



Lemmings



4/1995 und 5/1995

Save the Lemmings

Bei ihrer gefährlichen Wanderung durch 100 Levels brauchen die „Lemmings“ unbedingt Schützenhilfe vom Spieler am Joystick. Wir zeigen in unserem Longplay, wie Sie jeden Level lösen.

Lemmings sind kleine Nagetiere, die meist in großen Horden auftreten. Da sie nicht besonders intelligent sind, passiert es immer wieder, daß sich ganze Stämme selbst ausrotten. Im gleichnamigen Spiel von Psygnosis liegt es allein am Spieler, den kleinen Nagern bei der Suche zu helfen.

Die Fun-Level

In Level 1 genügt es, wenn sich ein Lemming an beliebiger Stelle senkrecht ins Erdreich gräbt. Sobald er die darunterliegende Etage erreicht hat, suchen sich alle anderen Nager automatisch den rettenden Ausgang.

Nachdem alle Lemmings in Level 2 mit Fallschirmen ausgerüstet wurden, gleiten sie unbeschadet in die Tiefe und wandern zum Exit.

Die Lemmings starten nun auf einer Hochebene in Level 3. Am rechten Ende der Plattform wird ein Stopper platziert, an dem die anderen Tiere wenden. Sie fallen von dieser Ebene am linken Rand auf die nächste Plattform. Weitere Stopper kommen ans linke Ende der dritten und ans rechte Ende der untersten Plattform, dann erreichen die Lemmings ohne Probleme den Ausgang.

Um in Level 4 eine Etage tiefer zu kommen, buddelt sich ein Lemming diagonal nach rechts unten durch die Erde. Auf Knopfdruck mutieren die Lemmings zu Klettermaxen und erklimmen die Wände. Nun marschieren sie zum Ausgang.

Lemmings, die sich vorwärts durchs Erdreich graben, heißen „Basher“ und sind in Level 5 gefragt. Sie legen den Weg durch Wände und Karogitter frei. So erreichen alle Figuren das Ziel.

Den dünnen Boden der oberen Ebene in Level 6 sprengt ein Lemming an beliebiger Stelle. Durch das Loch fallen alle anderen Nager in die Etage darunter. Dort platziert man einen Stopper an der rechten Wand und verwandelt den Lemming in eine Sprengladung. Jetzt entsteht ein weiteres Loch, durch das die Lemmings den heißersehten Ausgang erreichen.

Die Stufe und das Loch in Level 7 werden von Brückenbauern mit Stegen überbrückt. Fallen einige Lemmings in die Vertiefung kurz vor dem Ausgang, lassen sie sich mit der Brückenbau-Funktion aus dieser Falle befreien.

Level 8 ist kinderleicht! Der erste Lemming wird am rechten Ende des Spielabschnitts zum Stopper und schickt den Rest der Meute zum Ausgang.

Der erste Lemming gräbt sich in Level 9 rechts waagrecht durch die Säule. Der nächste Nager wird zum Stopper und bewahrt seine Kameraden vor der Todesmaschine. Hinter der Säule ist auch schon der Ausgang zu Level 10.

Der erste Lemming buddelt sich hier rechts vom Eingang senkrecht in die Erde, der zweite läuft noch durch das Loch und fällt – mit einem Fallschirm – auf der rechten Seite in die Tiefe. Unten angekommen, wird er vor dem Wasser zum Stopper. Nachdem sich die übrigen Lemminge in die Tiefe geschaufelt haben, laufen sie entweder direkt zum Ausgang oder kehren vorher am Stopper um.

Durch den Berg mit den Pfeilen in Level 11 können sich die Lemminge nur in Pfeilrichtung durchgraben. Deshalb klettern zwei Lemminge über den Berg. Sie springen, mit Regenschirmen ausgerüstet, auf der rechten Seite ab. Der erste Lemming wird auf der anderen Seite zum Stopper. Sein Kamerad wendet und kann in Pfeilrichtung den Berg unterhöhlen. Der Stopper wird nun gesprengt und die Gruppe wandert zum Exit.

Der zweite Lemming wird rechts vom Eingang des 12. Levels zum Stopper. Links des Eingangs wird ebenfalls ein Stopper positioniert. So sperrt man die Meute zwischen beiden „Barrieren“ ein. Der erste Lemming gräbt sich inzwischen durch das Hindernis. An dessen Ende baut er eine Brücke über den Abgrund, bis er ins Ziel laufen kann. Nun noch den rechten Stopper sprengen, und die Truppe wandert zum Ausgang.

Die Höhe der Plattform in Level 13 ist tödlich für die Nager. Senkrechtes Graben verringert die Fallhöhe so weit, daß die Lemminge den Sturz überstehen. Beachten Sie, daß die Lemminge so weit rechts wie möglich mit der Buddelei beginnen. Dann kommen alle Tiere heil ins Ziel.

Der zweite Lemming wird in Level 14 rechts vom Eingang zum Stopper. Er hält so die Meute zwischen sich und der linken Wand gefangen. Der Einzelkämpfer gräbt sich waagrecht durch das Hindernis und fällt auf den Boden. Er läuft zur rechten Wand und wendet dort. Nach zirka zwei Dritteln des Weges muß er mit dem Brückenbau beginnen. An der linken Wand angekommen, wendet er und baut rechts weiter. Der Lemming buddelt sich nun nur noch durch die zwei Hindernisse, und der Weg ist frei.

In Level 15 wird die Truppe auf dem Startplateau zwischen zwei Stoppern eingesperrt. Zuvor hat sich aber ein Lemming in Richtung Ausgang aufgemacht. Dieser untergräbt die zwei Hindernisse und überwindet den Abgrund als Brückenbauer. Das Loch im Gebälk repariert man ebenfalls mit einer Treppe und jagt den rechten Stopper in die Luft.

Rechts vor der Lava dient ein Stopper in Level 16 als Schutz. Unter der Brücke beginnt ein Lemming mit dem Bau eines Übergangs zur linken Seite. An der Wand wendet er und setzt seine Arbeit fort. Nun muß die Erscheinungsrate (Piktogramme mit Zeichen „+“ und „-“ in der Iconbar) der Lemminge hochgesetzt werden, da die neu erscheinenden Nager sonst von der Brücke stürzen würden. Den unteren Teil der Brücke beseitigt ein senkrecht grabender Lemming. Der Brückenbauer erreicht bald einige Säulen, durch die er sich horizontal den Weg freischaufelt. Am Ende der Metallplattform bastelt er eine weitere Brücke zu den nächsten Säulen. Durch die erste Säule wühlt er sich senkrecht durch. Zwischen beiden Säulen läßt er sich fallen und buddelt sich unten weiter nach rechts durch. Anschließend wird der vorhin zerstörte Brückenabschnitt wieder instandgesetzt, und die Lemminge machen sich nun auf den sicheren Weg zum Ziel.

In Level 17 gilt es, gezielt den Weg durch ein Labyrinth freizusprenge. Dazu werden an bestimmten Stellen Stopper aufgestellt und in die Luft gejagt. In der ersten Ebene steht die Lemming-Bombe über dem mittleren Abschnitt. Nun positionieren Sie einen Stopper an der rechten Wand der Zelle in Ebene 2. In der dritten Etage wird der Stopper an der linken Wand aktiviert und gesprengt. Im vierten und fünften Raum wird der Lemming an der rechten Wand angehalten und dient dann als Dynamitstange. Das war's!

In Level 18 läßt man die Lemminge nach rechts in ein ungefährliches Loch laufen. Während der erste Lemming sich waagrecht durchs Erdreich buddelt, hält das zweite Tier den Rest auf. Der Buddler errichtet anschließend eine Brücke über den Abgrund, gräbt sich erneut horizontal durch und erreicht so den Exit. Der Stopper wird beseitigt, und der Trupp folgt dem Wegbereiter.

