SNSP-LE-NOE



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

Vielen Dank . . .

für den Erwerb des Sunsoft-Spiels Lemmings.

Bitte lesen Sie diese Anleitung genau durch, bevor Sie zu spielen beginnen. Wenn Sie dieses tun, werden Sie mehr Lemmings retten können! Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort auf. Die hilflosen Geschöpfe verlassen sich auf Sie!

Inhalt

Was ist ein Lemming?	2
Wie Sie das Spiel starten	3
I-Spieler-Modus	4
Lösen der Aufgaben	5
2-Spieler-Modus	6
Passwort	8
Fortsetzung	9
Sound-Test	9
Benutzung des Joy-Pads	10
Bild-Menü	12
Fertigkeiten und/oder Aufgaben	14
Andere Aktionen	16
Grundkommandos	17
Tips und Tricks	18
Auflösungen	19
Die "Sunsoft-Bonus-Fünf"	21
Passwörter	22



WAS IST EIN LEMMING?



Lemmings sind Nagetiere, die in Nord-Europa leben. Alle paar Jahre geschieht das Unglaubliche: nachdem die Tiere sich über Jahre hinweg sehr schnell vermehrten, wandern sie über große Strecken hinweg auf der Suche nach einer neuen Heimat. Das einzige, was für einen Lemming bei dieser Wanderung wichtig ist, ist dem wandernden Ersten zu folgen, wohin er auch geht, einer nach dem anderen. Wohin sie ziehen, fragen Sie? In einem nahezu hypnotischen Stadium stürzen sie sich zu Tausenden gedankenlos in die See, ihrer Vernichtung entgegen.

Dies ist Ihre Chance, an einem Naturphänomen teilzunehmen und vielleicht ein Puzzel, an dem sich schon mancher den Kopf zerbrochen hat, zu lösen.

UNSERE DEFINITION

LEM-MING (Lem-ming): reizende, nur unglaublich dumme, wilde Geschöpfe, verloren in einem Labyrinth voller Schwierigkeiten. Wissentlich steigen sie auf Klippen, wandern schutzlos durch gefährliche Passagen und ertrinken in den unzähligen Wasserlöchern. Ohne Ihre Hilfe haben sie keine Überlebenschance.

AUF GEHT'S!

Lemmings sind vielleicht gedankenlos, aber glücklicherweise mit speziellen Fähigkeiten ausgestattet, die Sie in ihnen nur wachrütteln müssen, damit sie sicher ihren Weg durch gefährliche Gegenden bahnen können.

Ein erfahrener Spieler weiß genau, wo und wann er einem Lemming zu einer Aktion anregen muß, bei der er sichere Pfade zum Ausgang bauen und den Rest seiner Kumpel retten kann. Ihr Erfolg wird an der Anzahl der geretteten Lemmings gemessen.

Es wird Ihren gesamten Intellekt in Anspruch nehmen, um so viele Lemmings wie möglich vor dem scheinbar sicheren (grausamen) Schicksal zu retten! Wenn Sie Horden dieser reizenden kleinen Kameraden in ihr trauriges Schicksal marschieren sehen, wird ein Schuldgefühl nicht ihr einziges Gefühl sein - es wird zu einer Besessenheit führen...

WIE SIE DAS SPIEL STARTEN

Die Anzahl der Lemmings, die zu retten sind, um den nächsten Level zu erreichen, ist in jedem Level eine andere. Jedoch wird die höchste zu rettende Zahl 100 Tiere sein.

Der Spieler muß in einem Zeitlimit verschiedene Fertigkeiten einzelnen Lemmings zuteilen, damit diese die restlichen Lemminge wohlbehütet ans Ziel bringen.

Sobald die Lemmings aus der Falltür gefallen sind, fangen Sie an zu laufen, und zwar entweder auf die linke oder auf die rechte Seite. Wenn sie gegen irgendetwas laufen, ändern sie sofort von selbst die Laufrichtung. Alles, was sie tun, ist geradeaus zu laufen, auch wenn es zum eigenen Untergang führt.



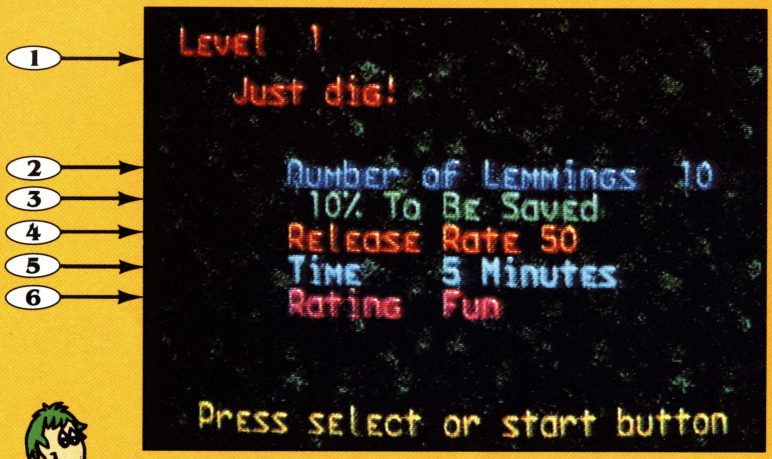
Legen Sie die Kassette ein, und starten Sie danach Ihr System. Sie werden nun ein kleines Demo sehen; danach erscheint folgendes Titelbild:



Bewegen Sie nun den Cursor mit dem D-Knopf (Richtungszeiger) nach oben oder unten, und wählen Sie ein I-Spieler oder 2-Spieler-Spiel und/oder die Passwort-Funktion durch Drücken des Start-Knopfes aus.

