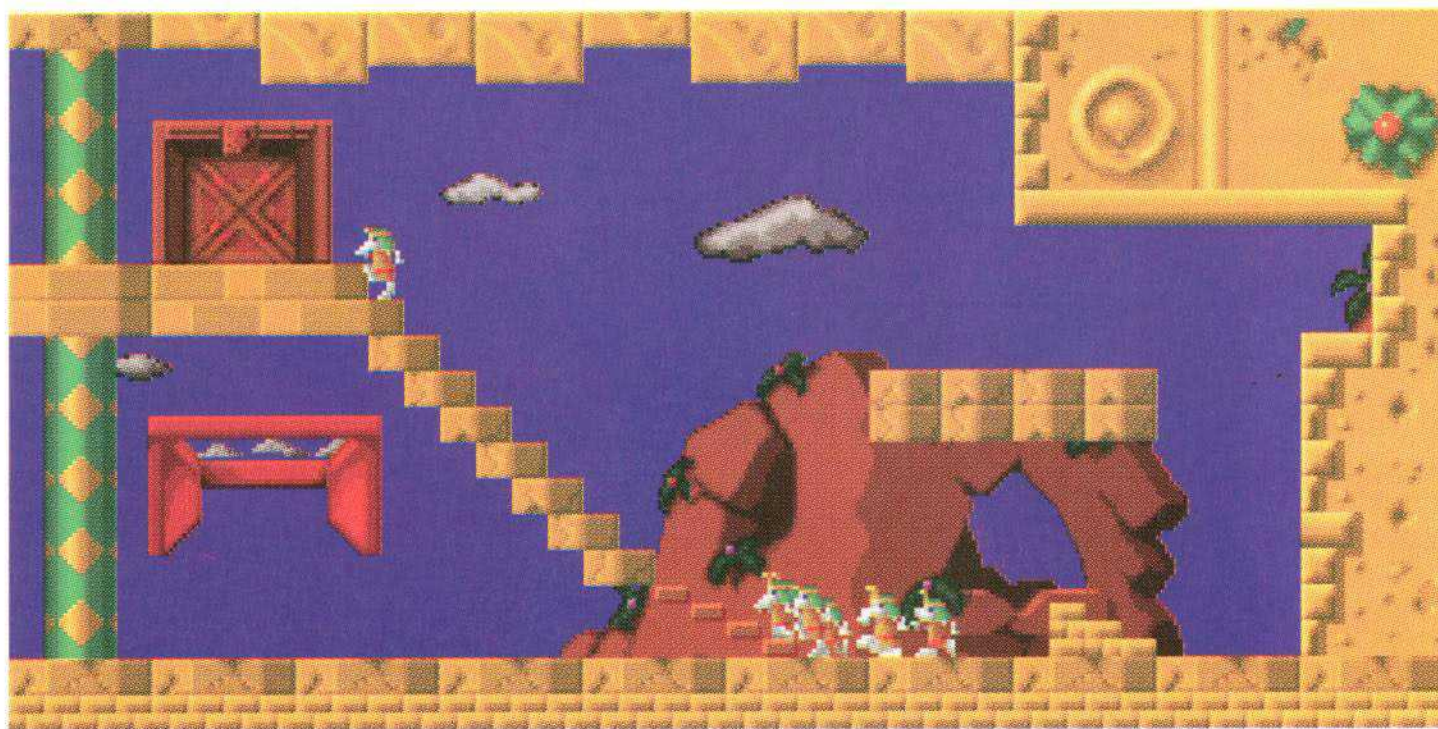
Ägypten 6

In diesem Level kommt es Ihnen zugute, wenn Sie sich mit den Lebensgewohnheiten der Maulwürfe auskennen. Der erste Lemming nimmt sämtliche Steine auf und baut mit diesen am linken Ende der Ebene eine Mauer vertikal nach oben. Nachdem er so auf die obere Ebene gelangt ist, nimmt er die Saugnäpfe auf und hangelt sich am Ausgangstor vorbei. Der Maulwurf interessiert sich nicht im geringsten für den kleinen Freund, sondern läuft unbeirrt von einer Seite zur anderen. Der Lemming nimmt die herumliegenden Ziegelsteine auf und baut am rechten Ende der Ebene eine Mauer aus vier Steinen nach oben. Wenn der Maulwurf sich nun an der Mauer stößt, beginnt er wie ein Irrer schräg nach links unten zu bohren. Nach einigen Schritten stößt er sich erneut an den Eisenquadern an der rechten Seite und bohrt wiederum einen Gang nach links unten, stößt sich jedoch erneut und landet schließlich auf der zweiten Ebene von unten. Die Lemmings fallen und laufen durch die Gänge des Maulwurfes, bis sie auf der gleichen Ebene landen. Einer der Lemmings muß noch den eingesperrten Lemming an der linken Seite dieser Ebene befreien. Hierzu werden die Schaufeln an der linken Seite der grinsenden Sandfigur aufgenommen und der Gefangene durch ein paar Schläge befreit. Nun geht es noch ab nach unten, und der Weg zum Ausgang, egal auf welcher Seite, ist frei.



Ägypten 7

Auch in diesem Level ist es sinnvoll, nachdem der erste Lemming die Schaufeln aufgenommen hat, den nächsten nach rechts laufenden Lemming als Blocker zu postieren, damit der andere unbehelligt den Weg zum Ausgang vorbereiten kann. Dieser durchschlägt nämlich sofort die rechte Wand (also die Treppe nach links oben) und legt die Schaufeln danach ab. Er überspringt die kleine Kluft zwischen den Treppenblöcken und nimmt die Saugnäpfe auf. Mit diesen klettert er die rechte Wand zu der kleinen Einbuchtung hinauf. Hier liegen Hangel-Saugnäpfe für ihn bereit, und er klettert an der Decke zu der frei schwebenden Plattform. Nachdem er die Ziegelsteine dort auf-



genommen hat, hat er sich eine Verschnaufpause verdient und wird erstmal zum Blocker umfunktioniert. Einer der unteren Lemminge überspringt den Blocker, nimmt die Schaufeln auf und durchlägt den linken Teil der Sandtreppe. Die restlichen Lemminge müssen nun so loslaufen, daß sie alle zusammen ganz dicht am rechten Teil der Sandtreppe mit einem Blocker festgehalten werden können. Notfalls stellen Sie einen Blocker auf und lassen die noch freilaufenden Lemminge hineinspringen. Der Lemming auf der oberen Ebene läuft los und fällt vom linken Rand nach unten. Mit wenigen Steinen bringt er die Treppe nach links oben wieder in ihren alten Zustand, und nachdem Sie den Blocker befreit haben, läuft die ganze Sippe glücklich dem Ausgang entgegen.

Ägypten 8

Der erste Lemming läuft nach links, und der zweite nach links laufende wird zum Blocker. Im vierten Feld dieser Ebene, die durch von der Decke hängende Säulen getrennt sind, liegen Schaufeln auf der mittleren oberen Stufe. Der erste Lemming springt jeweils so die Treppen herauf, daß er die Schaufeln aufnehmen kann. An den seitlichen Stufen muß der Kleine jeweils schon kurz vor dem Wenden zum Sprung angeklickt werden. Leider bietet der Level nicht viel Zeit zum Ausprobieren, und es gehört eine kleine Portion Glück dazu, den richtigen Zeitpunkt zu treffen. Hat er die



Schaufeln an sich genommen, gräbt er am linken Ende der Ebene ein Loch direkt nach unten. Sofort werden auf dieser Ebene die Schaufeln abgelegt und die Hangelsauger aufgenommen. Mit diesen erklettert die Sportskanone sich den Weg zur rechten Ebene und läßt sich auf diese fallen. Alle restlichen Sauger werden abgelegt und die Ziegelsteine aufgenommen. Der Lemming wendet auf der Ebene und baut vom linken Rand sieben Steine nach links. Von hier läßt er sich auf die darunterliegende Plattform fallen und nimmt die zusätzlichen Steine an sich. Nach dem Wenden begibt er sich auf die Ebene rechts unten. An den Hadoken geht er unbeirrt vor-

bei und baut vom rechten Rand eine Brücke nach rechts zur Treppe. Noch während der Grünschoopf mit dem Bau beschäftigt ist, müssen seine Stammesgenossen loslaufen, denn die Zeit ist das eigentliche Problem in diesem Level. Also: Blocker los und nix wie weg!

Ägypten 9

Der erste Lemming, der aus der Eingangsluke fällt und nach rechts läuft wird zum Blocker. Der linke Lemming auf der Ebene darunter ist mittlerweile mit Saugnäpfen ausgestattet und erklimmt damit die rechte Wand. Er fällt in die nächste Grube und klettert auch hier die rechte Wand hinauf. Oben angekommen legt er die restlichen

Saugnäpfe ab und nimmt auf seinem Weg nach rechts die Schaufeln an sich. Mit ihrer Hilfe befreit er den rechten Lemming, der wiederum über der grünen Blume als Blocker postiert wird. Der Lemming mit den Schaufeln gräbt ein Loch nach unten rechts und fällt nach unten. An der rechten Seite der Ebene wird er zum Blocker. Der Blocker mit den Steinen wird in Bewegung gesetzt und fällt ebenfalls eine Ebene tiefer. Er begibt sich nach links zu dem dritten eingesperrten Lemming. Währenddessen setzt sich der Blocker mit den Schaufeln erneut in Bewegung und gräbt ein weiteres Loch nach unten. Der Lemming mit den Steinen lässt diese zu dem linken



Lemming in die Grube fallen und wendet dann sofort. Der Lemming in der Grube kann sich nun durch den Bau einer vertikalen Mauer aus seinem Gefängnis befreien. Der Grünschoß mit den Schaufeln ist mittlerweile beim vierten eingesperrten Lemming angekommen. Er schlägt nun ein Loch in die linke Wand. Lösen Sie den Blocker auf der Eingangsebene. Sollten die Lemminge auf der dritten Ebene nach links laufen, müssen Sie erneut einen Blocker postieren.

Ägypten 10

In diesem Level fallen die Lemminge durch zwei Eingänge ins Bild. Am oberen Eingang muß der linke Lemming sofort seine Richtung wechseln und in der linken Ecke die acht Schaufeln aufnehmen. Danach wird er am rechten Rand als Blocker aufgestellt. Der erste Stammesbruder, der aus dem unteren Eingangstor fällt, beginnt die Hadoken aufzu-



nehmen, und der zweite nach rechts laufende Lemming wird zum Blocker. Möglichst schnell muß der erste Lemming versuchen, mit Hadokenschüssen die drei Kartoffelmonster aus dem Weg zu räumen. Sind alle drei tot, kann er sich unbeirrt auf seine Rettungsaktion stürzen. Hierzu wird zuerst der Rest der Hadoken abgelegt. Der Lemming läuft nach rechts und überspringt die erste kleine Lücke. Er nimmt die Ziegelsteine auf und baut über alle vier Lücken Brücken aus je einem Ziegelstein. Alle weiteren Steine werden aufgenommen, und vor dem Ausgang wendet der kleine Grünschoß. Nun muß eine Treppe zu dem Plateau links oben gebaut werden. Der Lemming muß dort seinen ersten Stein legen, wo das grüne Vorzelt in die Ruine führt. Während dieser Lemming noch mit dem Bau beschäftigt ist, läuft der Blocker auf dem oberen Plateau los, und der nächste nach rechts laufende Lemming wird an seiner Stelle zum Blocker. Der Schau-

fel-Lemming fällt in die Kuhle. In dieser Kuhle befinden sich im Sand vergraben in der linken Ecke weitere Steine. Diese gräbt der Lemming aus, ohne den Boden der Grube zu durchstoßen. Hat der andere Wicht die Treppe zu Ende gebaut, fällt er in die Grube und nimmt die Steine auf. Der Lemming mit den Schaufeln wird soweit wie möglich links zum Blocker, und der zweite Ägypter baut vom linken, oberen Rand der Grube eine Treppe zu dem Gefängnis. Dort angekommen, durchläuft er den Fließsand auf dem Dach der »Zelle«. Der Schaufel-Lemming folgt den beiden in das Gefängnis und schlägt zur Befreiung ein Loch in den Boden. Nachdem er unten aufgeprallt ist, muß er mitsamt seinen Schaufeln nach links laufen und zum Blocker werden. Die restlichen oberen Lemminge können, nachdem auch der andere obere Blocker losgelaufen ist, diesem Weg folgen, und somit ist der erste Teil bereits im Ziel. Haben alle Lemminge die Treppe passiert, wandert auch der Blocker mit den Schaufeln die Treppe hinab und zerschlägt diese am Fuß so, daß der zweite Teil der Lemminge ebenfalls das Ziel ansteuern kann.

