



EINFÜHRUNG



Willkommen in der wilden Welt der 3D Lemmings!

Sie allein sind dafür zuständig, daß Unmengen freundlicher, unschuldiger und harmloser kleiner Lemmings sicher an ihr Ziel kommen. Nur und ausschließlich Sie sind auch schuld, wenn die Kleinen ertrinken, verbrennen oder durch eine Explosion in viele kleine Lemmings zerplatzen. Wie sieht's aus? Kommen Sie damit klar?

Herzlichen Glückwunsch! Wenn Sie nämlich hier weiterlesen, haben Sie sich entschlossen, daß Sie mit einer so erdrückenden Verantwortung umgehen können, und daß Sie und Ihr Mausclick-Finger das Letzte geben werden, um bei 3D Lemmings zu bestehen.

Machen Sie sich auf zauberhafte 3-D-Landschaften gefaßt, und darauf, daß Sie möglicherweise beim Anblick von Lemming-Horden, die sich kopfüber von einem Vorsprung ins tödliche Naß stürzen, nur noch hilflos kichern können.

Denn das ist der Punkt. Oftmals ist es einfach zu verlockend, diese hirnlosen Dummkreaturen um die falsche Ecke direkt in den Lemming-Himmel zu schicken ...

Aber dem müssen Sie widerstehen! Der Fortbestand der Lemmings als Art steht auf dem Spiel! Also nehmen Sie sich bitte zusammen, legen Sie die Stirn in Falten ... und lachen Sie nicht! Die Lemmings brauchen Ihre Hilfe.

Die Lemmings gelangen durch eine Falltür in die gefährlichen und feindlichen Levels. Sie werden gedankenverloren lostapsen, gegen Wände und andere Hindernisse laufen und bedingungslos dem Lemming vor ihnen folgen - und sei es in den sicheren Tod. Sie müssen sie sicher durch alle Levels führen. Geben Sie ihnen die Fähigkeiten, die sie den sicheren Ausgang erreichen lassen.

Level für Level wird es immer schwieriger, doch Ihr Ziel bleibt dasselbe: Retten Sie so viele Lemmings wie möglich. Nur wenn Sie genügend Lemmings retten, kommen Sie nämlich in den nächsten Level. Legen Sie also die Pizza beiseite, verzichten Sie auf die Limonade. Kommen Sie in die riesige Welt der 3D Lemmings, wo das Leben prickelt. Sie werden lachen, sie werden weinen. Und Sie werden etwa ein Jahr lang nicht schlafen.

INSTALLATION

IBM PC CD-ROM Ladeanweisungen

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie (normalerweise mit D:*) zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk.

Um das Spiel auf Ihr System einzurichten, geben Sie nun SETUP ein, und drücken die [ENTER]-Taste.

Nun können Sie einstellen, welche Soundkarte etc. von 3D Lemmings unterstützt werden soll.

Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die ESC-Taste, um zurück ins DOS zu gelangen. Das Setup-Programm wird ein File mit Ihren Einstellungen unter dem Verzeichnis C:\LM3D.CD sichern.

Um 3D Lemmings spielen zu können, müssen Sie in diesem Verzeichnis L3D eingeben und [ENTER] drücken.

Auch beim Starten ist es noch möglich, einige Spieloptionen einzustellen. Dazu muß man an den Befehl L3D noch etwas anhängen.

'L3D a' stellt den Ton während der Filmsequenzen ab.

'L3D l' läßt Sie 3D Lemmings in niedriger Bildauflösung spielen.

'L3D sn' (n ist hierbei eine Zahl von 0 bis 64) legt die Größe des Sample-Speichers fest. Wenn man eine kleine Zahl angibt, werden weniger Soundeffekte geladen und gespielt – was eine Menge Speicher spart.

3D Lemmings stellt Ihnen zwei Video-Modi zur Verfügung. Benutzen Sie den falschen, sieht die Grafik nicht sehr schön aus. Probieren Sie also ruhig beide einmal aus. Lesen Sie für Details hierzu bitte unter KONFIGURATIONS-MENÜ nach.

Hinweis:

Das Spiel benötigt je nach Sound-Einstellung zwischen 430KB und 560KB Hauptspeicher sowie 3MB EMS (erweiterten Speicher).

In Ihrer CONFIG.SYS sollte als Speicherzuweisung also mindestens folgendes zu lesen sein:

```
<Laufwerk>:<Pfad>\EMM386.EXE 2688 RAM.
```

Sollten Sie 8MB oder mehr erweiterten Speicher haben, und als Wert für den EMS-Treiber 5632 oder mehr eingegeben sein, schaltet 3D Lemmings automatisch in die höhere Bildauflösung.

