



Introducción



¡Bienvenido al mundo desordenado y loco de 3D Lemmings!

Sólo tú serás responsable a la hora de ayudar a multitudes de simpáticos, amistosos, inocentes, inofensivos y diminutos lemmings para que puedan llegar sanos y salvos a su lugar de destino. Serás el único culpable caso de que se ahoguen, se quemen o exploten en mil pedacitos. ¿Te sientes lo suficientemente capacitado para tal labor? Veamos si es así.

¡Enhorabuena! Si has leído hasta aquí será porque te sientes plenamente capacitado para abordar una responsabilidad tal, y porque estás listo para enfrentarte a este reto usando tu dedo más rápido para pulsar el botón del ratón. Los impresionantes paisajes en 3D te dejarán boquiabierto, y se te escapará una risa desesperada al ver como los Lemmings se precipitan al mar o se despeñan en un final prematuro. Verás, de eso se trata este juego. La tentación podría adueñarse de ti mientras guías a los torpes sujetos por un camino equivocado dándoles el pasaporte al cielo de los Lemmings...

¡Pero no debes caer en la tentación! El futuro del reinado de los Lemmings está en TUS manos. Concéntrate, frunce la ceja y contén la risa. Los Lemmings necesitan tu ayuda.

Los Lemmings harán su acto de presentación en cada uno de los niveles cayendo a través de una trampa e integrándose en un entorno peligroso y hostil. Andarán a ciegas sin rumbo fijo, y se darán contra las paredes y otros obstáculos en fila india aún cuando ello les lleve a una muerte segura. Deberás guiarles para que puedan salir del nivel, proporcionándoles las destrezas y los poderes que les permitirán llegar a un lugar seguro. Los entornos serán más difíciles y ofrecerán más retos al ir progresando a través de los niveles, pero recuerda que tu objetivo es salvar al mayor número de Lemmings posible. Esperemos que puedas salvar suficientes Lemmings para pasar al siguiente nivel.

Así que deja de comer tu pizza de jamón y aceitunas con doble queso y una pizca de orégano, pon a un lado tu refresco favorito y lánzate de lleno dentro del fascinante mundo de los 3D Lemmings. ¡Habrás risas y lágrimas, pero no te confíes!

No dormirás durante por lo menos un año.

INSTALACIÓN

Instrucciones para cargar el CD-ROM en ordenadores IBM.

Coloca el CD dentro del lector de CD ROM y selecciona la unidad de CD ROM a continuación del indicativo del DOS, normalmente D: >. Teclea Instalación (setup) y pulsa enter para configurar el juego según las especificaciones de tu ordenador. Durante este proceso podrás seleccionar la tarjeta de sonido correcta y otras características del juego para adaptarlas a la configuración específica de tu ordenador.

Una vez que hayas realizado las selecciones apropiadas, pulsa escape para volver al DOS. El programa de instalación salvará un pequeño archivo en C:\LM3D.CD\LM3D.CFG que contendrá la información de configuración. Teclea L3D a continuación del indicativo del DOS para arrancar el juego.

Ten en cuenta que en este punto podrás alterar algunas características del juego para que se adapten a tu ordenador. En vez de teclear L3D a continuación del indicativo del DOS para iniciar el juego tal como se describía con anterioridad, podrás teclear los mandatos que siguen a continuación:

L3D<espacio>a activará y desactivará el sonido en las secuencias de animación generadas.

L3D<espacio>l arrancará Lemmings en baja resolución.

L3D<espacio>sn (donde n es un número entre 0 y 64) controlará el tamaño del buffer de muestreo. Es decir, al seleccionar un número bajo, aparecerán menos efectos de sonido, ahorrando así mucha memoria base en caso que fuese necesario.

Ten en cuenta que existen dos modalidades de vídeo en 3D Lemmings. Si seleccionas la modalidad equivocada, obtendrás gráficos de poca calidad. Si pasara esto, selecciona la otra modalidad de vídeo. Lee la sección Pantalla de Configuración para obtener más información sobre este apartado.

Nota:

El juego requiere entre 430KB y 560KB de memoria convencional dependiendo de la configuración de sonido que hayas seleccionado y 3MB de EMS (memoria expandida). Es decir, en tu archivo CONFIG.SYS deberás incluir la información que sigue a continuación en la línea EMM386:

```
<unidad>:<ruta>EMM386.SYS 2688
```

El juego usará automáticamente los gráficos de alta resolución para los Lemmings si tu ordenador dispone de 8 ó más megabytes de RAM y si has incluido un valor igual o superior a 5632 en la línea EMS de tu archivo CONFIG.SYS.

CONTROLES

3D Lemmings se puede jugar con un ratón, un teclado o una combinación de ambos. Sugerimos que uses el teclado para variar las posiciones de la cámara a través del mundo tridimensional cuando selecciones tus puntos de vista, y el ratón para jugar. Lee el capítulo Mandatos del Teclado para obtener un resumen completo sobre las funciones del teclado.

