



Handbuch

DEUTSCHE AUSGABE



MS-DOS (MÜß AUF EINER FESTPLATTE INSTALLIERT WERDEN)

1. Starten Sie den Computer mit DOS V. 3.0 oder höher. Bei Verwendung einer Maus ist darauf zu achten, daß der entsprechende Maustreiber installiert ist.
2. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A ein. Schalten Sie auf dieses Laufwerk, indem Sie A: eingeben, und schreiben Sie dann den Befehl **INSTALL C:**, wobei C der Kennbuchstabe des benutzten Festplattenlaufwerks ist.
3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Um das Spiel zu starten, wechseln Sie zuerst auf das entsprechende Laufwerk und in das Verzeichnis L2, indem Sie folgendes eingeben: **CD L2**.
5. Geben Sie dann den Startbefehl **L2** ein.
6. Zum Ändern der Installationseinstellung tippen Sie **INSTALL**.

AMIGA

1. Legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Wenn externe Laufwerke verfügbar sind, legen Sie Diskette 2 in df1 und Diskette 3 in df2 ein.
2. Lemmings 2 lädt das Psygnosis-Logo und dann die Einführung sowie sämtliche Spieldaten.
3. Bei Benutzung nur eines Laufwerks befolgen Sie die Aufforderungen zum Einlegen der Disketten, damit sämtliche Daten geladen werden können.

ATARI ST

1. Computer und Monitor ausschalten
2. Diskette 1 in das interne und die übrigen Disketten in ein geeignetes externes Laufwerk legen.
3. Zuerst den Monitor, dann den Computer einschalten.
4. Das Spiel wird geladen.

Inzwischen wissen Sie ja wohl Bescheid über die schreckliche Gefahr, die den Lemmingen droht. Nicht nur ihre hübschen Behausungen müssen sie verlassen, sondern ganz von ihrer angestammten Insel verschwinden, denn diese ist dem Untergang geweiht.

Ihre Aufgabe besteht darin, möglichst viele Lemminge aus jedem Stamm zu retten und ihnen bei der Flucht zu helfen, auch wenn Sie der Meinung sind, daß manche unter ihnen ein bißchen zu egoistisch sind, um einen Platz auf der Arche zu verdienen ...

Die Insel der Lemminge besteht aus 12 Ländern (oder "Welten"), von denen jede einem Lemmingstamm mit eigenständiger Kultur (wenn man das so nenn will) beherbergt. Jeder Stamm ist im Besitz eines Talismanfragments. Sie müssen mindestens **einen Lemming** aus jedem Stamm durch 10 Ebenen steuern. Auf diese Weise gelangen die einzelnen Talismanstücke auf die Arche und können dort zusammengesetzt werden, um die Flucht der Lemminge zu ermöglichen. Aber aufgepaßt: Nur die Lemminge, die auf Ebene 1 gerettet werden, finden Einlaß auf Ebene 2.

EIN TALISMAN AUS BRONZE, SILBER ODER GOLD

Welche Art von Talismanfragment (Bronze, Silber oder Gold) Sie bekommen, hängt von der Anzahl der Lemminge ab, die Sie aus jedem Stamm retten. Wenn der Stamm nur mit ganz wenigen überlebt, erhalten Sie ein Stück aus Bronze; wenn die meisten gerettet werden, erhalten Sie zur Belohnung ein Stück aus Gold. (Silber liegt zwischen diesen beiden Extremen.) Nach Abschluß jeder Ebene wird Ihnen eine Medaille überreicht, die darauf hinweist, ob Sie auf Kurs für Gold, Silber oder Bronze sind. Die höchste Auszeichnung besteht darin, für jeden einzelnen Stamm ein goldenes Talismanstück zu bekommen.

Nach dem Laden der Einführung wird das Hauptmenü angezeigt.

MAP (KARTE)

Ein Klick auf das Karten-Symbol blendet eine Landkarte der Insel der Lemminge ein.

LOAD (LADEN)

Dient zum Laden (Einlesen) eines gespeicherten Spiels.

SAVE (SPEICHERN)

Dient zum Abspeichern eines Spiels in eine Datei auf Festplatte oder Diskette, so daß es später geladen werden kann.

EXIT (BEENDEN)

Dient zum Beenden des Spiels.