1-SPIELER-MODUS

Wenn Sie den 1-Spieler-Modus gewählt haben, sehen Sie jetzt das folgende Bild:





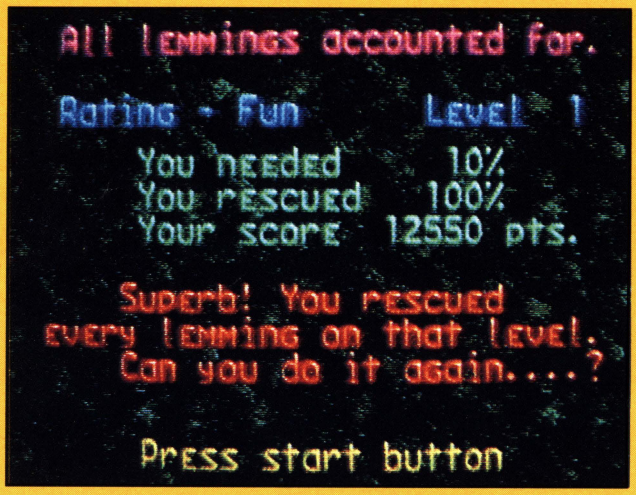
Wählen Sie jetzt einen der 4 Schwierigkeitsgrade durch Drücken des Select-Knopfes aus:

FUN TRICKY TAXING MAYHEM

Der Schwierigkeitsgrad FUN ist hierbei der leichteste und MAYHEM der schwierigste.

1) Name und Nummer des Levels, den Sie spielen wollen In einigen Fällen weist der Name der Levels auf die Tätigkeit in diesem hin (z. B. Just Dig! - Digger werden hier benötigt.)
2) Die Anzahl der Lemmings, die aus der Falltür fallen werden.
3) Die Prozentzahl der zu rettenden Lemmings, um den nächsten Level zu erreichen.
4) Die minimale Geschwindigkeit, in der die Lemmings aus der Falltür fallen werden. Diese Geschwindigkeit kann beschleunigt und verlangsamt, jedoch nie unter das Minimum eingestellt werden.
5) Zeitlimit, in dem Sie den Level schaffen müssen.
6) Welchen Schwierigkeitsgrad Sie gewählt haben.

LÖSEN DER AUFGABEN



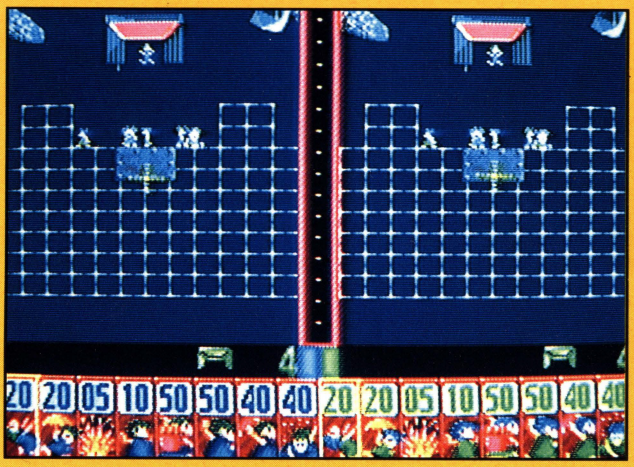


Egal, ob Sie einen Level erfolgreich oder weniger erfolgreich beendet haben, es wird immer dasselbe Bild erscheinen. Auf diesem Bild sehen Sie, wieviele Lemmings Sie retten sollten und wieviele Sie gerettet haben. Es wird Ihnen weiterhin die erreichte Punktzahl angezeigt. Wenn Sie die Runde nicht gelöst haben, wird Ihnen die Chance gegeben, es nochmal zu versuchen. Wenn Sie es geschafft haben, werden sie in den nächsten Level geleitet, indem Sie die Start-Taste drücken.

Alle Lemmings müssen vom Bildschirm verschwunden sein, um in einen neuen Level zu gelangen. Die übriggebliebenen Blocker und Gefangenen müssen eliminiert werden.

Es gibt insgesamt 125 Levels im 1-Spieler-Modus.

2-SPIELER-MODUS





Der Bildschirm wird in zwei Hälften geteilt. Die linke Hälfte des Bildschirms kontrolliert der Spieler mit dem linken Controller. Er ist für die Sicherheit der blau angezogenen Lemmings zuständig.

Entsprechend wird die rechte Hälfte des Bildschirms mit dem rechten Controller kontrolliert. Dieser Spieler ist für die Sicherheit der grün angezogenen Lemmings zuständig.

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels die gleiche Anzahl an Lemmings.

Im ersten Level werden 40 BLAUE und 40 GRÜNE Lemmings erscheinen. Die jeweils geretteten Lemmings werden im nächsten Level zu den üblichen 40 hinzugerechnet.