Der erste Lemming wandert in Level 19 nach rechts. An den Bäumen kehrt er um und wird links vom Eingang zum Stopper. Der zweite gräbt sich waagrecht durch das Gehölz. Die folgende Wand erklimmen zwanzig Lemminge. Auf der Spitze der Erhebung wartet schon der Ausgang. Diese Gruppe reicht aus, um den Abschnitt zu lösen. Den Rest können Sie in die Luft sprengen.

Eine Ebene unter dem kleinen Anstieg beim Start von Level 20 buddelt sich der erste Nager diagonal ins Erdreich. Unten angekommen, graben sich die Lemminge waagrecht in den Hügel hinein. Ist der Durchbruch vollbracht, klettern sie über den Hügel. Um den grabenden Lemming zur Wende zu zwingen, wird er einfach zu einem Brückenbauer umfunktioniert. Der zweite Lemming darf nicht in das von seinem Vorgänger geschaffene Loch fallen. Er wird zum Kletterer und stürzt sich dann aus großer Höhe hinab. Kurz vor der Landung erhält er einen rettenden Fallschirm. Auf dem Boden angelangt, buddelt er sich sofort senkrecht in die Tiefe und bereitet so seinen gerade ankommenden Kameraden den Weg zum Exit.

In Level 21 marschieren die Lemminge durch das Karomuster nach rechts. Ganz oben gelangen die Nager mit Hilfe eines „Bashers“ ins Spinnennetz, aus dem sie sich über waagerechte und senkrechte Gänge den Weg zum Ausgang frei machen.

Die ersten zwanzig Lemminge erhalten in Level 22 einen Fallschirm. Sie stürzen die Kante hinunter und erreichen problemlos den Ausgang – auch diese Spielstufe ist gelöst.

Lemming Nr. 1 klettert im folgenden Abschnitt rechts aus dem „Körbchen“ und gleitet mit einem Fallschirm auf den Boden von Level 23. Er wird vor dem Lavasee zum Stopper. Ein zweiter verläßt den Käfig auf die gleiche Art und baut links eine Brücke. Durch die Enge beim Bau der Brücke ist ein Zickzackkurs nötig. Die Brückenbauer werden am Ende ihres Abschnittes zu Stoppern. Weitere Arbeiter fliehen nun aus dem Korb (wie der erste Lemming). Wenn die Plattform per Brückenkonstruktion mit dem Ausgang erreicht ist, befreien sich die restlichen Lemminge durch senkrecht buddeln aus ihrem Gefängnis und pilgern zum Exit.

In Level 24 wird rechts vor dem Wasser ein Stopper gesetzt. Der nächste Lemming buddelt sich links waagrecht durch die Wand, während sein Nachfolger die Meute aufhält. Der Solokämpfer gräbt sich durch eine Säule und erklimmt vom nächsten Absatz aus mit drei Leitern die höhere Ebene. Dort buddelt er sich senkrecht durch das Erdreich (Vorsicht: Nicht zu tief anfangen). Am Ende findet er sich in einem Schacht wieder, in dem er eine Zickzackleiter nach oben zum Ausgang errichtet. Der Stopper links des Eingangs wird gesprengt, und der Rest der Truppe wandert zum Ausgang.

Im letzten Abschnitt der Fun-Level geht es darum, im richtigen Moment einen Lemming dreimal anzuklicken, sonst buddelt er in die falsche, also tödliche Richtung. Auf der ersten Ebene wird nach links, auf der zweiten nach rechts und auf der dritten wieder nach links gegraben – alles eine Sache des Timings und nicht weiter schwierig. Wenn ein Nager doch einmal die falsche Richtung erwischt, einfach den Blindgänger zum Stopper machen und den nächsten Nager in der korrekten Richtung weiterbuddeln lassen. Hiermit sind die Fun-Level also überstanden, und die nächste Herausforderung erwartet die Nager.

Die Tricky-Level

In Level 1 sperrt das zweite Tier als Stopper die Meute ein. Der erste Nager kann jetzt die schmale Schlucht überbrücken und sich durch den Felsen buddeln. Dann wird der Stopper gesprengt – die Tiere strömen zum Ausgang.

Die Lösung des zweiten Tricky-Level entspricht der des Fun-Level 13. Eventuell setzt man noch die Erscheinungsrate hoch, damit die Lemminge alle in der vorgegebenen Zeit ins Ziel kommen.

Alle Lemminge laufen in Level 3 nach rechts in die Mulde. Einer von ihnen überklettert das Gestein mit den Pfeilen. Dieser Nager buddelt sich durch die Pfosten und baut Brücken über das Wasser. Dabei ist darauf zu achten, daß mehrere kleine Stege entstehen. Lange Brücken lassen die Lemminge wegen des großen Höhenunterschieds in den Tod stürzen. Anschließend werden zwei weitere Wesen über den Berg geschickt. Das erste von ihnen stoppt den Nachzügler. Dieser wendet und gräbt sich dann in Pfeilrichtung durch den Felsen. Der Stopper wird in die Luft gejagt ...

Der zweite Lemming stoppt in Level 4 den Rest der Truppe auf einem Hügel, der aus Kugeln besteht. Das erste Tier buddelt sich waagrecht durch die drei Stäbe; die dazwischenliegenden Löcher überwindet er mit Brücken.

Vom Ende des Gitters baut er eine Brücke über den Kristall direkt zum Ausgang. Dann wird wieder einmal der Stopper aus dem Weg geräumt, und die kleinen Pixelwesen begeben sich zum Ausgang.

Am Start von Level 5 klettert der erste Lemming aus dem Korb und fällt in den zweiten. Dort baut er eine Leiter nach rechts bis zum dritten Korb. Durch dessen rechte Wand buddelt er sich durch und stürzt so in den vierten Behälter. Mit Leitern erreicht er den Ausgang. Seine Mitstreiter folgen ihm, nachdem sie sich per Brücke aus dem Korb befreit haben.

Auf der ersten Säule in Level 6 wird rechts ein Stopper positioniert, der nächste baut auf der linken Seite Brücken von Säule zu Säule, während der dritte den Rest einsperrt. Von der letzten Säule gleitet der Arbeiter dann mit dem Fallschirm zum Ausgang. Der Stopper wird nun gesprengt. Die verbleibenden Nager werden soweit wie möglich mit Fallschirmen ausgestattet, damit sie den Sturz von der letzten Säule überleben und ins Ziel wandern.

Der erste Lemming im 7. Level baut eine Brücke über die Lavaspalte, der zweite hält auf dem Steg die restlichen Lemminge auf. Der Brückenbauer errichtet Übergänge über alle Löcher und gelangt mit Zickzack-Leitern in die nächste Etage. Nun überwindet die Truppe den Stopper, indem sie über ihm eine Brücke bildet.

Zunächst werden an beiden Eingängen in Level 8 Stopper vor den Abhängen positioniert. Dazu die Pausenfunktion benutzen! Nun wird jeweils ein Lemming als Kletterer über den Berg geschickt, der dann über die Schlucht zum Ausgang eine Brücke baut. Die eingeschlossenen Nager befreien sich durch waagerechte Tunnel.

In Level 9 wendet der erste Lemming vor der Wand. Nummer zwei und drei erklimmen das Hindernis und sprengen während des Kletterns ein Loch durch den dünnen Mauerabschnitt. Der erste baut am linken Rand eine Brücke über die Spalte. Nachdem er umgekehrt ist, bringt er eine Leiter nach rechts in den freigelegten Gang. Damit nicht alle anderen folgen, wird der erste Brückenabschnitt wieder zerstört (Graben). Im oberen Gang stoppt der Lemming vor der Wand und sprengt diese. Das Loch in der Leiter wird repariert – geschafft!