PRACTICE (ÜBUNGSMODUS)

Bevor Sie sich in das Abenteuer stürzen, sollten Sie vielleicht auf das Übungssymbol klicken. Ein leeres Steuerfeld erscheint, auf dem Sie auswählen müssen, welche Fähigkeiten der Lemminge Sie ausprobieren wollen. Dann können Sie auf einer von fünf Übungsebenen spielen. Zum Beenden jagen Sie die Lemminge in die Luft!

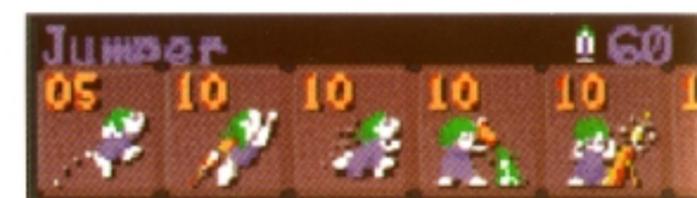
PLAY (SPIELEN)

Wenn Sie mit dem richtigen Spiel beginnen, müssen Sie einen Stamm auswählen und auf den Einleitungsbildschirm gehen. Hier sehen Sie eine Aufstellung der Fähigkeiten der Lemminge für diese Ebene. Ferner enthält der Bildschirm einen Umriß des Landes und eine Angabe der Zeit, die Ihnen zum Retten Ihrer Spielkumpane bleibt. Von diesem Bildschirm aus können Sie auch auf früher gespielte Ebenen zurückkehren, um die Zahl der dort geretteten Lemminge zu erhöhen!



Ihr Ziel auf jeder Ebene ist es, so viele Lemminge wie möglich von ihrer Falltür (aus der sie in den Bildschirm fallen) zum ebenerdigen Ausgang (in Form eines Hauses oder Tores) zu bringen. Der Bildschirm kann in acht Richtungen abgerollt werden, indem Sie den Zeiger über den entsprechenden Bildschirmrand bewegen. Durch Drücken der Maustaste können Sie sprunghaft weiterrollen. Der Spielbereich wird um den Cursor herum zentriert.

Unten am Bildschirm befindet sich eine Liste der acht Fähigkeiten der Lemminge - im Fähigkeitsfeld steht, wie oft die entsprechende Fähigkeit verfügbar ist. Diese Zahl nimmt mit der Benutzung der Fähigkeit ab. Zur Verwendung einer Fähigkeit klicken Sie in das entsprechende Fähigkeitsfeld, dann wählen Sie einen Lemming, der die Fähigkeit erhalten soll und drücken die linke Maustaste.



DIE TASTEN F1 - F8 entsprechen den acht Fähigkeitsfeldern. Und denken Sie daran, auf dem Bildschirm befinden sich viele ausgeklügelte Geräte, deren Benutzung Sie beherrschen müssen, um die Stämme zu retten. Halten Sie also die Augen offen!

DIE PAUSE EINSCHALTEN. Das Spiel wird wiederaufgenommen, wenn Sie nochmals Pause auswählen oder auf ein anderes Symbol klicken.

VENTILATOR. Blasen Sie mit Hilfe der linken Maustaste einige in der Luft schwebende Lemminge herum.

DOPPELKLICKEN SIE auf das Vernichtungssymbol, um die Ebene zu verlassen. Leider müssen Sie sich gleichzeitig von all den niedlichen Lemmingen verabschieden. Vorwärtsspulmodus. Kehrt zur Normalgeschwindigkeit zurück, wenn Sie ein Werkzeug oder eine Fähigkeit verwenden oder nochmals auf das Symbol klicken.

ZAHL DER VERBLEIBENDEN LEMMINGE AUS DIESEM STAMM.

ZAHL DER GERETTETEN LEMMINGE.

VERBLEIBENDE ZEIT.

Wenn Sie eine Ebene beendet haben, erscheinen die Zahl der verbleibenden Lemminge und eine Medaille. Die Medaille entspricht dem Talisman, den Sie mit diesem Stamm finden müssen.