Ägypten 11

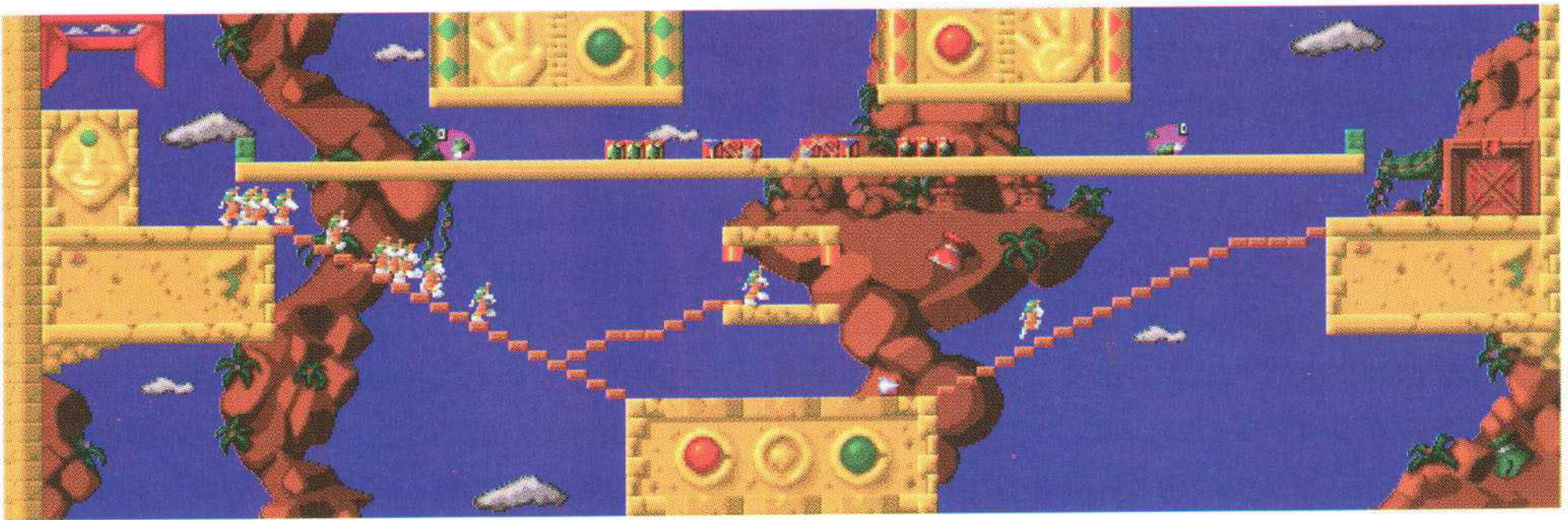
Der erste aus dem Eingang fallende Lemming läuft nach rechts. Der zweite Lemming läuft nach links und wird nach wenigen Schritten in einen Blocker verwandelt. Der Dritte läuft nach rechts und wird ebenfalls nach kurzer Zeit zum Blocker. Der erste Grünschoß fällt am Ende der oberen Ebene auf den darunter gelegenen Absatz, dreht und nimmt die Hadoken an sich. Mit diesen Hadoken zerstört der kleine Kämpfer den Psychobussard. Danach fällt er erneut den Absatz herunter, wendet sofort und nimmt den Gleitschirm an sich, womit er dann auf den Boden segelt. Er läuft die Treppe hinunter und hebt die Saugnäpfe



auf. Mit ihrer Hilfe erklimmt er die linke Wand, legt oben angekommen die Sauger ab und läuft über den Fließsand. Der Wicht überspringt das erste Paket mit Ziegelsteinen, nimmt das zweite Paket an sich und wendet an der Wand. Danach nimmt er das erste Paket und muß SOFORT anfangen zu bauen. Der erste Stein wird nach rechts oben gelegt und zwei weitere horizontal nach rechts. Hat er den dritten Stein gelegt, dreht er um, dreht an der Wand und springt von der gerade gebauten Brücke über den Schacht zum Ausgang. Er fällt wieder auf die Ebene unten rechts und steigt die Treppe nach oben. Von der obersten Stufe, links neben dem Quader mit dem grinsenden Gesicht, baut der Lemming vier Stufen nach links oben und weitere vier Stufen nach rechts oben. Der bauende Lemming muß nach der letzten Stufe unbedingt wenden, sonst fällt er rechts hinunter und ist verloren. Hat er den Absprung zur linken Seite geschafft, wandert er die Treppe aus Sand ein Stück hinunter und baut eine Treppe zur Ebene über dem Ausgang. Auf dem Eingangsplateau wird zuerst der rechte Blocker zum Loslaufen animiert, und erst nachdem alle kleinen Ägypter ihren Weg nach unten angetreten haben, läuft auch der linke Blocker los. Auch er muß seinen Stammesgenossen folgen, also nach rechts laufen. Glücklicherweise sind sie dann alle wieder im Ziel vereint.

Ägypten 12

Während der erste Lemming auf den unteren Absatz fällt und dort die Hangelsaugnäpfe aufnimmt, wird der nachfolgende Lemming als Blocker mal wieder zum Nichts-



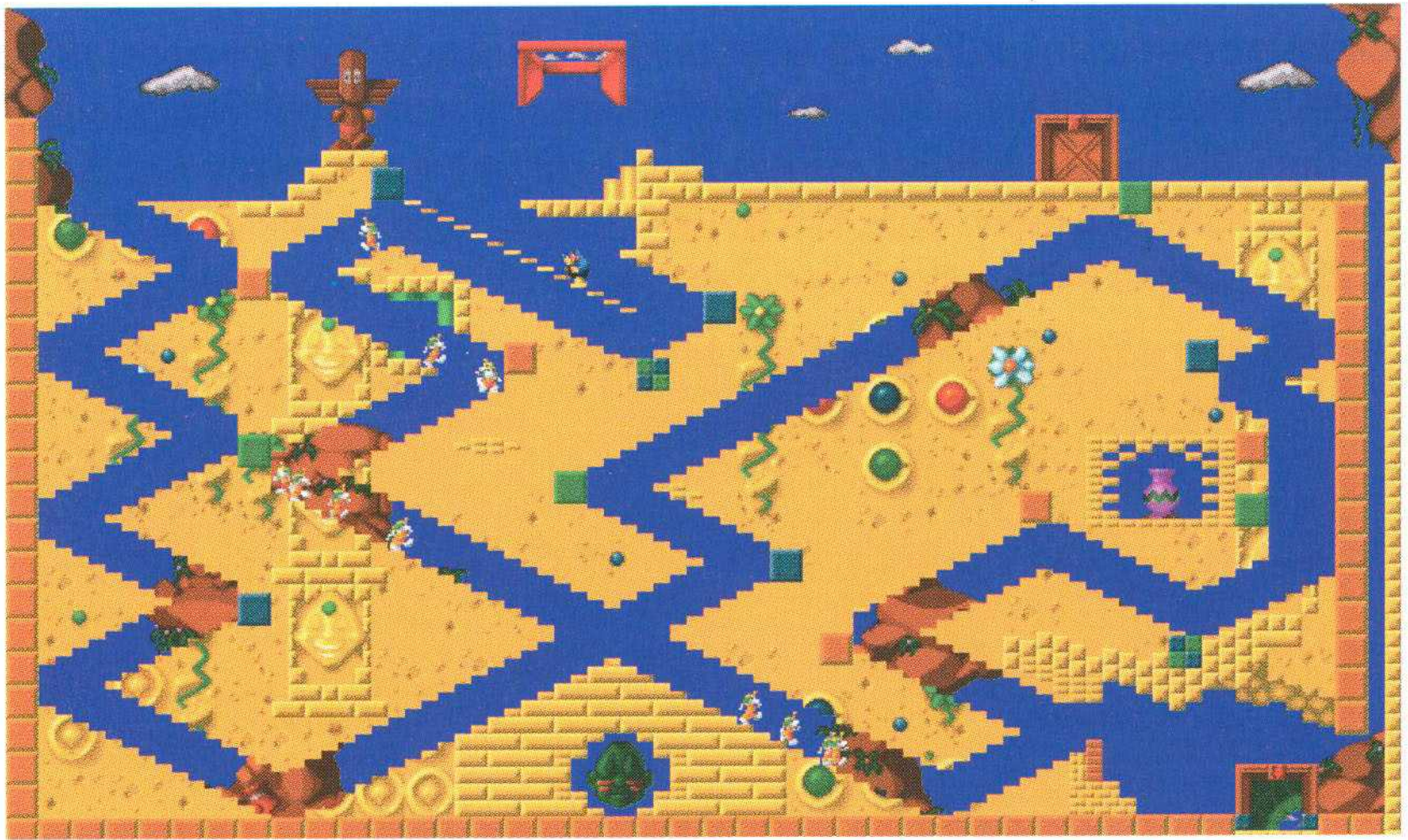
tun verurteilt. Der erste Lemming hangelt sich mit den Saugnäpfen unter der Ebene entlang, auf der zwei der Kartoffelmonster ihr Unwesen treiben. Er fällt dann auf das Gefängnis eines anderen grünhaarigen Kerchens, sammelt dort sämtliche Hadoken

um diese, nach einem Sturz auf die Ebene mit dem roten, gelben und grünen Punkt, dort abzulegen. Auf dieser Ebene sammelt der Lemming sämtliche Ziegelsteine auf, die er finden kann und baut eine Treppe nach links oben zu seinen Stammesbrüdern. Am Blocker wendet er, läuft zu der Ebene mit den drei Punkten zurück und baut von dem rechten Rand eine Treppe zum Ausgangsplateau rechts oben. Dort angekommen wendet der Kleine und läuft zurück. Der Blocker links oben läuft ebenfalls los, und der nächste ihm folgende Lemming wird erneut zum Blocker. Der ehemalige Blocker nimmt die Schaufeln auf, wendet und wird oben links zum zweiten Blocker. Mittlerweile ist der Treppenbauer zurückgekehrt und baut nun von der linken Treppe eine weitere nach rechts oben zu der rechten Seite des Gefängnisses seines Freundes. Jetzt folgt der Lemming mit den Schaufeln und durchschlägt sowohl die linke Wand des Gefängnisses als auch die rechte. Läuft der gesamte Lemmingpulk nun los, fallen sie nach der Durchquerung des Gefängnisses auf die darunterliegende Ebene und können gemütlich gen Ziel wandern.

Ägypten 13

In diesem Level fallen die Lemminge direkt auf ein Plateau, das sich über einer kleinen Höhle befindet. Während der erste Lemming mit einem Sprung nach links über die kleine Kluft dem Gefängnis entrinnt, wandern seine Freunde alle nacheinander in den »Abgrund«. Der erste Lemming erklimmt die Sandquader und gelangt zu dem umherirrenden Maulwurf. Dieser läst ihn jedoch ungeschoren davonkommen, und der Held kann sich den Gleitschirm für spätere Zeiten sichern. Schon ab diesem Punkt beginnt jedoch für den Lemming der Kampf gegen die große Stopuhr. Der Gleitschirm sollte genau zu dem Zeitpunkt aufgenommen werden, wo der Maulwurf sich genau noch einmal an der Stufe aus Fließsand stößt und somit wendet. Gelangt der Maulwurf dann wieder an die linke Wand, stößt er sich und beginnt in wilden Zick-Zack-Formen Gänge durch die Sandquader zu bohren. Unser Kämpfer aus dem Nildelta ist zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Weg zu dem Schacht auf der ganz rechten Seite des Levels. Hierzu muß er erneut an der Indianerholzfigur vorbei, über die Kluft springen, durch die seine Freunde in die Höhle gefallen sind und die Sandsäulen mit einem Sprung erklimmen. Sooft es möglich ist, sollte der Lemming sich mit Sprüngen vorwärtsbewegen, damit er möglichst viel Zeit gewinnt. Bevor er den Schacht an der rechten Seite erreicht, muß er noch mit einem großen Hüpfen an dem Ausgangstor vorbeispringen. Am Schacht angekommen benutzt er den Gleitschirm und segelt in die Tiefe. Dort nimmt er sofort die

Ziegelsteine an sich, wendet und springt am Ausgangstor vorbei. Er eilt die zwei Stufen hoch und baut direkt neben der Wand mit fünf Ziegeln eine Mauer nach oben.