Beispiel:

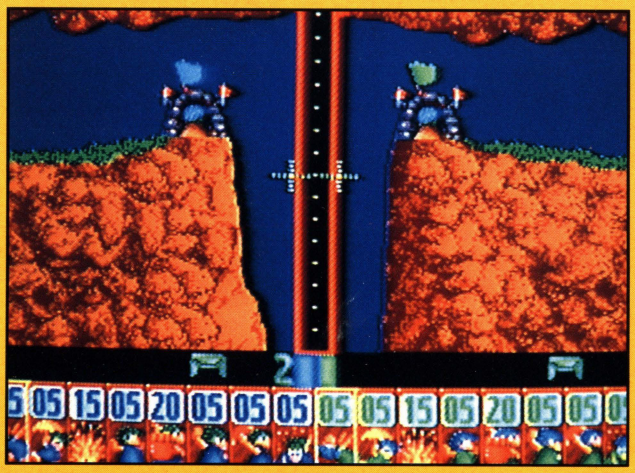
Start: 40 (GRÜNE) Lemmings
40 (BLAUE) Lemmings

#Gerettet: 15 (GRÜNE) Lemmings
12 (BLAUE) Lemmings

Nächster Level: 55 (GRÜNE) Lemmings
52 (BLAUE) Lemmings

Bemerkung: Die Höchstanzahl der zu rettenden Lemmings beträgt 80 Lemmings. Sie werden nie mehr als 80 Lemmings zur Verfügung haben.

Damit jeder Spieler das Spiel aus seiner Perspektive sehen kann, ist der Bildschirm geteilt. Dieses gestattet jedem Spieler, seine Lemmings überall auf dem Spielfeld zu kontrollieren.



2-SPIELER-MODUS (Fortsetzung)

In jedem Level gibt es einen BLAUEN und einen GRÜNEN Ausgang. Die Aufgabe besteht darin, Ihre Lemmings zu dem entsprechenden Ausgang zu führen, während Sie Ihre Lemmings benutzen, um den Gegner daran zu hindern, seine Lemmings zu seinem Ausgang zu führen. Es ist möglich, die Lemminge Ihres Mitspielers durch den eigenen Ausgang zu retten und so das Spiel zu gewinnen. Sie können aber nicht die gegnerischen Lemmings kontrollieren.



TIP: Beobachten Sie den gegnerischen Bildschirm, achten Sie darauf, wie ihr Gegner plant, seine Lemmings zum Ausgang zu steuern, und starten Sie Ihre Verteidigung.

PASSWORT

Das Paßwort des folgenden Levels wird jeweils nach erfolgreicher Beendigung des vorhergehenden Levels ausgegeben. Nachdem Sie einen Level beendet haben, erscheint die Bewertung auf dem Bildschirm. Drücken Sie auf den Start-Knopf, um das Paßwort zu sehen. Schreiben Sie sich das Paßwort auf, und bewahren Sie dieses an einem sicheren Ort auf, damit Sie später an der gleichen Stelle weiterspielen können, ohne nochmals von vorne beginnen zu müssen (Eine Paßwortliste zum Eintragen ist am Ende dieser Anleitung vorbereitet).

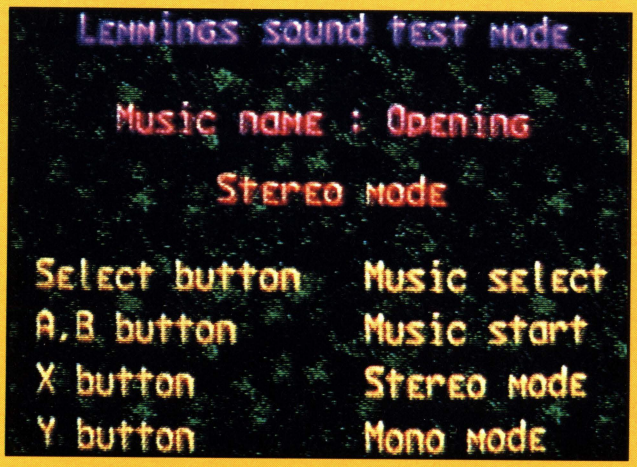
Um später an der gleichen Stelle weiterspielen zu können, wählen Sie die Option "Paßwort" aus. Das Paßwortbild wird dann erscheinen. Wählen Sie die Buchstaben des Paßwortes mit dem D-Knopf und durch Drücken des A-oder B-Knopfes aus. Der X und Y-Knopf ist dazu da, um den Cursor nach rechts und links zu bewegen. Wenn Sie das Paßwort eingegeben haben, drücken Sie den Start-Knopf. Sie können dann das Spiel in dem Level weiterspielen, in dem Sie es beendet haben.

FORTSETZUNG

Wenn Sie einen Level nicht gelöst haben, wird ihnen nach der Punktestandanzeige die Möglichkeit gegeben, den Level nochmals zu lösen. Sie haben 10 Sekunden Zeit, sich dahingehend zu entscheiden. Wenn Sie es nochmals versuchen möchten, dann drücken Sie die Start-Taste innerhalb dieser 10 Sekunden. Wenn Sie sich dagegen entscheiden, startet das Spiel automatisch neu.

Wenn Sie Levels spielen möchten, die Sie bereits gelöst haben, können Sie dieses nur vorn Titelbild aus. Wählen Sie einen beliebigen Level durch den Richtungszeiger "RECHTS" und "LINKS". Sie können allerdings nur Level spielen, die Sie bereits gelöst haben.

