



for Windows™

LEMMINGS™

for Windows™ LEMMINGS™



ÍNDICE

1. Introducción
2. Instalación
3. Uso del ratón
4. Tutorial
5. Pantalla de selección de nivel
6. Pantalla de objetivos
7. Pantalla de juego de Lemmings
8. Iconos de Lemmings
9. Control de los Lemmings
10. Pantalla de finalización de nivel
11. Consejos y pistas
12. Créditos

INTRODUCCIÓN

Lemmings es un fascinante juego en el que ayudas a una multitud de criaturas atolondradas aunque encantadoras, conocidas como Lemmings, a escapar de ambientes hostiles en más de 200 aventuras únicas.

Los Lemmings aparecen en cada nivel tras caer por una trampilla. Como no son unas criaturas demasiado inteligentes, necesitan toda la ayuda posible para superar los peligros que les acechan.

Los Lemmings son adorables pero no demasiado ingeniosos. Se dirigirán descuidadamente hacia precipicios, se sumergirán



en agua, caerán en peligros y trampas o simplemente darán vueltas, golpeándose con muros o cualquier otro obstáculo con que se encuentren. Tu trabajo consiste en ayudarles mediante la concesión de distintas habilidades y poderes que les ayudarán a superar los diferentes niveles del juego. A medida que avances en la partida, la dificultad de los entornos por los que tendrán que pasar los Lemmings aumentará. El número de habilidades, la cantidad de tiempo y el número de Lemmings del que dispones puede variar de un nivel a otro. Tu objetivo siempre es salvar el mayor número de Lemmings posible, es decir, una cantidad suficiente para acceder al siguiente nivel.

Para conseguir que el Lemming correcto lleve a cabo la acción adecuada en el momento oportuno es imprescindible disponer de una mente ágil, ser previsor y dedicar tiempo a la campaña Salvad a los Lemmings. Un obstáculo olvidado, un minero solitario o un puente en el lugar equivocado podrían resultar un desastre para cualquier Lemming.

INSTALACIÓN

Instalar Lemmings para Windows desde el disquete:

1. Carga Windows de la manera habitual.
2. Introduce el disco de instalación en la unidad A.
3. En el menú Inicio de Windows, selecciona Ejecutar.
4. En el cuadro de la línea de comandos, escribe **A:\SETUP** y pulsa la tecla "Intro".
5. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Instalar Lemmings para Windows desde el CD-ROM:

1. Carga Windows de la manera habitual.
2. Introduce el CD en la unidad de CD-ROM.
3. En el menú Inicio de Windows, selecciona Ejecutar.



4. En el cuadro de la línea de comandos, escribe **d:\SETUP** (d es la letra de la unidad de CD-ROM) y pulsa “Intro”.

5. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

USO DEL RATÓN

Para jugar a **Lemmings para Windows** necesitarás un ratón. Cuando el manual te pide que pulses el botón del ratón y siempre que no se especifique lo contrario, se refiere al botón izquierdo del mismo.

TUTORIAL

Una vez cargado el juego, pulsa el icono “**Choose Level**” (Seleccionar nivel). Accederás a la pantalla de selección de nivel, de la que nos ocuparemos más adelante. De momento, tan sólo tienes que dirigir el ratón a “**Original Lemmings**” (Lemmings originales) y pulsar dos veces sobre esa opción. Ésta se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla. Tras esto aparecerán una serie de niveles de dificultad, “**Fun**” (Divertido), “**Tricky**” (Difícil), “**Taxing**” (Complicado) y “**Mayhem**” (Caótico). Haz doble clic en la opción “**Fun**” y aparecerá el título de un nivel, “**Just dig!**” (¡A cavar!). Haz doble clic sobre este título, aparecerá seguidamente la pantalla del juego y comenzará la partida. La trampilla se abrirá y comenzarán a caer Lemmings a la pantalla. Mientras los Lemmings se encuentran dando vueltas, vamos a aprovechar la oportunidad para examinar la interfaz del mundo de los Lemmings.