Nach den fünf Ziegelsteinen springt er von der Mauer und kann seine Freunde gestrost dem Maulwurf überlassen. Dieser gelangt, kurz nachdem die Mauer fertig ist, an diese Stelle, stößt sich und gräbt wie ein Irrer weiter. Seine unterirdischen Bahnen verlaufen dabei so, daß er zunächst den eingesperrten einzelnen Lemming befreit und dann die gesamten Stammesgenossen. Diese können dann alle unbeschadet in den ausgehobenen Gängen des Maulwurfes bis zum Ziel laufen. Falls es auch hier mit der Zeit eng wird, sollten die hinteren Lemminge den vorderen durch Sprünge hinterhereilen.

Ägypten 14

Während sich der erste aus der Eingangsluke gefallene Lemming nach rechts davonmacht, müssen Sie den zweiten vom linken Rand der Eingangsebene nach links unten springen lassen. Hier unten verwandeln Sie ihn, nachdem er die Ziegelsteine aufgenommen hat, in einen Blocker. Währenddessen müssen Sie bereits oben am linken und am rechten Rand der Eingangsebene jeweils einen Blocker postiert haben. Inzwischen ist der nach rechts vorangelaufene Lemming bei den 16 Ziegelsteinen auf der Ebene über dem Ausgang angekommen. Nachdem er diese in sein Ge-

päck gepackt hat, muß er eine Treppe nach links oben zur nächsthöher gelegenen Plattform bauen. Dabei darf er nicht mehr als fünf Steine verbauen und sollte den ersten Stein so legen, daß er mit der zweiten Bodenplatte von links abschließt. Von der soeben erreichten Ebene, fällt der kleine Bauarbeiter hinunter und muß für einige Zeit als Blocker hier verharren. Der Blocker links unterhalb der Eingangsebene läuft los und fällt rechts auf die nächste Ebene. Direkt nach seiner Landung dreht er sich um und läßt sich noch eine Etage tiefer fallen. Am rechten Rand dieser Ebene legt er einen Ziegelstein nach rechts oben ab. Er muß sich anschließend sofort umdrehen

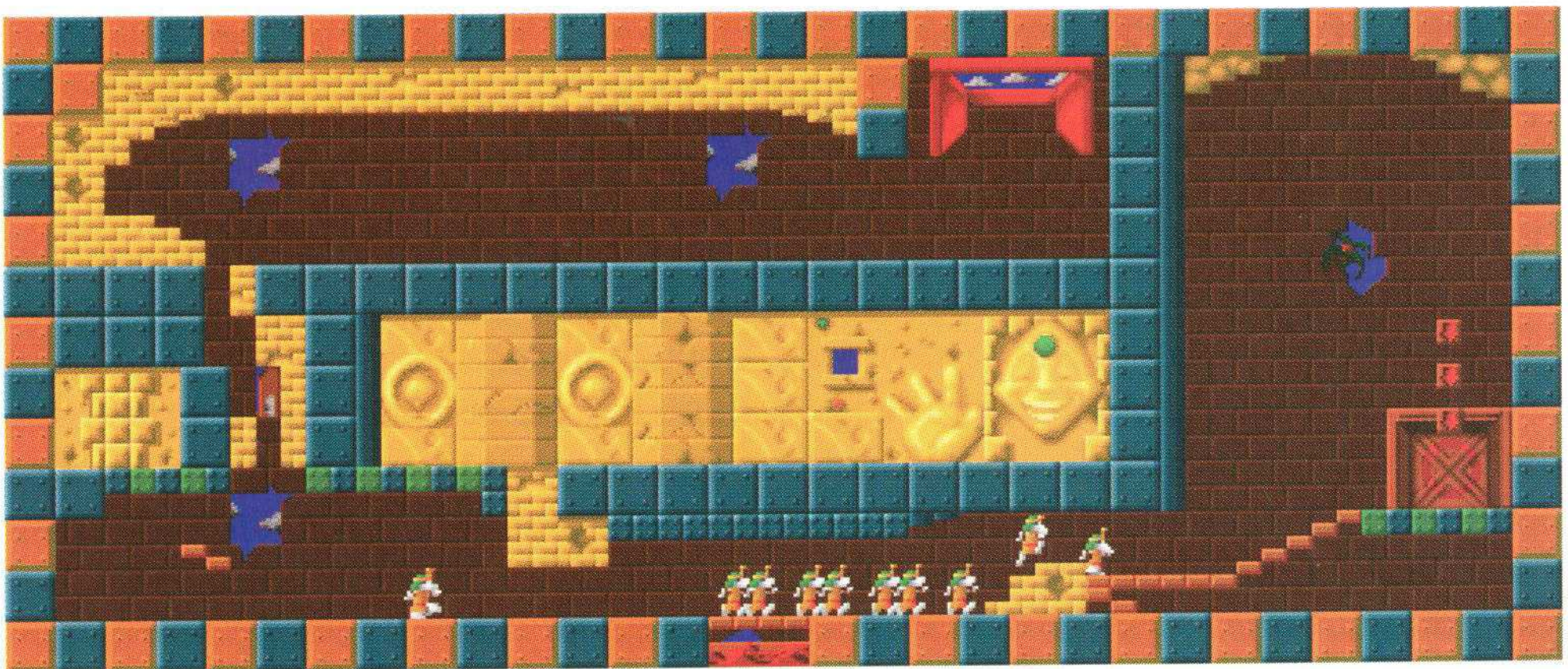


und als Blocker aufgestellt werden. Nun ist wieder rechts der Blocker an der Reihe. Von seinen Ziegeln muß er am linken Rand der Ebene zwei Steine nach links unten und anschließend drei links horizontal verbauen. Die restliche Länge der Kluft zur linken Ebene überwindet er mit einem Sprung. Vom rechten Rand läßt er sich nach unten auf die einzelne Stufe fallen. Mit seinen restlichen sechs Steinen im Gepäck läuft das muntere Wesen Richtung Ausgang und baut mit diesen Steinen eine Plattform zur Ausgangsebene. Den ersten Stein legt er nach rechts oben und die weiteren fünf horizontal. Da seine Steine nicht ganz ausreichen, muß er anschließend direkt wenden. Der Blocker links von ihm besitzt noch einige Steine und wird daher in Bewegung gesetzt. Hat der Ziegelsteinlemming seinen Stammesfreund links hinter sich gelassen, wird der Lemming ohne Steine zum Blocker. Mit einem Stein vollendet der Wicht die Plattform zum Ausgang. Da seine Arbeit hier noch nicht getan

ist, muß er am Ausgang vorüberspringen und rechts von dieser Ebene fallen lassen. Mit vier Steinen baut er anschließend eine Treppe nach links oben zur Ausgangsebene. Danach wendet er und läßt sich zu seinen Freunden in die Grube fallen. Er legt einen Ziegel an den linken Rand der Grube, und die Kleinen können von hier aus zum Ausgang laufen. Nun müssen Sie oben am Eingang zunächst den rechten Blocker in Bewegung setzen und ihn nach seinem Fall auf die darunterliegende Ebene sofort wieder in einen Blocker verwandeln. Sind alle freibeweglichen Wichte an ihm vorbei, kann auch der linke Blocker am Eingang loslaufen und schließlich auch dieser rechte Blocker. Den Blocker auf der unteren Ebene müssen Sie natürlich ebenfalls auf die Reise schicken und zwar bevor einer der Wichte an ihm wenden kann.

Ägypten 15

Auch in diesem Level kommen Sie nicht ohne einen Blocker aus. Der zweite nach links laufende Lemming wird in einen solchen umfunktioniert. Der erste kleine Ägypter nimmt sämtliche Schaufeln auf und gräbt am linken Ende der Ebene einen Gang nach unten. Der linke Rand des Schachtes sollte an den rechten Rand der Metall-



quader grenzen. Kurz bevor er auf die beiden versetzten Metallblöcke stoßen würde, sollte er nach rechts und nach einigen Schaufelschlägen wieder nach unten graben. Unten angekommen wendet er sich nach rechts und durchschlägt die rechte Wand. Dahinter legt er die restlichen Schaufeln ab und nimmt die Hangelsaugnäpfe an sich.

Während er an der Decke hangelnd die Wasserfalle überquert, wird auf der oberen Ebene der Blocker von einem Lemming übersprungen, der dem ersten Stammesbruder nacheilt. Dieser hat mittlerweile wieder Boden unter den Füßen, stapft über die kleine Treppe und nimmt die Steine an sich. Er legt zwei Stufen an den rechten Rand der kleinen Treppe heran, eine Stufe vertikal nach oben, sechs Ziegel horizontal nach rechts und dann fünf nach rechts oben zum Ausgang. Dort wendet er und läuft zurück. Der ihm nachgefolgte Lemming ist in der Zwischenzeit auf der unteren Ebene angekommen und muß dort, nachdem er die Schaufeln an sich genommen hat, in einen Blocker verwandelt werden. Der Lemming mit den Ziegeln kommt zurück und baut eine Brücke über das Wasserbecken. Der Schaufellemming läuft los, und der andere kann eine Treppe unterhalb des Schachtes von der oberen Ebene bauen. Da ihm seine Ziegel vor Beendigung der Treppe ausgehen werden, muß er oben auf dem Absatz wenden. Sollte er jedoch trotzdem auf die linke Seite der Treppe stürzen, kann man immer noch den Lemming mit den Schaufeln auf seinem Weg zum Ausgang umdrehen lassen. Da er dann in die gleiche Richtung läuft wie sein Vorgänger, wird auch er auf die linke Seite der Treppe fallen. Der Blocker auf der oberen Ebene muß nun in jedem Fall in Bewegung gesetzt werden, und erst wenn alle Geschöpfe die Treppe unter dem Schacht passiert haben, könnte der Schaufellemming sich und seinen Gefährten mit ein paar Schlägen aus dem selbst errichteten Gefängnis befreien.

Ägypten 16

Der zweite nach links laufende Lemming wird zum Blocker, während sich der erste auf den Weg macht. Er läuft über den Fließsand zu beiden Seiten der mittleren Plattform, nimmt die Ziegelsteine auf, wendet an der linken Wand und baut mit zwei Steinen eine Treppe zur mittleren Stahlplattform. Auf der rechten Seite der Plattform werden ebenfalls zwei Ziegel als Brücke zur Eingangsebene gelegt. Das fleißige Kerlchen wendet und trampelt sich am linken Ende der Ebene einen Weg durch den Fließsand nach unten frei. Um nicht zuviel Zeit zu verlieren, sollte der Lemming immer sofort an der Seite wenden, denn dieser Level ist wieder einmal ein Wettlauf gegen die Zeit. Ist er unten angekommen, muß er nach der Wende an der linken Wand sofort die restlichen Ziegel ablegen und die Schaufeln aufnehmen. Auch hiermit kann er sofort in Aktion treten und die rechte Wand durchschlagen. Währenddessen können die oberen Lemminge schon mal ein Stück vorrücken. Der erste Lemming sollte auf der untersten Stufe im Schacht erneut so positioniert wer-

den, daß die anderen Grünlinge hinter ihm bleiben müssen. Hat der Schaufellemming die Wand buchstäblich hinter sich gebracht, muß er die Sandquader unterhalb der Falle, die einem Ausgang zum Verwechseln ähnlich sieht, durchschlagen. Nach



vollbrachtem Werk wendet er und bringt sämtliche Steine in seinen Besitz. Er baut nun eine Treppe zum Ausgangstor. Hierzu sollte er den ersten Ziegel so auflegen, daß dieser mit dem rechten Rand des sechsten blauen Stahlquaders am untersten Bildschirmrand abschließt. Lassen Sie die Lemminge immer so früh wie möglich nachrücken, denn das wirkliche Problem an diesem Level ist einzig und allein die Zeitvorgabe.