EL MENÚ PRINCIPAL

El menú principal es tu medio para llegar al mundo de los 3D Lemmings. ¿Estás seguro de que quieres entrar? A partir de aquí no te podremos garantizar que conservarás tu sano juicio, y es incluso posible que te tires de los pelos y que te comas todas las uñas, incluyendo las de tus pies. ¿Seguro que quieres jugar? En tal caso, sigue leyendo...

Encontrarás cinco iconos en el menú principal. Para seleccionar uno de los iconos, mueve el cursor del ratón sobre el icono deseado y pulsa el botón izquierdo del ratón. Podrás usar el teclado para desplazar el cursor en caso de no estar usando el ratón. Lee el capítulo Mandatos del Teclado para las teclas pertinentes.

Jugar: al seleccionar este icono o al pulsar la tecla f1, pasarás a una pantalla indicando todos los niveles disponibles en esta opción de dificultad. Sólo aparecerá el nivel inicial en esta opción de dificultad al jugar el juego por primera vez. De haber completado algunos niveles (aparecen en verde), podrás volver a seleccionarlos y jugarlos de nuevo, o seleccionar el primer nivel que no haya sido completado (en rojo). Si hubiese un mayor número de niveles que los que aparecen en pantalla, podrás desplazarte a través de los mismos pulsando el botón izquierdo del ratón sobre las flechas ubicadas en la parte superior e inferior de la pantalla. A través de esta pantalla aparecerá también la cifra más alta de Lemmings que hayas podido salvar y el mejor tiempo de cada nivel.

Código: Al pulsar este icono aparecerá la Pantalla de la Palabra Clave. Inserta la palabra clave para el nivel que desees jugar. Pasarás directamente al nivel seleccionado una vez se haya validado la clave. Si la clave fuese incorrecta, aparecerá un mensaje y volverás a la pantalla del título. También podrás activar esta función mediante la tecla f2.

Opciones: Da acceso a la Pantalla de Configuración. Te permitirá cambiar algunos de los parámetros del juego para configurar tu ordenador. Lee el capítulo Pantalla de Configuración para obtener más información sobre este tema. También podrás activar esta función mediante la tecla f12.

Seleccionar Nivel: Podrás variar la dificultad del juego seleccionando una de las cuatro opciones del nivel de dificultad; DIVERTIDO (FUN), COMPLICADO (TRICKY), GRAVE (TAXING) y DESCONTROLADO (MAYHEM). También podrás pasar a la modalidad de práctica que te permitirá jugar a 3D Lemmings con todos los obstáculos y destrezas disponibles en los distintos niveles. Al pulsar el botón izquierdo del ratón te desplazarás a través de los niveles de dificultad. De estar usando un teclado, usa las teclas cursor ARRIBA y ABAJO para aumentar y disminuir los niveles de dificultad respectivamente.

Salir: Mediante esta opción podrás salir del juego. También podrás activar esta opción mediante la tecla Esc.

MODALIDAD DE PRÁCTICA

La modalidad de práctica de 3D Lemmings te permite probar todas las destrezas y obstáculos especiales incluidos en el juego. Descubrirás que el practicar todas las destrezas y obstáculos y probar los distintos puntos de visión te serán de mucha ayuda.

Para seleccionar la modalidad de práctica, coloca el cursor sobre el icono Seleccionar Nivel de la pantalla del título. Pulsa el botón izquierdo del ratón para incrementar los niveles de dificultad y el botón derecho del ratón para disminuirlos. Detente en cuanto hayas seleccionado Práctica. También podrás usar las teclas cursor ARRIBA y ABAJO del teclado para obtener los mismos resultados.

Tras haber seleccionado Práctica, pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el icono Jugar (play) o bien pulsa la tecla f1.

A continuación pasarás a una pantalla con todos los iconos de las destrezas y todos los obstáculos especiales incluidos en el juego. La función de cada uno de los iconos aparecerá en la parte inferior de la pantalla al ir desplazando el cursor a través de los iconos. Coloca el cursor sobre el icono deseado y pulsa el botón izquierdo del ratón para seleccionarlo.

Una vez hayas seleccionado una destreza, pasarás a una vista rotativa del nivel que incluirá el nombre de la destreza/función, el número de Lemmings disponibles, el número de Lemmings que deberás salvar, la velocidad a la que se depositarán los Lemmings sobre la pantalla, el tiempo disponible, y el nivel de dificultad. Aparecerán tres iconos en la parte inferior de la pantalla: Continuar (continue) que te permitirá arrancar el nivel de práctica, Demo que te ofrecerá una demostración del nivel y Menú que te permitirá volver al menú de práctica.

