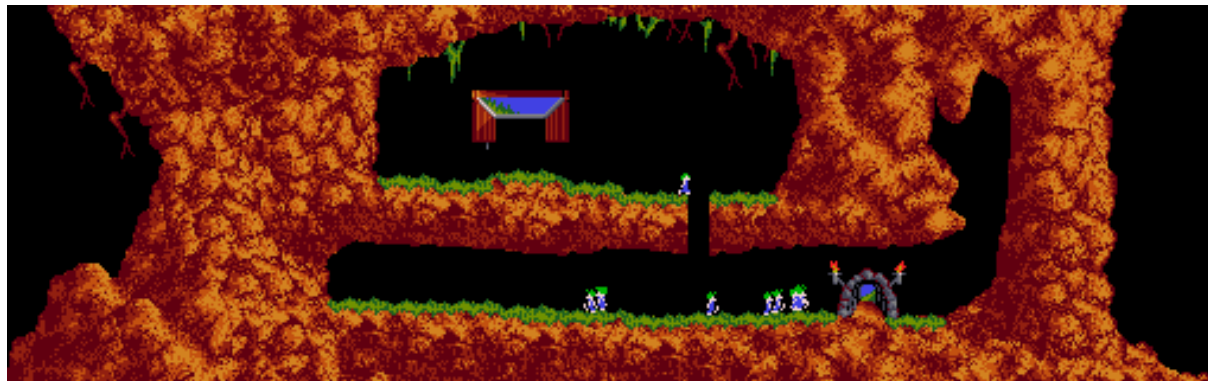




LEMMINGS

Psygnosis (1991)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	3
En bref	3
Conditions d'utilisation	3
2. SOLUTION DETAILLEE (DIFFICULTE FUN)	4
Fun/01 – Just dig !	4
Fun/02 – Only floaters can survive this	4
Fun/03 – Tailor-made for blockers	4
Fun/04 – Now use miners and climbers	4
Fun/05 – You need bashers this time	5
Fun/06 – A task for blockers and bombers	5
Fun/07 – Builders will help you here	5
Fun/08 – Not as complicated as it looks	5
Fun/09 – As long as you try your best	6
Fun/10 – Smile if you love lemmings	6
Fun/11 – Keep your hair on Mr. Lemming	6
Fun/12 – Patience	6
Fun/13 – We all fall down	7
Fun/14 – Origins and Lemmings	7
Fun/15 – Don't let your eyes deceive you	7
Fun/16 – Don't do anything too hasty	7
Fun/17 – Easy when you know how	8
Fun/18 – Let's block and blow	8
Fun/19 – Take good care of my lemmings	8
Fun/20 – we are now at LEMCON ONE	8
Fun/21 – You Live and Lem	9
Fun/22 – A Beast of a level	9
Fun/23 – I've lost that Lemming feeling	9
Fun/24 – Konbanwa Lemming san	9
Fun/25 – Lemmings Lemmings everywhere	10



Fun/26 – Nightmare on Lem street.....	10
Fun/27 – Let's be careful out there.....	10
Fun/28 – If only they could fly.....	10
Fun/29 – worra lorra lemmings.....	11
Fun/30 – lock up your Lemmings.....	11



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur le jeu **Lemmings**. Son but est de les guider étape par étape et selon les règles à travers les niveaux successifs du jeu. Il comprend également un code d'accès direct à chaque niveau décrit (fourni dans le jeu après la réussite du niveau précédent) pour le jeu **Lemmings** et son clone **Lemmix**.

Dans cette version provisoire, le guide se limite aux **30 premiers niveaux du jeu**, correspondant au degré de difficulté **FUN**.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX PC / LEMMINGS / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

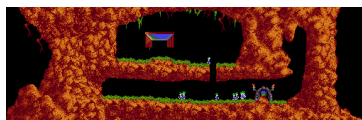
Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. SOLUTION DETAILLÉE (DIFFICULTE FUN)

Fun/01 – Just dig !



Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
10% (1/10)	50	5:00	-	-	-	-	-	-	-	10

Faire creuser un digger à droite de la trappe de départ.