SOUND-TEST

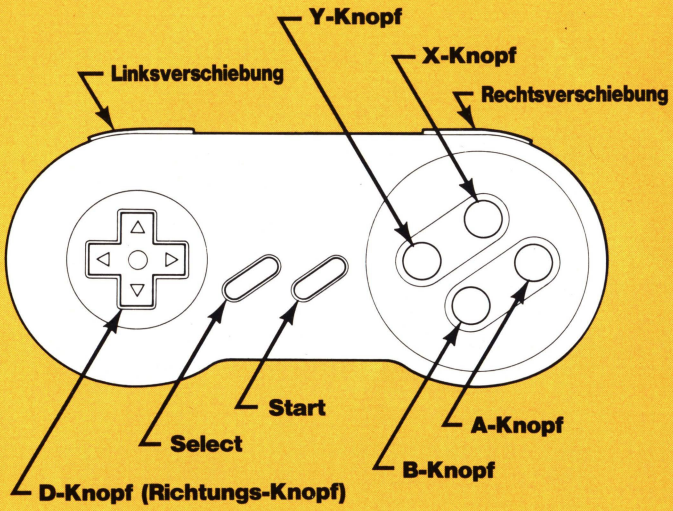




Drücken Sie den Select-und Startknopf, während das Titelbild erscheint. Wählen Sie "Sound-Test", um die Musik aller Levels auszuprobieren. Sie können nur Teilstücke der Musik eines Levels hören, nicht jedoch das gesamte Stück. Um dies zu beenden, drücken Sie den Start-Knopf.

BENUTZUNG DES JOY-PADS

Drücken Sie den Start- und den Select-Knopf, wenn das Titelbild erscheint, um den Joy Pad einzustellen. Wählen Sie entweder Pad 1 oder Pad 2 aus, um es für Sie komfortabler einzustellen. Falls Sie nichts einstellen möchten, ist das Joy-Pad so eingestellt:



Links oben - Drücken Sie diesen Knopf, um den Bildschirm nach links zu verschieben.

Rechts oben - Drücken Sie diesen Knopf, um den Bildschirm nach rechts zu verschieben.

L-oben oder R-oben + B-Knopf = Geschwindigkeit der Verschiebung wird erhöht.

D-Knopf - Bewegt den Cursor in alle Richtungen
- Verschiebt den Bildschirm nach rechts und links.

D-Knopf + B-Knopf = Cursorgeschwindigkeit erhöht sich.

Select-Knopf - Wird in Verbindung mit anderen Knöpfen benutzt.

Select + Start = Neustart eines Levels (Während eines Spiels)

Start-Knopf - Drücken Sie diesen, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diesen, wenn Sie eine Pause während des Spieles wünschen (Gibt Ihnen Zeit zum Nachdenken)

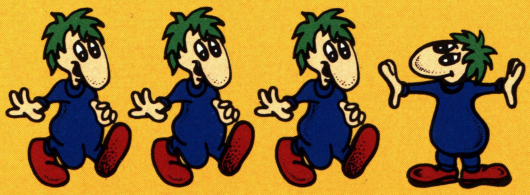
X-Knopf - Bewegt den "Auswahlrahmen" der Lemmingfähigkeiten (unten auf dem Bildschirm) nach rechts.

Y-Knopf - Bewegt den "Auswahlrahmen" der Lemmingfähigkeiten (unten auf dem Bildschirm) nach links.

Cursor + A-Knopf - Wählt die entsprechende Fertigkeit eines Lemmings aus (wenn der Cursor auf diesem Fertigkeitsfeld steht).
- Teilt einem Lemming die ausgewählte Fertigkeit zu (wenn der Cursor direkt auf den entsprechenden Lemming zeigt).
- Verschiebt den Bildschirm auf Ebenen des Spielplanes (wenn der Cursor auf einer gewünschten Position der Karte des Spielplanes steht).
- Erhöht oder vermindert die Geschwindigkeit der "Fallrate" der Lemmings (wenn der Cursor über "+" oder "−" steht).

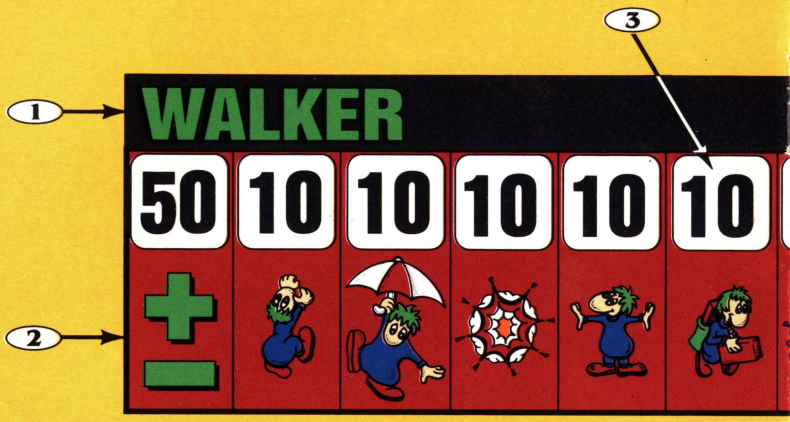
Cursor + A-Knopf (zweimal gedrückt) - Vernichtet alle Lemmings, die sich im Spiel befinden (wenn sich der Cursor auf dem "Lemmings Bomb"-Feld befindet).

B-Knopf - Wird in Verwendung mit anderen Knöpfen gebraucht.