El nivel de práctica se juega como cualquier otro nivel normal, solo que aparecerá un cursor de gran tamaño indicando el lugar exacto donde deberás aplicar la destreza. Lee las secciones pertinentes del manual para familiarizarte con la aplicación de destrezas y con el movimiento de las cámaras.

PANTALLA DEL OBJETIVO

Al iniciar el juego pasarás a una pantalla que te ofrecerá detalles sobre el nivel en el que vas a jugar. La imagen que aparecerá en la pantalla te ofrecerá una primera vista del nivel y verás en el texto el título del nivel y el número.

Pulsa el botón IZQUIERDO del ratón o la tecla f1 para jugar en el nivel.

Pulsa el botón DERECHO del ratón o la tecla f2 para volver a la pantalla del título.

Pulsa la tecla Enter para obtener en punto de vista en rotación del nivel e información adicional. Aquí aparecerá el título del nivel, el número de Lemmings disponibles, el número de Lemmings que deberás rescatar y la dificultad.

COMO JUGAR

MOVIENDO LAS CÁMARAS

Al iniciar un juego de 3D Lemmings aparecerá en la pantalla una vista panorámica de un mundo tridimensional, y una trampilla colocada en algún lugar del cielo a través del cual caerán los indefensos Lemmings. Es muy probable que al jugar en un nivel desees variar el punto de vista para ver las cosas con más claridad y descubrir los peligros que se esconden en ellos. Se pondrán cuatro cámaras a tu disposición. Podrás colocar cada una de las cámaras en una ubicación específica para luego pasar rápidamente de una a otra y así obtener puntos de vista desde distintos ángulos. Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el icono de la cámara situado en el extremo derecho de la pantalla del juego para desplazarte a través de los cuatro puntos de vista de la cámara o para mover una cámara a otra ubicación (¡no tiene pérdida, parece una cámara cinematográfica!). A continuación podrás variar la posición de la cámara mediante el ratón o el teclado.

Mediante el ratón: Pulsa el botón DERECHO del ratón y desplaza el cursor por la pantalla. El punto de vista irá cambiando según muevas el ratón. Conviene dedicar algo de tiempo para descubrir los movimientos de la cámara con relación al ratón. Para mover la cámara hacia arriba o hacia abajo (verticalmente), pulsa el botón izquierdo del ratón sobre la barra de desplazamiento ubicada en el extremo derecho de la pantalla.

Mediante el teclado: Seguramente ésta sea la forma más fácil para mover la cámara. Encontrarás una lista de los mandatos de dirección en el capítulo Mandatos del Teclado junto a otras funciones del teclado.

MAPA

Según vayas jugando 3D Lemmings aparecerá una vista aérea del nivel actual en el extremo superior izquierdo de la pantalla. Ello indicará la ubicación de todos los Lemmings en el nivel. En todos aquellos niveles donde no se juegue íntegramente en una zona cerrada, podrás mover la cámara de forma instantánea sobre cualquier punto del mapa pulsando el botón DERECHO del ratón sobre la zona que desees ver, y arrastrando la cámara al punto de visión.

OTORGANDO DESTREZAS

Los Lemmings son unos tipejos bastante independientes y son perfectamente capaces de seguir marchando por cuenta propia sin tu ayuda, gracias. Desafortunadamente, ello conllevaría a que inevitablemente les ocurra una tragedia... por lo tanto tu ayuda se convierte en un factor esencial.

A la hora de ayudar a los Lemmings, tendrás que seleccionar instrucciones específicas y luego otorgarlas a un Lemming en concreto. Para ello, usa los iconos de destreza que aparecen en la parte inferior de la barra de estado. Aparecerán dos barras de estado en la pantalla de juego de 3D Lemmings; ambas están formadas por varios iconos. Una de las barras de estado aparecerá en la parte inferior de la pantalla, y la otra en el extremo derecho de la pantalla. A la hora de otorgar una destreza, selecciona el icono de la destreza requerida y coloca el cursor del ratón sobre el mismo. Pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono y a continuación desplaza el cursor del ratón sobre el Lemming al que desees otorgar la destreza. Vuelve a pulsar el botón izquierdo del ratón para otorgar la destreza al Lemming seleccionado.

BARRAS DE ESTADO E ICONOS

Barra de estado inferior

Icono flecha: A veces te encontrarás a un sinfín de Lemmings aglomerados en un espacio reducido, y difícilmente podrás seleccionar el Lemming deseado. El icono flecha te ayudará a seleccionar el icono correcto. Pulsa el botón Izquierdo del ratón sobre este icono para activar o desactivar la función. Una vez esté resaltado, coloca el cursor sobre el Lemming deseado y pulsa el botón IZQUIERDO del ratón. El Lemming seleccionado quedará marcado mediante una flecha blanca sobre su cabeza. Si seleccionas un Lemming equivocado, pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre otros Lemmings hasta que selecciones el Lemming deseado. Una vez satisfecho con tu selección, pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono de destreza del Lemming deseado, y se le otorgará de inmediato la destreza.