En algún punto de la pantalla verás una cruz blanca. Se trata de punteros. Observarás que estos se desplazan cuando mueves tu ratón. En los tres cuartos superiores de la pantalla aparece el mundo de los Lemmings.



Muchos niveles son más grandes que tu pantalla, de modo que podrás avanzar o retroceder por ella de diferentes maneras. La forma más lenta consiste en pulsar en las flechas que aparecen en los extremos de la pantalla justo debajo del mundo del juego. Si pulsas la flecha de la parte izquierda, la pantalla se desplaza hacia la izquierda, y si pulsas la flecha de la derecha, la pantalla se desplaza en esa dirección.

Otra posibilidad consiste en pulsar el botón de desplazamiento, que se encuentra entre las dos flechas, para moverlo hacia la derecha o la izquierda. La primera pantalla es estrecha, de modo que si la desplazas lateralmente tan sólo verás un espacio en blanco. También puedes mover el ratón hacia la derecha o la izquierda mientras mantienes pulsado el botón derecho, de manera que la pantalla se desplazará en la dirección deseada.

Llegado este momento, tus diez Lemmings ya deberían estar en pantalla, caminando alegremente y chocando contra los muros que hay en cada extremo de su pequeño mundo. Bueno, ya conoces la trampilla por la que los Lemmings acceden a la pantalla de juego. Ahora, observa la parte inferior derecha del nivel y verás un pasadizo con un camino y cielos azules. Se trata de la salida. El objetivo es llevar a los Lemmings desde la trampilla hasta la salida. Parece sencillo, ¿verdad? ¡Pues no lo es!

Echa un vistazo a la parte inferior de la pantalla. En la parte izquierda aparece un texto en el que puedes leer "Save 1 of 10 Lemmings" (Salva a 1 de los 10 Lemmings). Si sitúas el puntero sobre un Lemming, podrás observar dos cosas: el puntero se convierte en un cuadro y aparece la palabra "Walker" (Caminante) en la zona de texto. Esto quiere decir que



el puntero está sobre un Lemming y que en la actualidad éste está caminando.

En la esquina inferior derecha de la pantalla aparecen tres zonas de información. La primera detalla el número de Lemmings que se encuentran en el nivel, la segunda te informa del número de Lemmings que ya han conseguido llegar a la salida y la tercera zona de texto te avisa del tiempo restante en minutos y segundos. (Nota: en los ordenadores de menor capacidad, es posible que los “segundos” que registra el reloj no se correspondan completamente con el tiempo real.)

Justo debajo de la zona de juego de la pantalla, aparece una fila de pequeñas imágenes de Lemmings ocupados en diversas actividades. Estas imágenes representan las habilidades de los Lemmings de las que dispones. (Consulta la sección "Iconos de Lemmings" para obtener una descripción más detallada de los iconos y de su funcionamiento). Ahora pulsa el icono en el que aparece un Lemming cavando (es el que tiene un “10” encima). Verás como el Lemming que aparece en el icono comienza a moverse. Desplaza los punteros a la pantalla principal de los Lemmings y selecciona un Lemming entre la multitud para convertirlo en tu aplicado Lemming excavador (p. ej. espera hasta que haya un Lemming debajo del puntero y pulsa el botón izquierdo del ratón). A continuación verás un Lemming lanzando tierra hacia arriba con sus pequeñas garras y verás cómo avanza poco a poco hacia abajo hasta que al final llega al fondo. Llegado a este punto, el resto de Lemmings caerán por el agujero que el primer Lemming excavó y se dirigirán hacia la salida. Es posible que algunos Lemmings fallen y se dirijan hacia la izquierda, pero al final chocarán con el muro que se encuentra en la parte izquierda de la pantalla y volverán hacia la derecha.