DANN KÖNNEN SIE AUS DREI MÖGLICHKEITEN WÄHLEN:

1. Auf der nächsten Ebene mit der Zahl der auf dieser Ebene geretteten Lemminge spielen.
2. Dieselbe Ebene nochmals durchspielen und dabei versuchen, mehr Lemminge zu retten.
3. Zum Menübildschirm zurückkehren. Von hier aus können Sie das Spiel speichern oder auf die Weltkarte gehen, um einen anderen Stamm auszuwählen.



GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte **NUR DIE DISKETTEN** an **Psygnosis Ltd**.



SCHNELLBEFEHLE

F1 - F8	Fähigkeiten auswählen
LEERTASTE	Ventilator verwenden
M	Zwischen musik
P	Pause
EINGABETASTE	Vorwärtsspulen
Z & X	Auf anliegende Symbole gehen
ESC-TASTE	Die Ebene abbrechen
TAB	Zwischen 50/60 Hz umschalten (nur auf dem Amiga)

FÄHIGKEITEN BEI LEMMINGS 2

Die Fähigkeiten können in verschiedene Kategorien eingeteilt werden:

WINDFÄHIGKEITEN - Lemminge, auf die der Ventilator eine Wirkung hat.

BODENBESEITIGUNGSFÄHIGKEITEN - Lemminge, die Teile des Bodens entfernen können.

BAUFÄHIGKEITEN - Lemminge, die mehr Hintergrund erschaffen.

SCHIEBFÄHIGKEITEN - Lemminge, die etwas abfeuern oder schleudern.

BEWEGUNGSFÄHIGKEITEN - Fortbewegung der Lemminge ändern.

DIVERSE FÄHIGKEITEN - Außergewöhnliche Fähigkeiten der Lemminge.

WINDFÄHIGKEITEN

BALLOONER (BALLONFAHRER)

Ein in einen Ballonfahrer verwandelter Lemming hebt senkrecht vom Boden ab und steigt immer weiter. Ein Ballonfahrer kann in nichts anderes verwandelt werden, außer der Ballon platzt.



MAGIC CARPET (FLIEGENDER TEPPICH)

Fliegende Teppiche schweben über der Oberfläche und passen ihre Höhe an die des Geländes an. Wenn Sie über die Ecke einer Klippe gehen, sinken sie solange, bis sie sich wieder eingependelt haben. Sie werden nur zurückverwandelt, wenn sie mit etwas zusammenstoßen.



JET PACK (DÜSENRUCKSACK)

Mit Düsenrucksäcken ausgerüstete Lemminge schweben oberhalb der Bodenoberfläche und können sich nur mit Hilfe des Ventilators bewegen. Das Benzin des Düsenrucksacks reicht für ungefähr 10 Sekunden aus.



TWISTER (TORNADOS)

Tornados drehen sich sehr schnell und bleiben am Ort. Mit Hilfe des Ventilators können sie in den Boden geblasen werden, wo sie abwärts wirbeln und einen Tunnel hinter sich zurücklassen. Wenn sie vom Boden weggeblasen werden, hören sie auf, Tornados zu sein.



SURFER (SURFER)

Ein ertrinkender oder schwimmender Lemming kann in einen Surfer verwandelt werden und kann sich dann nur mit Hilfe des Ventilators bewegen. Ein Surfer springt am Rand des Wassers automatisch von seinem Surfbrett ab.



PARACHUTER (FALLSCHIRMSPRINGER)

Fallschirmspringer schweben nach unten und können bei ihrem Abstieg vom Ventilator in eine horizontale Richtung geblasen werden. Fallschirmspringen ist eine bleibende Fähigkeit.



HANG GLIDER (DELTA SEGLER)

Deltasegler fliegen in einem Winkel nach unten, bis sie auf dem Boden auftreffen. Während seines Fluges kann der Deltasegler in nichts anderes verwandelt werden.



ICARUS WINGS (IKARUSFLÜGEL)

Lemminge mit Ikarusflügeln fliegen horizontal, bis sie auf ein Hindernis auftreffen. Mit dem Ventilator können sie in eine beliebige Richtung geblasen werden. Bodenbeseitigungsfähigkeiten

ENTFERNENKEITEN

SCOOPER (SCHAUFELER)

Schaufler graben mit ihrer Schaufel so weit wie möglich diagonal nach unten. Sie können noch während des Schaufelns in etwas anderes verwandelt werden.