BILDMENÜ



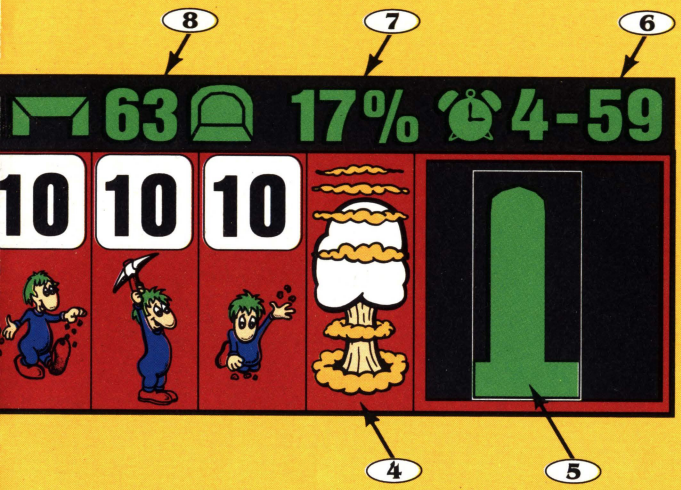


1) Zeigt die Fähigkeiten eines Lemmings, über dem der Cursor steht.

2) Das ist die Lemming-"Ausfallrate"
   - Cursor und A-Knopf zusammen gedrückt ergeben eine Erhöhung (+) oder Verminderung (−) dieser Rate.

3) Die Höchstanzahl der in einem Level gegebenen Fertigkeiten der Lemmings
   - wenn hier keine Zahl vorhanden ist, kann diese Fähigkeit in diesem Level nicht (mehr) benutzt werden.

4) Lemming Bomb
   - Setzen Sie den Cursor auf dieses Bild und drücken Sie den A-Knopf 2x, um alle Lemmings in diesem Level zu eliminieren.



5) Level Karte
   - Der Kasten in der Karte zeigt Ihnen, welchen Teil des Levels sie gerade auf dem Bildschirm sehen.

   - Sie können schneller einen Ortswechsel vornehmen, indem Sie den Cursor an einem beliebigen Punkt auf dieser Karte plazieren und dann den A-Knopf drücken. Und schon sehen Sie den gewünschten Ausschnitt auf dem Bildschirm.

6) Zeit
   - Lösen Sie den Level, bevor die Zeit knapp wird. Die Zeit hängt vom Level und vom Schwierigkeitsgrad ab.

7) Prozentzahl der geretteten Lemmings
   - Zeigt die prozentuale Anzahl der Lemmings an, die den Ausgang passiert haben.

8) Anzahl der Lemmings, die sich noch im Spiel befinden.

FERTIGKEITEN UND/ODER AUFGABEN

Fertigkeiten und Aufgaben sind in den einzelnen Levels in ihrer Anzahl begrenzt, Builder können nicht immer oder nur in bestimmter Anzahl benutzt werden. Sie müssen sich die einzelnen Fertigkeiten bewahren und sie weise einsetzten, um die Lemmings zu retten.



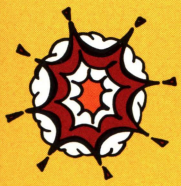
CLIMBER

Der Lemming, dem Sie diese Fertigkeit zugeteilt haben, erklettert alles Senkrechtstehende, das ihm im Weg ist. Einmal gewählt, wird dieser Lemming alles erklimmen, was ihm im Weg steht, den ganzen Level lang, bis zu bitteren Ende. Wenn Sie ihn zum Beispiel irgendwann später zum Gräber machen, gräbt er, um danach wieder die Hindernisse zu besteigen, die sich ihm in den Weg stellen.



FLOATER

Wenn Sie einem Lemming diese Fähigkeit zuordnen, wird dieser aus Höhen fallen können, aus die ein normaler Lemming nie überleben würde. Diese Fähigkeit muß ihm SPÄTESTENS WÄHREND DES FALLS zugeordnet werden. Einmal gewählt, wird er sich immer an diese Fähigkeit erinnern (siehe Climber)



BOMBER

Wenn Sie diese Aufgabe einem Lemming geben, wird dieser explodieren und sowohl Hindernisse als auch Stücke auf dem Spielfeld vernichten. Er wird dabei andere Lemmings nicht verletzten. Einmal gewählt wird er bis 5 zählen und dann explodieren.

BLOCKER

Falls Sie einem Lemming diese Aufgabe geben, wird er die anderen Lemmings daran hindern, an ihm vorbeizulaufen.



BUILDER

Wenn Sie diese Fertigkeit einem Lemming zuteilen, wird dieser eine Brücke diagonal hach oben bauen Er baut diese Brücke in Blickrichtung. Er baut aber nur jeweils 12 Stufen, bevor er aufhört und weiter seines Weges geht (oder in die Tiefe stürzt...).



BASHER

Wenn Sie diese Fertigkeit auswählen, wird ihr Lemming ein Hindernis, das vor ihm steht, senkrecht durchgraben. Wenn dieses geschafft ist, wird er sich nicht mehr an diese Fertigkeit erinnern und weitermarschieren. D. h. es kann immer nur ein Hindernis durchgraben werden. Auch kann einem grabenden Lemming eine neue Aufgabe zugeteilt werden. Er wird des Graben dann sofort einstellen.