Der erste Lemming erhält in Level 10 einen Fallschirm, landet so sicher im Loch und baut vom Boden eine Brücke nach oben. Sie verringert die Fallhöhe der folgenden Lemminge. Der Vorarbeiter klettert nun nach rechts aus dem Loch heraus, buddelt sich über der ersten Plattform senkrecht in den Boden und baut unten eine Brücke nach rechts, bis er sich über der zweiten Plattform an der Decke den Kopf stößt und umkehrt. Vom linken Plateau errichtet er eine Leiter an die Wand. Dort wendet er erneut. Von der rechten Plattform schafft er dann schließlich eine Treppe zum Exit. Die Tiere im Loch befreien sich durch einen waagerechten Gang innerhalb des Erdreichs.

Links vom Eingang des 11. Levels wird ein Stopper gesetzt. Dann schaffen die Nager einen waagerechten Durchbruch durch die Hindernisse. Falls ein Tunnel zu tief wird, muß der Erdarbeiter zum Brückenbauer werden. Der erste Lemming baut am rechten Ende eine Brücke über die Schlucht zum Exit, während der zweite als Stopper fungiert. Zuletzt verwandelt sich der Stopper in eine Sprengladung ...

Auf dem Berg in Level 12 werden vier Lemminge gesprengt. Durch das Loch gelangen die sechs restlichen Nager ins Ziel.

Wenn sich die Klappe in Level 13 öffnet, baut der erste Lemming vom Startplateau aus eine Brücke nach rechts; der zweite stoppt am rechten, der dritte am linken Ende dieser Plattform. Der einzelne Lemming baggert sich durch alle sieben Säulen und überbrückt die Schlucht. Nach der Sprengung des rechten Stoppers marschiert die Truppe zum Ausgang, und der Abschnitt ist gelöst.

Der erste Lemming buddelt sich ein Pixel weit diagonal nach rechts in das Erdreich des 14. Levels. Danach wird er zum Waagerechtbuddler umfunktioniert. Nun untergraben die Nager den Felsen. Mit gezielten „Lemming-Bomben“ entsteht anschließend einen Weg durchs Karomuster.

In Level 15 ist wiederum der erste Nager an der Reihe. Er durchsprengt das waagerechte Seil. Das folgende Tier beseitigt nun als Sprengladung das zweite senkrechte Seil. Dazu muß er im richtigen Moment „gezündet“ werden. Dieser liegt bei zirka drei Vierteln des Wegs, den die lebende Zeitbombe zu passieren hat. Fertig!

Der erste Lemming klettert in Level 16 über die Stufe und durch das Loch. Etwa zwei Steinlängen vor dem Exit gräbt er senkrecht in die Erde. Sobald er sich zwei Pixel weit eingebuddelt hat, fängt er an, eine Brücke zu bauen und kehrt um, da er auf Gestein stößt. Direkt im Anschluß schaufelt er sich diagonal nach links unten zum Loch.

Nun gräbt sich die Meute waagerecht unter der Stufe durch und läuft zum Exit. Der Einzelgräber erhält noch einen Fallschirm, da er nach links durchklettert und sonst von der linken Wand in den Tod fallen würde.

Links vom Eingang des 17. Levels wird ein Stopper gesetzt. Die erste Säule im rechten Teil durchdringen die Nager kurzerhand. Dann klettert er über die zweite Säule mit den Pfeilen. Er wendet durch Buddeln und Brückenbau. Dann gräbt er sich nach links durch die Säule. Fertig!

In Level 18 stoppt der zweite Lemming den Rest der Bande. Nun kann sich ein Lemming den Weg durch die drei versteinerten „Sechsen“ bahnen. Der erste schaufelt sich durch die rechte Wand der ersten „6“ und baut dann eine Brücke zur zweiten „6“. Jetzt verschafft er sich durch die zweite Wand Zugang ins Innere der Figur. Rechts macht der Lemming einen Durchbruch und verläßt die „6“. Nun errichtet er eine Leiter zur dritten „6“ und gelangt so zum Ausgang. Jetzt dürfen Sie den Stopper sprengen.

Die ersten beiden Lemminge werden in Level 19 dicht hintereinander zu „Sprengsätzen“. Es entsteht ein tiefer Krater. Der dritte und vierte Nager läuft durch die Vertiefung. Sie bauen eine Leiter über die Schlucht, wenden vor der Wand und überwinden den Abgrund erneut per Brücke. Die Lemminge im Krater befreien sich nun durch Leitern aus ihrem Gefängnis und laufen zum Exit.

Der zuerst ankommende Nager wühlt sich waagerecht durch die Säule in Level 20. Der zweite wendet am Tunnelende und fängt am Treppenfuß an, diagonal ins Erdreich zu graben. So bewegt er die restlichen „Umkehrer“ dazu, sich erneut umzudrehen. Das erste Tier baut am äußersten rechten Ende der Säule eine Brücke. Die schnellsten Lemminge fallen noch in das Loch unter der noch nicht fertiggestellten Brücke. Zehn von ihnen werden zu Kletterern und erreichen so ebenfalls das Ziel, während der Rest über die Brücke zum Ausgang marschiert.

Das zweite Tier stoppt möglichst weit rechts vom Eingang des 21. Levels. Der dritte wird auf der linken Seite zum Hindernis. Der erste Lemming eilt nun über das Seil und baut rechts zwei Brücken zum Exit. Den rechten Stopper nicht sprengen, sondern eine Brücke über ihm verlegen! Nun wandert die Truppe ins Ziel.

In Level 22 bauen nach dem Verlassen des Eingangs alle Lemminge Brücken. Einzige Ausnahme: Nr. 1. Während alle Nager sich die Zeit mit Brückenbau vertreiben, buddelt sich der erste waagerecht durch die Säule. In diesem Level ist viel Geduld notwendig, um das Ziel zu erreichen.

Im 23. Level graben sich die Spielhelden abwechselnd waagerecht, senkrecht und diagonal durch die Hindernisse. So werden Abstürze verhindert. Links von der Fallinie wird ein Stopper plaziert. Zwei Tiere klettern über den Felsen mit den Pfeilen. Der vordere stoppt rechts vom Exit. Sein Kamerad wendet und gräbt sich zum Rest durch. Die Nager wenden rechts am Stopper und bauen sich eine Leiter zum Ausgang.

In Level 24 geht's darum, sich gezielt an einigen Säurepfützen vorbeizumogeln. Am Start wird ein Stopper links des Eingangs plaziert. Auf der dritten Bogenreihe graben die Nager sich zweimal waagerecht durch, bevor sie sich am rechten Ende des Bogens diagonal oder senkrecht zur Etage tiefer bugsieren. Dort schaufeln sie sich waagerecht durch die rechte Wand...

Der erste Lemming klettert im 25. Level über die Säule, fällt mit einem Schirm in die Vertiefung und wendet vor der nächsten Säule, indem er eine Brücke gegen sie baut. Nach zwei Dritteln des Rückweges fängt er an, Brücken zu bauen. Sobald er gegen die Wand stößt, wendet er zwar, baut aber weiter. Oben angekommen, gräbt sich der Arbeiter waagerecht bzw. senkrecht durch die letzten beiden Säulen und erreicht den Ausgang. Die Meute befreit sich, indem sie diagonal nach rechts wühlt und dann zum Ausgang wandert.