CLUB BASHER (STOCKSCHLÄGER)

Stockschläger schlagen sich einen horizontalen Weg durch Hindernisse. Sie können während des Schlagens in etwas anderes verwandelt werden.



DIGGER (GRÄBER)

Gräber graben so weit wie möglich vertikal nach unten und können noch während des Grabens in etwas anderes verwandelt werden.



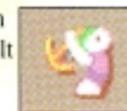
BASHER (SCHLÄGER)

Schläger bahnen sich einen Weg durch Hindernisse in einer geraden, horizontalen Linie. Sie können noch während des Schlagens in etwas anderes verwandelt werden.



MINER (BERGARBEITER)

Bergarbeiter graben in einem Winkel abwärts und lassen einen Tunnel hinter sich zurück. Sie können noch während des Grabens in etwas anderes verwandelt werden.



FENCER (FECHTER)

Fechter bauen das Gelände ab und lassen einen leicht nach oben gerichteten Tunnel zurück. Sie können noch während des Fechtens in etwas anderes verwandelt werden.



STOMPER (STAMPFER)

Stamper hüpfen auf und ab und hauen eine vertikale Spur in den Boden. Sie können noch während des Stampfens in etwas anderes verwandelt werden.



LASER BLASTER (LASER-SPRENGEXPERTE)

Laser-Sprengexperten sprengen die Landschaft direkt über sich in die Luft. Sie können während des Sprengens in etwas anderes verwandelt werden.



FLAME THROWER (FLAMMENWERFER)

Flammenwerfer können einen Teil der Landschaft mit einer einzigen Explosion vollständig vernichten. Während sie dies tun, können sie in nichts anderes verwandelt werden.



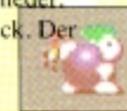
EXPLODER (SPRENGKÖRPER)

Sprengkörper explodieren und lassen einen Krater in der Landschaft zurück. Dabei stirbt der betreffende Lemming. Bevor er explodiert, setzt er seine vorherige Tätigkeit noch während fünf Sekunden fort. Alle Lemminge können in Sprengkörper verwandelt werden.



BOMBER (BOMBENLEGER)

Bombenleger legen zu ihren Füßen eine Bombe nieder. Die Bombe explodiert und läßt einen Krater zurück. Der Lemming überlebt die Explosion. Baufähigkeiten



BAUFÄHIGKEITEN

FILLER (FÜLLER)

Füller gießen eine Fixierflüssigkeit, die sich bestmöglich der Bodenform anpaßt, aus einem Eimer. Wenn die Flüssigkeit nicht mehr bewegt wird, festigt sie sich. Füller können nicht beim Ausgießen der Flüssigkeit unterbrochen werden.



BUILDER (BAUARBEITER)

Bauarbeiter bauen eine nach oben führende Rampe aus zwölf Ziegelsteinen. Sie können jederzeit unterbrochen und in etwas anderes verwandelt werden.



PLANTER (PFLANZER)

Pflanzer setzen Pflanzen, die zur Landschaft gehören und, sobald sie ausgewachsen sind, einen guten Boden für Wanderer bilden.



STACKER (STAPLER)

Stapler erbauen aus 12 Ziegelsteinen eine Wand. Wenn sie damit fertig sind, stehen sie oben auf der Wand und gehen von dort aus weiter.



PLATFORMER (PLATTFORMBAUER)

Plattformbauer bauen aus 12 Ziegelsteinen eine horizontale Rampe. Sie können dabei jederzeit aufgehalten werden. Beim Zusammenstoß mit einer Wand oder einem Hindernis werden sie automatisch aufgehalten.



SAND POURER (SANDGIEßER)

Sandgießer fertigen Sandhügel an. Wenn sie damit begonnen haben, können sie weder aufgehalten noch in etwas anderes verwandelt werden.



GLUE POURER (LEIMGIEßER)

Leimgießer gleichen Füllern, doch mit einem entscheidenden Unterschied. Der von einem Füller ausgegossene Zement fällt in ein Loch, während der Leim des Leimgießers klebenbleibt, wenn er die Unterseite erreicht.