El icono flecha dispone también de otra función, aunque esto sólo servirá si estás jugando en la modalidad Lemming Virtual. Pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono para desplazar el punto de vista por todos los Lemmings disponibles en el nivel.

Icono Cara: Pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono cara y a continuación pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre el Lemming deseado para pasar a la modalidad Lemming Virtual. A partir de ese momento, verás el mundo de los Lemmings a través de sus ojos. ¡Quizá incluso puedas comunicarte con él telepáticamente! En la modalidad Lemming Virtual, si pulsas el botón IZQUIERDO del ratón sobre una destreza, ésta será otorgada inmediatamente al Lemming en cuestión. Si pulsas el botón IZQUIERDO sobre otro Lemming, adoptarás su punto de vista. Volverás a la modalidad normal en cuanto tu Lemming virtual salga del nivel, o al volver a pulsar el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono cara.

Pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono flecha para desplazarte por todos los Lemmings en un nivel particular al estar en la modalidad Lemming Virtual.

Podrás girar la vista de un Lemming virtual 90 grados para ver lo que pasa a tu alrededor. Para ello, pulsa el botón DERECHO del ratón y usa la posición del cursor para controlar la dirección del punto de vista. Ten en cuenta que esta función no funcionará el cien por cien de las veces si tu Lemming Virtual es un APORREADOR (Basher), EXCAVADOR (Digger) o MINERO (MINER).

Iconos de destreza de los Lemmings: en su estado natural, un Lemming caminará de frente hasta que choque contra un obstáculo. Aun así, tienen algunas destrezas escondidas debajo de sus mangas, aunque de ti dependerá el aprovechar dichas destrezas para que puedan llegar a un lugar seguro. Hay un total de nueve iconos de destreza, y como bien habrás notado, cada una de ellas está etiquetada con un número. Dicho número representa el número de veces que podrás usar esa destreza en particular en el nivel actual. No podrás otorgar una destreza cuyo icono de destreza no esté acompañado por un número.

Bloqueador: Mediante esta destreza, el Lemming elegido se mantendrá inmóvil y extenderá los brazos, bloqueándoles el paso a los demás Lemmings. Los Lemmings bloqueadores se mantendrán en dicha posición indefinidamente. Si deseas guiar a los demás Lemmings más allá de la posición del Lemming bloqueador, tendrás que cavar debajo del bloqueador, o... ejem... destruirlo.

Girador: Tal como imaginarás, la posibilidad de dar la vuelta a una esquina se convierte en un factor muy importante en un mundo de tres dimensiones. Para otorgar esta acción a los Lemmings, convierte a uno de ellos en un girador de 90 grados mediante este icono de destreza. Otorga la destreza como de costumbre, pero tras haber pulsado el botón IZQUIERDO del ratón para seleccionar un Lemming concreto, tendrás que volver a pulsar el botón IZQUIERDO del ratón para indicar la dirección hacia la que desees que gire el Lemming. Aparecerá la flecha apuntando hacia la dirección en la que girarán los Lemmings.

Colocador de bombas: A veces hay que ser cruel para ser bondadoso. Pronto te darás cuenta de este triste hecho de la vida cuando descubras que la única forma de deshacerte de un bloqueador es destruyéndolo. Esta destreza es también muy útil en otras ocasiones, aunque ya lo descubrirás por tu cuenta. Una vez hayas otorgado la destreza, aparecerá una cuenta atrás sobre la cabeza del Lemming seleccionado y... ¡boom!

Constructor: Los Lemmings son muy eficaces a la hora de construir puentes. Siempre construirán hacia arriba, en el mismo ángulo, y en la dirección hacia la que se dirigían antes de ser convertidos en constructores. Dejarán de construir en cuanto se les agoten los ladrillos (siempre disponen del mismo número de ladrillos), cuando el puente choque contra un obstáculo, o en cuanto golpeen un objeto con la cabeza. El constructor te avisará cuando se le vayan a agotar los ladrillos. ¡Escúchalo atentamente!

Aporreador: Mediante esta destreza, el Lemming seleccionado se abrirá paso horizontalmente a través de cualquier superficie que se le interponga en el camino. En cuanto atravesase el obstáculo, se volverá a convertir en un caminante. Si deseas que ese mismo Lemming se vuelva a convertir posteriormente en un Aporreador en el mismo nivel, tendrás que otorgarle la destreza de nuevo. Los Lemmings no podrán perforar a través de todas las superficies, el acero les causa verdaderos quebraderos de cabeza. Si al estar cavando no pudiesen abrirse paso a través de la superficie seleccionada, darán media vuelta y volverán por donde han venido.