Die Taxing-Level

Zunächst laufen alle Lemminge in Level 1 nach rechts in die Vertiefung. Einer von ihnen klettert nach rechts heraus über die erste Säule, buddelt sich waagerecht durch die zweite Säule und baut eine Brücke über die Schlucht. Dann erklimmt er die Treppe und errichtet eine weitere Brücke über das Loch im Holzboden. Anschließend gräbt sich der Rest einen Gang waagerecht durch die erste Säule – fertig!

Der erste Nager baut vom rechten Ende des Bodens in Level 2 einen Steg direkt zum Ausgang hoch. Der zweite arbeitet sich rechts vom Eingang diagonal ins Erdreich, wendet per Brückenbau, gräbt sich links des Eingangs ebenfalls diagonal ein und stoppt, indem er noch eine Brücke beginnt. Dadurch sind die restlichen Tiere festge-

setzt, während der einzelne Lemming an seinem Werk arbeitet. Wenn er fertig ist, wird der rechte Schacht überbrückt, und die Nager wandern zum Ziel.

Im 3. Level stoppt der erste Lemming vor der Todesmaschine. Der zweite wendet, schafft einen Durchbruch diagonal unter der Metallwand hindurch und gräbt anschließend waagrecht weiter. Vom linken Eingang buddelt ihm ein Nager diagonal entgegen. Sollten sich die Arbeiter „verpassen“, werden sie per Brückenbau gestoppt. In der entstandenen Röhre arbeiten sich die Lemminge mit Brücken zum Exit. Eventuell sollte ein Stopper gesetzt oder der unterste Brückenabschnitt sabotiert werden, damit ein einzelner Nager Ruhe zum Errichten der Übergänge hat.

Rechts vor die Lava in Level 4 wird ein Stopper gesetzt. Jetzt sofort die Erscheinungsrates hochsetzen! Ungefähr ein Drittel vor der linken Wand beginnt ein Lemming, diagonal nach links eine Brücke zu schaffen. Er wendet vor der Wand und baut nach rechts weiter. Der untere Abschnitt wird wieder zerstört, damit die Lemminge dem Arbeiter nicht folgen. Auf der oberen Plattform schafft der Nager einen Durchgang durch die drei Seile und baut einen Steg über den Abgrund. Auf der anderen Seite untergräbt er die drei Hindernisse, bevor er den Ausgang erreicht. Inzwischen reparieren die verbliebenen Lemminge den sabotierten Abschnitt und machen sich ebenfalls auf den Weg.

Alle Nager laufen in Level 5 nach rechts ins Loch. Der erste von ihnen errichtet vom linken Rand eine Leiter im Zickzack, die hinter ihm sabotiert wird. Der Arbeiter läßt sich von der Plattform fallen und gräbt sich senkrecht nach unten. Aber nicht in die Falllinie der erscheinenden Lemminge! Er wendet dann per Brückenbau und schaufelt sich bis zum linken Rand der Erde durch. Dort gräbt er senkrecht weiter. Von unten errichtet er eine Brücke zum Grasland. Nach einem Steg über den Schacht und der Reparatur des zerstörten Steges ist der Abschnitt geschafft.

Alle Lemminge überwinden in Level 6 den Berg und gelangen in die Vertiefung vor der Säule. Ein Nager erklimmt die Säule, während ein zweiter kurz vor ihr stoppt und die Meute von der Säule fernhält. Der Kletterer fällt auf der anderen Seite hinunter und wendet vor dem Poller per Brückenbau. Er gräbt sich dann waagrecht durch die Säule. Nach der Wende am Stopper überbrückt er den Poller und errichtet mehrere Brücken über das Wasser. Nun wird der Stopper gesprengt – fertig!

Im 7. Level marschieren alle Nager nach rechts. Nr. 1 buddelt sich durch das Seil über der ersten Kugel, während sich der zweite ein kurzes Stück in die Kugel hineingräbt und dann wendet, um den Rest aufzuhalten. Der einzelne Lemming baut nun Brücken von Kugel zu Kugel und gräbt sich durch die Seile. Vom Ende des Gitters errichtet er dann eine Brücke zum oberen Ausgang. Die eingeschlossenen Lemminge bauen eine Leiter über den Stollen und folgen zum Ausgang. Sollte die Zeit einmal nicht reichen, einfach die Erscheinungsrates beim nächsten Versuch früher hochsetzen!

Der erste Lemming buddelt sich sofort senkrecht in die Säule des 8. Levels. Da das Loch noch nicht tief genug ist, fällt der zweite Nager noch mit einem Fallschirm rechts von der Säule herunter. Jetzt wird die Rate hochgesetzt, damit die Lemminge unbeschadet ins Loch fallen. Später wäre der Schacht zu tief und das Todesurteil perfekt. Der Lemming auf dem Boden buddelt sich diagonal ins Erdreich und kehrt per Brückenbau um. Die Meute schaufelt sich nach unten durch, wendet im Tunnel und erreicht den Ausgang.

Der erste Nager buddelt sich in Level 9 waagrecht aus dem ersten Korb und fällt in den zweiten. Alle folgen ihm. Der letzte baut eine Leiter über den Korb hinweg in den dritten, gräbt sich dort waagrecht nach rechts heraus und fällt in das vierte Behältnis. Von dort erreicht er über eine Brücke den Ausgang. Die anderen Tiere befreien sich nun grabend aus ihrem Gefängnis.

Der erste Lemming in Level 10 gräbt sich nicht zu tief senkrecht in die Erde. Der zweite klettert nach links heraus und baut eine Brücke zur nächsten Säule. Dann bahnt er sich mit Hilfe von Durchbrüchen und Brücken seinen Weg nach links, bis er sich in den Ausgang fallen lassen kann. Die anderen Nager werden mit Hilfe von Brücken aus ihrem Gefängnis befreit. Sie pilgern jetzt ebenfalls zum Exit. Hier ein möglicher Weg des Einzelkämpfers: Brücke, runter graben, links graben, Brücke, links, Brücke, diagonal links, Brücke, diagonal links, Brücke, links, Brücke, links, Brücke, links, runter, Brücke.

Der erste Lemming errichtet in Level 11 eine Brücke über den ersten Abgrund bis über die zweite Plattform. Der zweite gräbt am rechten Ende der Startplattform senkrecht in die Erde. So gewinnt er Zeit. Das erste Tier baut in der Mitte des rechten Steins von Plattform 2 einen Steg hoch zur dritten Ebene. Inzwischen baut Nummer 2 eine Brücke zum zweiten Plateau und folgt dann seinem Vorgänger zum Exit.

Im 12. Level bastelt der erste Lemming eine Etage höher eine Leiter, während der zweite und dritte rechts bzw. links des Eingangs die anderen Tiere stoppen. Der Arbeiter schafft einen Durchgang durch die Säule und baut eine Brücke zur nächsten Säule. Über ihr beginnt der Lemming die Arbeit durch senkrecht Buddeln. Nun errichtet er Stege jeweils zur nächsthöheren Säule und schließlich zum Ausgang. Jetzt kann der rechte Stopper rasch gesprengt werden...

Zu Beginn von Level 13 wird am rechten Ende ein Stopper gesetzt. Ein Arbeiter überklettert das Gebirge mit den Pfeilen, gräbt sich waagerecht durch den Erdwall und errichtet eine Leiter zum Block hinauf. Durch den folgenden Wall buddelt er sich wieder waagerecht hindurch, bevor er über den hohen Berg klettert. Vor dem Exit wendet er mit Hilfe eines diagonalen Schachtes und einer Brücke. Durch den hohen Gipfel gräbt sich der Arbeiter diagonal. Dann marschiert er nach rechts, bis er zu dem Gebirge mit den Pfeilen gelangt. Dieses unterhöhlt er und öffnet damit seinen Artgenossen den Weg zum rettenden Ausgang.