DIESES PRODUKT

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste zu veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, dass die Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem : Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirmhalte, wird vertrieben von **Psygnosis Ltd**, die alle Rechte daran besitzt, des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, zu vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, zu verwenden oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißbrauch Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis**. Das Produkt **LEMMINGS 2**, sein Programm-Code, Handbuch und alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Code oder andere verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendeiner Weise reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von

ARCHER (BOGENSCHÜTZE)
 Durch ein Klicken spannt der Bogenschütze einen Pfeil auf den Bogen. Durch Bewegen des Cursor bringen Sie ihn zum Zielen auf den gewünschten Punkt, und durch ein weiteres Klicken schießt er den Pfeil ab, der dann am Zielort steckenbleibt. Die Entfernung zwischen Bogen und Cursor bestimmt die Stärke des Schusses.



THROWER (WERFER)
 Werfer schleudern Felsen, die im Gelände steckenbleiben. Wenn der Werfer vorher ein Läufer war, ist die Wurfedistanz größer als gewöhnlich.



BAZOOKA (BAZOOKA)
 Mit Bazookas bewaffnete Lemminge können bogenförmig Granaten abfeuern. Bei ihrer Landung sprengen die Granaten einen Teil ihrer Umgebung weg.



SPEARER (SPEERWERFER)
 Speerwerfer schleudern Speere, die im Gelände steckenbleiben. Wenn der Speerwerfer vorher ein Läufer war, vergrößert sich die Wurfedistanz.



MORTAR (MÖRSELEMMING)
 Mörserlemminge feuern Granaten in die Luft. Bei der Landung der Granaten wird ein Teil der Umgebung weggesprengt.



ROPER (SEILWERFER)
 Seilwerfer feuern Greifhaken, an denen Seile befestigt sind. Beim ersten Klicken zielt der Seilwerfer, beim nächsten schießt er den Haken dorthin, wo sich der Cursor befindet. Die Lemminge können über das Seil gehen.



BEWEGUNGSFÄHIGKEITEN

WALKER (GEHER)
 Dies sind die gewöhnlichen Lemminge. Sie gehen über das Gelände, doch zu steile Hindernisse können sie nicht überqueren.



RUNNER (LÄUFER)
 Läufer bewegen sich schneller als Geher. In Springer verwandelte Läufer springen weiter als in Springer verwandelte Geher. Laufen ist eine bleibende Fähigkeit.



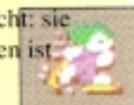
JUMPER (SPRINGER)
 Wenn Sie auf einen Springer klicken, springt er einmal. Wenn er vorher ein Geher war, ist die gesprungene Distanz kleiner, als wenn er ein Läufer war.



HOPPER (HÜPFER)
 Diese Lemminge hüpfen solange, bis sie auf ein Hindernis treffen oder eine andere Fähigkeit erhalten. Eine andere Fähigkeit kann ihnen nur verliehen werden, wenn sie sich am Boden befinden.



SKATER (EISLÄUFER)
 Auf Eisflächen rutschen Lemminge normalerweise aus und fallen um. Eisläufer haben dieses Problem nicht: sie bleiben aufrecht und gleiten über das Eis. Eislaufen ist eine bleibende Fähigkeit.



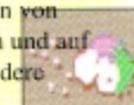
KAYAKER (KAYAKFAHRER)
 Lemminge können in einem Kayak übers Wasser setzen. Diese Fähigkeit kann ihnen nur verliehen werden, wenn sie im Wasser sind, das sie dann ungehindert durchqueren, bis sie ans andere Ufer gelangen.



SWIMMER (SCHWIMMER)
 Schwimmer durchschwimmen Wasser und klettern dann heraus. Dies ist eine bleibende Fähigkeit. Schwimmer können unabhängig von ihren Aktivitäten außerhalb des Wassers jedesmal, wenn sie Wasser antreffen, wieder schwimmen.



ROLLER (ROLLER)
 Roller rollen durch die Landschaft. Zum Passieren von Lücken können sie ihre Geschwindigkeit erhöhen und auf Rampen vom Boden abheben. Rollern können andere Fähigkeiten verliehen werden.



CLIMBER (KLETTERER)
 Kletterer können an vertikalen Oberflächen hochklettern, doch sie fallen herunter, wenn sie auf überhängende Felsstücke treffen. Klettern ist eine bleibende Fähigkeit.



BOOTER (STIEFELTRÄGER)
 Mit Spezialstiefeln können Lemminge an allen Oberflächen entlanggehen - sogar mit dem Kopf nach unten an Decken. Sie können eine andere Fähigkeit erhalten, doch nur, wenn sie sich nicht an einer Wand oder Decke befinden.