Minero: Al seleccionar esta destreza, tu Lemming cavará hacia abajo y en sentido diagonal en la dirección que llevaba. Los mineros seguirán cavando, y cavando, y cavando, aunque se detendrán en cuanto se les presente un material que no puedan atravesar.


Excavador: Un Lemming excavador se pondrá a cavar hacia abajo, aunque en este caso lo hará en sentido vertical. En cuanto haya terminado de cavar, se caerá por la abertura recién creada. El minero se detendrá en cuanto se le presente una superficie a través de la cual no pueda cavar.


Trepada: Al otorgarle esta destreza a un Lemming, escalará con facilidad por las superficies verticales. De hecho, lo hará siempre que se le presente una superficie vertical. A diferencia de otras destrezas, una vez que conviertas a un Lemming en un escalador, lo será durante el resto de su vida. No tendrás que preocuparte por otorgar esta destreza dos veces al mismo Lemming ya que retendrá el talento hasta que salga del nivel.


Flotador: El asegurar un descenso seguro desde cualquier altura es cosa fácil. Regálale un paraguas al Lemming deseado y descenderá lentamente hasta que toque el suelo. Una vez le otorgues un paraguas a un Lemming mediante esta destreza, lo mantendrá hasta que salga del nivel.


Barra de estado derecha


Encontrarás aun más iconos situados en el extremo derecho de la pantalla del juego. A continuación pasarás a describir cada uno de estos iconos:


 **Dentro:** Este número te indicará el número de Lemmings que aún tienen que llegar a la salida. Cambiará de blanco a verde en cuanto hayas rescatado más Lemmings que el número requerido.


 **Fuera:** Indica el número de Lemmings que se encuentran actualmente en el nivel.


 **Icono del reloj:** Se trata de un reloj de cuenta atrás, y te informará en de los minutos y segundos disponibles antes de que el nivel se autodestruya. Cada uno de los niveles dispone de su propio límite de tiempo cronometrado.


 **Bomba:** Cuando ya no puedas más y quieras volver a iniciar el nivel, pulsa el botón IZQUIERDO del ratón DOS VECES sucesivas sobre el icono de la bomba. Explotará y todos los Lemmings del nivel quedarán aniquilados. Puede que descubras que el observar a una multitud de Lemmings explotando delante de tus propias narices es una experiencia muy grata. O por lo contrario, puede que lo consideres muy gracioso.

 **Avance rápido:** Este icono queda representado mediante una única flecha roja que se convertirá en dos flechas verdes en cuanto haya sido activado. Al pulsar el botón IZQUIERDO del ratón, se activará o desactivará la modalidad normal o la del avance rápido. Tras haber seleccionado avance rápido, todos los Lemmings se desplazarán aproximadamente tres veces más rápido que su velocidad normal. Esto es útil cuando los Lemmings tiene que cubrir una gran distancia.

 **Cámara:** Al pulsar el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono de la cámara, se desplazará el punto de vista a través de las cuatro posiciones posibles de la cámara. Podrás cambiar la posición de cada una de las cámaras. Lee la sección *Moviendo la cámara* para obtener información detallada sobre este tema.

 **Pausa:** Pulsa el botón IZQUIERDO del ratón sobre el icono de pausa para activar o desactivar la modalidad de pausa. Al estar en la modalidad de pausa, podrás mover las cámaras para cambiar el punto de vista aunque los Lemmings se mantendrán inmóviles y se detendrá la cuenta atrás. Esta función es muy útil, sobre todo cuando los movimientos de la pantalla se vuelven frenéticos y necesitas disponer de tiempo para estudiar tu estrategia.

 **Icono de rotar hacia la izquierda y de rotar hacia la derecha:** Al pulsar el botón IZQUIERDO del ratón sobre estos iconos el nivel actual, rotará hacia la izquierda o hacia la derecha a partir de su punto central.

 **Icono de aumentar/disminuir la velocidad:** Al pulsar el botón IZQUIERDO del ratón sobre estos iconos, aumentará y disminuirá la velocidad en la que los Lemmings entran en un nivel. Te desenvolverás con mayor facilidad con una velocidad más lenta, aunque ésta no podrá ser menor que la velocidad de inicio del nivel.

El mapa, la barra de estado inferior y la barra de estado situada a mano derecha de la pantalla podrán eliminarse pulsando el botón IZQUIERDO del ratón sobre el botón rojo ubicado en la esquina de cada uno de los tres dispositivos de la pantalla.

INFORMACIÓN ADICIONAL PARA AYUDARTE A OTORGAR LAS DESTREZAS

Todos los niveles incluidos en 3D Lemmings están contruidos a base de bloques y todas las acciones Lemming se realizan en base a éstos. Al otorgar una destreza a un Lemming, se dirigirá hacia el siguiente bloque o al medio del bloque en el que se encuentre, antes de realizar la acción deseada. El límite en el que se detendrán los Lemming dependerá de la destreza que se le haya otorgado (véase más abajo). El entender este sistema te ayudará mucho para jugar correctamente.