STEUERUNG

Sie können 3D Lemmings mit der Maus, der Tastatur oder mit beidem kombiniert spielen. Wir empfehlen, die Kamera mit der Tastatur und das eigentliche Spiel mit der Maus anzugehen. Eine Übersicht der Tastatur-Funktionen finden Sie unter TASTATUR-KOMMANDOS.

DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist Ihr Weg in die Welt der 3D Lemmings. Na, sind Sie sich Ihrer Sache noch sicher? Wir kommen für keinerlei Schäden Ihrer geistigen oder körperlichen Gesundheit auf. Insbesondere nicht für ausgeraute Haare, abgekaute Fingernägel, nervöses Zittern etc.

Im Hauptmenü gibt es fünf Icons. Sie werden mit dem Mauszeiger und einem Klick der linken Maustaste angewählt. Wenn Sie Ihre Maus nicht benutzen möchten, können Sie den Mauszeiger auch mit der Tastatur bewegen. Sehen Sie hierzu bitte unter TASTATUR-KOMMANDOS nach.

Play: Wenn Sie auf dieses Icon klicken (oder F1 drücken) werden Ihnen alle Levels gezeigt, die Sie im eingestellten Schwierigkeitsgrad spielen können.

Spielen Sie 3D Lemmings zum ersten Mal, können Sie nur den allerersten Level anwählen. Haben Sie schon einige Levels durchgespielt (grün), können Sie diese erneut anwählen, um Ihre angezeigten Ergebnisse aufzubessern, oder Sie können sich an den nächsten Level (in rot) machen. Wenn nicht alle Levels auf dem Bildschirm angezeigt werden, können Sie durch Klicken der linken Maustaste auf die Pfeile am oberen und unteren Rand des Bildschirms das Bild nach oben und unten scrollen.

Code: Ein Klick (oder F2) bringt Sie zur PASSWORT-EINGABE. Hier müssen Sie den Code des Levels eingeben, den Sie spielen möchten. Wenn Sie den Code richtig eingegeben haben, kommen Sie direkt in den gewünschten Level. Sollte Ihr Code ungültig sein, werden Sie darauf hingewiesen und ins Hauptmenü zurückgebracht.

Options: Dieses Icon bringt Sie ins KONFIGURATIONS-MENÜ. Dort können Sie einige Optionen einstellen, um 3D Lemmings besser Ihrem System anzupassen. Lesen Sie für Details hierzu bitte unter KONFIGURATIONS-MENÜ nach. In dieses Menü können Sie auch durch die Taste F12 kommen.

Level Select: Sie können den Schwierigkeitsgrad des Spiels aus vier möglichen Einstellungen wählen. Diese heißen FUN (einfach), TRICKY (etwas schwerer), TAXING (knifflig) und MAYHEM (richtig knifflig).

Es gibt auch einen Übungs-Modus (PRACTICE), in dem Sie sich mit den 3D Lemmings vertraut machen können. Durch Klicken mit der linken Maustaste können Sie den Schwierigkeitsgrad verändern. Falls Sie die Tastatur benutzen, drücken Sie die Cursor-Tasten oben und unten, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen.

Exit: Hiermit können Sie 3D Lemmings verlassen. Wahlweise können Sie auch ESC drücken.

DER ÜBUNGS-MODUS

Der Übungs-Modus von 3D Lemmings erlaubt es Ihnen, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Probieren Sie ruhig ein bißchen mit den Funktionen und der Kamerasteuerung herum. Je besser Sie diese beherrschen, desto leichter haben Sie es im richtigen Spiel.

Um in den Übungs-Modus zu gelangen, bewegen Sie den Mauszeiger auf das Level Select-Icon im Titelbild. Klicken Sie die linke Maustaste, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, die rechte um ihn zu senken. Falls Sie die Tastatur benutzen, drücken Sie die Cursor-Tasten, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Stellen Sie PRACTICE ein.

Klicken sie nun mit der linken Maustaste auf das PLAY-Icon, oder drücken Sie F1.

Sie gelangen nun in ein Menü, das Ihnen alle Fähigkeits-Icons der Lemmings sowie alle im Spiel vorkommenden Hindernisse zeigt. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Objekt bewegen, wird unten im Bild gezeigt, welche Funktion es hat. Um eines der Icons zu aktivieren, klicken Sie es mit der linken Maustaste an.

Nun kommen Sie in eine sich drehende Ansicht des Übungs-Levels. Angezeigt werden die Namen der Lemming-Fähigkeit, die Zahl der Lemmings, die den Level betreten, die Zahl der Lemmings, die gerettet werden müssen, den zeitlichen Abstand, mit dem die Lemmings den Level betreten, die insgesamt zur Verfügung stehende Zeit und der Schwierigkeitsgrad.

Am unteren Rand des Bildes befinden sich drei Icons. CONTINUE läßt Sie den Level üben, DEMO startet eine Demonstration des Levels und MENU, bringt Sie zurück ins Übungs-Menü.