¡Felicidades! ¡Has superado el primer nivel de Lemmings! Disfruta mientras los Lemmings saltan hacia la salida. Te has embarcado en una gran aventura para llegar a ser un Maestro Lemming.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL

Los niveles de Lemmings están diseñados de forma que la dificultad aumenta a medida que avanzas en el juego. Esta pantalla te permite seleccionar la dificultad de la partida, así como saltar niveles que ya has terminado. Al principio se te ofrecerán dos recopilaciones de juegos de Lemmings. Puedes seleccionar **“Original Lemmings”** (Lemmings originales), ¡con más de 100 innovadores niveles que lanzan a nuestros peludos amigos al mundo!) o **“Oh No! More Lemmings”** (¡Oh, no! Más Lemmings), ¡con 100 niveles más para enloquecer a los más forofos!).

Si haces doble clic sobre cualquiera de estas opciones aparecerán cuatro categorías de dificultad, **“Fun”** (Divertido), **“Tricky”** (Difícil), **“Taxing”** (Complicado) y **“Mayhem”** (Caótico). Para seleccionar el nivel de dificultad del juego tan sólo tienes que hacer doble clic sobre una de estas categorías. El nivel **“Fun”** es el más fácil, mientras que **“Mayhem”** es el más difícil.

Una vez realizada la selección, aparecerá una lista de todos los niveles completados en esa categoría marcados en rojo. También aparecerá el siguiente nivel sin completar dentro de la secuencia, pero no aparecerá marcado. Puedes seleccionar cualquiera de los niveles terminados para volver a jugar o también puedes elegir el siguiente nivel sin completar. Los niveles disponen de títulos como **“Just Dig!”** (¡A cavar!), que a



menudo proporcionan pistas sobre cómo podrías abordar el nivel.

Una vez elegido el nivel en que quieres jugar, pulsa sobre el título y aparecerá la pantalla de objetivos (hay un capítulo dedicado a esta pantalla), en la que podrás ver mucha información sobre los casos a los que te enfrentarás. Para comenzar la partida, haz doble clic.

PANTALLA DE OBJETIVOS

En esta pantalla aparece una descripción de las situaciones a las que os enfrentaréis tú y tus Lemmings en el próximo nivel. Accederás a esta página cada vez que tú y tus pequeños amigos emprendáis una nueva aventura. Cuando selecciones el nivel en la pantalla de selección de nivel, pulsa una vez sobre el nombre y aparecerán varios artículos de información útil.

Minimapa: Se trata de una versión en miniatura del nivel, de manera que puedes hacerte una idea de aquello a lo que te enfrentarás. Aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Número de Lemmings: El icono con la cara de una adorable Lemming te informa de la cantidad de Lemmings que caerán por la trampilla.

Número de Lemmings a salvar: El icono que muestra la salida de cada partida te indica el número de Lemmings que deben salir con vida para conseguir el acceso a la siguiente y aún más desafiante aventura.

Tiempo: El icono del reloj indica el tiempo del que dispones para completar el nivel.

Habilidades disponibles: Existen 8 iconos que muestran las habilidades de los Lemmings. El número indica las veces (¡en



caso de que puedas utilizarlo más de una vez!) que puedes utilizar cada una de las habilidades en el siguiente nivel.

Si en este momento vuelves a situar el puntero sobre el nombre del nivel y haces doble clic, la partida comenzará.

PANTALLA DE JUEGO DE LEMMINGS

Pantalla de juego: En esta zona de la pantalla podrás ver el nivel en el que se desarrolla toda la partida actual. En esta parte de la pantalla verás una entrada, una salida y varios objetos sólidos. Las entradas son trampillas de madera desde las que los Lemmings acceden al nivel. Las salidas tienen distintas formas, pero todas se parecen a un pasadizo por el que desaparecen los Lemmings. Es posible que en un nivel aparezcan distintas entradas y salidas.

Entre la entrada y la salida, los Lemmings pueden superar (o no) un determinado número de diferentes objetos. La mayoría de estos objetos corresponden al terreno en sus distintas formas (tierra, rocas, ladrillos, baldosas), pero otros tienen propiedades especiales. En el terreno en que aparecen flechas señalando en una dirección tan sólo se puede excavar (extrayendo o explotando) en esa dirección. Además, la mayor parte del acero no se puede perforar. Algunos niveles también disponen de trampillas por las que deben pasar los Lemmings.