In Level 14 läuft die Horde schnurstracks nach rechts in die Vertiefung. Der letzte baut von den ersten Stacheln eine Brücke hoch zum Kopf des Drachen. Dort gräbt er sich waagerecht hindurch und errichtet einen Steg zum Schwanz des zweiten Untiers. Über den Schweif gelangt er auf den Rücken. Vom ersten Dorn, auf den er springt, errichtet er Brücken über die folgenden Schuppen zum Ausgang. Die Meute befreit sich durch Brücken und folgt ihrem Vorarbeiter.

Die ersten drei Lemminge in Level 15 bekommen Fallschirme. Den vierten postiert man als Stopper rechts an der Kante. Das Trio erklimmt den Hügel. Nr.2 stoppt oben, während der erste hinunterfällt und eine Brücke zum Pfahl über der Lava errichtet. Er wird auf dem Metallklotz ebenfalls zum Stopper. Der dritte wendet, baut links eine Leiter gegen die Wand und kehrt wieder um. Nr.2 wird nun gesprengt. Der dritte Lemming läuft nach rechts, bis er auf den nächsten Stopper stößt und erneut umkehrt. Von dort errichtet er eine Leiter nach links hoch bis an die Wand. Die Stopper werden nun beide gesprengt, und der Weg zum Ausgang ist frei.

Im 16. Level arbeitet sich der erste Nager am rechten Rand der dritten Säule senkrecht nach unten. Der zweite Lemming ist noch zu schnell – er muß sich mit einem Fallschirm retten. Die anderen fallen über die gegrabene Stufe sicher zum Exit. Den Buddler stoppt man per Brückenbau.

In Level 17 besteht das Problem, daß keine Stopper zur Verfügung stehen. Zwischen der linken Wand und dem Berg wird im Zickzack eine Treppe errichtet. Der untere Teil wird durch einen Sprenger sabotiert. Der Vorarbeiter segelt mit einem Fallschirm vom Hügel. Das Ziel wird vorerst überbrückt, bis der Lemming auf die Wand stößt. Nun kann er in Pfeilrichtung einen Tunnel durchs Gebirge graben. Die Truppe setzt sich in Richtung Ausgang in Bewegung. Die Leiter über dem Exit wird an einer beliebigen Stelle gesprengt ...

An das linke untere Ende in Level 18 wird ein Stopper positioniert. An der Schräge errichtet ein Tier eine Brücke nach links, an deren Ende ein Stopper agiert. Der Steg setzt sich nach rechts fort. Um den Vorarbeitern Ruhe zu gönnen, wird der unter Teil der Brücke zerstört. Der Arbeiter gräbt sich waagerecht durch den ersten Faden, errichtet einen Übergang, durchtrennt den zweiten Faden ebenfalls waagerecht, baut wieder einen Steg und schaufelt sich waagerecht durch den dritten Faden. Nun buddelt er sich durch jeden auftauchenden Faden waagerecht, bis er das Ziel erreicht. Die Meute folgt ihm, nachdem sie die sabotierte Brücke wieder instandgesetzt hat.

Der erste Lemming klettert in Level 19 auf die Mauer und beginnt von rechts einen Weg zu bauen. Er schafft Übergänge über die Inseln bis hin zum Ausgang. Zwei weitere Nager erklimmen die Mauer. Der vordere stoppt hinter dem Wall. Sein Kumpan kehrt um und buddelt sich diagonal zu den anderen Tieren durch. Der Stopper kann nun geschickt untergraben werden. Ein Pixel tiefer reicht, um ihn aus seiner Funktion zu erlösen und die Truppe zum Ausgang zu lotsen.

Der erste Nager fällt im 20. Level mit einem Fallschirm rechts vom Steg, wendet durch diagonales Graben und Brückenbau. Dann errichtet er eine Leiter gegen die linke Wand. Der zweite Lemming gräbt sich über der Metallplatte senkrecht in den Boden und sammelt damit alle folgenden Nager im entstandenen Schacht. Nr. 2 schaufelt sich anschließend waagerecht nach rechts. Wenn der Metallpfeiler unter ihm verschwunden ist, gräbt er wieder senkrecht nach unten. Die Lemminge fallen auf die Brücke und laufen zum Exit.

Das Lavaloch zu Beginn von Level 21 wird von beiden Seiten mit Brücken überbaut. An den Enden errichten die Lemminge jeweils Passagen über die Löcher. Vor der Wand wenden sie und bauen zur nächsten Etage weiter, wo sich auch schon der Ausgang befindet. Um Verluste zu vermeiden, errichten die restlichen Tiere wie wild Brücken. Diese Arbeit beschäftigt die Lemminge für einige Zeit und senkt die Verluste.

Die ersten zehn Lemminge in Level 22 werden mit Fallschirmen ausgestattet. Sie fallen nach unten und erklimmen die Stiege. Vor dem Pfeiler wird vom vordersten Nager ein kurzer senkrechter Schacht getrieben, um alle Lemminge (außer einem) festzusetzen. Dieser eine ist schneller und läuft gerade noch durch den entstehenden Abgrund. Er schaufelt sich waagerecht durch den nächsten Pfeiler und errichtet einen kurzen Steg über die Ritze. Die Arbeit wird mit senkrechtem Buddeln rechtzeitig vor dem Ausgang abgebrochen, der Rest mit Brücken aus dem Loch befreit ...

Der erste Lemming agiert als Stopper im 23. Level rechts auf dem Startblock. Der zweite baut links eine Brücke über das Wasser, während der dritte als Stopper hinter ihm eingesetzt wird. Kurz bevor er gegen die Metalldecke stößt, verwandelt sich der Brückenbauer zum Stopper. Jetzt kann der Blocker links des Eingangs gesprengt werden. Die Lemminge laufen die Brücke hoch und drehen am Stopper um. Einer von ihnen errichtet gezielt eine Brücke tief in den niedrigen Gang hinein – fertig!

Der erste Lemming erhält im 24. Level kurz vor dem Aufprall einen Fallschirm und klettert sofort die rechte Wand hoch. Oben dreht er sich um (diagonal graben und Brücke bauen). Jetzt errichtet er einen Übergang zum Steg über dem Eingang, läßt sich nach links fallen und baut sofort eine Brücke, um erneut umzukehren. Er fällt nun auf das rechte Klötzchen und beginnt sofort, eine Brücke nach rechts hochzuziehen. Er wendet rechts vor der Wand. Um ihn nicht zu verlieren, läßt man ihn eine Brücke kurz vor der linken Wand beginnen und zwingt ihn so zur Umkehr. Jetzt klettert er an der rechten Wand aus der Vertiefung heraus. Der Lemming fällt in die Kristallwelt, wo er sich durch einen Riesendiamanten schaufelt und das Loch mit der Todesmaschine überbrückt, bevor er den Ausgang erreicht. Die restlichen Tiere schaffen sich nun nach rechts einen Durchgang durch die Wand – geschafft!

Im letzten Abschnitt der Taxing-Level muß sich mindestens jeder zweite auftauchende Lemming senkrecht durch die Decke graben. Die Erscheinungsratesollte möglichst hoch angesetzt werden, damit das Zeitlimit ausreicht. Nach drei Viertel des Spiels verlassen die Lemminge den Taxing-Abschnitt und begeben sich zum Finale in die letzten 25 Level.