Ägypten 17

Dieser Level sieht verwirrender aus, als er ist. Da die Lemminge fast automatisch zum Ausgang laufen, müssen Sie lediglich dafür sorgen, daß die vier Gefangenen in der Mitte irgendwie befreit werden. Rechts und links gelangt jeweils ein Lemming über den Fließsand zu dem »Gefangenen« im oberen Teil des Bildes, wobei von dem jeweiligen Retter eine Handgranate aufgenommen wird. Wird diese abgefeuert, landet sie direkt unterhalb der jeweiligen Gefängniszelle und sprengt nach wenigen Sekunden einen Weg nach unten frei. Von hier aus gelangen die beiden Lemminge dann auf die jeweiligen Zellen der im unteren Bildbereich gefangenen Wichte. Auch hier wird der Fließsand zertreten und eine Handgranate aufgenommen. Mit dieser wird wie zuvor ein Durchbruch nach unten freigesprengt, und die



pfiffigen Wichte sind frei. Auf ihrem Weg zum Ziel zertreten sie noch automatisch den Fließsand, der die restlichen Geschöpfe auf ihrem Weg gehindert hatte, und so schnell wie fast nie bringen Sie die ganze Rasselbande gesund und munter nach Hause.

Ägypten 18

So einfach, wie dieser Level aussieht, ist er leider doch nicht, denn das linke der beiden Ausgangstore ist leider eine Falle. Allerdings ist auch dieses Problem, wenn man es entdeckt hat, recht schnell zu lösen. Um seine Freunde auf der linken Seite zu befreien, muß der erste Lemming von der zweiten U-förmigen Landefläche nach links und der zweite Lemming nach rechts über die kleine Kluft springen. Beide nehmen die auf ihrer Seite liegenden Schaufeln an sich und fallen zu den Kameraden in das Loch.

Zunächst sollten Sie sich um die restlichen aus dem Eingang fallenden Lemminge kümmern. Da diese ja alle nur in den rechten Ausgang laufen dürfen, müssen Sie alle Lemminge, die auf der mittleren der drei kleinen Eben neben dem Holzindianer nach links laufen, wenden lassen. Haben Sie diese alle sicher zum Ausgang bugsiert, befreien Sie zunächst die Lemminge rechts oben. Der Grünschoß mit den Schaufeln zerschlägt die linke Wand nach links oben. Der erste Lemming, der auf der bereits beschriebenen Ebene landet wird als Blocker aufgestellt. Haben alle seine Freunde an ihm die Richtung gewechselt, kann auch er ihnen folgen, wobei allerdings auch er wenden muß. Den Rest der Sippe links oben befreien Sie ebenfalls durch einen Schaufelschlag, diesmal allerdings nach rechts oben. Das war dann aber auch schon alles, denn dieser Lemmingteil läuft ohne Murren direkt auf den Ausgang zu.



Ägypten 19

Diesmal fallen die Lemminge rechts und links aus den Eingangstoren ins Bild. Der erste Lemming aus dem linken Eingang geht über den Fließsand nach rechts, nimmt die Steine an sich und wird zum Blocker. Die übrigen Winzlinge auf dieser Seite fallen in die linke Grube. Der erste Lemming aus dem rechten Eingang geht nach links, nimmt ebenfalls die Ziegelsteine an sich, und die restlichen Lemminge stürzen auch hier in eine Grube. Dieser Lemming jedoch baut vom linken Rand der oberen Ebene eine Treppe aus drei Ziegeln nach links unten und dann drei Ziegel horizontal nach links. Er wendet sofort, geht aber nur ein kurzes Stück zurück, um dann erneut zu wenden und vom Ende der Treppe mit einem Sprung auf der Ebene in der Mitte zu landen. Dort erhöht er seinen Vorrat an Ziegeln wieder und baut vom rechten Rand der Ebene

112 Die Ägypten-Welten

eine Treppe nach rechts unten. Unten angekommen kann er sich eine Weile als Blocker erholen. Nun tritt der Lemming von der linken oberen Ebene in Aktion und baut eine Treppe vom rechten Rand seiner Ebene nach rechts unten zur mittleren Ebene. Er eilt die Treppe weiter hinunter, während der andere Lemming von seiner



Aufgabe als Blocker erlöst wird und ebenfalls losläuft. Der erste Lemming nimmt die Schaufeln auf, die unten rechts auf der Ebene liegen und begibt sich wieder nach oben. Während dieser Lemming nach oben läuft, muß dafür gesorgt werden, daß der andere Lemming nicht zu seinen Stammesgenossen in die Grube fällt. Er muß also so lange auf der Treppe hin und her laufen bis sich die Wege der beiden wieder gekreuzt haben und der Lemming mit den Schaufeln auf der linken oberen Ebene wieder zum Blocker wird. Der Lemming mit den Ziegeln muß nun von der Mitte aus eine kleine Treppe aus zwei Ziegeln bauen. Er wendet und wird anstelle des Blockers an dessen Position zum Blocker. Der Grünschoß mit den Schaufeln springt von der kleinen Treppe auf die Treppe nach rechts oben. Er stürzt zu seinen Kameraden in die Grube. Er befreit sich und seine Sippe, indem er am linken Rand der Grube mit zwei Schlägen vertikal nach unten und einem Schlag nach links unten einen Durchbruch schafft. Jetzt muß er noch mit einem kleinen Hieb die eben erst erbaute kleine Treppe aus dem Weg räumen, und die gesamte Meute kann zusammen mit dem Blocker mit den Ziegelsteinen in die linke Grube fallen. Durch ein weiteres Loch im Boden segeln die Lemmings auf die Ausgangsebene. Sie sollten noch ein Auge darauf haben, daß keiner nach rechts läuft, notfalls postieren Sie einen letzten Blocker.

Ägypten 20

Die beiden Lemminge, die im oberen Teil des Bildschirms am rechten und linken Rand gefangengehalten werden, übernehmen in diesem Level die Hauptaufgabe. Der linke Lemming befreit sich zunächst selbst, indem er mit den aufgenommenen Steinen eine Treppe aus drei Steinen nach rechts oben baut. Von dem rechten Rand der Mauer setzt er dann ungefähr 25 Steine horizontal in Richtung Pyramide. Ist der Abstand bis auf den Rand der Pyramide gering genug, hört das fleißige Kerlchen einfach auf und landet auf der linken Seite der Pyramide. Schon während des Bauvorgangs sollte der



Lemming auf der anderen Seite mit dem gleichen Vorhaben begonnen haben, da sonst am Ende die Zeit recht knapp werden könnte. Während der von links oben kommende Lemming jedoch sofort weiterarbeiten muß, sollte der andere Freund als Blocker irgendwo auf der Pyramide ruhiggestellt werden. Hat der Lemming von links die Spitze der Pyramide erklommen, sollte er kurz bevor er am Boden angekommen ist seine restlichen Steine abgelegt haben. Um seine Stammesgenossen aus dem unteren Bildbereich zu erretten, muß nämlich das grauselige Kartoffelmonster zur Strecke gebracht werden. Hat das Ungeheuer gerade gewendet, schleicht der Lemming sich zu den Bomben und benutzt sofort die erste. Ist das Monster tot, legt er die Bomben wieder

ab und greift zu den Schaufeln. An der Mitte des linken Holzindianers gräbt er einen Gang nach schräg unten rechts. Kurz bevor er den Sand völlig durchschlagen würde, gräbt er dann soweit wie möglich horizontal nach rechts weiter. Natürlich darf er den Bildrand nicht verlassen. Am Ende wendet er also und gräbt oben den Gang zum Ausgang in der Pyramide frei. Fehlen ihm hierzu Schaufeln, steht ja noch sein wankender Freund auf der Pyramide, und dieser kann durch das Ablegen seiner restlichen Steine, das Aufnehmen der Bomben und dem Zerschmettern des Kartoffelmonsters an die Schaufeln auf der linken Seite der Pyramide gelangen und so das Werk seines Vorgängers fortsetzen. Währenddessen sollte einer der Lemmings, die einen Teil der Schaufeln aufgenommen haben, den großen Sandblock in der Mitte zerschlagen. Dieser, oder ein anderer Cleopatra-Fan, eilt dann die Sandquader an der rechten Seite hinauf und schlägt einen Gang nach rechts oben frei, der dann auf den horizontalen Gang des oberen Lemmings stößt. Wichtig ist es, daß die Lemmings im unteren Teil des Bildes mithilfe von Blockern sehr dicht zusammengedrängt werden. Ein einziger Lemming sollte nicht in dieser Masse untergehen, nämlich einer, der im Besitz von Ziegelsteinen ist. So ein Lemming sollte seinen Freunden vorausseilen. Nachdem er im horizontalen Gang an der rechten Seite gewendet hat, muß er über den Gang nach unten hinwegspringen. Dort verharret er solange als Blocker bis die Wandergruppe seiner Freunde dicht gedrängt im horizontalen Gang ist. Blitzschnell muß dann vom rechten Rand eine Treppe nach rechts unten gebaut werden. Zunächst stoßen sich die Lemmings nur daran, doch dann können sie über diesen Weg zum Ausgang gelangen. Falls die Zeit knapp geworden ist, jetzt schnell los!

Ägypten 21

Dieser Level zählt mit Sicherheit zu den schwierigsten innerhalb dieser Welt. Allein das Problem, welcher der Ausgänge nun Ihre Mannschaft ans Ziel bringen wird, kann schon einige Zeit dauern. Der Ausgang, der in unserer Lösung die Lemmings erretten wird, ist das Tor rechts oben mit der grünen Blume. Der erste Lemming, der aus dem Eingangstor fällt, muß wie so oft auch die Hauptarbeit leisten. Während er sich den Ziegelsteinen auf der rechten Seite zuwendet, muß der ihm nachfolgende Lemming zum Blocker werden. In dieser Zeit müssen Sie sich auch sofort um den Lemming auf der unteren Ebene kümmern. Dieser schwebt in Lebensgefahr, denn der Boden, auf dem er sich bewegt, ist lockerer Fließsand. Also lassen Sie ihn auch zum Blocker werden. Sie müssen aber darauf achten, daß er in dem Moment, wo Sie ihn zum Blocker umfunktionieren auch festen Boden unter den Füßen hat, ansonsten zertritt er nur den

Sand und kann freudig weiterlaufen. Der obere kleine Ägypter ist mittlerweile nach rechts losgelaufen und zertritt auf seinem Weg den Fließsand oberhalb des eingesperrten Lemmings, und ein Paket mit Schaufeln fällt zu diesem herunter. Sie lassen den unteren Lemming also wieder loslaufen, die Schaufeln aufheben, einmal bis zur linken Wand laufen, wenden und dann die rechte Wand durchgraben. Während dieser Zeit dürfen Sie den oberen Lemming nicht aus den Augen verlieren. Auf seinem Wege nach rechts kommt er an eine Stelle, wo zwischen zwei Säulen eine Kluft nach unten ragt. Diese überbaut er mit fünf Steinen. Seine Bemühungen werden belohnt, denn am rechten Rand kann er weitere 16 Steine aufnehmen. Er geht zurück, durch den mittlerweile gegrabenen »Tunnel« des zweiten Lemmings und muß nun eine Brücke