Der Übungs-Level spielt sich genau wie ein echter Level, mit der Ausnahme, daß Sie hier ein vergrößerter Mauszeiger darauf hinweist, wo Sie den Lemmings eine Fähigkeit verleihen sollten.

Bitte lesen Sie hierzu auch an den entsprechenden Stellen in diesem Handbuch nach.

DIE AUFGABENSTELLUNG

Wenn Sie anfangen zu spielen, kommen Sie zu einem Bild, in dem ihnen Details zum bevorstehenden Level gegeben werden. Neben einem Bild werden der Levelname und seine Nummer angezeigt.

Klicken Sie links oder drücken Sie F1 um den Level zu spielen.

Klicken Sie rechts oder drücken Sie F2 um zurück ins Titelbild zu gehen.

Wenn Sie [ENTER] drücken, erhalten Sie eine rotierende Ansicht des Levels. Als weitere Informationen werden der Levelname, die Zahl der Lemmings, die Zahl der zu rettenden Lemmings und der Schwierigkeitsgrad angegeben.

DAS SPIEL

PLAZIEREN DER KAMERAS

Zu Beginn jedes Spiels sehen Sie eine Übersicht des dreidimensionalen Levels. Über ihm schwebt die Falltür, aus der die Lemmings (wie der Name schon sagt) fallen. Um optimal spielen zu können, wird es erforderlich sein, den Level etwas genauer zu inspizieren.

Dazu stehen vier Kameras bereit, zwischen denen man beliebig hin- und herschalten kann. Um zwischen den Kameras hin- und herzuschalten, klicken Sie mit der linken Maustaste aus das Kamera-Icon rechts unten im Bild. Nun können Sie auch die Position und Ausrichtung der Kamera verändern.

Mit der Maus: Halten Sie die rechte Maustaste und bewegen Sie die Maus hin und her, um die Position der Kamera zu ändern. Verbringen Sie ruhig etwas Zeit damit. Im Spiel ist es wichtig, daß Sie sich an die Art, in der sich die Kamera bewegt, gewöhnt haben. Um die Kameras nach oben oder unten zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste aus den Schieberegler, der auf der echten Bildseite erschienen ist.

Mit der Tastatur: Dies ist der etwas einfachere Weg, die Kamera zu bewegen. Die notwendigen Tasten können Sie unter TASTATUR-KOMMANDOS nachlesen.

DIE KARTE

Während des Spiels sehen Sie eine Karte des jeweiligen Levels links oben im Bild. Hier sehen Sie die Position sämtlicher Lemmings im Level.

In den Levels, die nicht in einem vollständig abgeschlossenen Areal spielen, kann die gerade gewählte Kamera blitzschnell in das Gebiet bewegt werden, das man sehen möchte. Hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Position in der Karte, die sie sehen möchten. Halten Sie die Taste, und lassen Sie sie an dem Punkt der Karte los, von dem aus sie den gewünschten Punkt betrachten möchten.

FÄHIGKEITEN VERTEILEN

Lemmings sind recht unabhängige kleine Zeitgenossen, die fröhlich durch die Gegend marschieren und eigentlich gar nicht möchten, daß sie jemand steuert. Dummerweise führt dies fast immer dazu, daß ihnen schnell ein tödliches Schicksal widerfährt. Ihr Eingreifen ist also unumgänglich.

Sie steuern die Lemmings, indem Sie sich eine Fähigkeit aussuchen und sie einem bestimmten Lemming geben. Das geht vonstatten, indem Sie eines der Icons am unteren Bildrand anwählen. Um dem betreffenden Lemming seine Fähigkeit zu geben, zeigen Sie nun mit dem Mauszeiger auf ihn und klicken Sie links.

STATUSLEISTEN UND ICONS

Unterer Bildrand

Pfeil-Icon: Manchmal tummeln sich viele Lemmings auf sehr engem Raum, und es wird schwierig, einem ganz bestimmten von ihnen eine Anweisung zu geben. Das Pfeil-Icon hilft Ihnen hierbei. Mit einem Links-Klick auf dieses Icon können Sie die Funktion an- und abschalten. Wenn Sie an ist, bewegen Sie den Mauszeiger auf den von ihnen ausgewählten Lemming und klicken Sie links. Der Lemming wird nun mit einem Pfeil über seinem Kopf markiert. Falls es nicht der richtige sein sollte, versuchen Sie's einfach nochmal. Haben Sie den richtigen Lemming erwischt, klicken Sie auf eines der Fähigkeits-Icons und geben Sie ihm seine Aufgabe.

Das Pfeil-Icon hat aber noch eine andere Funktion. Diese funktioniert Sie aber nur im 'Virtual Lemming'-Modus. Ein Klick mit der linken Maustaste bewirkt hier, daß sie nach und nach durch alle im Level umhertapsenden Lemmings gebeamt werden und somit sehen können, wo sie sich gerade aufhalten.