Die Mayhem-Level

Der zweite Lemming wird am rechten Ende der Startplattform des ersten Levels zum Stopper. Der erste schwebt inzwischen mit einem Fallschirm hinab. Links des Eingangs wird ebenfalls ein Blocker platziert. Der Fallschirmspringer kehrt an den Stahlklötzen um. An der linken Wand errichtet er eine Treppe, die später tödliche Stürze verhindert. An der Wand selbst kehrt er um und baut sich einen Übergang zum Schacht hoch. Über die Klötze läßt sich der Arbeiter nach rechts fallen. Vom letzten Klotz aus bastelt er eine Leiter über das Loch. Über das Wasser werden mit Hilfe der schwebenden Plattform ebenfalls Passagen gebaut. Falls einige Leitern drohen, zu lang zu werden, wird der Arbeiter durch senkrecht Graben gestoppt. Im Schacht geht es mit Hilfe einer Zickzacktreppe nach oben – fertig!

Der erste Lemming buddelt sich im 2. Level diagonal vor dem Anstieg auf die darunterliegende Ebene. Unten gräbt er sich waagerecht in den Anstieg hinein und wendet per Brückenbau. Währenddessen marschiert der zweite Nager nach rechts oben weiter, da er das Loch noch passieren konnte. Dieser Lemming wird zum Athleten (Kletterer und Gleiter). Er landet direkt über dem Ziel und schafft einen senkrechten Schacht, der den Ausgang freigibt, kurz bevor die Meute die Stelle erreicht.

In Level 3, in der Nähe der großen Löcher, lasse ich die Lemminge waagerecht graben, bevor sie sich durch das Netz arbeiten. Das wichtigste ist hier, daß keiner der Nager umkehrt – dazu ist die Zeit zu knapp bemessen!

Aus der obersten, begrenzten Stufe lasse ich in Level 4 zwei Lemminge herausklettern. Der eine stoppt am rechten Rand, der andere marschiert nach links weiter. Er baut eine Leiter auf die erste Stufe und stoppt am linken Ende der Stufe. Nun gräbt sich die Meute nach unten durch die Stufen hindurch und wandert dann nach links. Der erste des Trupps errichtet eine Treppe gegen den Stopper auf der ersten Stufe. dabei wendet er und erreicht so auf seiner Leiter die zweite Stufe. An deren Ende wird der vornweg ziehende Lemming zum Stopper, um die nachfolgenden vor dem Tode zu bewahren. Nach weiteren drei Leitern, die allesamt nach diesem Schema errichtet werden, ist dieser Level geschafft.

In Level 5 laufen die Lemminge am Anfang nach rechts ins Loch. Der erste errichtet vom linken Rand eine Brücke nach rechts hinauf, deren erster Abschnitt hinter ihm zerstört wird. Die Brücke wird im Zickzack bis zum obersten Block weitergebaut. Von diesem Klotz läßt sich der Arbeiter nach rechts fallen. In der kleinen Vertie-

fung gräbt er sich senkrecht ein, wendet per Brückenbau und buddelt sich diagonal nach links und am Rand schließlich senkrecht nach unten, bis er mit einer Leiter den Abgrund links überwinden kann. Über die letzte Schlucht wird ebenfalls eine Brücke errichtet. Dann reparieren die restlichen Nager die defekte Brücke und wandern ins Ziel.

Über den Abgrund rechts im 6. Level wird eine Brücke errichtet. Wenn hier einige Lemminge sterben, wird der Erfolg nicht verhindert. Bei den abwärts führenden Stufen fangen die Tiere genau am Ende eines Absatzes eine Treppe nach rechts an. Das verhindert, daß die Nager die Treppe in entgegengesetzter Richtung hinauflaufen können. Ein Kletterer erklimmt die folgenden beiden Stangen. Die zweite buddelt er von oben weg, bis sie kein Hindernis mehr ist. Mit dem Bau einer Leiter nach rechts beginnt er zu graben. Das macht der Arbeiter bei dreien der Stäbe, die anderen drei untergräbt er waagerecht. Dabei wechselt er die Funktionen „Abtragen“ und „Unterhöhlen“, da sonst die Gefahr besteht, daß er einmal umkehrt. Über den letzten Abgrund wird ein Übergang geschaffen. Die eingesperrten Lemminge buddeln sich waagerecht durch die erste Stange und machen sich auf den Weg zum Ziel.

Der erste Lemming baut in Level 7 Brücken bis zur Wand hoch. Links vor den Lavasee und rechts vor den Brückenbauer je einen Stopper postieren! Sobald der Arbeiter an die Wand gelangt, wird er zum Klettermax und erklimmt das Hindernis. Von oben beginnt er, den Wall senkrecht abzutragen. Zu seiner Unterstützung folgen ihm zwei weitere Kletterer, nachdem der rechte Stopper gesprengt wurde. Zusammen tragen die drei den Hügel ab. Der linke arbeitet bis kurz unter die Brücke, und die beiden rechts arbeitenden Lemminge graben so tief, bis ein Durchgang frei wird. Die Erdarbeiten werden mit Brückenbauen oder Diagonalgraben begonnen. Achtung, die ersten beiden Erdarbeiter klettern erneut am Wall hoch und stürzen dann in den Tod, wenn sie nicht geschickt gestoppt werden! Die Lemminge begeben sich nun in Richtung Ausgang.

Vor das Wasser im 8. Level wird rechts sofort ein Stopper gesetzt, während sich auf der linken Seite ein Waagrecht-Buddler durch die Erhebung schaufelt. Ein weiterer Lemming, der ein wenig in die Tiefe buddelt, fängt alle weiteren herumstreunenden Nager ein. Der Arbeiter schafft waagerecht einen Gang durch die nächste Säule. errichtet vom Absatz aus eine Brücke nach links, wo er sich erneut waagerecht durch das Erdreich arbeitet. Achtung: den Lemming dabei nicht zu tief ansetzen! Im Schacht am Ende des Tunnels arbeitet sich unser Lemming mit Leitern im Zickzackkurs nach oben zum Exit. Die Lemminge in der Vertiefung beim Start befreien sich mit Hilfe einer Röhre durch die linke Wand.

Die ersten drei Lemminge erhalten in Level 9 sofort Fallschirme. Nummer 1 und 2 klettern an der linken Wand hoch. Der erste buddelt inzwischen am Überhang senkrecht nach unten und stoppt auf dem Absatz. Sobald der zweite Lemming dort angekommen ist, gräbt er sich waagerecht nach rechts durch die Wand. Er errichtet eine Brücke quer durch den Schacht. Damit bewahrt er alle weiteren auftauchenden Lemminge vor dem tödlichen Absturz. Der dritte Lemming, der zu Beginn einen Fallschirm bekommen hat, macht sich unten an der Wand zu schaffen und erreicht mit zwei Leitern die Insel im Lavasee. Von dort aus errichtet er einen weiteren Übergang zum Exit. Die im Schacht Festgesetzten Nager buddeln sich durch die rechte Wand und haben ebenfalls freie Bahn in Richtung Freiheit.

In Level 10 sollte man die Erscheinungsrates hochsetzen und jeden zweiten Lemming dicht an dicht nach unten graben lassen.

Um in Level 11 durch die dünnen Böden und Wände zu kommen, ohne in die Säurepfützen zu fallen, ist man zu gut getimeten Sprengungen gezwungen. Am linken Ende der Lava in der zweiten Etage wird der erste Nager oben gezündet. Der zweite Lemming wird am rechten Ende derselben Lavastelle ebenfalls ganz oben zur lebenden Bombe. Er fällt in die zweite Ebene und sprengt dort ein Loch. Die dritte Bombe wird irgendwo in der zweiten Etage scharf gemacht. Wenn sich dieses Loch links befindet, wird Lemming 4 am linken Ende der Lava der unteren Etage gezündet, während er nach rechts marschiert. Befindet sich das Loch rechts, sollte der Sprenger direkt vor der Lava wenden und ebenfalls nach rechts marschieren. Der letzte Nager wird auf der halben Strecke des letzten Abschnittes auf dem Weg nach rechts gesprengt, und schon ist der Level überstanden!