über den Treibsand bauen. Ist ihm der andere Winzling dabei im Wege, verwandeln Sie diesen kurzzeitig in einen Blocker. Der Lemming mit den Ziegelsteinen legt zunächst einen Stein nach schräg links oben über den Fließsand und dann vier Steine horizontal nach links. Er geht nach links und wird unter dem kleinen Absatz ganz links zum Blocker. Nun lassen Sie den oberen Blocker, der die gesamte Lemmingbande zusammenhält, loslaufen, der ehemalige gefangene Lemming fügt sich in die Reihen ein, und als Schlußlicht setzen Sie den Lemming mit den Ziegelsteinen. Sind die Lemminge am rechten Rand der Ebene angelangt, postieren Sie den vorletzten Lemming als Blocker unterhalb der Ebene mit dem Tor mit der weißen Blume. Die Rasselbande bewegt sich nun zwischen Blocker und rechter, blauer Säule mit rotem Muster. Der letzte Lemming ist unser Freund mit den Ziegelsteinen. Vom linken Rand der linken Säule baut er mit drei Steinen eine Treppe zur Ebene links oben. Er läuft die Ebene entlang und baut vom linken Rand dieser Ebene eine Verbindungsbrücke zur linken Ebene mit vier Ziegeln. Dann wendet er, und gleichzeitig lassen Sie die restliche Meute ebenfalls los. Verlieren Sie Ihren Lemming mit den Ziegeln nicht aus den Augen! Der erste Grün-

schopf der Meute nimmt auf der Ebene die herumliegenden Schaufeln auf und wird links zum Blocker. Ein anderer Lemming hält seine Geschwister ebenfalls als Blocker davon ab, von der rechten Seite der Ebene das Weite zu suchen. Der einzig freie Lemming ist somit noch unser Freund mit den Ziegeln. Dieser baut nun vom oberen Teil der ersten Ebene eine Treppe nach rechts oben. Er muß auf jeden Fall die Ebene mit den zwei Toren erreichen. Er wird sich jedoch an dem ersten Tor stoßen und zurücklaufen. Der linke Blocker, der die Lemminge zusammenhält wird durch einen anderen Blocker ersetzt. Dieser Lemming mit den Schaufeln muß den rechten Blocker überspringen und dann die Treppe zu der Ebene mit den zwei Toren hinauflaufen. Dort sticht er mit dem Spaten vertikal nach unten und fällt auf die Ebene mit dem Tor mit der weißen Blume. Sofort nach der Landung durchschlägt er den Eingang, und es kommen neue Ziegelsteine zum Vorschein. Der Lemming läuft nach links und durchschlägt die Treppe nach links oben. Soweit links wie möglich wird er zum Blocker. Der andere frei bewegliche Lemming ist ihm mittlerweile nachgefolgt, hat die Steine an sich genommen und stellt damit die Treppe in ihrer ursprünglichen Form wieder her, so daß man darauf zu der Ebene rechts oben gelangt. Dort angelangt, baut der Lemming mit den Ziegeln eine Treppe mit vier oder fünf Steinen nach schräg rechts oben und zwei oder drei weitere horizontal nach rechts. Er fällt in den Spalt zwischen den beiden Toren. Nun folgt der Lemming mit den Schaufeln und fällt ebenfalls in den Spalt. Mit seinen Schaufeln gräbt er den Ausgang nach rechts frei. Jetzt müssen Sie nur noch zuerst den rechten Blocker in Bewegung setzen, und wenn alle Lemminge auf dem Heimweg sind, kann der linke kleine Wicht ihnen nach rechts folgen. Sie müssen ihn also eventuell drehen lassen. Haben Sie alle im Ziel, können Sie erstmals aufatmen.

Ägypten 22

Der erste nach links laufende Lemming nimmt die Schaufeln neben der Säule auf, und der zweite nach links laufende Grünschof wird zum Blocker. Der Schaufellemming durchschlägt die erste Säule mit zwei Schlägen, die zweite ebenfalls, und für die dritte reicht ein Hieb aus. Den Gefangenen der Lemmingsippe haben Sie also schon mal befreit. Sie lassen den Ex-Häftling zu seinen Freunden hinter den Blocker springen, und sein Retter kann sich nun an die Hauptarbeit machen. Links in der Eingangsebene schlägt er einen Durchgang zu der Ebene mit der Falle. Sie müssen aufpassen, daß der kleine Wicht Ihnen nicht nach rechts entwindet, denn dann würde sich das Tor mit den roten Händen öffnen, und der Lemming wäre verloren. Statt dessen nehmen Sie wieder die Schaufel in die Hand und graben zunächst horizontal nach links. Sind Sie

an den Stahlquadern vorbei, graben Sie nach unten und unter den Stahlquadern wieder nach rechts. Der kleine Zwerg fällt nach unten und muß sofort wenden, um mit zwei Hieben die Säule zu durchschlagen. An dem Tor, das einem Ausgang zum Verwechseln ähnlich sieht, springt er vorüber, denn auch hier hinter verbirgt sich eine tödliche Falle. Er durchschlägt auch die linke Säule und nimmt dann die Ziegelsteine an sich. Er geht zurück, springt an dem Tor vorbei und baut eine Brücke über das Becken



mit dem roten Wasser. Er wendet, legt die Steine ab und nimmt sämtliche Schaufeln auf. Vergessen Sie nie die Falle hinter der Tür! Hat er alle Schaufeln eingesteckt, zer schlägt er die Säule rechts von dem Wasserbecken. Danach wendet er erneut, legt die Schaufeln wieder ab und nimmt die Ziegel wieder an sich. Mit vier Ziegeln baut er eine Treppe zur Ebene rechts oben. An der anderen Seite läßt er sich herunterfallen und nimmt die dort liegenden Steine an sich. Den Weg zurück muß er mit einer dreistufigen Treppe erbauen. Auf der Ebene angekommen muß er mit vier Ziegeln zu der nächsthöheren Ebene eine Treppe bauen und mit fünf Ziegeln eine weitere zum Ausgangsplateau. Ist dies vollbracht, können Sie auf der Eingangsebene den Blocker loslaufen lassen, und schon laufen die Lemminge gen Ausgang.

Ägypten 23

Während der erste kleine Ägypter nach rechts läuft und die Ziegelsteine aufsammelt, wird der zweite nach rechts laufende zum Blocker. Der erste Lemming baut mit seinen Ziegeln vom Ende der Plattform horizontal eine Brücke nach rechts. Gehen ihm die Steine aus, läßt er sich auf die darunterliegende Ebene fallen und läuft nach rechts. Dort nimmt er die Hangelsaugnäpfe auf, wendet und hangelt unter der selbsterbauten Brücke nach links zu dem eingesperrten Lemming. Er nimmt die Schaufeln auf und

118 Die Ägypten-Welten

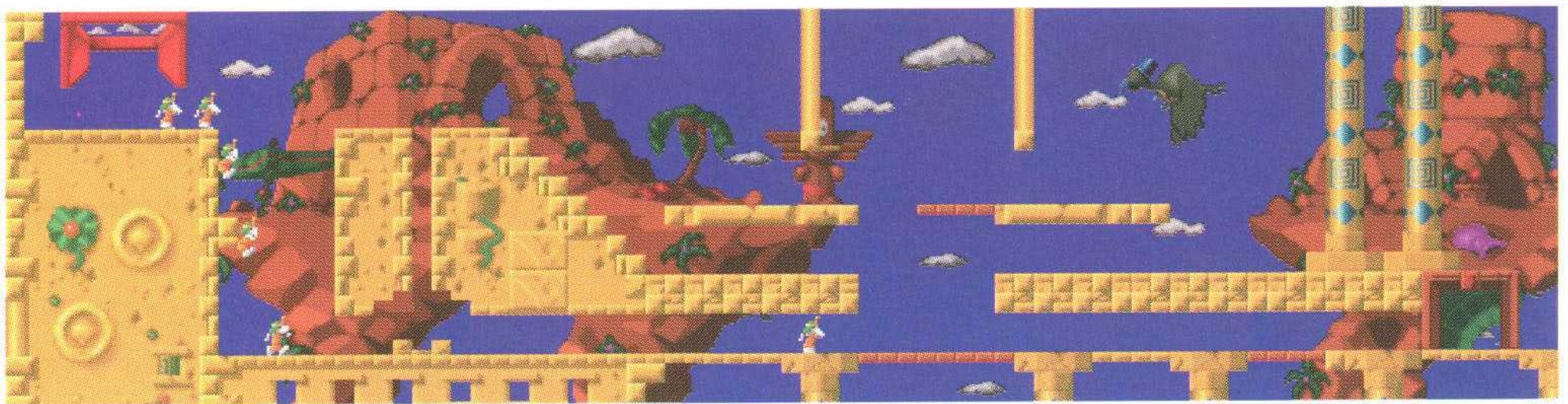
durchschlägt die orangefarbene Säule. Beide Lemminge gelangen dann auf die unterste Ebene. Der Winzling ohne Schaufeln wird zum Blocker, während der andere sich nach links wendet und den zweiten Gefangenen mit Schaufelhieben befreit. Um an die Ziegelsteine zu gelangen, die links auf den Sandfelsen liegen, gräbt er nach schräg links oben. Er nimmt diese jedoch nicht an sich, sondern überläßt dies dem ehemaligen Häftling. Der Lemming mit den Schaufeln wird nun selbst zum Blocker, und der andere Blocker wird in Bewegung gesetzt. Er springt die bunten Treppen zwischen den beiden Säulen hinauf und nimmt die Saugnäpfe auf. Mit ihrer Hilfe beginnt er, die rechte Säule zu erklimmen. Ist er oben angekommen, legt er eventuell übrige Sauger ab und nimmt die Ziegel an sich. Er wendet und baut eine Brücke zur Ebene links oben. Dort verweilt er dann als Blocker. Die anderen beiden Wichte müssen nun über die



Sandtreppe im rechten Bildschirmteil auf die obere Ebene gelangen. Hierbei sollten Sie versuchen, den Lemming immer vom letzten Stein abspringen zu lassen, da er sich sonst stößt oder der Abstand zu groß ist. Ist einer der beiden auf der Ebene über der rechten Säule angekommen, lassen Sie ihn zum Blocker werden, und sorgen Sie zunächst dafür, daß auch der andere unbeschadet dort angelangt. Sind alle drei Lemminge auf der oberen Ebene, sollte einer der Lemminge mit den Ziegeln damit beginnen, eine Treppe nach rechts oben zum Ausgang zu bauen. Lassen Sie ihn seine Steine am besten nicht alle verbrauchen, sondern wenden Sie ihn vorher. Mit den Steinen seines Freundes kommen Sie nämlich auf jeden Fall aus, und so können Sie sicher sein, daß der Lemming nicht auf die andere Seite der Treppe fällt. Hat der andere Ägypter dann die Treppe mit seinen restlichen Ziegeln vollendet, brauchen Sie nur noch den Blocker zu erlösen und ab geht's!

Ägypten 24

Auf den ersten Blick erscheint dieser Level recht kompliziert, doch nach kurzer Überlegung werden Sie auf die Lösung kommen. Der erste Lemming läuft nach rechts über den Fließsand. Der zweite nach rechts laufende Lemming wird zum Blocker. Der erste Grünschoß überspringt die kleine Kluft und eilt rechts die Treppenstufen hinunter. Von hieraus springt er auf die Ebene mit den Hangelsaugnäpfen. Erst ganz am Ende der Plattform dürfen Sie ihn die Sauger benutzen lassen, denn sonst reichen sie nicht aus. Auf der anderen Seite angelangt, muß der Lemming sich vor dem Psychobussard in acht nehmen. Ist das Ungeheuer gerade ziemlich nah, sollten Sie den Lemming kurzzeitig in einen Blocker verwandeln, und erst wenn die Luft rein ist, lassen Sie ihn die Ziegelsteine holen. Hat er die Steine an sich genommen, muß der Kleine sofort wenden. Mit vier seiner Ziegel überbaut er die Kluft. Er wendet, läuft ein Stück zurück und wendet erneut. Nun haben Sie genügend Zeit, den exakten Absprung zur Überwindung der Kluft vorzubereiten. Ist der Lemming wohlbehalten auf der anderen Seite angelangt, lassen Sie ihn an der linken Seite von der Ebene fallen und die restlichen Ziegel ablegen. Dann springt er erneut auf diese Ebene, überspringt ebenfalls die Kluft und muß nun auf die Ebene darunter gelangen. Am besten läuft der Kleine los, wenn der Bussard gerade an der linken Säule gewendet hat. Notfalls können Sie noch mit Sprüngen versuchen, Ihren Helden zu retten. Ist er auf die Ebene darunter gefallen, wird wieder sofort gewendet. Der Lemming nimmt die Bombe auf, und Sie lassen ihn damit die Treppe hinauflaufen, bis zu dem langen