Kopf-Icon: Um in den 'Virtual Lemmings'-Modus zu schalten klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses Icon, und klicken Sie dann auf den Lemming, in dessen Haut Sie schlüpfen möchten. Sie sehen die Welt dann mit seinen Augen ... und sie wird eine andere sein.

In diesem Modus löst das Klicken auf ein Anweisungs-Icon die sofortige Ausführung der Anweisung durch den derzeit gewählten Lemming aus. Möchten Sie sich in einen anderen Lemming versetzen, klicken Sie ihn einfach mit der linken Maustaste an. Wenn Sie immer einen Lemming weiter schalten möchten, klicken Sie auf das Pfeil-Icon.

Im 'Virtual'-Mode ist es möglich, den Kopf des jeweiligen Lemmings um 90 Grad nach links oder rechts zu drehen, um zu sehen, was dort vor sich geht. Klicken Sie hierzu die rechte Maustaste. Die Position des Mauszeiger bestimmt hierbei, in welche Richtung der Lemming den Kopf dreht. Das funktioniert nicht, wenn Ihr Lemming gerade ein Buddel-, Minen- oder Abbruch-Lemming ist. Um vom 'Virtual Lemming'-Modus wieder in den normalen Modus zu schalten, klicken Sie erneut auf das Kopf-Icon.

Lemming-Fähigkeiten: Ein gewöhnlicher Lemming läuft einfach immer geradeaus, bis er auf ein Hindernis trifft. Er kann zwar eine Menge, macht aber von seinen Fähigkeiten keinen Gebrauch, es sei denn Sie weisen ihn dazu an. Es gibt neun Icons, welche die Fähigkeiten der Lemmings widerspiegeln. Jedes Icon ist mit einer Zahl versehen. Diese Zahl gibt an, wie oft man einem Lemming diese Fähigkeit im jeweiligen Level nutzen lassen kann. Wenn unter einem Icon keine Zahl steht, kann man diese Fähigkeit nicht nutzen.

Blocker-Lemming: Der gewählte Lemming bleibt stehen, streckt die Arme aus und läßt keinen weiteren Lemming vorbei. Blocker-Lemmings sind hartnäckig. Hat man sie einmal eingesetzt, bleiben sie bis in alle Ewigkeit stehen. Man kommt an ihnen vorbei, indem man unter ihnen hindurch gräbt oder sie schlicht ... sprengt.

Umleit-Lemming: Wie Sie sich vorstellen können, ist die Begabung, um eine Ecke gehen zu können, in einer dreidimensionalen Umgebung mitunter sehr wichtig. Lemmings können das nicht ohne weiteres. Helfen Sie ihnen, indem Sie aus einem einen Umleit-Lemming machen. Nachdem Sie durch einen Klick auf das Icon und einen auf den betreffenden Lemming den Umleiter bestimmt haben, müssen Sie noch festlegen, in welche Richtung er die anderen schicken soll. Das tun Sie durch einen weiteren Klick. Ein Pfeil und der Mauszeiger helfen ihnen dabei.

Bomber-Lemming: Manchmal heiligt der Zweck die Mittel. Das werden Sie spätestens dann merken, wenn Sie einen Blocker sprengen müssen, um an ihm vorbei zu kommen. Aber diese Fähigkeit hat noch andere hilfreiche Wirkungen. Darauf werden Sie kommen, wenn es soweit ist. Wenn Sie den betreffenden Lemming ausgewählt haben, läuft ein Countdown über ihm ab ...

Brücken-Lemming: Lemmings sind begabte Brückenbauer. Sie bauen ihre Brücken immer nach oben, immer im gleichen Winkel und immer in die Richtung, in der sie sich gerade bewegen. Sie hören auf zu bauen, wenn sie keine Ziegelsteine mehr haben, wenn sie gegen ein Hindernis stoßen oder mit dem Kopf irgendwo andotzen. Jeder Brücken-Lemming hat genau dieselbe Anzahl Ziegeln bei sich wie seine Artgenossen. Wenn er nur noch ganz wenige Ziegeln hat, läßt er es Sie wissen. Hören Sie also gut hin!

Abbruch-Lemming: Sie müssen es nur sagen, und schon arbeitet sich ein Lemming geradewegs durch eine Vielzahl von Hindernissen. Hat er das geschafft, wird aus ihm wieder ein ganz normaler Lemming. Soll sich derselbe Lemming später noch einmal durch etwas hindurcharbeiten, so muß es ihm erneut gesagt (geklickt) werden. Lemmings kommen nicht durch jedes beliebige Material. Stahl bereitet ihnen arge Probleme. Wenn sich ein Lemming gerade durch weichen Sand arbeitet und dann auf Stahl stößt, hört er einfach auf und dreht um.