Der erste Lemming klettert in Level 12 nach links aus der Vertiefung und buddelt sich senkrecht und waagerecht zwischen den Metallklötzen hindurch, bis er sich über dem Boden fallenlassen kann. Unten marschiert er nach links, bevor er sich erneut zwischen den Eisenwänden in die Tiefe schaufelt. Dabei wendet er per Brückenbau und gräbt diagonal nach rechts weiter. Von dem Vorsprung unten schafft er sich eine Leiter nach rechts. Dort buddelt er sich in einer recht günstigen Höhe (auf das Metall achten) waagerecht durchs Erdreich. Durch die Enge werden Zickzackleitern nach oben zum Exit errichtet. Die zurückgebliebenen Lemminge werden schnell befreit und wandern ins Ziel!

In Level 13 stehen nur zwei Nager zur Verfügung. Der erste errichtet von der Startebene eine Brücke nach rechts. Nummer 2 erhält einen Fallschirm und fällt rechts von dieser Ebene herunter. Der Brückenbauer baut nun auf der nächsten Plattform so nach unten, daß sein Komplize durch das entstehende Loch in die Wand hineinklettern kann. Achten Sie darauf, daß er sich nicht den Kopf an der Kante stößt. Jetzt klettert Startnummer 2 durch den Schacht nach oben, marschiert nach rechts und fällt erneut in die Tiefe, während sich Nr. 1 von der Kante aus nach rechts durchbuddelt. An der äußersten rechten Ecke der nächsten Kante schafft er einen Übergang nach rechts. Sobald er an die Wand stößt, gräbt er sofort einen waagerechten Tunnel und hat damit freie Bahn zum Ziel. Sein Kumpan klettert durch das hoffentlich vorhandene Pixelloch zwischen Brücke und Wand und kehrt im Tunnel um, der von seinem Kumpan noch nicht ganz fertiggestellt sein sollte. Auf der Brücke arbeitet er sich nach unten durch und wendet an der nächsten Wand. Sobald er sich den Schädel an der Decke einrammt, kraxelt er wieder die rechte Wand hinauf und erreicht durch den nun vollendeten Tunnel ebenfalls den rettenden Ausgang.

Direkt unter der Startluke von Level 14 wird eine Brücke nach rechts errichtet, deren untersten Abschnitt die nachfolgenden Lemminge wieder sabotieren. Mit Hilfe der Inseln (Nr. 1, 3, 4, 5) wird die „Erbsensuppe“ (der Level heißt bezeichnenderweise „Pea Soup“) in mehreren Schritten überbrückt, damit die Nager am Ende nicht aus zu großer Höhe abstürzen. Falls das Ende einer Brücke nicht genau über einer der Inseln liegt, wird der Bau fortgesetzt und durch Senkrecht-Buddeln unterbrochen. Vom Tellerrand läßt sich der Vorarbeiter auf den Boden fallen und errichtet eine Passage über die letzte Stufe. Der Rest folgt ihm, nachdem die erste Brücke wieder repariert ist.

Der Weg nach rechts am rechten Eingang und der Weg nach links an der linken Startöffnung werden im 15. Level sofort durch Stopper blockiert – dabei Pause-Taste verwenden! Nun wird jeweils ein Kletterer über den Hügel in Richtung Levelmitte geschickt. Sie errichten von der kleinen Spitze (vor dem Abgrund) Brücken über die Plattformen zum Ausgang. Anschließend befreien sich die übrigen Lemminge durch waagerechte Gänge und haben freie Bahn in Richtung Exit.

Der erste Lemming gräbt sich in Level 16 sofort nach rechts durch das Gestein. Dabei schafft er durch kurzes Senkrecht-Buddeln eine kleine Stufe, welche die (tödliche) Wende der folgenden Lemminge verhindert. Jetzt wird die Erscheinungsrates auf Maximum hochgesetzt. Kurz vor dem Ziel (zirka 3 cm auf dem Screen) wird eine zweite Stufe in den sonst waagerechten Tunnel gemeißelt, da die später umkehrenden Lemminge auf dem sonst zu langen Weg das Zeitlimit überschreiten würden. Hinter dem Absatz wird waagerecht zum Ziel weitergebuddelt – fertig!

Der zweite Lemming stoppt rechts vom Eingang des 17. Levels. Der Boden darf an dieser Stelle aber nicht zu dünn sein! Nager Numero eins baut dann von ganz rechts eine Brücke mit Zwischenstopps auf den Steinen zum Exit. Über der zweiten Insel muß der Brückenbau durch senkrecht Graben abgebrochen werden, bevor der Arbeiter sich den Kopf an der Decke stößt und umkehrt. Der Stopper wird mangels vorhandener „Lemming-Bomben“ entweder überbrückt oder untergraben. Beim Wühlen unter ihm wird der Stopper gleichzeitig wieder zum Leben erweckt und kann mit seinen Freunden friedlich zum Exit traben.

Am linken Eingang von Level 18 wird von ganz links eine Brücke zum Ring gebaut, die hinter ihrem Baumeister sabotiert wird. Sobald der Vorarbeiter den Ring erreicht (hier ist gutes Timing erforderlich), buddelt er sich waagerecht in das Hindernis hinein. Anschließend versetzen die verbliebenen Tiere den zerstörten Abschnitt wieder in den Ursprungszustand. Am rechten Eingang wird ein Kletterer auf den Metallklotz geschickt, der von der linken Schraube eine Leiter nach links bastelt. Der letzte von links kommende Nager errichtet eine Brücke über den Exit hinweg. Dahinter gräbt er sich diagonal nach rechts ins Erdreich, bis er auf die Leiter recht stößt; eventuell muß er dabei zwischenzeitlich waagerecht graben. Auch hier ist gutes Timing gefragt. Mit einer weiteren Leiter werden die rechts zurückgebliebenen Lemminge auf den Metallklotz und letztlich ins Ziel gebracht.

Der erste Lemming des 19. Levels dreht rechts an der Wand um. Die beiden folgenden Nager erklimmen die Mauer. Während sie klettern, sprengen sie oben einen Durchgang in den Tunnel nach rechts. Hier ist wieder sehr gutes Timing gefragt: Nr. 2 wird gezündet, wenn sich sein Kopf zirka 2 Steinreihen unter dem Durchgang befindet, Nr. 3 etwa 1,5 Reihen tiefer. Der erste Nager hat inzwischen links den Abgrund erreicht und sichert diesen mit einer Brücke nach links gegen die Wand. Ein von links anmarschierender Lemming fängt in der Mitte des zweiten Steinblocks eine Leiter zum Tunnel in der rechten Mauer an. Weitere zwei bis drei Nager bauen je eine Leiter direkt daneben, die zusammen wie ein Stopper wirken und verhindern, daß andere dem ersten Brückenbauer folgen und dann in die Tiefe stürzen. Oben im Gang wird der Vorarbeiter ungefähr über der Mitte des braunen Pfeilers gezündet und sprengt damit den Weg zum Ausgang frei. Die Meute folgt, nachdem sie die „Stopperbrücke“ überbaut hat.