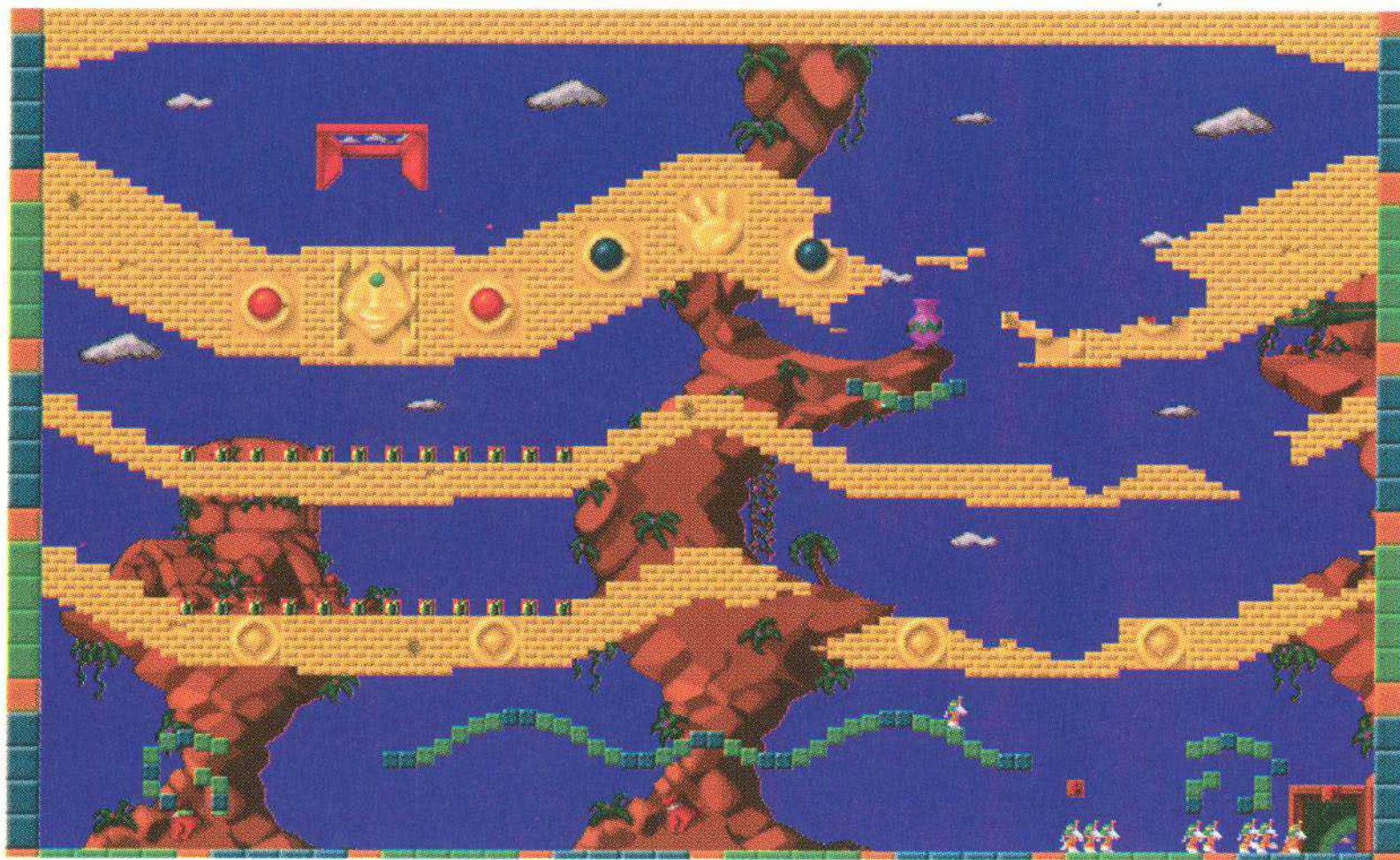


Schacht. Am rechten Rand des Schachtes lassen Sie den Lemming die Bombe benutzen. Er legt diese ab, und sie fällt den Schacht hinunter. Unten wird somit der Gang freigebombt. Den Lemming oben lassen Sie direkt nach der Aktion wenden und als Blocker verharren. Der Blocker oben links wird in Bewegung gesetzt und durch einen nachfolgenden Lemming ersetzt. Der Lemming wandert den nun freien

Schacht entlang und nimmt die dort liegenden Ziegel auf. Mit diesen baut er eine Brücke über die erste Kluft. Dann wendet er und wird zum Blocker. Den Blocker, der zuvor die Bombe gelegt hatte, lassen Sie nun loslaufen. Er nimmt seine restlichen Steine an sich, fällt auf die unterste Ebene und kann mit diesen vier Steinen den Weg zum Ausgang sichern, indem er die letzte nötige Brücke baut. Jetzt müssen Sie nur noch sämtliche Blocker aus ihrem Wiegenschlaf erwecken, und Sie haben es geschafft.

Ägypten 25

Für diesen Level gibt es leider keine genaue Spielstrategie, sondern es gehört eine gehörige Portion Glück dazu, in der vorgegebenen Zeit das Ziel zu erreichen. Der zweite nach rechts laufende Lemming wird zum Blocker. Der erste nach rechts gelaufene Lemming erklimmt die kleine Anhöhe und nimmt auf der anderen Seite sämtliche Handgranaten auf, die dort herumliegen. Während er den Hügel rechts hinauf-



klettert, wirft er in so kurzen Abständen wie möglich seine Handgranaten ab. Die Prozedur wiederholen Sie so lange, bis die Handgranaten ein Loch in die erste Ebene geschlagen haben. Sie müssen darauf achten, daß sich sowohl Ihr kleiner Held als auch seine Stammesgenossen nirgendwo stoßen können und auch, daß die Abstände, die die Lemminge herunterfallen können, nicht zu hoch sind. Auch auf der zweiten Ebene

ist es am sinnvollsten, den Lemming immer von einer ganz speziellen Stelle aus in die gleiche Richtung feuern zu lassen. Haben Sie auch diesen Durchbruch geschafft, gilt es von der zweiten auf die dritte Ebene zu gelangen. Hier müssen Sie zusätzlich darauf achten, daß das Loch über der schlangenförmigen Ebene aus Stahlblöcken geschlagen wird. Der kleine Ägypter sollte sich dann zunächst um das auf der untersten Ebene herumlaufende Kartoffelmonster kümmern. Am sinnvollsten ist es, jeweils von der rechten oder linken Erhebung der Ebene nach außen zu werfen. Die einzelnen Würfe sollten in möglichst geringen Zeitabständen erfolgen. Ist das Monster zur Strecke gebracht worden, lassen Sie sich von der Stahlebene auf den Boden fallen und wenden sich nun zuerst den Gefangenen in der linken Ecke zu. Ungefähr drei Stahlquader vor der rechten Säule des Gebildes feuern Sie nach links. Die Handgranate muß durch die Öffnung in der Mitte des Gebildes landen. Hat der Lemming seine Stammesbrüder befreit, macht er sich an die Arbeit, um den Weg zum Ausgang klarzumachen. Das Gebilde vor dem Ausgang muß auf die gleiche Weise zerstört werden, wie auch schon die Gefangenen befreit wurden. Das heißt, daß knapp hinter dem frei schwebenden roten Pfeil der Winzling eine Handgranate in Richtung des Gebildes abwerfen muß. Wenn Sie nicht das Glück haben sollten, mit jedem ersten Wurf einen Treffer zu landen, sollten Sie rechtzeitig daran denken, oben den Blocker in Bewegung zu setzen und den Rest der Sippe schon einmal so nahe wie möglich herankommen zu lassen, denn auch in diesem Level ist die Spielzeit nicht unbegrenzt. Viel Glück!

Ägypten 26

Der erste Lemming, der aus dem Eingang fällt, landet auf dem Fließsand und läuft nach rechts. Klicken Sie ihn als Blocker an, und warten Sie, bis alle restlichen Stammesfreunde in der Grube gefangen sind. Der Blocker wird in Bewegung gesetzt, läuft nach links und springt über die Kluft, in der seine Freunde gefangen sind. Er nimmt die acht Ziegelsteine auf und baut rechtsbündig mit dem Tor abschließend acht Ziegelsteine nach oben. Hat er keine Steine mehr, zuckt der Grünschof mit den Schultern und wendet sich nach links. Er nimmt die acht Schaufeln auf, wendet und fällt von dem Tor wieder herunter. Mitsamt den Schaufeln überspringt er wieder seine Stammesgenossen. Er legt nach der Landung die Schaufeln ab und nimmt die Ziegelsteine auf, die links vom rechten Tor liegen. Nun baut er eine Treppe so, daß der erste Ziegelstein direkt auf dem dritten Ziegelstein von links der oberen Treppenebene liegt. Die zweite Stufe wird nach rechts oben gelegt. Danach wendet der Pfadfinder sofort, legt die restlichen Ziegelsteine wieder ab und nimmt die Schaufeln auf.

122 Die Ägypten-Welten

Mit zwei Hieben nach links unten befreit er die restlichen Lemminge aus ihrer Zelle. Um ihn jedoch ungestört weiterarbeiten zu lassen, wird der erste nach rechts laufende Lemming zum Blocker. Der Schaufellemming hingegen läuft über die kleine, selbsterbaute Treppe nach rechts und gräbt nach seiner Landung nach rechts unten.



Der gegrabene Gang muß auf den Schacht aus Fließsand stoßen. Zertritt der Lemming den Fließsand, kommen genügend weitere Schaufeln zum Vorschein, um den Gang horizontal nach links zum Ausgang freigraben zu können. Befreien Sie nur noch den oberen Blocker aus seiner Starre, und die Meute kann sicher zum nächsten Level laufen.

Ägypten 27

Der erste Lemming, der aus dem Eingang fällt klettert rechts die Treppe hinauf, stößt sich, wendet und springt auf die Treppe nach links oben. Am Ende der Treppe wendet er erneut und springt auf die Treppe nach rechts oben. Nachdem er quer über den Bildschirm gelaufen ist, kommt er bei seinem gefangenen Freund rechts unten an. Dort zertrampelt er den Fließsand und ermöglicht es so, auf die erste Treppenstufe nach links oben zu springen. Von dort nimmt er die Ziegelsteine auf und springt nach der Wende auf die nach rechts oben führende Treppenstufe. Am Absatz wird er zum Blocker. Sein gefangener Freund folgt ihm auf die gleiche Weise und wird an seiner

Stelle zum Blocker. Der Lemming mit den Steinen baut von der untersten Treppenstufe eine Treppe nach links oben. Nun beginnt das große Risiko. Ihm und seinem ebenfalls losgelaufenen Kollegen muß es gelingen, den Fließsand zu durchtreten, ohne von dem Psychobussard in Stücke gerissen zu werden. Ihre einzige Chance besteht darin, wenn der Bussard Sie erspäht hat, mit einem großen Sprung das Weite zu suchen. Hilfreich ist es, wenn der erste Lemming, der die Fließsandstufen nach links oben erklimmt auf dem oberen Steinquader seine letzten drei Steine horizontal nach rechts verbaut. Danach muß er sofort wenden. Er zertrampelt den Steinblock aus Fließ-