MINER

Wenn Sie einem Lemming diese Fertigkeit geben, wird er mit einer Spitzhacke einen Tunnel diagonal nach unten graben (natürlich auch in Blickrichtung des Lemmings). Ihm kann natürlich auch eine andere Fertigkeit während des Tunnelbauens zugeordnet werden... (siehe Basher).



DIGGER



Wenn Sie diese Fertigkeit auswählen, wird ihr Lemming einen Tunnel senkrecht nach unten durch ein Hindernis graben. Einige Hindernisse können allerdings nicht durchgraben werden. Ihm kann natürlich auch eine andere Fertigkeit während des Grabens zugeordnet werden (siehe Busher).

ANDERE AKTIONEN

Folgende Aktionen sind nicht im Bild-Menü vorhanden. Darum können sie nicht ausgewählt werden. Sie werden jedoch angezeigt, wenn sich der Cursor über eimem Lemming befindet, der gerade keine Fertigkeit ausübt. Die folgenden Beschreibungen werden dann im Bild-Menü angegeben.

Walker - Lemmings, die nur über den Bildschirm laufen.

Jumper - Lemmings, die auf einem schmalen Pfad über einem Abgrund laufen.

Flipper - Ein Climber, der gerade nicht klettert.

Waver - Ein Builder, der mit dem Bauen fertig ist.

Athlete - Ein Lemming, dem mehrere Fertigkeiten zugeordnet wurden (z. B. ein Climber und ein Floater).

ANDERE WISSENSWERTE DINGE

Metall (dargestellt durch rechteckige Platten). Häufig werden Flüssigkeiten von ihnen begrenzt, kann nicht durchgraben oder weggesprengt werden.

Builder hören auf, eine Treppe zu bauen:

1) Wenn die Steine (12 Stück) alle aufgebraucht sind.
2) Wenn die Brücke einen soliden Gegenstand berührt.
3) Wenn sich der Lemming während des Bauens den Kopf stößt.

Miner und Digger graben sich immer weiter durch die Erdschicht, bis sie sie durchstoßen haben und zu Boden fallen.

Basher graben immer weiter, bis vor ihnen kein Material zum Graben mehr da ist.

Lemmings, denen die Fähigkeiten eines Climbers oder Floaters zugeordnet wurden, erinnern sich innerhalb des Levels immer wieder an diese Fähigkeiten, bis sie den Level beendet haben, oder bis sie zugrunde gehen.
Alle anderen Eigenschaften beginnen zu dem Zeitpunkt, an dem sie ausgewählt wurden - kontrollieren Sie genau, ob es auch etwas zum Graben gibt bevor Sie einem Lemming die Anweisung geben; falls es nämlich nichts zum Graben gibt, gibt der Lemming diese Tätigkeit auf und eine Fähigkeit ist vertan...

Ein Blocker hindert andere Lemmings nur dann am Passieren, wenn sie seine Hände berühren.

GRUNDKOMMANDOS

Beispiele:

1. Situation: Mächtige Klippen.

1. Lösung: Geben Sie einem Blocker das Kommando, alle Lemmings daran zu hindern, über die Klippe zu springen.

2. Lösung: Befehlen Sie den Lemmings, sicher von den Klippen zu gleiten (Floater).

3. Lösung: Bauen Sie eine Brücke zur anderen Seite (Builder).

4. Lösung: Lassen Sie von einem Miner einen schrägen Durchgang zum Ausgang zu graben.



Oder benutzen Sie eine Kombination aus mehreren Fertigkeiten:

5. Lösung: Benutzen Sie einen Blocker, um die restlichen Lemmings daran zu hindern, von der Klippe zu fallen. Während ein Miner einen Tunnel nach unten anlegt. Dann befehlen Sie dem Miner eine Brücke über den Abgrund zum Ausgang zu bauen.

GRUNDKOMMANDOS Fortsetzung

2. Situation: Eine Wand blockiert den Weg.

1. Lösung: Wählen Sie einen Basher aus, der ein Loch durch die Wand graben soll.

2. Lösung: Befehlen Sie den Lemmingen, über die Wand zu klettern (Climber).

3. Lösung: Lassen Sie von einem Builder eine Brücke zum oberen Ende der Wand bauen.

Oder benutzen Sie eine Kombination aus einigen Fertigkeiten:



4. Lösung: Befehlen Sie zwei Lemmingen, über die Mauer zu klettern (Climber). Danach geben Sie dem ersten den Befehl, den zweiten zu blockieren (Blocker). Der zweite wiederum soll einen diagonalen Tunnel nach unten zu den "gefangenen" Lemmingen graben.

3. Situation: Eine Falle blockiert den Durchweg.

1. Lösung: Geben Sie einem Builder den Befehl, eine Brücke über die Falle hinweg zu bauen.

Oder benutzen Sie eine Kombination aus einigen Fertigkeiten:

2. Lösung: Befehlen Sie einem Miner vor der Falle einen Tunnel zu graben. Wechseln Sie den Miner in einen Brasher, um einen Tunnel unter der Falle hindurch zu bauen.

TIPS UND TRICKS

- Beachten Sie Ihre Zeit. Manchmal ist die Zeit schon zu Ende, bevor Sie alle Lemmings retten konnten. Um dieses zu verhindern, müssen Sie manchmal die Fallrate der Lemmings erhöhen.