Der erste Lemming buddelt sich rechts waagrecht durch die Wand des 20. Levels, während der zweite hinter ihm als Stopper fungiert. Nr. 1 überbrückt den Abgrund, indem er möglichst spät mit dem Bau einer Brücke anfängt. Er wird so zur Wende an der Wand gezwungen. Das Tier untergräbt anschließend den Stopper diagonal nach links unten. Die Lemminge stürzen nun durch das Loch, laufen die Schräge hoch, lassen den Tunnel hinter sich und passieren die Brücke – geschafft! Der allerletzte Lemming beseitigt die Leiter direkt an der Wand. Er arbeitet dabei diagonal nach rechts unten – Timing beachten! Nun stürzt das Wesen nach unten. Dort befindet sich bereits erste Schrägbuddler. Beide laufen gegen die linke Wand, kehren um, werden zu Kletterern und kralen die linke Wand hoch. Durch das Loch in der Brücke kommen sie auf den rechten Weg und erreichen ebenfalls das Ziel.

Der erste Lemming erhält in Level 21 vor dem tödlichen Aufprall einen Fallschirm und klettert dann aus dem Loch heraus. Der zweite bekommt ebenfalls einen Schirm und schafft, unten im Schacht angekommen, von der rechten Ecke aus eine Leiter nach links. Die Verkürzung der Fallhöhe bewahrt die folgenden Tiere vor dem Tod. Der erste Lemming buddelt sich hinter der dünnen Stelle im Boden der oberen Plattform durch das Gestein nach unten. An der rechten Ecke des Plateaus konstruiert er eine Leiter nach rechts. Dabei stößt er sich den Kopf und kehrt um; die Leiter reicht jedoch bereits aus, um das Loch zu überqueren. Vom linken Plattformende entsteht ebenfalls ein Übergang bis vor die Wand, wo er erneut wendet. Von der letzten Plattform entsteht ebenfalls eine Brücke zum Ausgang. Inzwischen sollten Sie die Erscheinungsrates hochsetzen. Die gefangenen Lemminge befreien sich per waagrechtem Tunnel durch die Wand nach rechts und finden den Ausgang dann von selbst.

Der zweite Nager wird auf dem rechten Auswuchs des Baumes in Level 22 zum Stopper befördert. Seine Mitstreiter sammeln sich nun in der Astgabel. Der übriggebliebene Lemming fällt auf die Wurzel und baut von dort aus sofort eine lange Brücke über den Abgrund nach rechts. Dort untergräbt er die beiden Felsen und den Baum waagrecht. Jetzt muß nur noch der Stopper gesprengt werden...

In Level 23 geht es lediglich darum, dreimal zum richtigen Zeitpunkt zu graben, damit die Nager nicht in einen Lavasee fallen: Zuerst links, dann rechts, dann wieder links. Glauben Sie uns: Es ist gar nicht so schwer!

Zunächst laufen in Level 24 alle Lemminge nach rechts. Die Nager bleiben im Kessel hängen. Einige Lemminge bekommen nun ihren Platz nacheinander möglichst hoch an der rechten Wand. Sie sprengen, bis die Wand durchbrochen ist. Über dem Abgrund entsteht nun ein Übergang. Dabei können ruhig einige Lemminge abstürzen. Die letzte Wand wird wieder mit einer gezielten Sprengung (Stopper) zerbröselt. Damit ist der Weg zum Exit frei. Die im Loch feststehenden Nager befreien sich nun mit Hilfe einer Leiter im Zickzackkurs. Im letzten Level des Spiels gilt der gleiche Lösungsweg wie im Mayhem-Level 16. Das Problem ist hier die extrem knappe Zeit von nur einer Minute. Es bleiben höchstens drei bis vier Sekunden, die man „vertrödeln“ darf, also ist exakte und fixe Arbeit gefordert!

Das Finale

Nachdem die kleinen Nager auch durch den letzten der 100 Abschnitte erfolgreich geleitet wurden, gratulieren die Programmierer zum Erfolg. Der Spieler wird mit einem tollen Abschlußbild und fetzigen Jingles belohnt. Wer Probleme mit der Lösung des einen oder anderen Abschnitts hat, kann mit Hilfe der Level-Codes die „Hürde“ nehmen und ein wenig schummeln. Viel Spaß!

Die Codes

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
01-----	01-DJKALCDKLJ	01-IGDGKDIJFA	01-BCHIAFKCIG
02-GEDGILBFIE	02-FHIBDFLDGF	02-CCHALCJGBB	02-JCADJFEDFC
03-BLIJKJAJDB	03-JFIBLACJCL	03-CACAGJGAFA	03-GKFGJLDJLE
04-KJGHALBDDE	04-HEEBEDIGHI	04-JFIBIEJLAF	04-IJCFFEDALI
05-JIDJGHGFCL	05-FADGGFADKJ	05-HDCGLGFELF	05-EACJALHACG
06-LEHIHBEBJC	06-ECHGGDEDID	06-JILKFECIEK	06-KJKFEJCBDH
07-GCAAFKJLAD	07-LEDBFKJABF	07-HLLILAIHEL	07-CABDJGHFDG
08-HJBHFKDIJJ	08-IBGHDGFEHI	08-GELEEAHGCC	08-GJGGLCJAJC
09-IBBHHLBDHK	09-IHKBBDKJDJ	09-JKFGGLBDGH	09-LKAFLBFGJA
10-FJBHHKHAKH	10-EADGGDIFAH	10-JKFIFCKKBB	10-FDKBDHAGHC
11-HHEBF EJAKI	11-ALALALHGBB	11-LKJIGFCDIH	11-FAFGGAHI IH
12-AFCCIJLI IH	12-FDJCKJHGDA	12-JAHEEDEBDE	12-LEFGEJCJKI
13-JGFEEDDEHA	13-AHLGDEDLHI	13-CAJDJKILAC	13-KHKBLEDIHI
14-KKIHCKAGBB	14-ECBIFCJKB	14-JAICIFCHAD	14-DHKIKBCABJ
15-EAFALALDCC	15-LKJIFEBLAJ	15-GCCKHEDICG	15-CGFEEDCEHC
16-AFIBLCHEHC	16-CKLAGFKAJH	16-IHCGCJLIGB	16-AHEFFAHHEA
17-JIFAHKBDIA	17-BHFGGAJLAE	17-GIIHGFAIJG	17-EFGHFCKGDH
18-FFIBDFEBJC	18-LAFGFKLADA	18-CAJCIKFEBH	18-GJEBAKBDAC
19-FJCAJGLBBL	19-ELLISAAAAH	19-GDALLDJLKD	19-EAJACHGBJK
20-GHHILIKBAB	20-EAHGAKBD	20-AHAFKJLCBL	20-AJGBDJLI IG
21-JCCLCADGAH	21-LAGBABCIEA	21-CGDHAKBDCC	21-GFDILCDHEL
22-FDIKBBKDGC	22-HALGFEDFLK	22-LKLGGBFKIH	22-KDJAKGFCHG
23-BIKDLHEDIL	23-BHLDLEJGDE	23-KLIAAHAJJI	23-BIDAJIKBIB
24-KDCAJKAKFG	24-DFIJFJIKLE	24-HAFGKGLDHK	24-JIEEKAAJDG
25-KJEDHGCDCK	25-DHKHBKDIFK	25-JIFKIEDLEJ	25-FCELKBLLK

Schummelcode

Einfach als Code „WANNABEFREE“ eingeben. Es erscheint die Meldung „Cheatmode activated“. Nun kann man während des Spiels die Pause aktivieren und den Level durch Druck auf die „Pfeil links“-Taste lösen. Der Cheat bleibt während des ganzen Spiels aktiv.

(64'er-Longplay 4/1995 und 5/1995; Autoren: Volker Siebert, Jörn-Erik Burkert)