Minen-Lemming: Diese Zeitgenossen schnappen sich ihre Spitzhacke und arbeiten sich in der Richtung, in die sie gerade liefen, diagonal nach unten durch den Boden. Die Lemming-Kumpel hacken so lang, bis sie nichts mehr zu hacken haben – oder auf ein undurchdringliches Hindernis stoßen.

Buddel-Lemming: Ein Buddel-Lemming bleibt stehen und arbeitet sich geradewegs nach unten durch. Gibt's nichts mehr zu buddeln, fällt er durch das Loch, das er gerade gegraben hat. Stößt er auf ein Hindernis, hört er mit dem Graben auf.

Kletter-Lemming: Klicken Sie hiermit einen Lemming an, und er wird schnurstracks an vertikalen Flächen emporklettern. Diese Fähigkeit wird er den gesamten Level lang behalten. Einmal klettern, immer klettern. Jedes Mal, wenn er ab diesem Zeitpunkt auf eine erklimmbare Wand stößt, ruft ihn der Berg.

Fallschirm-Lemming: Ihre Lemmings müssen einen Sprung in unheilvolle Tiefen gut überstehen? Geben Sie ihnen einen Regenschirm, und lassen Sie sie sicher am Boden ankommen. Auch hier gilt: Einmal Fallschirm, immer Fallschirm.

Rechter Bildrand

Hier haben wir noch einmal ein paar wichtige Icons. Von oben nach unten gesehen sind es folgende:

 **In:** Diese Zahl gibt an, wieviele Lemmings den Level noch nicht betreten haben und somit darauf warten, gerettet zu werden. Haben Sie genügend Lemmings in einem Level gerettet, ändert sich die Farbe dieser Anzeige von weiß in grün.

 **Out:** Hier ist angegeben, wieviele Lemmings gerade im Level umherlaufen.

 **Uhr:** Der Level-Countdown. Ist die Uhr bei Null angelangt, haben Sie versagt.

 **Bombe:** Es wird zuviel? Keine Chance mehr, einen Level zu beenden? Ein Doppelklick auf das Bomben-Icon schafft Abhilfe. Alle Lemmings werden kurzerhand gesprengt, und sie können den Level von vorne beginnen.

 **Schneller Vorlauf:** Sollte das Spiel mal etwas zu langsam vonstatten gehen, klicken Sie auf dieses Icon. Die Lemmings bewegen sich dann in etwa dreimal so schnell wie normal. Sehr nützlich, wenn die kleinen Freunde weite Strecken zurücklegen müssen. Diese Option können Sie auch mit der [ENTER]-Taste aktivieren und deaktivieren.

 **Kamera:** Ein Links-Klick auf dieses Icon schaltet zur nächsten Kamera um. Sie sind stets in der Lage, die gerade aktive Kamera neu zu positionieren. Lesen Sie hierzu bitte unter DAS BEWEGEN DER KAMERA nach.

 **Pause:** Ein Links-Klick auf dieses Icon hält das Spiel an. Die Lemmings bewegen sich nicht mehr, die Uhr bleibt stehen. Die Kameras kann man dennoch bewegen. Diese Option ist äußerst nützlich wenn's mal ein bißchen unübersichtlich wird, oder man seine Strategie überdenken möchte.

 **Drehung links/Drehung rechts:** Ein Links-Klick auf diese Icons dreht den gesamten Level gegen bzw. im Uhrzeigersinn um sein Zentrum.

 **Mehr/weniger Lemmings:** Hier bewirkt ein Links-Klick eine Verlängerung/Verkürzung der Zeit, die vergeht, bis ein weiterer Lemming den Level betritt. Langsamer ist oft einfacher. Bedenken Sie: Die Geschwindigkeit kann nie unter den Startwert gesenkt werden!

Die Karte und sowohl die untere als auch die rechte Iconleiste können durch einen Links-Klick auf den roten Knopf in ihrer Ecke vom Bildschirm verbannt werden.

ZUSATZINFORMATIONEN ZUR VERGABE DER LEMMING-FÄHIGKEITEN

Die Levels in 3D Lemmings bestehen aus Blöcken, und alle Lemming-Aktionen beziehen sich auf diese Blöcke. Wenn ein Lemming eine Anweisung bekommt, wird er bis zum nächsten Block oder seiner Mitte gehen, bevor er damit beginnt seine Aufgabe zu erledigen. Wo genau ein Lemming anhält, hängt von der Aufgabe ab, die er bekommen hat (siehe unten).

Das Verständnis dieses Systems wird Ihnen im Spiel von Nutzen sein.

Ein Beispiel: Ein frisch zum Blocker gemachter Lemming wird bis zum Ende des Blocks laufen, bevor er die anderen Lemmings umdreht.