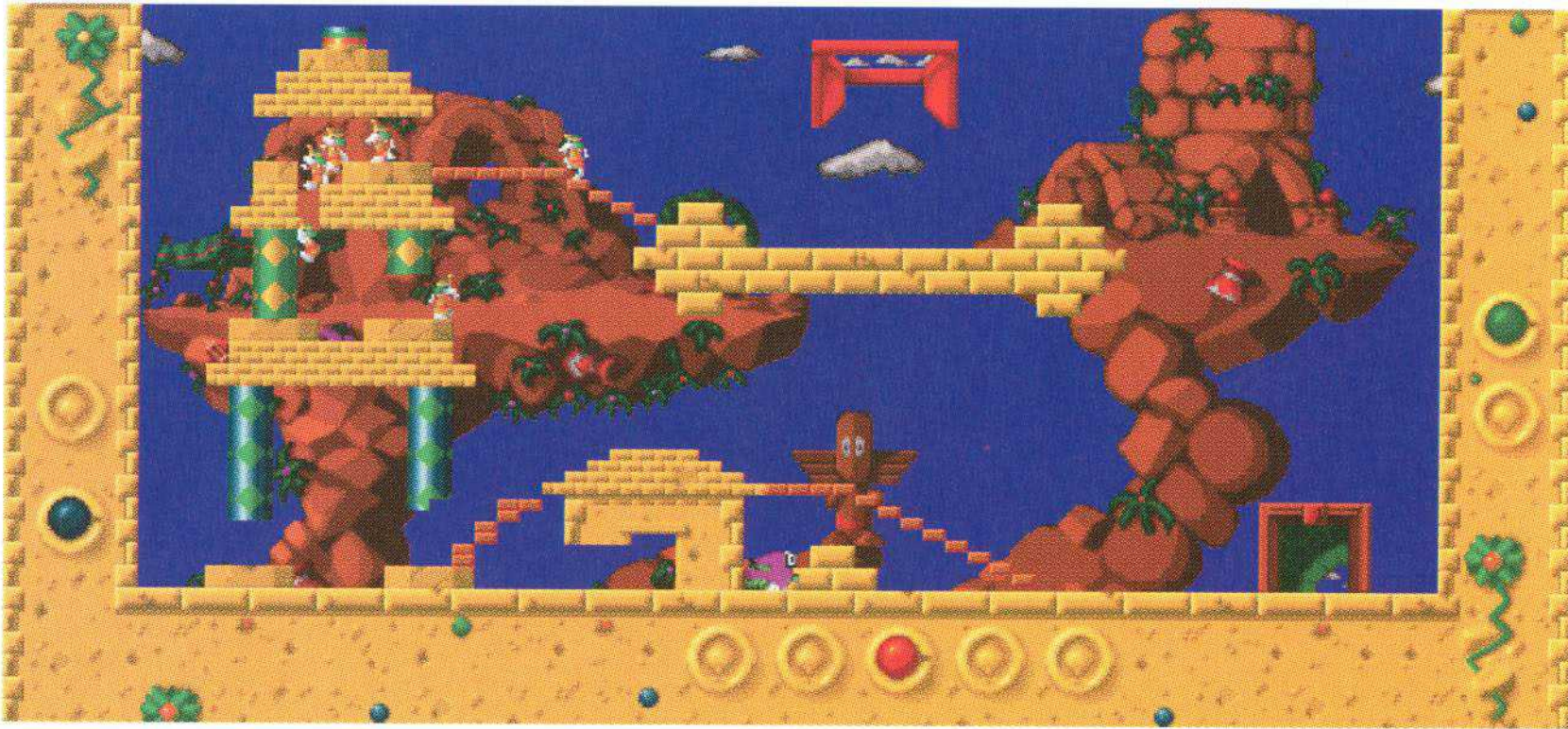
sand der seinen Stammesgeschwistern den Weg zum Ausgang versperrt. Da der Weg jedoch noch nicht frei ist, muß der erste nach rechts laufende Lemming an dieser Stelle zum Blocker werden. Ihre beiden Helden müssen sich nun immer so lange unter dem selbst erbauten Vordach verstecken, bis der Bussard gewendet hat. Neben dem Bussard stellt die Zeit ein weiteres großes Problem dar. Kommen Sie in Bedrängnis, lassen Sie einen der beiden unter dem Vordach zum Blocker werden (der Fließsand muß natürlich bereits zertrampelt sein) und die Lemmingmeute schon einmal rechtzeitig zwischen Wand und Lemming fallen. Sollten Sie es bis hierhin geschafft haben, haben Sie hoffentlich auch das letzte Quentchen Glück und kommen mit Ihrem Stamm heil zum Ausgang.

Ägypten 28

Im Vergleich zum vorherigen Level ist dieser ein Kinderspiel. Der erste Lemming läuft nach rechts und wird nach wenigen Schritten zum Blocker. Der erste nach links laufende Lemming nimmt die Ziegelsteine an sich und beginnt sofort eine Treppe aus fünf Steinen nach links oben und fünf weiteren horizontal nach links zu bauen. Der nächste nach links laufende Lemming wird ebenfalls auf dem Eingangsplateau zum Blocker. Hat der Lemming die Treppe fertiggebaut, stößt er sich an der Säule, wen-

124 Die Ägypten-Welten

det nach wenigen Schritten, legt die Ziegelsteine ab und nimmt die Schaufeln auf. Er durchschlägt die Säule zu seiner linken und befreit den ersten Lemming. Um an weitere Schaufeln zu gelangen, gräbt sich der Winzling auch durch die linke Säule, nimmt die Schaufeln an sich und wendet sofort. Damit er besser arbeiten kann, sollte der ehemals gefangene Lemming zum Blocker werden. Der Schaufellemming budelt einen Gang nach unten zum nächsten Gefangenen. Diesen befreit er, indem er die rechte Säule durchschlägt. Der Gefangene nimmt die Ziegelsteine auf und fällt in



die Kluft zwischen Sandhaus und Säule. Der Lemming mit den Schaufeln folgt ihm. Unten angekommen, durchschlägt er beide Säulen nach links, was ihm neue Schaufeln einbringt. Der Ex-Sträfling sorgt mit dem Aufnehmen für wertvolle Extrasekunden. Rechts wird der linke Teil des Sandhauses vom Lemming mit der Schaufel durchgraben, und auch der letzte Lemming ist frei. Dieser und der Schaufellemming werden möglichst weit links zum Blocker, während der Lemming mit den Ziegelsteinen eine Treppe zum Dach des Sandhauses baut. Falls er sich dabei an der rechten Säule stoßen sollte, muß der Schaufellemming noch einmal nachhelfen. Da das Kartoffelmonster sich selbst außer Gefecht gesetzt hat, baut der Lemming vom rechten Rand des Daches mit seinen restlichen Steinen einen bequemen Abgang zur untersten Ebene. Lösen Sie nun alle Blocker, und lassen Sie die munteren Wesen zum Ausgang laufen.

Ägypten 29

Der zweite nach links laufende Lemming wird zum Blocker. Der erste Lemming fällt vom linken Rand der Ebene auf die Ebene darunter. Er läuft links die Treppe hinauf und springt auf die Ebene mit der Hadoke. Er nimmt sie auf und läuft nach links weiter. Er überquert die Brücke aus Fließsand, wodurch die Schaufeln auf dem Fließsand zu dem Gefangenen im Schacht segeln. Danach legt er die Hadoken ab und nimmt am linken Ende die Schaufeln auf. Er schlägt so lange einen Gang nach links, bis er



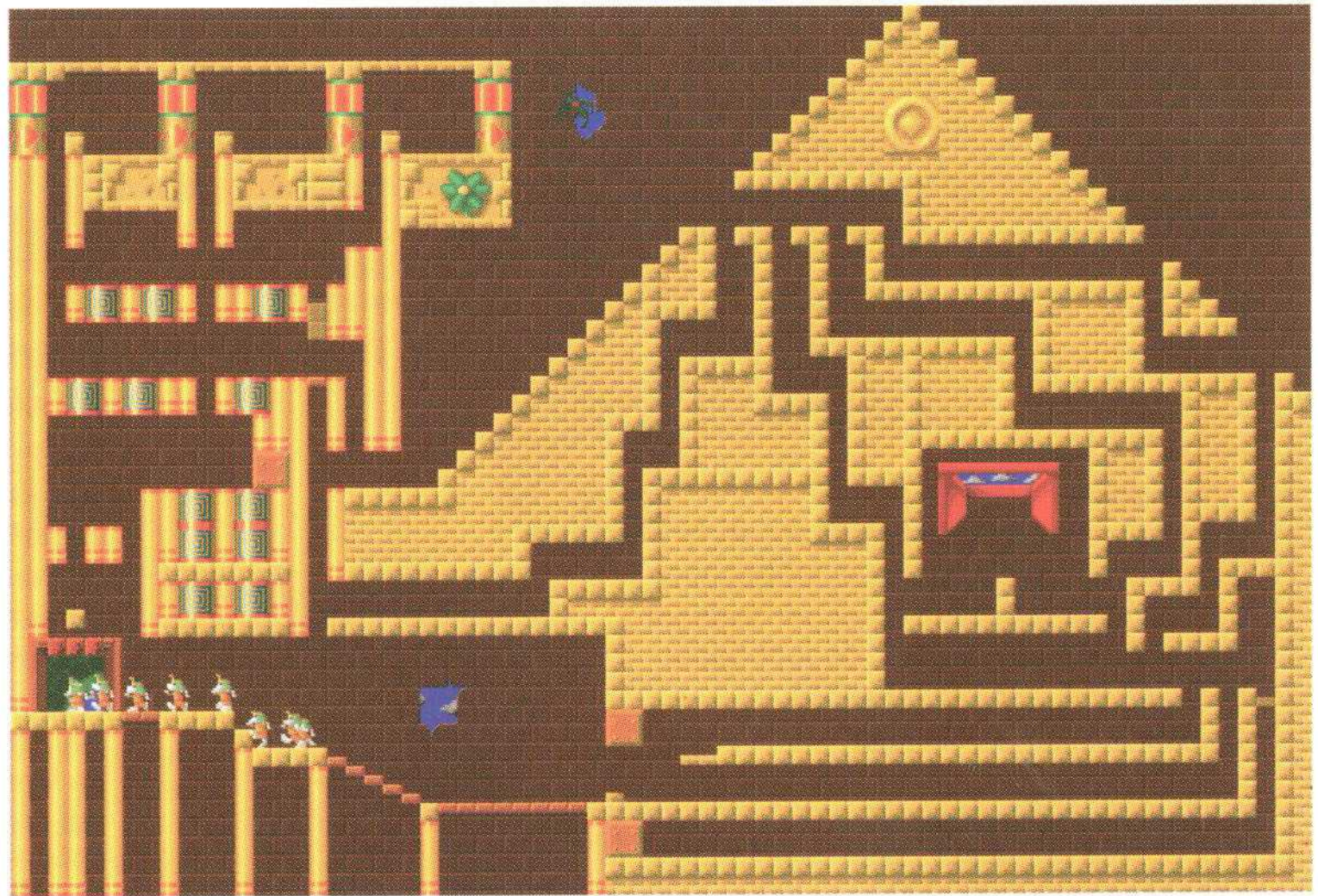
den linken Rand der blauen Säule mit rotem Muster erreicht hat. Von da an gräbt er sich senkrecht nach unten und nimmt dabei ein weiteres Paket Schaufeln auf. Nach den grünen Stahlblöcken gräbt er schräg nach rechts unten und gelangt in die linke leere Kammer. Er durchschlägt die rechte Wand und kommt zu dem gefangenen Lemming. Um sich und ihn zu retten, muß er auch von dieser Kammer die rechte Wand durchschlagen. Befreit fallen die Lemminge eine Ebene nach unten. Einer der beiden wird zum Blocker, während der andere die Granaten aufnimmt. Er muß nun so lange in Richtung der Kartoffelmonster abfeuern, bis alle aus dem Weg geräumt sind. Er und sein Freund können dann nach einem kleinen Sprung auf den Fließsandhügel zum Ziel gelangen. Der Lemming, dem vorhin die Schaufeln in den Schacht gefallen sind, gräbt

am linken Ende seiner Zelle einen Gang nach links unten. Unten angekommen muß er nach links laufen, und schon folgt er seinen beiden Vorgängern. Nun müssen Sie noch den Hauptteil der Lemmingsippe retten. Hierzu überspringt ein Lemming den Blocker auf der Eingangsebene, wendet auf der Ebene darunter und fällt am rechten Rand ein weiteres Stück tiefer. Schließlich gelangt er so auf die Ebene, an deren rechter Seite eine Treppe nach rechts oben führt. Diese muß er hinauflaufen. Auf seinem anschließenden Weg hinab zum Maulwurf nimmt er ein Paket Ziegelsteine auf. Am rechten Ende der Ebene, auf welcher der Maulwurf herumläuft, baut er eine kleine Mauer mit zwei vertikal in die Höhe gebauten Steinen. Der Maulwurf stößt sich daran und gräbt sich nach links unten. Lösen Sie nun oben links den Blocker, und platzieren Sie ihn ein Stück weiter links auf der Ebene darunter. Wo auf der Ebene an der rechten Seite die Sandtreppe nach rechts oben führt, müssen Sie ebenfalls links einen Blocker aufstellen. Ist die Rasselbande an den Blockern vorbei, setzen Sie zunächst den oberen Blocker in Bewegung. Ist dieser an dem zweiten vorbei, kann auch er loslaufen.