Todos los niveles ocupan más espacio del que se pueden ver en la pantalla del ordenador, así que es necesario desplazarse en ambas direcciones para ver el nivel al completo. Para hacer esto, puedes pulsar sobre las flechas que se encuentran en cada uno de los extremos de la pantalla, debajo del mundo de juego. Sin embargo, esto es bastante lento. También puedes pulsar el botón de desplazamiento, que se encuentra entre las



dos flechas, y arrastrarlo a la izquierda o la derecha. De esta manera el desplazamiento será más rápido.

Línea de estado: Esta línea se encuentra en la parte inferior de la pantalla. En la parte izquierda aparece un mensaje que indica el número de Lemmings que tienes que salvar para terminar el nivel con éxito. Mientras pasas el puntero sobre los Lemmings que aparecen en la pantalla, el mensaje cambiará para indicarte qué hace el Lemming al que estás señalando.

En la parte derecha de la línea de estado hay tres artículos informativos. Aparece la palabra “**Out**” (Fuera) seguida por un número y después “**Home**” (Inicio) seguida por un número. Estos números indican la cantidad de Lemmings que hay en ese momento en el nivel y la cantidad de ellos que ya han conseguido llegar a la salida. Cada Lemming que accede al nivel aumenta la categoría “**Out**” en un número, cada Lemming que se cae de la pantalla, explota, etc. hace disminuir la misma categoría en un número. Cada Lemming que pasa por la salida hace que la categoría “**Out**” disminuya en un número y aumenta la categoría “**In**” (Dentro) en la misma cantidad.

La tercera información que aparece en este extremo de la línea de información es “**Time**” (Tiempo). Este número, que disminuye progresivamente, te indica el tiempo que te queda para completar el nivel. Cuando el tiempo se acaba, el nivel es evaluado sobre el porcentaje de Lemmings salvados, es decir, el tiempo puede acabar, pero aún así puedes completar el nivel.

Iconos: Debajo de la pantalla que muestra el mundo del juego aparecen los iconos de las distintas habilidades de los Lemmings. Consulta el capítulo Iconos de Lemmings para obtener una descripción de sus funciones.



Minimapa: A la derecha de los iconos de habilidad hay un mapa en miniatura de todo el nivel. Los Lemmings que en ese momento están en el nivel aparecen representados por puntos verdes. Además, una gran caja amarilla señala la parte que se puede ver en pantalla. Si pulsas el minimapa, la vista se centra en la zona que has pulsado, de modo que es posible saltar de un lado a otro del nivel sin pasar por las zonas que hay en medio.

Hay que recordar que puedes arrastrar la pantalla de juego, los iconos, el minimapa y la línea de estado por la pantalla, situando el ratón en la esquina de la ventana adecuada hasta que el puntero se convierta en una cruz de señalización. Pulsa el botón del ratón y podrás llevar la ventana a otra zona de la pantalla. Las ubicaciones que se mencionan en este manual son correctas siempre y cuando no hayas cambiado nada de lugar. Si lo has hecho, la nueva ubicación se guardará para la próxima vez que juegues.

Menús desplegables: En la parte superior de la pantalla se encuentra el menú desplegable **File** (Archivo). Para abrirlo tienes que pulsar sobre el mismo y para desplazarte sólo tienes que arrastrar el ratón hacia abajo. Una vez leídas las opciones, puedes seleccionar una si la resaltas con el ratón y luego sueltas el botón.

El menú te permite **“Give up”** (Rendirse) cuando no quieres continuar jugando en el nivel en el que te encuentras. Tiene el mismo efecto que eliminar a todos tus Lemmings y te traslada a la pantalla de finalización de nivel. Puedes **“Restart this level”** (Volver a comenzar este nivel), de manera que volverás al principio del nivel, puedes seleccionar **“Choose level”** (Seleccionar nivel) para regresar a la pantalla de selección de



nivel o puedes seleccionar **“Exit”** (Salir) cuando quieras dejar de jugar.