Blocker- & Umleit-Lemming: Diese beiden gehen bis zur Kante des Blocks, bevor sie anfangen zu blocken, bzw. umzuleiten.



Bomber-Lemming: Diese Todeskandidaten gehen so lange weiter, bis der Countdown über ihrem Kopf Null erreicht hat. Ist das der Fall, beschädigen sie bei ihrer Explosion den Block, auf dem sie sich gerade befinden. Die vier umliegenden Blöcke werden auch in Mitleidenschaft gezogen, aber nicht so stark.



Brücken-Lemming: Machen Sie einen Lemming zum Brückenbauer, so wird er bis zur Grenze des nächsten Blocks oder der Mitte des derzeitigen Blocks weitergehen, bevor er anfängt zu bauen.



Abbruch-Lemming: Diese Lemmings gehen bis zu einem Block weit, um sich etwas zum Kaputtmachen zu suchen. Finden sie nichts, verwandeln sie sich wieder in ganz normale Läufer.



Minen-Lemming: Nach dem Klick marschiert dieser Lemming bis zum Anfang des nächsten Blocks und fängt dann an diesen zu bearbeiten.



Buddel-Lemming: Wird ein Buddler in der ersten Hälfte eines Blocks erzeugt, fängt er noch im gleichen Block an zu graben. Klickt man ihn in der zweiten Hälfte an, geht er bis zur Mitte des nächsten Blocks und fängt dort an zu buddeln.



Kletter- & Fallschirm-Lemmings: Diese setzen ihre Fähigkeiten ein, sobald sich ihnen die Gelegenheit bietet.

LEVEL-BEWERTUNG

Ein Level ist zum einen vorbei, wenn man genügend Lemmings in der vorgegebenen Zeit gerettet hat.

Zum anderen kann einem auch die Zeit ausgehen, alle Lemmings können umkommen (durch Absicht oder nicht, das sei dahingestellt), oder man kann den Level abbrechen.

In der Level-Auswertung erhält man eine Übersicht über das, was im jeweiligen Level bewerkstelligt wurde. Diese Übersicht enthält:

1. Die Zahl der geretteten Lemmings.
2. Die Zahl der zu rettenden Lemmings.
3. Den Code für den nächsten Level, allerdings nur, wenn der Level erfolgreich beendet wurde.
4. Einen Kommentar zu Ihren Leistungen.

Am unteren Rand des Bildschirms sind zwei Icons. Hat man den Level geschafft, kann man sich am nächsten Level versuchen (NEXT LEVEL). Sollte das nicht der Fall sein, kann man den Level erneut spielen (RETRY). In beiden Fällen können Sie das Spiel insgesamt abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren (MAIN MENU, Klick mit rechter (!) Maustaste).

REPLAY-FUNKTION

Falls Sie einen Level nicht auf Anhieb schaffen sollten, regen Sie sich nicht auf. Ihr Computer und Monitor können nichts dafür. Ihre Maus erst recht nicht ! 3D Lemmings erfordert viel Geduld, Liebe und Aufmerksamkeit. Eine kleine Hilfe in Streß-Situationen ist die Replay-Funktion. Mit ihrer Hilfe können Sie sich Ihre Tätigkeiten im vorangegangenen Level nochmal anschauen, Fehler analysieren und künftig vermeiden. Auch können Sie kurz vor der Stelle, an der Sie den entscheidenden Fehler gemacht haben wieder ins Spielgeschehen einsteigen (einfach klicken oder ESC drücken),. Die Option ist SEHR nützlich. Nehmen Sie uns beim Wort!

GEGENSTÄNDE IM SPIEL

Die Levels von 3D Lemmings enthalten eine Reihe von Gegenständen, die das Verhalten der Lemmings beeinflussen. Wenn Sie ihnen begegnen, werden Sie ihre Eigenarten kennenlernen und schnell darauf kommen, wie Sie sie für Ihre eigenen Zwecke nutzen können.

Weichen: Diese Pagoden-artigen Bauwerke trennen Ihren Lemming-Strom in zwei separate Ströme auf. Wenn die Lemmings durch eine Weiche laufen, drehen sie sich um 90 Grad, einer nach links, der nächste nach rechts, dann wieder links und so weiter.

Trampoline: Läuft oder fällt ein Lemming auf ein Trampolin, so springt er in die Richtung, in die er vorher gelaufen ist. Es gibt zwei Arten Trampoline. Rote Trampoline schleudern einen Lemming bei jedem Sprung den er macht um einen Block in Höhe und Entfernung weiter.

Blaue Trampoline schleudern einen Lemming bei jedem Sprung den er macht um einen Block in Höhe und Entfernung weniger weit. Kommt ein Lemming also mit viel Schwung von einer Kette roter Trampoline geflogen, kann er mit blauen Trampolinen wieder gebremst werden.