- Wenn Ihnen ein nicht wieder gut zu machender Fehler unterlaufen ist und Sie nicht warten wollen, bis die Zeit zu Ende ist, dann wählen Sie Lemmings-Bomb und lassen alle Lemmings explodieren,

- Bomber können manchmal auch anstelle von Digger verwendet werden. Wenn ein Bomber explodiert, hinterläßt er ein kleines Loch. Wenn Sie diese immer wieder an derselben Stelle explodieren lassen, bildet

sich ein größeres Loch nach unten hin. Um besser kontrollieren zu können, wo ein Lemming explodiert, verwandeln Sie ihn erst einmal an der Stelle in einen Blocker, an der er später explodieren soll. Dann lassen Sie ihn explodieren.
Falls Sie keine Blocker haben sollten, müssen Sie den Zeitpunkt des Bombers genau abpassen.



- Manche Hindernisse haben einen Pfeil in eine bestimmte Richtung, d. h. diese Hindernisse können nur in Pfeilrichtung durchquert werden. Um dieses Hindernis zu überwinden, befehlen Sie erst einem Climber über dieses Hindernis hinweg zu steigen, danach muß er als Floater von diesem Hindernis herunterschweben, um dieses dann von der anderen Seite in Pfeilrichtung zu durchgraben (Basher).
- Builder bauen Brücken langsamer als andere Lemmings laufen. Befehlen Sie einem Blocker, die anderen Lemmings daran zu hindern, die unfertige Brücke zu betreten. Wenn die Brücke dann endlich fertig ist, wechseln Sie den Blocker in einen Bomber (Vorsicht: ist der Bomber zu nahe an der Brücke, können Teile mitgesprengt werden!!). ODER graben Sie unter ihm durch, so daß er den Boden verliert und zu Laufen anfängt Bedenken Sie: wenn Sie zu nah an der Brücke graben, können Sie diese ruinieren.

AUFLÖSUNGEN

Folgende Situationen haben manchen Spieler schon zum Grübeln gebracht! Wir haben sie hier mit ein paar Lösungsvorschlägen gesammelt, damit Sie Ihre kleinen Freunde - die Lemmings - besser retten können.

Level: 19 SCHWIERIGKEITSGRAD: TRICKY

1) Machen Sie aus dem ersten Lemming, der aus der Falltür kommt, einen Climber. Er klettert dann über die erste kleine Wand, geht die Treppe hoch, fällt in die Grube und klettert die Wand zum Ausgang hoch. Aber bevor er den Ausgang erreicht, verändern Sie ihn in einen Digger. Nachdem er so 4 bis 5 mal gegraben hat, wechseln Sie ihn in einen Builder. Wenn er einige Steine gelegt hat und an die Wand stößt, wird er wieder herumlaufen. Er dreht sich dann auf die linke Seite.

AUFLÖSUNGEN 2. Teil

2) Wenn er sich dann nach links bewegt, wechseln Sie ihn in einen Miner. Er wird dann einen Ausgang aus der Grube buddeln. Wenn er sich dann in der Grube befindet, verwandeln Sie ihn in einen Basher. Er gräbt dann einen Tunnel zu den anderen Lemmingen.



3) Versichern Sie sich, daß Sie aus dem einen Lemming einen Floater gemacht haben, ansonsten wird er die hohe Mauer auf der linken Seite emporsteigen und auf der anderen Seite hinunterfallen - und Platsch!

LEVEL: 23 SCHWIERIGKEITSGRAD: TRICKY

1) Befehlen Sie den ersten beiden Lemmingen, die mit dem Block in Verbindung kommen; ihn zu durchgraben (Basher). Wenn dies getan ist, werden 48 bis 52 Lemmings in der kleinen Grube auf der rechten Seite aufgesammelt.

2) Geben Sie irgendeinem Lemming, der durch den Tunnel der Basher geht; den Befehl des Climbers, so daß er dann aus der rechten kleinen Grube in Richtung Ausgang klettern kann.

3) Wenn der Climber in der Nähe des Ausgangs ist, wechseln Sie ihn in einen Digger um, und nach 4- bis 5-malige Graben in einen Builder. Wenn er dann wieder einige Steine gelegt hat und dann nach links geht, wechseln Sie ihn in einen Miner um.

4) Sie müssen auch diesen Lemming retten, um Ihre entsprechende Prozentzahl zu bekommen. Deshalb muß er versuchen; sich durch die kleine hölzerne Plattform durchzugraben und in die kleine Höhle darunter zu gelangen. Er wird dann nur noch einen kleinen Schwung benötigen, um in den großen zentralen Block zu gelangen (der mit dem Tunnel gräbt sich dann durch), dann wird er an der Seite hochklettern, sich den Kopf anstoßen, herunterfallen, sich umdrehen und sich dem Ausgang von der anderen Seite nähern (wenn alles korrekt erledigt wurde).