Ägypten 30

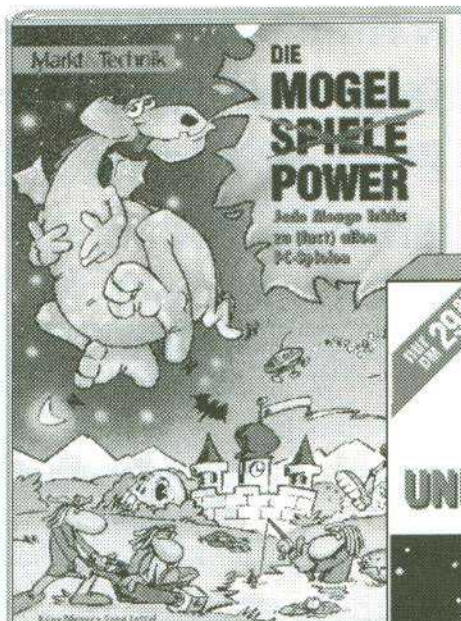
Die Lemminge, die innerhalb der Pyramide aus dem Eingangstor fallen, können Sie mit ruhigem Gewissen vorerst sich selbst überlassen. Wichtiger sind die Lemminge, die sich im linken oberen Bildschirmbereich befinden. Lassen Sie zunächst die beiden mittleren zu Blockern werden. Der Lemming links oben überspringt auf seinem Gang nach links den Sandquader und zertritt somit den Fließsand nach unten. Auf der Ebene darunter angekommen zertritt er auch hier am linken Rand den Fließsand und entdeckt dabei sowohl Ziegelsteine als auch Schaufeln. Er nimmt die Schaufeln an sich und zerschlägt die Säule nach rechts. Danach wird er zum Blocker. Der Lemming über ihm wird in Bewegung gesetzt, er läuft nach links, fällt den Schacht hinunter und nimmt die Steine an sich. Der Blocker mit den Schaufeln läuft für kurze Zeit los, um in der linken Ecke erneut zum Blocker zu werden. Somit kann der Winzling mit den Steinen an ihm vorbei und die ersten beiden Lücken auf der Ebene mit jeweils einem Ziegel füllen. Lassen Sie diesen Lemming ruhig weiterlaufen, und zusätzlich lassen Sie den rechten und mittleren oberen Lemming den Sandquader zu ihrer Linken überspringen. Auch der rechte mittlere Blocker setzt sich in Bewegung. Jetzt brauchen Sie nur noch zuzuschauen, bis die vier Lemminge im Inneren der Pyramide verschwinden. Der letzte der vier hat jedoch noch eine wichtige Aufgabe zu erfüllen. Er fällt auf eine Ebene mit Ziegelsteinen. Er nimmt diese an sich und baut vom rechten Rand eine Treppe aus

fünf Ziegeln nach rechts unten. Von dort aus baut er vom rechten Rand der Säule eine horizontale Brücke aus acht Ziegelsteinen nach rechts. Er stößt sich und wendet und schließt die Lücke vor dem Ausgang mit zwei weiteren Steinen. Danach wendet er sofort, legt die eventuell restlichen Steine ab und nimmt weiter rechts die Schaufeln an



sich. Der Winzling muß nun nach rechts oben graben, damit sowohl die Lemminge von der oberen Ebene, als auch die von der unteren Ebene in die Freiheit laufen können. Links oben befindet sich immer noch ein Blocker. Diesen lassen Sie dort nach unten graben, wo er auf die Ebene zu seinem gefangenen Freund fällt. Mit zwei Schlägen durch die linke Säule gelangen jedoch auch diese beiden unbeschadet ins Ziel.

Starke Bücher – starke Spiele



Die Spiele- und Mogel-Power-CD

R. Meyer / S. Letzel

Noch mehr Spielespaß und viele Mogeleyen: Die CD ist prall gefüllt mit manipulierten Spielständen, die für ausreichend Geld und Energie sorgen, mit Mogelprogrammen, die unverwundbar machen, mit Unmengen von Komplettlösungen, Tips und Tricks zu PC-Spielen. 1994, 1 CD-ROM, ISBN 3-87791-937-5 DM 29,80* / öS 259,-* / sFr 28,80*



Die Spiele-Mogel-Power

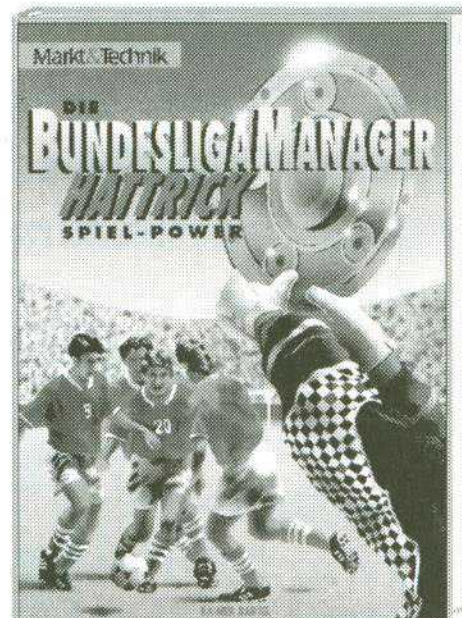
R. Meyer / S. Letzel

Zu (fast) jedem PC-Spiel gibt es hier Tricks, Cheats, Patches, Paßwörter und Jokes, die in keinem Handbuch stehen, die das schwere Spielerleben aber kolossal erleichtern und noch spannender machen. Wer wäre nicht gierig auf einige Extra-Leben, riesige Geldsummen, Superstärke und Magie im Überfluß oder auf die Chance, mal eben ein paar Level zu überspringen?

1994, 176 Seiten

ISBN 3-87791-586-8

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Die Bundesliga Manager Hatrick Spiele-Power

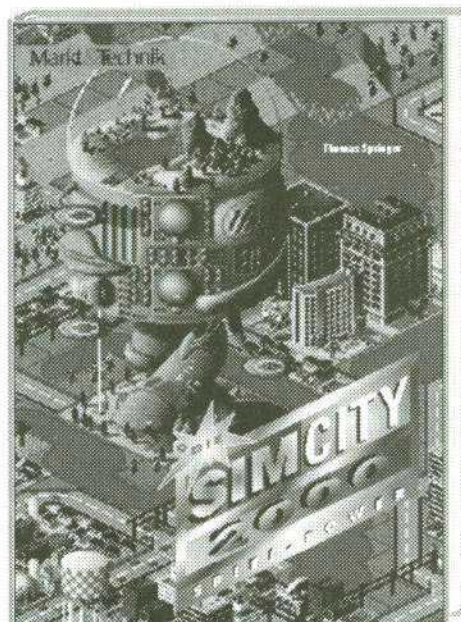
M. Steffen / R. Babel

Werden Sie mit Ihrer Mannschaft deutscher Meister! In diesem Buch finden Sie Strategien für den Umgang mit Sponsoren, Konkurrenz und Ihrer Mannschaft. Information über Stärken und Schwächen zweier Spieler, deren Zusammenspiel, Pläne und Wege zum Sieg, Tips und Tricks für mehr Geld in der Vereinskasse, lohnende Transfers und, und, und.

1994, 144 Seiten

ISBN 3-87791-665-1

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



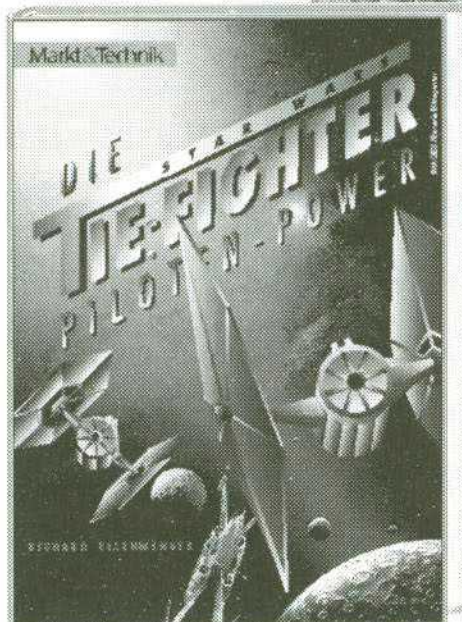
Die SimCity 2000 Spiele-Power

Thomas Springer

Eine der besten Spielideen aller Zeiten im neuen Outfit und noch aufregender. Damit die gigantische Stadtschöpfung auf jeden Fall erfolgreich wird, stehen Ihnen ein Städteplaner und SimCity zur Seite.

1994, 128 Seiten, ISBN 3-87791-603-1

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



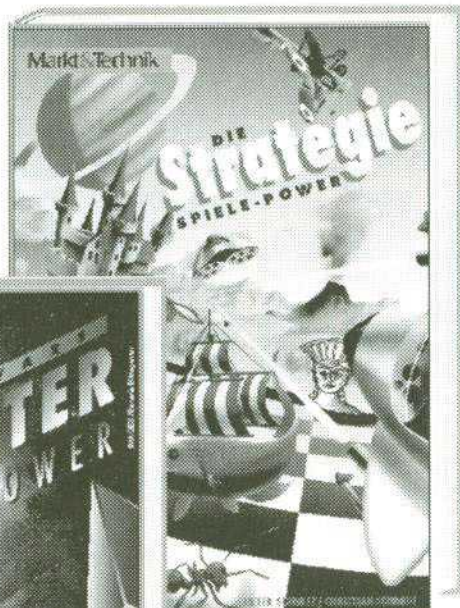
Die TIE-Fighter Piloten-Power

Richard Eisenmenger

Das neueste galaktische Flug-Ereignis aus der Star-Wars-Kultspiel-Schmiede LucasArts. Im Mittelpunkt steht die verkörperte Macht des Imperiums: der Kampfflieger mit den 6eckigen Solarflügeln.

1994, 128 Seiten, ISBN 3-87791-623-6

DM 19,80 / öS 154,- / sFr 19,80



Strategie Spiele-Power

P. Schmitz / Ch. Schmidt

Ein ausführliches Buch über die besten Strategiespiele für den PC! Angefangen bei den großen Klassikern wie Civilization oder Lemmings bis hin zu den besten Neuheiten wie z.B. Outpost.

1994, 224 Seiten, ISBN 3-87791-621-X

DM 24,80 / öS 193,- / sFr 22,80

* unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus. Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis.

Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar
A Paramount Communications Company

Alle Bilder farbig

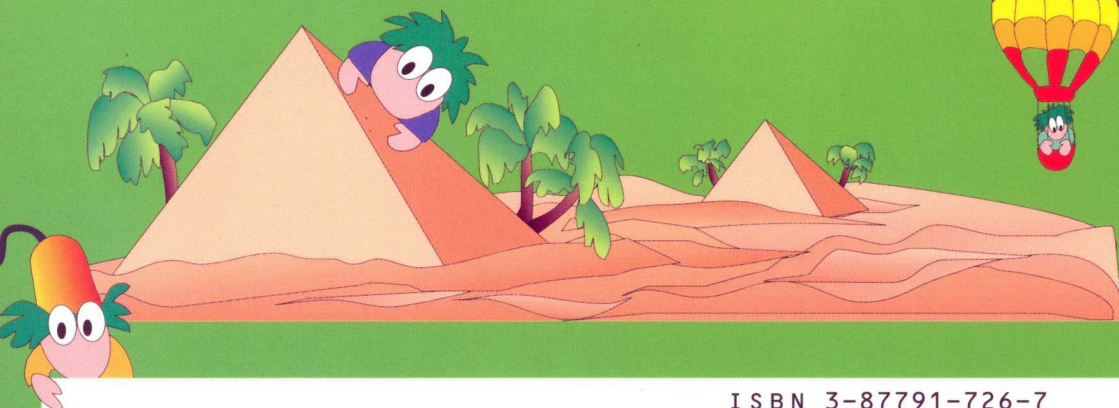


Die LEMMINGS 3 Spiel-Power

Man kann ja wirklich nicht genug von ihnen kriegen! Natürlich haben auch Sie sich »All new Worlds of Lemmings« (Lemmings 3) zugelegt. Das geniale (Kult-)Spieleprinzip wurde bei dieser neuesten Strategieknochelei beibehalten, ebenso die ganz schön kniffligen Schwierigkeitsgrade. Zur Steigerung der Hinterhältigkeiten warten diesmal aber richtige Bösewichte auf die kleinen grünhaarigen Typen. Tag und Nacht sitzen Sie nun wieder vor dem Bildschirm und wehren gräßliche Untergangsszenarien für ganze Lemmingsstämme ab. Ägypten-, Klassik- und Schatten-Lemmings würden ohne Ihre Hilfe reihenweise



ins Unglück stürzen. Über 90 Levels mit vielen versteckten Abschnitten müssen überwunden werden. Da geht auch dem besten Strategen die Luft aus. Wappnen Sie sich, lassen Sie sich in diesem einmaligen Lemmings-Erste-Hilfe-Buch die besten Rettungsstrategien zeigen. Die bekannten Lemmings-Spezialisten Rainer Babel und Marion Steffen haben in genialen Bildmontagen ganze Levels-Abläufe dargestellt. So können Sie auf einen Blick sehen, an welcher Stelle und mit welchen Tricks Sie der Selbstzerstörungswut Ihrer Schützlinge Einhalt gebieten können.



Markt & Technik

ISBN 3-87791-726-7



0 1980



9 783877 917268

DM 19,80 öS 147,- sFr 19,80