Por ejemplo, al crear un bloqueador, el Lemming se dirigirá hasta el final del bloque antes de realizar la acción.



Bloqueador y girador: Ambos personajes se dirigirán hacia el borde del bloque en el que se encuentren y a continuación bloquearán o girarán respectivamente.



Bombardero: El colocador de bombas seguirá avanzando hasta que el cronómetro que aparece encima de su cabeza llegue a cero. Al explotar, causará daños en el bloque en el que esté situado y también dañará en menor medida los bloques adyacentes.



Constructor: Al otorgar esta destreza a un Lemming, continuará avanzando hacia el siguiente bloque o mitad del bloque en el que se encuentra en ese momento y se pondrá a construir.



Aporreador: Al crear un aporreador, el Lemming seguirá en el sentido de la marcha hasta llegar al siguiente bloque y se pondrá a cavar en cuanto se le interponga algo en el camino. Si no chocase contra ningún obstáculo tras andar durante un bloque entero, perderá esta destreza, es decir, volverá a ser un caminante.



Minero: Un minero se dirigirá en el sentido de la marcha hasta el borde del bloque en el que se encuentre y se pondrá a cavar en el siguiente bloque.



Excavador: Al seleccionar un excavador en la primera mitad de un bloque, el Lemming se pondrá a cavar en el centro del bloque. Al seleccionarlo en la segunda parte (segunda mitad) del bloque, pasará al centro del siguiente bloque y se pondrá a cavar a partir de dicha posición.



Escaladores y flotadores: Al otorgar cualquiera de estas destrezas a un Lemming, mantendrá la destreza durante el transcurso del nivel y se pondrá a escalar o descender en cuanto se le presente la oportunidad.

PANTALLA FIN DE NIVEL

El nivel actual se dará por finalizado en cuanto consigas rescatar el número requerido de Lemmings en el tiempo previamente establecido.

También se dará por finalizado al agotarse el tiempo antes de salvar el número de Lemmings requerido, o si pereciesen todos tus Lemmings accidentalmente o a propósito, o al abortar un nivel por cualquier otro medio.

Una vez que hayas finalizado el nivel, se te ofrecerá un resumen de tu resultado. Este resumen consiste en:

1. El número de Lemmings rescatados.
2. El número de Lemmings que hacía falta rescatar desde un principio.
3. Al completar con éxito el nivel, se te ofrecerá una palabra clave para que puedas saltarte los niveles terminados en futuros juegos.
4. Un comentario sobre tus esfuerzos.

Aparecerán dos iconos en la parte inferior de la pantalla. Al haber completado con éxito el nivel, podrás pasar al siguiente nivel (pulsando el botón IZQUIERDO) o al menú principal (con el botón DERECHO del ratón). De haber fracasado, podrás volver a intentarlo (pulsando el botón IZQUIERDO del ratón), y si quieras volver a jugar el nivel, o ir al menú principal, pulsa el botón DERECHO del ratón.

REPETICIÓN AUTOMÁTICA

Si no cumples con tus objetivos a la primera, no lo pagues con el monitor del ordenador. 3D Lemmings necesita amor, cariño, y mucha paciencia. Hemos incluido la función Repetición Automática para evitar que se crispen los nervios. Esta función grabará todas las acciones que hayas efectuado durante un nivel, y de haber fracasado (¿cómo que de haber fracasado?) te permitirá volver a jugar el nivel de inmediato, ya que los movimientos se repetirán hasta llevar al último movimiento efectuado. Podrás controlar la repetición de la jugada manualmente cuando así lo desees pulsando el botón del ratón o pulsando la tecla Esc.

No lo dudes, esta característica es muy útil.

OBSTÁCULOS ESPECIALES

Los niveles de 3D Lemmings contienen numerosos obstáculos especiales que afectarán el comportamiento de los Lemmings. Según te los vayas encontrando aprenderás a anticiparte a sus efectos y los aprovecharás para que puedan servir a tus propósitos.

Separadores: Se tratan de unas estructuras en forma de pagoda que dividirán tu línea de Lemmings en dos columnas independientes. Al traspasar estas estructuras, los Lemmings girarán en un ángulo de 90 grados y continuarán su marcha hacia la nueva dirección. El único problema es que a medida que vayan pasando, los lemmings girarán alternativamente hacia la izda. y hacia la dcha.