LEVEL: 20 SCHWIERIGETTSGRAD: MAYHEM

1) Verwandeln Sie den ersten Lemming in einen Basher, wenn er die Säule des kleinen Raumes auf der rechten oberen Seite des Bildschirms erreicht. Geben Sie dem zweiten Lemming den Befehl des Blockers, um die anderen vom ersten fernzuhalten,

2) Sobald er die beiden Säulen durchgraben hat, verwandeln Sie ihn in einen Builder. Er muß dann sofort mit dem Bauen anfangen, bevor er in den unteren Teil des Levels fällt, so daß er, wenn er den letzten Ziegel gelegt hat, sich umdreht und nach links weitermarschiert.
3) Bevor er jedoch den Blocker erreicht müssen Sie ihn in einen Miner verwandeln, damit er den Blocker untergräbt. Der Blocker verliert dann den Boden unter den Füßen und fängt wieder zu Laufen an. Der Miner wird weitergraben und auf der rechten Seite herunterfallen. Die restlichen Lemmings gehen über die Brücke und durch den Ausgang.
4) Der letzte Lemming, der über die Brücke geht, muß das Ende (hier trifft die Treppe die Plattform mit dem Ausgang) zerstören. Zu dem Zeitpunkt, an dem der letzte Lemming gerade die Treppe verlassen will, wechseln Sie ihn in einen Miner. Und nach dem ersten Schlag wird er durch die Treppe hindurchfallen.
5) So, jetzt haben Sie noch zwei Lemmings, die zum Ausgang wollen, übrig. Wechseln Sie beide in Climber, so daß sie die Plattform mit dem Ausgang erklettern können. Und fertig!

DIE "SUNSOFT BONUS FÜNF"

STOP! Anhalten! Sind Sie sicher, daß Sie alle Lemmings gerettet haben? Wenn Sie glauben, daß Sie alle Lemmings gerettet haben, haben wir für Sie noch mehr auf Lager! Das ist richtig. Sunsoft hat weitere 5 Bonus-Runden, die Sie erneut auf die Probe stellen sollen, hinzugefügt - und die haben es wirklich in sich!

Nur der genialste Denker mit unwahrscheinlich viel Intelligenz kann die wenigen letzten Nachzügler retten - und nur wenn diese auch gerettet wurden; kommt man in den Genuß des "Großen Finales" (und Ihr Gewissen bekommt nun endlich die wohlverdiente Ruhe),



PASSWÖRTER

	FUN	TRICKY
1. Level	EWKQCJK	SVZFJNM
2. Level	TWXZVRM	BNLDXVC
3. Level	JPJXFVW	FNGWLNW
4. Level	KTJGTJK	RWHTQBK
5. Level	HGNNNPX	GGVQQDZ
6. Level	HLLBCPQ	RTWHNTC
7. Level	XBVCKLL	FBMBPFD
8. Level	JWGWBBK	GTGCDKQ
9. Level	JJGKQPH	KSRXKVV
10. Level	PWKZSYL	TBHLCRC
11. Level	GGWWEXR	XVJKXBQ
12. Level	PPTDZZG	THRSZMF
13. Level	TPVSDSC	CVSDHLF
14. Level	QSPRKMK	WXLBGRP
15. Level	BXCHLQS	WZNFLWF
16. Level	VDGQWSX	FVHTNWW
17. Level	QGNLNFM	VVDRGWD
18. Level	DNPFVQR	SRXBPPV
19. Level	FQVKFHL	GRZHRDP
20. Level	RMHDGBX	XTMWFCP
21. Level	ZGBVCXV	FLMTVPH
22. Level	ZXBLWZK	KSGVVWK
23. Level	HTLDXLB	ZBPPBXG
24. Level	ZDGHTWD	WHCHBQV
25. Level	CFHXPSM	ZHDPGNV
26. Level	?	HVLXXTH
27. Level	CWLGDPT	STVNDPK
28. Level	WDNLSMJ	JFTQVSX
29. Level	WBZWWCB	SKKWS20
30. Level	WXRRTMV	5FLQQWR



TAXING	MAYHEM	SUNSOFT
LGJHTCD		
BWNQXRZ		RCQRFPZ
WGHQVRF	NNBLXNL	FBJJKJB
NRQKFRC	JLPMTPC	RHQHZDC
QRXZLSK	TNPPCLS	DTCZVMQ
VGPDDWR	RCPKPMD	VLQXPGC
HPKBCCX	GXZTLVK	
DSWLCTG	LSWHMHR	
GWGCJHK	SDRMFLF	
TNJVCGD	HSHQXPK	
XKBFSBD	CHBMWRT	
VKKCSFV	LNRGMXC	
SJKNWWS	WPSKBXN	
DQDGCBX	LPBDVJJ	
QTVGPTH	BGMLGSS	
PTFFLDS	CZLMVGD	
BPNRSH	CKVXLSQH	
JLGKBCC	CQSSXBQ	
PCVKZVR	MVRPMQJ	
QVWFKVZ		
NTHZDKJT	WQBCXL	
XQZSRDT	JVVFXWB	
PTPMJDV	BSLMGQZ	
LXTZBHP	MGGLXSF	
RLQGWSX	DXBZRVX	
MHKNCT	KBWQNKVK	
KWGCKWD	PTBGJWD	
RKVHCPS	HMGDJCQ	
MGVJBKZ	QZTJHSV	
QGSMMDH	~~ZTTGRFF~~	





GQLRCHF/GNNBJWV

WERTUNG







SUNSOFT®

250, Asahi, Kochino-cho, Konan
City, Aichi, 483 JAPAN

SunSoft® is a registered trademark of Sun Electronics Corporation. PSYGNOSIS and LEMMINGS™ and all related characters and logos are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Licensed in conjunction with JPI, Nintendo® and Super Nintendo Entertainment System®. are registered trademarks of Nintendo. © 1992 Sun Electronics Corporation.
Distributed by LAGUNA
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach, Germany

PRINTED IN JAPAN