Fun/02 – Only floaters can survive this



code Lemmings : **IJJLDLCCCL**

code Lemmix : **AHEFUMOCUR**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
10% (1/10)	50	5:00	-	10	-	-	-	-	-	-

Transformer chaque lemming en floater avant sa chute du 3^{ème} pilier.

Fun/03 – Tailor-made for blockers



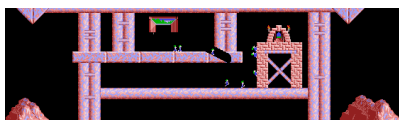
code Lemmings : **NJLDLCADCY**

code Lemmix : **ESEGEHUNET**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
10% (1/10)	50	5:00	-	-	-	10	-	-	-	-

Placer 5 blockers comme indiqué sur l'image. La plateforme la plus basse est inutile.

Fun/04 – Now use miners and climbers



code Lemmings : **HNLHCIOECW**

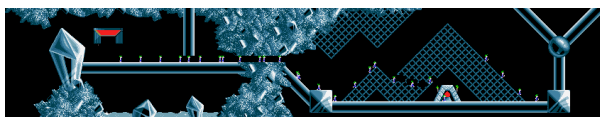
code Lemmix : **OCAHOBZUX**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
100% (10/10)	1	5:00	10	-	-	-	-	-	1	-

Faire creuser un miner vers la droite puis sélectionner chaque lemming pour en faire un climber.



Fun/05 – You need bashers this time



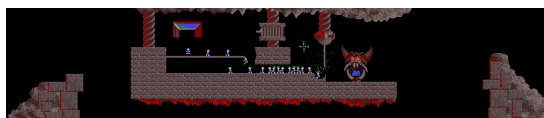
code Lemmings : **LDLCAJNFCK**

code Lemmix : **AMUJAWEMIB**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
10% (5/50)	50	5:00	-	-	-	-	-	50	-	-

Utiliser des bashers pour traverser le pilier et la roche. Laisser ensuite les lemmings monter le 1^{er} pic puis utiliser d'autres bashers au creux de la vallée suivante pour entamer le décor jusqu'à la sortie.

Fun/06 – A task for blockers and bombers



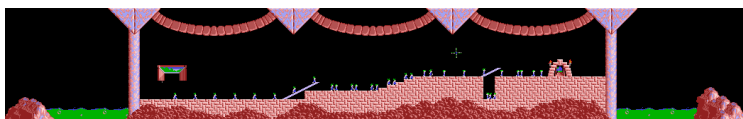
code Lemmings : **DLCIJNLGCT**

code Lemmix : **EXOKIPIYAF**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
20% (10/50)	50	5:00	-	-	5	5	-	-	-	-

Utiliser un bomber pour faire un trou dans le sol de la 1^{ère} plateforme. Au-dessous, placer un blocker contre le mur proche de la sortie et le transformer en bomber pour créer un passage.

Fun/07 – Builders will help you here



code Lemmings : **HCAONNLHCX**

code Lemmix : **OHILUJOKIJ**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
50% (25/50)	50	5:00	-	-	-	-	20	-	-	-

Utiliser des builders pour franchir le dénivelé puis le trou.

Fun/08 – Not as complicated as it looks



code Lemmings : **CI>NNLHICQ**

code Lemmix : **ASIMEDAWAM**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
95% (76/80)	88	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Utiliser un blocker pour renvoyer les autres lemmings vers la gauche.



Fun/09 – As long as you try your best



code Lemmings : **CAKHMDLJCK**

code Lemmix : **ICEPOXEHOR**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
90% (72/80)	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Utiliser un basher pour traverser le pilier central puis transformer le 1^{er} lemming repartant vers la gauche en blocker lorsqu'il se trouve à proximité du mécanisme mortel, à gauche de la trappe de départ.

Fun/10 – Smile if you love lemmings



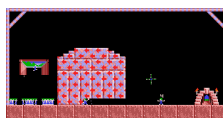
code Lemmings : **IKHMDLCKCT**

code Lemmix : **OMARASITEV**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
50% (10/20)	50	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Placer rapidement un blocker près du rebord droit puis transformer chacun des autres lemmings en floater avant qu'il ne s'écrase au sol.