Lemmings prallen im Flug von Umleit-Blöcken ab und können auf allen geeigneten Bodenbelägen unbeschadet landen – Leitern inbegriffen. Landet ein Lemming nach einem längeren Sturz oder Flug auf etwas anderem als einem Weichboden, kann es sein, daß er kurze Zeit benommen ist oder explodiert.

Weichböden: Lemmings können aus jeder beliebigen Höhe auf Weichböden fallen, ohne verletzt zu werden. Das gilt für alle Lemmings, also auch die ohne Regenschirm.

Sprungfedern: Federn schleudern die Lemmings zu einem vorbestimmten Landepunkt. Trifft ein Lemming während seines Fluges auf ein Hindernis, so explodiert er.

Teleporter: Teleporter treten immer in Paaren auf. Geht ein Lemming über einen Teleporter, wird er automatisch zum anderen Teleporter des Paares gebeamt.

Rutschige Blöcke: In manchen Levels befinden sich rutschige Blöcke. Gewöhnlich sind sie von Eis oder Schnee bedeckt. Tritt ein Lemming auf einen solchen Block, so rutscht er ohne Halt bis zum nächsten normalen Block. Die einzigen Fähigkeiten, die man einem Lemming während eine Rutschpartie zuweisen kann sind: Bomber, Klettern und der Regenschirm.

Rutschstange: Tritt ein Lemming auf einen Block mit dem Anfang einer Rutschstange, so wird er automatisch bis ans andere Ende transportiert.

HINWEIS: Nur jeweils ein (!) Lemming kann Sprungfedern, Teleporter und Rutschstangen benutzen. Andere Lemmings, die zur gleichen Zeit ankommen, laufen dann unter Umständen vorbei.

TASTATUR-KOMMANDOS

Alle Funktionen, die man durch Icons auf dem Bildschirm auslösen kann, sind auch mit der Tastatur erreichbar. Sogar den Mauszeiger und die Kameras können Sie mit der Tastatur steuern, wenn Sie keine Maus haben oder sie nicht benutzen möchten.

Hallo! Bitte die Tastaturbelegung prüfen! (eckige Klammern!!!)

- [RETURN] / [ENTER]** Schneller Vorlauf an/aus.
- [A]** Level nach links drehen.
- [S]** Level nach rechts drehen.
- [L]** 3-D-Ansicht vergrößern.
- [I]** 3-D-Ansicht verkleinern.
- [P]** Pause an/aus.
- [ESC]** Level aufgeben, nochmals beginnen.
- [I]** 'Virtual Lemmings'-Modus an/aus.
- [H]** Lemming-Markier-Modus an/aus, im 'Virtual Lemmings'-Modus Wechsel zum nächsten Lemming.
- [C]** zur nächsten Kamera schalten 1, 2, 3, 4 Kamera direkt.
- [T]** Steuerung des Mauszeigers.
- [F]** Steuerung des Mauszeigers.
- [G]** Steuerung des Mauszeigers.
- [V]** Steuerung des Mauszeigers.
- []** (Leertaste) Klick auf linke Maustaste.
- [ALT] [Q]** Alle Lemmings sprengen!
- [F1]** Blocker-Icon aktivieren.
- [F2]** Umleit-Icon aktivieren.
- [F3]** Bomber-Icon aktivieren.
- [F4]** Brücken-Icon aktivieren.
- [F5]** Abbruch-Icon aktivieren.
- [F6]** Minen-Icon aktivieren.
- [F7]** Buddel-Icon aktivieren.
- [F8]** Kletter-Icon aktivieren.
- [F9]** Fallschirm-Icon aktivieren.
- [F11]** zurück ins Titelbild/das Übungs-Menü.
- [F12]** Konfigurations-Menü.

Bitte denken Sie daran, daß Sie nur Fähigkeiten zuweisen können, die Sie auch zur Verfügung haben. Die Zahl der möglichen Zuweisungen finden Sie unterhalb des jeweiligen Icons.

DER ZIFFERBLOCK

-  Kamera nach vorne links bewegen.
-  Kamera nach vorne bewegen.
-  Kamera nach vorne rechts bewegen.
-  Kamera nach links drehen.
-  Kamera nach rechts drehen.
-  Kamera nach links bewegen.
-  Kamera nach hinten bewegen.
-  Kamera nach rechts bewegen.
-  Kamera nach oben bewegen.
-  Kamera nach unten bewegen.
-  **ENTER** Schneller Vorlauf an/aus.

Wenn Sie beim Bewegen der Kamera gleichzeitig die UMSCHALT-Taste halten, wird die Bewegung auf etwa das Dreifache beschleunigt.

Die Tastatur-Kommandos können im Setup-Programm übrigens nach Belieben neu definiert werden.