En el menú **File**, también puedes seleccionar **Options** (Opciones). Esto te da la posibilidad de activar o desactivar los efectos de sonido, pulsando al lado de **“Sound effects”** (Efectos de sonido). También puedes modificar el volumen, pulsando en la barra de volumen y moviéndola a la derecha o la izquierda. Con la opción **“Music”** (Música) podrás disfrutar de la música del juego durante la partida. Pulsa la ventana y la música se desactivará.

Si pulsas junto a **“Visual sound effects”** (Efectos de sonido visuales), podrás activar o desactivar palabras como **“Splat!”** (¡Paf!). Estas palabras aparecen cuando los Lemmings caen al suelo, explotan o hacen algo que sea ruidoso. Esto es útil si no dispones de tarjeta de sonido.

Zoom: Aumenta o reduce el tamaño de la pantalla de juego. Recuerda que cuanto mayor sea el tamaño de la imagen, más tendrás que desplazarte para ver el resto del nivel. Puedes elegir entre una ampliación de **“x1”** (la más pequeña), **“x2”** o **“x4”** (la más grande).

“Pause when not on top” (Pausa si no se está en la parte superior) provoca que la partida se detenga cuando abres cualquier otra aplicación mientras Lemmings está en funcionamiento.

También puedes elegir entre **“Low resolution”** (Baja resolución) y **“High resolution”** (Alta resolución) en **“Graphics options”** (Opciones gráficas). **“High resolution”** proporciona una mejor calidad de imagen, pero con **“Low resolution”** la partida será más rápida.



Help (Ayuda): Consulta este menú si necesitas información mientras juegas y no quieres consultar el manual. Para utilizarlo sigue las instrucciones en pantalla.

ICONOS DE LEMMINGS

En Lemmings no ejerces un control directo sobre las acciones de tus pequeños amigos de pelo verde. Lo único que puedes hacer es guiar a algunos hacia las esferas superiores de Lemmingdom, proporcionándoles diversas habilidades que les ayudarán a llegar a salvo a la salida. Para asignar estas habilidades debes seleccionar los iconos de la pantalla de juego y asignarlos al Lemming que quieras.

El panel de iconos es el panel de control del juego y tu interfaz del universo de los Lemmings. A continuación se describen los contenidos del panel.

Escalador: Escala muros. Este icono hace que un Lemming se desprenda de sus zapatos y sus guantes superadhesivos para poder escalar superficies verticales.

Nota: Un escalador siempre será un escalador hasta el final del nivel (sus zapatos y sus guantes superadhesivos se pegarán a sus pequeñas garras).

Descenso: Un paraguas garantiza el descenso seguro de un Lemming desde cualquier altura. Si un Lemming dispone de uno, lo utilizará en cualquier oportunidad, sea o no necesario.

Nota: Una vez que des un paraguas a un Lemming, éste tendrá uno hasta el final del nivel.

Bombardero: Activa el mecanismo de autodestrucción del Lemming seleccionado.



Aparecerá una cuenta atrás de cinco segundos sobre la cabeza del desafortunado Lemming y al final éste explotará, dando lugar a un colorido baño de confeti. Odian que esto ocurra.

Nota: Es una buena forma de eliminar un obstáculo.

Obstáculo: Este Lemming permanecerá con los brazos extendidos para bloquear el paso a sus compañeros. Estos tipos son muy pacientes: si les dejas, de buen grado permanecerán sin hacer nada hasta que el tiempo del nivel se agote.

Constructor de puentes: Este Lemming construirá un puente. El puente siempre va hacia arriba en el mismo ángulo, en la dirección en que miraba cuando le convertiste. Cada constructor dispone de doce baldosas. Cuando se queda sin baldosas, duda durante un momento, se encoge de hombros y vuelve a convertirse en un caminante, a menos que le hayas asignado otra tarea (por ejemplo, otra vez constructor). Los constructores dejarán de construir cuando se queden sin baldosas, cuando el puente choque con un obstáculo y también cuando se golpean la cabeza. No puedes construir un puente formando ángulo hacia abajo. **Nota:** Cuando un constructor esté a punto de quedarse sin ladrillos, se oirá un chasquido. ¡Escucha atentamente!