Fun/11 – Keep your hair on Mr. Lemming



code Lemmings : **OJOLHCELCM**

code Lemmix : **AXUSILOFOY**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
83% (50/60)	50	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Transformer les 2 premiers lemmings en climbers puis en athlètes (+ floaters) pour leur faire franchir sans dommage le bloc central. Transformer ensuite le 1^{er} lemming en blocker puis le second en basher pour lui faire creuser la base du bloc sur la gauche. Transformer enfin le 1^{er} lemming en bomber pour libérer le passage.

Fun/12 – Patience



code Lemmings : **HMDLCIOMCJ**

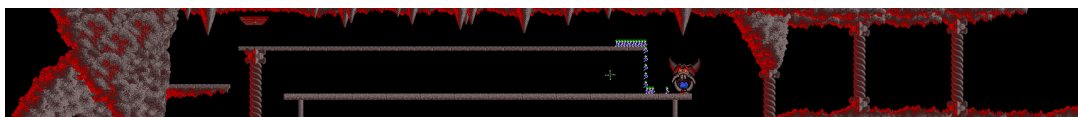
code Lemmix : **IHOTUFUREC**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
50% (40/80)	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Isoler quelques lemmings au début de la file à l'aide d'un blocker et placer un autre blocker sur la gauche pour empêcher une chute collective. Transformer le 1^{er} lemming isolé en basher pour traverser le bloc central. Transformer ensuite les 2 premiers lemmings en climbers. Une fois en vue de la sortie, transformer le 1^{er} lemming en blocker et le suivant en miner pour creuser vers la gauche un tunnel débouchant sur le fond du trou. Libérer ensuite les autres lemmings en transformant le blocker de droite en bomber.



Fun/13 – We all fall down



code Lemmings : **MDLCAKLNCS**

code Lemmix : **OSIVEZACUG**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
100% (20/20)	1	3:00	-	-	-	-	-	-	-	20

Une fois le 1^{er} lemming proche du bord droit de la 1^{ère} plateforme, transformer chaque lemming en digger de la droite vers la gauche en créant des trous proches les uns des autres.

Fun/14 – Origins and Lemmings



code Lemmings : **DLCIJNMOCM**

code Lemmix : **ACIWOTINIK**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
75% (60/80)	20	6:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Utiliser un basher pour traverser la première colonne puis un builder pour élever une rampe arrivant au milieu de la colonne horizontale suivante. Traverser cette colonne avec un nouveau basher et répéter les mêmes opérations pour les colonnes suivantes.

Fun/15 – Don't let your eyes deceive you



code Lemmings : **LCANNMDPCJ**

code Lemmix : **IMEXANOZAN**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
50% (40/80)	40	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Une fois le début du groupe au niveau du sol, isoler le 1^{er} lemming à l'aide d'un blocker. Transformer le 1^{er} lemming en basher pour traverser les 3 colonnes puis en builder pour franchir le précipice (4 rampes successives nécessaires) et finalement raccorder les 2 derniers escaliers. Transformer finalement le blocker en bomber pour libérer le reste du groupe.

Fun/16 – Don't do anything too hasty



code Lemmings : **CIOLMDLQCR**

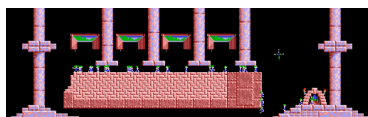
code Lemmix : **UXAYIHULIS**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
62% (50/80)	1	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Augmenter légèrement la cadence d'apparition des lemmings. Transformer le 2^{ème} lemming en blocker et le 1^{er} en builder pour commencer une longue rampe depuis le rebord droit de la plate-forme. Placer rapidement au autre blocker près du rebord gauche pour protéger le groupe. Suivre la construction du builder et enchaîner la construction de rampes jusqu'à la sortie. Transformer enfin le blocker de droite en bomber pour libérer le groupe.



Fun/17 – Easy when you know how



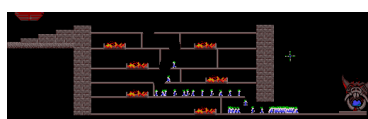
code Lemmings : **CEJHLFLBDX**

code Lemmix : **AHAZUBAXAV**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
40% (20/50)	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Placer rapidement un blocker près du rebord gauche au bas de la trappe la plus à gauche (un piston caché dans la galerie du bas écrase les lemmings un par un s'ils passent par là). Dans chaque groupe séparé, créer un basher pour creuser la base de chaque colonne vers la droite. Tous les lemmings peuvent alors rejoindre la sortie.