KONFIGURATIONS-MENÜ

Ein Druck auf F12 bringt Sie in das Konfigurations-Menü. Hier können Sie 3D Lemmings besser an Ihr System anpassen. Generell gilt: Je mehr Optionen Sie ausschalten, desto flüssiger und schneller läuft 3D Lemmings. Auf langsamen Rechnern ist dies sehr hilfreich. Um die Optionen an- oder abzustellen müssen Sie einfach an die entsprechende Stelle des Bildschirms klicken.

Block texture mapping ON or OFF: Wenn Sie diese Option abschalten, werden keine Texturen mehr auf den Blöcken dargestellt.

Land texture mapping ON or OFF: Wenn Sie diese Option abschalten, werden keine Texturen mehr auf dem umgebenden Land dargestellt.

Sea texture mapping ON or OFF: Wenn Sie diese Option abschalten, wird das Wasser nur als Farbfläche dargestellt.

Sky texture mapping ON or OFF: Wenn Sie diese Option abschalten, wird der Himmel nur als Farbfläche dargestellt.

Set 3D window size: Je kleiner Sie die 3-D-Ansicht einstellen, desto schneller wird das Spiel laufen. Hier ist der Effekt besonders groß.

Soundcard music volume: Hier können Sie die Lautstärke der Soundkarten-Musik einstellen.

Sound effects volume: Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte einstellen.

CD music volume: Hier können Sie die Lautstärke der CD-Musik einstellen. **Hinweis:** Wenn Sie die CD-Musik auf Lautstärke 0 einstellen und die Soundkarten-Musik auf einen höheren Wert, wird automatisch die Soundkarten-Musik gespielt und umgekehrt.

Mouse button reversal: Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, die Mausknöpfe zu vertauschen. Jeder Klick auf die linke Maustaste wird als Klick auf die rechte Taste angesehen und umgekehrt.

Change video mode: Falls Ihr Bild bei höheren Spielgeschwindigkeiten immer wieder 'reißen' sollte und der Mauszeiger flackert, haben Sie wahrscheinlich den falschen Video-Modus aktiviert. Probieren Sie den anderen aus. Modus 1 liefert gewöhnlich die besten Ergebnisse, doch es gibt Rechner, auf denen er nicht funktioniert.

Mouse pointer speed: Hier können Sie die Geschwindigkeit des Mauszeigers einstellen.

Camera speed: Mit dieser Option können Sie die Geschwindigkeit beeinflussen, in der sich die Kameras durch die 3-D-Welt der Lemmings bewegen. Wir empfehlen bei Mausesteuerung den Wert 2, bei Tastatursteuerung den Wert 4.

Replays ON or OFF: Hier können Sie einstellen, ob die Replay-Funktion verfügbar sein soll oder nicht.

Die CD-ROM-Version von 3D Lemmings gibt Ihnen auch die Möglichkeit, die gerenderten Animationen nach dem Durchspielen eines kompletten Schwierigkeitsgrades an- und abzuschalten. Dies können Sie aber nur vom Setup-Programm aus unter der Option CD Anims ON or OFF tun.

DAS TEAM

Programmierer

Martin Hall
James Thomas

2-D-Grafik und -Animation

Neil Casini

3-D-Modelling und -Animation

Rob Matthews

Original-Lemmings-Modelle

Peter Grayley

Unterstützende Software

Andrew Brechin

Animationsroutine

Eirik M. Pedersen

Programmierer der PlayStation-Version

Robert Rawson
Andrew Brechin

Leveldesign

Andrew Brechin
Martin Hall
James Thomas
Neil Casini

Musik, Sprache und Sound-Effekte

PC Music

Produzent

Greg Duddle

Musik Manager

Phil Morris

Produkt Manager

David Dyett

Third Party Liaison

Ian Grieve
Kirsty Beamish

Pressearbeit

Mark Blewitt

DIESES SPIEL BASIERT AUF ORIGINAL-CHARAKTEREN VON DMA DESIGN.



Spieltester

Clockwork Games
Paul Stone
Simon Bagshaw
Matt Geeson
Sam Geeson
Andrew Green
Gary Nichols
Dave Parkinson
Mick Malysz

Spieltester

Jan Puttnam
Graham Stafford
Marcus Goodie
Martyn Chudley
Kevin Dodds
Alan Tuck

Besonderen Dank an

Greg Duddle

Ganz besonderen Dank an

Damon Fairclough

Anleitungs- und Packungstexte

Keith Hopwood
Anthony Roberts
Designers Republic

Handbuch-Illustrationen

Neil Casini

Unter der Leitung von

Clemens Wangerin

Der Süßigkeiten-Level wurde in Zusammenarbeit mit Jelly Belly, dem Original-Gourmet-Fruchtbonbon erstellt.

CLOCKWORK GAMES sind

Andrew Brechin
Neil Casini
Martin Hall
Rob Matthews
Robert Rawson
James Thomas