Trampolines: Al caminar o caer sobre un trampolín, el Lemming rebotará hacia adelante o hacia arriba de acuerdo con el sentido de la marcha. Existen dos tipos de trampolines: los rojos aumentarán la altura y la distancia de desplazamiento del Lemming en un bloque cada vez que bote sobre ellos, y los azules disminuirán la altura y la distancia en un bloque cada vez que el Lemming bote sobre ellos.

Los Lemmings rebotarán de los bloques giratorios en pleno vuelo y caerán sobre plataformas útiles, incluyendo escaleras de mano. De caer un Lemming sobre cualquier objeto que no sea un colchón (véase más abajo) después de haber caído desde una altura mayor que la especificada, quedarán aturridos, o incluso podrían explotar.

Colchonetas: Las colchonetas permiten que los Lemmings puedan caer desde cualquier altura sin quedar aturridos, evitando que mueran. Esto es cierto para todos los Lemmings, ya sea que se les haya otorgado o no la destreza de descender flotando.

Muelles: Los muelles lanzarán a los Lemmings a una zona predeterminada a cualquier distancia o altura desde el muelle, y hacia cualquier dirección. El Lemming explotará de impactar contra cualquier obstáculo durante el lanzamiento.

Teletransportadores: Aparecen en parejas. Al atravesar un teletransportador, el Lemming será transportado al teletransportador que complete la pareja.

Bloques resbaladizos: En algunos niveles encontrarás bloques resbaladizos. Suelen estar cubiertos por hielo o nieve. Al haber pisado un bloque resbaladizo, el Lemming se deslizará a través del bloque hasta llegar a un bloque que no resbale. Sólo podrás otorgar las destrezas de colocador de bombas, escalador y flotador mientras el Lemming se esté deslizando.

Toboganes de cuerda: Cuando un Lemming atraviese un bloque que contenga el principio de una cuerda, será transportado automáticamente al final del tobogán.

NOTA: no puede haber más de UN lemming utilizando estos objetos al mismo tiempo: MUELLES, TELETRANSPORTADORES y TOBOGANES DE CUERDA. Si un lemming ya está utilizando uno de los objetos, los otros pasarán de largo sin utilizarlo.












MANDOS DEL TECLADO

Podrás usar todas las funciones que aparezcan como iconos sobre la pantalla directamente o a través del teclado. También podrás desplazar el puntero y las cámaras usando el teclado si no dispones de un ratón o si prefieres usar el teclado en vez del ratón.

RETURN / ENTER	activar/desactivar avance rápido.
A	rotar el mundo hacia la izquierda.
S	rotar el mundo hacia la derecha.
I	aumentar la ventana tridimensional.
J	disminuir la ventana tridimensional.
P	activar/desactivar la modalidad de pausa.
ESC	abandonar el nivel y volver a intentarlo.
I	activar/desactivar la modalidad de Lemming virtual.
H	activar/desactivar Resaltar Lemming/desplazarte a través de los Lemmings al estar en la modalidad de Lemming virtual.
C	desplazarte por los puntos de vista de la cámara. Las teclas 1 2 3 y 4 sirven también para cambiar el punto de vista de la cámara respectiva.
T	mover el puntero del ratón hacia arriba.
F	mover el puntero del ratón hacia la izquierda.
G	mover el puntero del ratón hacia la derecha.
V	mover el puntero del ratón hacia abajo.
[(Barra espaciadora) equivalente al botón izquierdo del ratón..
ALT Q	¡autodestrucción de todos los Lemmings!
F1	activar al bloqueador.
F2	activar al girador.
F3	activar al bombardero.
F4	activar al constructor.
F5	activar al aporreador.
F6	activar al minero.
F7	activar al excavador.
F8	activar al escalador.
F9	activar al flotador.
F11	volver a la pantalla de título o al menú de práctica dependiendo del nivel actual.
F12	activar la pantalla de configuración.

No olvides que sólo podrás otorgar destrezas cuando éstas estén disponibles. El número que aparece al lado de cada uno de los iconos te indicará las veces que podrás usar la destreza.

Teclado Numérico

-  desplazar la cámara hacia adelante y hacia la izquierda.
-  desplazar la cámara hacia adelante.
-  desplazar la cámara hacia adelante y hacia la derecha.
-  rotación de la cámara hacia la izquierda.
-  rotación de la cámara hacia la derecha.
-  desplazar la cámara en sentido lateral hacia la izquierda.
-  desplazar la cámara hacia atrás.
-  desplazar la cámara en sentido lateral hacia la derecha.
-  desplazamiento vertical hacia arriba.
-  desplazamiento vertical hacia abajo.
-  avance rápido.

La cámara avanzará aproximadamente tres veces más rápida que su velocidad normal al pulsar la tecla de las mayúsculas al mismo tiempo que una de las teclas de desplazamiento de la cámara.

También podrás volver a configurar los mandos del teclado a partir de las teclas por defecto del programa SETUP (CONFIGURACIÓN), usadas para definir las opciones de la tarjeta de sonido y hardware para el juego.