Fun/18 – Let's block and blow



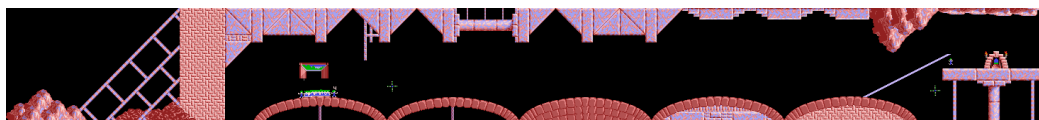
code Lemmings : **IKJNNHCCDV**

code Lemmix : **MOWAGUJESV**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
71% (50/70)	80	5:00	-	-	20	20	-	-	-	-

Créer un blocker au-dessus de chaque zone ne comportant pas de brasier et le transformer en bomber pour faire descendre le groupe en toute sécurité à l'étage du dessous. Reprendre la même technique jusqu'à la sortie.

Fun/19 – Take good care of my lemmings



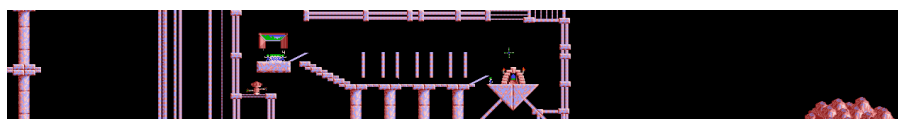
code Lemmings : **OJLNHCEDDU**

code Lemmix : **WASARIPOGA**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
70% (56/80)	20	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Laisser partir le 1^{er} lemming et isoler le reste du groupe entre 2 blockers. Transformer le 1^{er} lemming en builder vers le sommet du dernier bombé et construire une longue rampe vers la sortie. Détruire ensuite le blocker de droite pour libérer le groupe.

Fun/20 – we are now at LEMCON ONE



code Lemmings : **HLFLCMNEDW**

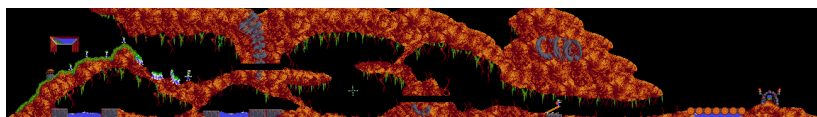
code Lemmix : **FINABEWEVE**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
60% (30/50)	10	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Transformer rapidement le 1^{er} lemming en builder pour franchir le trou et isoler le reste du groupe entre 2 blockers. Transformer le 1^{er} lemming en basher pour traverser toutes les colonnes puis en builder pour franchir le 2^{ème} trou. Détruire enfin le blocker de droite pour libérer le groupe.



Fun/21 – You Live and Lem



code Lemmings : **LNHCAJNFDR**

code Lemmix : **NUKALABOJE**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
60% (48/80)	50	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Franchir la 1^{ère} butte herbeuse puis transformer le 2^{ème} lemming en blocker. Transformer le 1^{er} lemming en basher pour traverser une 1^{ère} épaisseur de terre et une seconde après la chute. Le transformer ensuite en builder pour construire une rampe permettant de passer au-dessus du piège à mâchoire (mortal) un peu plus loin. Détruire finalement le blocker pour libérer le groupe.

Fun/22 – A Beast of a level



code Lemmings : **FLCIKLLGDV**

code Lemmix : **XEGEWUHAXI**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
80% (64/80)	50	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Transformer le 1^{er} lemming en basher pour creuser le 1^{er} tronc et transformer d'autres lemmings au fur et à mesure pour passer les troncs suivants. Placer un blocker à gauche de la trappe d'arrivée pour protéger le groupe. Au pied de la butte finale, utiliser un builder pour construire une rampe vers la droite puis prolonger cette rampe vers la gauche et enfin vers la droite. Utiliser un dernier basher pour creuser le tronc abritant la sortie.