DIVERSE FÄHIGKEITEN

SKIER (SKIFAHNER)
 Skifahrer gleiten ruhig am Boden entlang und springen zum Passieren von Lücken von Schneerampen ab, wenn solche vorhanden sind.



POLE VAULTER (STABHOCHSPRINGER)
 Stabhochspringer springen nach einem kurzen Anlauf mit Hilfe eines Stabes in die Luft. Wenn der Stab ein Hindernis berührt, ist der Absprung nicht möglich.



DIVER (TAUCHER)
 Taucher springen von Klippen ins Wasser.



SLIDER (GLEITER)
 Gleiter sind umgekehrte Kletterer. Wenn sie einen Rand erreichen, drehen sie sich auf den Rücken und gleiten an der vertikalen Oberfläche entlang nach unten. Ein Gleiter, der auf den Boden herunterfällt, bewegt sich in die seiner Ursprungsrichtung entgegengesetzte Richtung. Beim Erreichen eines plötzlichen Landabfalls bleiben Gleiter für kurze Zeit hängen, damit sie in Affenlemminge verwandelt werden können. Gleiten ist eine bleibende Fähigkeit.



ROCK CLIMBER (FELSENKLETTERER)
 Felsenkletterer können an vertikalen Oberflächen hochklettern und überhängende Felsstücke von bis zu 45 Grad überwinden. Felsenklettern ist eine bleibende Fähigkeit.



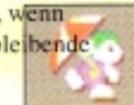
SHIMMER (AFFENLEMMING)
 Affenlemminge springen in die Luft und halten sich an der Decke fest. Dann hangeln sie sich solange wie möglich an der Decke entlang. Am Ende der Decke bleiben Sie einen Augenblick lang hängen, damit sie eine andere Fähigkeit erhalten können.



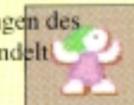
ATTRAKTOR (VERZAUBERER)
 Die Musik der Verzauberer bringt die umstehenden Lemminge zum Anhalten ihrer Aktivitäten, um zu tanzen.



FLOATER (SCHWEBELEMMING)
 Schwebelemminge schweben langsam zu Boden, wenn sie von etwas herunterfallen. Schweben ist eine bleibende Fähigkeit.



BLOCKER (BLOCKIERER)
 Gewöhnliche Lemminge können nicht an Blockierern vorbeigehen. Blockierer können durch Wegsprengen des Bodens unter ihren Füßen in Geher zurückverwandelt werden.



SUPERLEM (SUPERLEMMING)
 Superlemminge fliegen auf den Cursor zu oder folgen ihm. Wenn sie mit dem Cursor oder dem Boden zusammenstoßen, werden sie in normale Lemminge zurückverwandelt.



AUTOREN

AMIGA SPIELPROGRAMMIERUNG	Dave Jones Andy Whyte Brian Watson
AMIGA EINFÜHRUNG	David Bryson
PC SPIELPROGRAMMIERUNG	Russell Kay Steven Reid
PC EINFÜHRUNG UND MASCHINE	John Whyte
ST SPIELPROGRAMMIERUNG	Wayne Smithson
SPIELGRAFIKEN	Gary Timmons David Osborne Graeme Anderson Martin Good
EINFÜHRUNGSGRAFIKEN	Jamie Grant
MUSIK	Brian Johnston Raymond Usher David Whittaker
LEMMING SOUND FX	Alasdair Houston
INTERNE DOKUMENTATION	Steve Hammond
KOORDINATION	Simon Little
UND UNTER DER MITWIRKUNG VON	Graeme Anderson Martin Good David Hally Steve Hammond Alasdair Houston Mark Ireland Stacey Jamieson David Osborne Doug Smith Gary Timmons Andy Whyte
PRODUCER	ALS LEVEL-DESIGNER Graham Stafford
& EVERYTHING ELSE BY THE	PSYGNOSIS TEAM

IST COPYRIGHT
 ste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir r darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu an, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur traftbar.
 onzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer tzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es en, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere vielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige htung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd's** s Ltd. vorliegt.
 alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd.**, die e Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, lektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder **Psygnosis Ltd.**