Perforador: Este Lemming cavará horizontalmente y sólo lo hará si tiene delante una superficie adecuada. Tan pronto como atraviese el muro que está excavando, se detendrá y se convertirá otra vez en un caminante (también se detendrá si se topa con una sustancia que no pueda excavar, en cuyo caso se dará la vuelta). **Nota:** Los Lemmings no pueden excavar en todas las superficies. La excepción más notable es el acero, que aparece en pantalla con aspecto de láminas grises oxidadas sin brillo.



Minero: Provoca que el Lemming en cuestión disponga inmediatamente de un pico y cave diagonalmente hacia abajo en la dirección en la que mira. Los mineros cavarán hasta quedarse sin material de excavación. Generalmente, con un poco de suerte después caen de su pequeño túnel en una parte inferior sólida. Los Lemmings no pueden perforar el acero.

Excavador: Provoca que el Lemming comience inmediatamente a cavar verticalmente. Si el Lemming se queda sin material que excavar, simplemente caerá por el agujero que ha creado. Los Lemmings no pueden perforar el acero.

Aumentar el flujo de Lemmings: Este icono provocará que los Lemmings caigan por la trampilla a un ritmo superior.

Reducir el flujo de Lemmings: Este icono reducirá el ritmo de salida de los Lemmings por la trampilla. Los cambios se reflejarán en el número que aparece sobre el icono de aumento. **Nota:** No puedes reducir el flujo de Lemming más del índice original representado por el número que aparece en la parte superior de este icono.

Garras: Pausa. Congela la acción y te brinda la oportunidad de planear las cosas detenidamente o echar un vistazo al nivel. Puedes seleccionar los iconos de habilidad y asignarlos a un Lemming mientras la partida está en pausa, pero los Lemmings y el reloj no se moverán.

Avance rápido: Si pulsas este icono, la velocidad de todos los elementos presentes en la pantalla aumentará hasta que vuelvas a pulsar el icono. Es útil cuando tus Lemmings tienen por delante un largo camino.

Apocalipsis: Convierte a todos los Lemmings en pedacitos. Utiliza este icono si no hay esperanzas de completar el nivel. Podrás disfrutar de un espectáculo *pirolemming* y además es



una buena forma de aliviar la tensión. Nota: ¡Para activarlo tienes que hacer doble clic!

Como posiblemente ya habrás descubierto, para asignar una habilidad a un Lemming tienes que pulsar sobre el icono de la habilidad concreta y después pulsar sobre un Lemming con el puntero del ratón. El Lemming en cuestión comenzará inmediatamente a realizar la actividad que le has asignado. Las únicas excepciones a esta regla son las habilidades Escalador y Descenso. Un Lemming al que se ha asignado una de estas habilidades no hará uso de ellas hasta que se enfrente a un muro vertical o un precipicio. Un Lemming al que se le concede las habilidades de un Escalador o un Descenso se convierte en un atleta, y así se identificará cuando lo resaltes con el puntero.

Nota importante: Dispones de una provisión limitada de cada habilidad para cada nivel. La cantidad que aparece sobre cada icono indica el número de veces que puedes utilizar cada habilidad. Un espacio en blanco encima del icono indica que ya no puedes usar más una determinada habilidad.

El número que aparece sobre el signo menos grande (icono de reducción del flujo de Lemmings) es el índice de salida original de Lemmings para ese nivel. El número que aparece sobre el signo más grande (icono de aumento del flujo de Lemmings) es el índice de salida actual de Lemmings en ese nivel. Por supuesto, puedes ajustar la proporción de Lemmings que aparecen en el nivel si pulsas los signos más o menos. Sin embargo, nunca podrás situar el índice por debajo de la proporción de salida original. Un índice de salida de 1 supone una progresión muy gradual de Lemmings, aproximadamente



uno cada dos o tres segundos. Un índice de salida de 99 supone un flujo muy rápido de Lemmings, ¡simplemente caen y caen!

