

# Lemmings Revolution

**Psygnosis / Take 2;**  
**CD-ROM (ca. 654 MB);**  
**öS 499,— / ca. Euro 36,26**

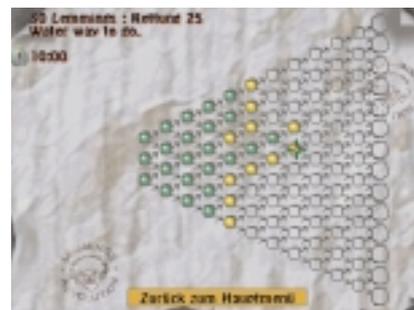
*Martin Schönhacker*

Lemmings... — schon der Name des Spiels löst bei vielen „altgedienten“ PC-Spielfans ein gewisses Kribbeln in den Fingern aus. Man erinnert sich an die klassischen Spiele, in denen vor vielen Jahren zweidimensionale, aber sehr süße kleine Lemmings in oft selbstmörderischer Art durch eine Unzahl von Labyrinthen und Puzzles marschierten. Es war immer ein Spaß, durch geschickten Einsatz einiger weniger „Lemming-Pioniere“ Brücken für die anderen zu schaffen, und man litt mit, wenn ein Lemming sich heroisch für die anderen opferte und durch seine Sprengung den anderen einen Weg in die Sicherheit bahnte.

Im Jahr 2000 ist alles anders. Die früheren Lemmings haben Kolonien gegründet, sich weiter spezialisiert, und — sie sind nun dreidimensional! Nach jahrelanger Wartezeit liefern der ursprüngliche Hersteller Psygnosis und Take 2 einen fulminanten neuen Auftritt der knuddeligen kleinen Tierchen mit Suchtcharakter, und er ist spieltechnisch wirklich großartig gelungen.

Doch zunächst ein kurzes Wort zur Installation, die kleine Seltsamkeiten bietet. Man bekommt nämlich zwei Optionen: unter „Kompakt“ verstehen sich nur die allernotwendigsten Dateien, und das erfreuliche Resultat sind knapp mehr als 1 MB Platzverbrauch auf der Festplatte. Allerdings bleibt das Spiel dann manchmal in der Mitte stehen, wenn etwa ein Geräusch gebraucht wird, das noch nicht verwendet wurde, und die CD-ROM erst auf Touren kommen muss.

Wählt man hingegen die Variante „Typisch“ und verlässt sich darauf, dass die Platte schon groß genug sein wird, so kann eine Enttäuschung drohen. Immerhin rund 308 MB verschlingt diese Version, und dann sind noch immer nicht alle Komponenten des Spiels kopiert, sodass die CD-ROM nach wie vor (wohl auch als Kopierschutz) im Laufwerk verbleiben muss. Allerdings passieren dann zumindest keine Spielunterbrechungen mehr, sondern im Wesentlichen kommen nur mehr Videos von der CD. Befremdlich bei diesem Faktor 300 zwischen den In-



stallationsgrößen: Es gibt keinerlei Vorwarnung, wie viel Platz welche Variante verbraucht, obwohl das Ausprobieren ja doch etwas lästig ist.

Noch ein Kritikpunkt ist die mangelhafte Unterstützung der Autostart-Funktion von Windows ab Version 95. Auch wenn man das Spiel längst installiert hat, startet beim Einlegen der CD immer wieder das Installationsprogramm, das offenbar nicht mitbekommt, dass sein Job längst getan ist. Man muss sich also daran gewöhnen, die Installation immer abzubrechen, bevor man das Spiel startet.

Und schließlich gibt es auch noch eine böse Falle im Spiel. Das Hauptmenü lässt einen zwischen „Neues Spiel starten“ und „Aktuelles Spiel spielen“ wählen. Leider wird bei der erstgenannten Auswahl der bisher erspielte Spielstand unwiderruflich gelöscht, was wirklich hart sein kann. Die Levels bauen nämlich aufeinander auf, und man kann keine schwierigeren Aufgaben auf sich nehmen, ohne die einfachen gelöst zu haben. Was didaktisch gut gelöst sein mag, wird bei einer Löschung des Spielstandes zum Krampf, denn im Gegensatz zu den klassischen Lemming-Spielen gibt es hier keine Passwörter, die man sich notieren könnte. Ein regelmäßiges Backup des Spielstandes (Hinweis: die Datei heißt SavedGame.dat, ist im Programmverzeichnis zu finden und nur 2 KB groß) ist also eine wirklich gute Idee!

Aber zurück zum Spielspaß, den auch diese Kleinigkeiten nicht trüben können. Die größte Neuerung ist wie gesagt die dreidimensionale Darstellung des Spiels, die man durchaus als gelungen bezeichnen kann. Die ehemals flachen Lemmings sind nun auf Wegen unterwegs, die rund um einen riesigen Zylinder angeordnet wurden. Der Blickpunkt kann durch Bewegung um diesen Zylinder geändert werden, und zusätzlich kann man für feinere Arbeiten auch den Zoom-Modus aktivieren.

Bei der Änderung des Blickpunkts stellt sich die liebevolle Gestaltung nicht nur im Bild-, sondern auch im Tonbereich heraus. Dreht man sich zum Beispiel nach

rechts um den Zylinder und lässt einen mit der Spitzhacke grabenden Lemming hinter sich, so wird dessen Geräusch leiser und ist nur noch aus dem linken Lautsprecher zu hören. Dreht man sich weiter um den Zylinder, so kommt das Geräusch irgendwann aus dem rechten Lautsprecher wieder näher. Wenn viele Lemmings zugleich arbeiten, klingt das recht amüsant.

Es gibt nun auch neue, bisher offenbar unbekannte Gattungen von Lemmings. Zum Beispiel können die bläulichen Wasser-Lemmings über das Wasser gehen und darauf sogar Balken legen, während die normalen Lemmings leider ertrinken, wenn sie ins Wasser fallen.

Auch neue Hindernisse wurden eingebaut, die man zum Teil nur durch Versuch und Irrtum erkunden kann. Es gibt böse Wiesel mit Boxhandschuhen, welche die armen Lemmings von ihrem Zylinder werfen, und riesige Krabben, deren Scheren leider einen fatalen Effekt haben. Vögel mit Appetit auf kleine grünhaarige Tiere sind ebenso lästig wie Tümpel aus grüner Säure. Teleportationsstationen versetzen die Lemmings plötzlich an andere Orte, mysteriöse Geräte zur Gravitationsumkehr lassen sie an der Decke weitermarschieren und nach oben fallen. Und wenn dann einmal in einem Level 100 Lemmings zugleich unterwegs sind, muss man schon sehr gut aufpassen, dass nicht doch einer irgendwo über eine Kante kippt und ins Wasser oder auf den zu weit entfernten Boden plumpst.

Insgesamt über 100 Levels sorgen für lange Stunden fröhlicher Knobelei und Action, denn die Rätselnüsse sind zum Teil wirklich hart zu knacken. Darum kann man einzelne Levels auch umgehen und trotzdem die nachfolgenden spielen, wenn man die benachbarten Levels löst. Das vermeidet Frustration auf dem Weg, anders als bei den früheren Spielen, wo gnadenlos auf der Reihenfolge bestanden wurde. Der Spielspaß ist garantiert, und die Zusammenfassung sei daher in Gestalt einer Warnung gegeben: Achtung, es besteht akute Suchtgefahr!