PANTALLA DE CONFIGURACIÓN

Al pulsar la tecla f12 del teclado, activarás la pantalla de configuración. Mediante esta acción podrás cambiar algunos de los parámetros de 3D Lemmings para configurar el juego a medida y adecuarlo a tu ordenador. La regla general es que cuantas más características desactives mediante esta pantalla, más rápido será el desplazamiento de los gráficos durante el juego. Esto es útil en los ordenadores más lentos.

Mueve el puntero a la zona apropiada de la pantalla y pulsa el botón IZQUIERDO para activar (ON) o desactivar (OFF) las características del juego.

Activar o desactivar el mapeado de la textura de los bloques: Al estar desactivados, la textura desaparecerá de los detalles del fondo.

Activar/desactivar el mapeado de la textura del terreno: Al desactivarlos, las texturas desaparecerán del terreno, dejando estas zonas lisas y sin color.

Activar/desactivar el mapeado de la textura del mar: Al desactivar esta función, el mar aparecerá como una superficie lisa de color.

Activar/desactivar el mapeado de la textura del cielo: Al desactivarlo, el cielo aparecerá como unas zonas planas de color.

Fijar el tamaño de la ventana tridimensional: Cuanto más pequeña sea la ventana, más rápido transcurrirá el juego.

Volumen de la tarjeta de sonido/música: Ajusta el volumen de la música de tu tarjeta de sonido.

Volumen de los efectos de sonido: Ajusta el volumen de los efectos de sonido.

Volumen de la música CD: Ajusta el volumen de la música CD. **NOTA:** Al fijar el volumen a la música CD en un valor 0, y al fijar el volumen de la música de la tarjeta de sonido en un valor superior a 0, se utilizará la música de la tarjeta de sonido y viceversa.

Invertir los botones del ratón: Esta opción te permitirá invertir los efectos de los botones del ratón. Si activas esta opción, todas las acciones que se activaban pulsando el botón IZQUIERDO del ratón se activarán pulsando el botón DERECHO y viceversa.

Cambiar la modalidad de vídeo: Si tuvieses problemas con la pantalla a alta velocidad, y si el puntero del ratón parpadea, selecciona otra modalidad de vídeo. Dispondrás de dos modalidades: la modalidad 1 suele dar mejores resultados, pero no funciona con todos los ordenadores.

Velocidad del puntero del ratón: Ajusta la velocidad a la que el puntero del ratón responderá a los movimientos del ratón mediante esta opción.

Velocidad de la cámara: Mediante esta opción podrás alterar la velocidad de desplazamiento de las cámaras a través del mundo tridimensional. Se recomienda que fijas la velocidad a 2 de estar usando un ratón para desplazar la cámara, o 4 de estar usando el teclado.

Activar/desactivar las repeticiones: Al estar en posición ON (activado), se activará la función REPETICIÓN AUTOMÁTICA previamente descrita en este manual. Al estar desactivado (OFF), no podrás activar esta función. También podrás activar o desactivar las secuencias de animaciones de 3D Lemmings, pero sólo podrás usar esta opción estando dentro del programa SETUP. **Activar o desactivar las animaciones del CD:** Al estar activadas (ON), las animaciones aparecerán tras haber completado un nivel de dificultad (sólo disponible en la VERSIÓN CD ROM). Las animaciones no se ejecutarán al estar desactivado (OFF).

CREDITS

Programadores

Martin Hall
James Thomas

Gráficos y Animación bidimensionales

Neil Casini

Modelos y Animación tridimensionales

Rob Matthews

Modelos Originales de los Lemmings

Peter Grayley

Programas de apoyo

Andrew Brechin

Animación

Eirik M. Pedersen

Programadores Versión PlayStation

Robert Rawson
Andrew Brechin

Diseño de los Niveles

Andrew Brechin
Martin Hall
James Thomas
Neil Casini

Música, Voces Digitalizadas y Efectos de Sonido

PC Music

Productor

Greg Duddle

Director de Música

Phil Morris

Director del Producto

David Dyett

Coordinación

Ian Grieve
Kirsty Beamish

Relaciones Públicas

Mark Selwyn Blewitt



Pruebas del Programa

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

Nuestro Agradecimiento Especial a

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

Agradecimiento de forma Muy Especial a

Greg Duddle

Texto del Manual y de la Caja

Damon Fairclough

Diseño del Manual y de la Caja

Keith Hopwood
Anthony Roberts
Designers Republic

Ilustraciones del manual

Neil Casini

Los niveles de caramelos han sido producidos con la colaboración de Jelly Belly, la original gominola de los gourmets.

ESTE JUEGO ESTÁ BASADO EN LOS PERSONAJES ORIGINALES CREADOS POR DMA DESIGN

CLOCKWORK GAMES

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