CONTROL DE LOS LEMMINGS

Para conseguir que un Lemming lleve a cabo una tarea, en primer lugar tienes que resaltar la habilidad deseada pulsando sobre la zona adecuada del panel de control. Después, desplaza el puntero hasta el Lemming deseado (llegados a este punto, el puntero se convertirá en un cuadro que enmarcará al Lemming) y a continuación pulsa el botón del ratón para asignar la habilidad al Lemming seleccionado. Asegúrate de que la habilidad que intentas asignar está disponible, porque de lo contrario no ocurrirá nada.

Algunas veces los Lemmings se amontonarán tanto que no podrás distinguirlos y, como puedes suponer, no es muy sencillo seleccionar un Lemming concreto en esas circunstancias. Sin embargo, si pulsas la tecla Control (Ctrl) en el teclado mientras asignas una habilidad, se adjudicará a un Lemming que sea un caminante (p. ej. que no excave, construya, etc.).

Recuerda que algunos niveles de juego son más anchos que el monitor, así que no le quites ojo al minimapa que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla para ver qué hacen los Lemmings que no aparecen en pantalla.

Para desplazar la ventana de juego de Lemmings hacia adelante y hacia atrás sólo tienes que pulsar las flechas que se encuentran en ambos extremos de la barra de desplazamiento, que está debajo de la pantalla de juego. Si es demasiado lento para ti, pulsa el botón de desplazamiento que hay entre las dos



flechas y arrástralo a la izquierda o la derecha. Si de verdad tienes prisa, puedes pulsar en el minimapa para ajustar la posición de la pantalla.

Controles del teclado:

Es posible que en ocasiones prefieras activar algunos de los comandos de los Lemmings utilizando el teclado. Esto resulta especialmente útil cuando la acción en pantalla se está volviendo frenética y quieres detener el juego inmediatamente sin mover el ratón. Los comandos que puedes activar desde el teclado corresponden a las siguientes teclas:

- 1** – selecciona la habilidad “Escalador”.
- 2** – selecciona la habilidad “Descenso”.
- 3** – selecciona la habilidad “Bombardero”.
- 4** – selecciona la habilidad “Obstáculo”.
- 5** – selecciona la habilidad “Constructor”.
- 6** – selecciona la habilidad “Perforador”.
- 7** – selecciona la habilidad “Minero”.
- 8** – selecciona la habilidad “Excavador”.
- +** (tecla más) – aumenta el flujo de Lemmings.
- (tecla menos) – reduce el flujo de Lemmings.
- 9** – detiene la partida.
- 0** – activa el avance rápido.
- P** – detiene la partida.
- CTRL (Control)** – garantiza que una habilidad se asigna a un caminante cuando los Lemmings están amontonados.
- F1** – abre el menú “Ayuda” si necesitas consejo.

PANTALLA DE FINALIZACIÓN DE NIVEL

Esta pantalla aparece cuando has terminado un nivel, ¡de una manera u otra! Llegados a este punto, el ordenador calcula



todos los Lemmings que te fueron confiados, ya estén vivos, en el cielo Lemming, triturados o de cualquier otra manera. Después, el ordenador decide si tu actuación como salvador de los Lemmings ha sido lo suficientemente buena como para dejarte pasar al siguiente nivel y te da un mensaje de ánimo.

También observarás tres mensajes más que puedes señalar y pulsar. Son los siguientes:

Next level (Siguiete nivel): Aparece si has completado con éxito el nivel anterior. Si no has conseguido salvar el número de Lemmings exigido, podrás seleccionar **Replay Level** (Volver a jugar el nivel) y así tendrás otra oportunidad.

Action Replay (Repetición de la acción): Con esta opción podrás reiniciar el nivel actual desde el principio y volver a ver cómo has realizado todas las acciones. En cualquier momento de la repetición puedes pulsar el ratón y volver a tomar el control manual de la partida.

Choose level (Seleccionar nivel): Te lleva de nuevo a la pantalla de selección de nivel.

Pull down menu (Menú desplegable): Estas opciones también se pueden elegir utilizando el menú desplegable que aparece en la parte superior de la pantalla. Para echarle un vistazo sólo tienes que pulsar sobre encima y mover el ratón hacia abajo. Una vez hayas leído las opciones que te presenta, puedes seleccionar una si la resaltas con el ratón y después sueltas el botón. El menú disponible en esta pantalla es el siguiente:

File (Archivo): Si despliegas este menú aparecerán las opciones “**Next level**” (Siguiete nivel), para acceder al siguiente nivel cuando hayas completado el precedente), “**Choose level**” (Seleccionar nivel), para acceder a la pantalla de selección de nivel), “**Action replay of last level**” (Repetición de la acción del último nivel), para repetir el nivel



incluyendo todas tus acciones; para volver a tomar el control manual de la partida sólo tienes que pulsar el botón del ratón) o “Exit” (Salir); para abandonar el juego por completo).

CONSEJOS Y PISTAS

1. Si tu solución te parece demasiado compleja, intenta buscar una más sencilla (excepto en los niveles superiores, en los que la solución es más difícil de lo que parece).
2. Una forma de evitar que los Lemmings caminen errantes (aparte del método obvio de los dos obstáculos) es cavar un agujero lo bastante profundo para atraparlos y, a continuación, conseguir que el excavador construya para que no se salga de la pantalla.
3. Un obstáculo con flechas sólo se puede perforar en la dirección que indican las flechas. Por ejemplo, si en una montaña hay flechas que van de la izquierda a la derecha, quiere decir que un Lemming perforador tan sólo puede excavar desde la izquierda hacia la derecha. No podrá hacerlo en dirección contraria.
4. Puedes “alargar” un puente si esperas a que el constructor dé un paso o dos antes de hacerle construir de nuevo.
5. La mayor parte del tiempo sólo tendrás que centrar tu atención en un Lemming. Por supuesto, eso no significa que la multitarea no sea siempre útil...
6. No existe ningún consejo número 6.
7. Cuando te enfrentes por primera vez a la pantalla del juego, detén la partida y echa un vistazo a todo el nivel mientras planeas tu estrategia antes de comenzar a jugar.
8. Los Lemmings son grandes contorsionistas y pueden meterse por el hueco más pequeño. Esto puede ser útil, pero es posible que termine resultando de lo más molesto.



9. Cuando algunos Lemmings interactúan con distintas habilidades, pueden ocurrir cosas extrañas y maravillosas. ¡Haz la prueba!

10. Con la excepción del obstáculo, un Lemming que lleve a cabo una tarea puede realizar otra. Esto también resulta extremadamente útil.

11. ¡Recuerda que un simple píxel puede suponer la diferencia entre un Lemming aplastado y un Lemming que se aleja vivo y coleando!

12. Si no puedes volar tu obstáculo, siempre puedes intentar “rodearlo”.

13. Asegúrate de que tienes suficientes cosas para picar a mano. ¡Una partida larga puede despertarte el gusanillo!

14. Intenta no jugar a Lemmings durante más de 20 horas seguidas. Puede que tus ojos comiencen a salirse de las órbitas.

COPYRIGHT

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment.

Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and

program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such

marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.



The product LEMMINGS FOR WINDOWS, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd. LEMMINGS FOR WINDOWS cover illustration is Copyright © 1995 Psygnosis Ltd. Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ Tel: 0151 707 2333 Psygnosis Ltd (US Office), 675 Massachusetts Avenue, Cambridge, MA 02139 USA Tel 617 497 7794

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the `Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a `Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to Psygnosis Ltd for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for `Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product.

If disks have been destroyed by a `Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to Psygnosis Ltd. The Psygnosis Ltd warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.

WARRANTY (USA)

Psygnosis warrants for a period of 30 days from the date of purchase that this software product is free of defects in workmanship and material.

In the event that this software product proves defective within that time period, Psygnosis will repair or replace the software product or refund your purchase price at our option.

THIS LIMITED WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE PSYGNOSIS. ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE



LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN WARRANTY. PSYGNOSIS SHALL IN NO EVENT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OF OR THE INABILITY TO USE ANY OF OUR SOFTWARE PRODUCTS.

Some states do not allow the exclusion of special, incidental or consequential damages or the limitation on duration of implied warranties so the above exclusion and limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from state to state.