Fun/23 – I've lost that Lemming feeling



code Lemmings : **LCAOLLFHDS**

code Lemmix : **FOCEGONILO**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
25% (20/80)	50	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Transformer le 1^{er} lemming en blocker le plus près possible de la lave. Transformer le 2^{ème} lemming en builder pour entamer une rampe vers la gauche le plus près possible du blocker. Prolonger la rampe jusqu'au mur (quelques lemmings vont périr dans leur chute). Utiliser ensuite des bashers pour raccorder les zones creuses les plus hautes dans le mur. Poursuivre la galerie jusqu'au puits suivant (les bordures décalées du côté gauche évitent une chute mortelle des lemmings). Au bas du puits, utiliser un nouveau basher pour rejoindre la sortie.

Fun/24 – Konbanwa Lemming san



code Lemmings : **CMOLNNHIDV**

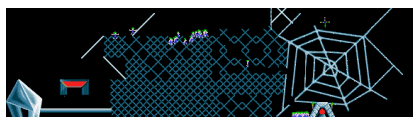
code Lemmix : **NAYERITAZU**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
66% (20/30)	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Placer 2 blockers pour encadrer le groupe sur la plateforme la plus élevée. Utiliser un digger pour rejoindre l'étage inférieur, à gauche de la rampe inclinée. Placer rapidement un blocker pour éviter que les lemmings chutent à droite du bloc fléché. Sur la plateforme inférieure soutenue par des colonnes, laisser partir le 1^{er} lemming et utiliser un blocker pour arrêter les autres, en le plaçant à la verticale d'une colonne (sol plus épais). Transformer le 1^{er} lemming en digger à proximité de la sortie. Attention, le piston sur la droite écrase chaque lemming passant au-dessous.



Fun/25 – Lemmings Lemmings everywhere



code Lemmings : **CEKHMNHJDV**

code Lemmix : **XITIZEZINU**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
50% (40/80)	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Laisser les lemmings atteindre le sommet du treillis puis utiliser des bashers et des diggers pour les faire redescendre progressivement dans la partie plus « aérée » du treillis vers la toile puis la sortie. Attention à la hauteur des chutes et à bien placer un blocker pour arrêter les lemmings repartant vers la gauche.

Fun/26 – Nightmare on Lem street



code Lemmings : **IKHMFCLKDW**

code Lemmix : **GUPIKUGUCA**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
100% (2/2)	30	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Attention, ce niveau ne compte que 2 lemmings, dont aucun ne doit périr ! Transformer le 1^{er} en builder près du premier bord droit et transformer le second en builder dès qu'il atteint le sol (pendant la construction de sa rampe, il restera à distance du 1^{er}). Une fois le 1^{er} lemming sur le 2^{ème} bloc suivant, construire une nouvelle rampe vers le bloc suivant et faire « patienter » le 2^{ème} lemming en lui faisant construire une rampe en parallèle. La dernière chute mène à la sortie.

Fun/27 – Let's be careful out there



code Lemmings : **NJMFLCALDU**

code Lemmix : **PELIVOLERE**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
50% (25/50)	1	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Placer un blocker pour éviter une chute mortelle au groupe puis construire une rampe vers la gauche au-dessus du 1^{er} trou. Placer rapidement un nouveau blocker sur la gauche après le trou puis construire une nouvelle rampe vers la droite pour rejoindre la pente du dessus. Après la chute suivante, placer un autre blocker pour protéger le groupe du lac d'acide. Construire une dernière rampe vers la gauche pour rejoindre la sortie.

Fun/28 – If only they could fly



code Lemmings : **JONHCINMDT**

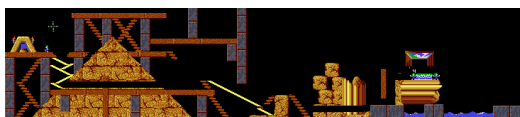
code Lemmix : **YOHIFISUFI**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
60% (48/60)	80	5:00	-	-	-	-	-	-	-	-

Transformer le 1^{er} lemming en digger près du bord droit de l'échelle (pas trop près sinon il creuse en continu jusqu'au sol et le dénivelé est mortel) et placer rapidement un blocker derrière lui pour retenir le groupe. Créer d'autres trous alternativement à gauche et à droite sur les barreaux de l'échelle. En bas, construire une longue rampe vers la gauche en la commençant à l'aplomb de la chaîne supportant le braséro central puis libérer le groupe quand le 1^{er} lemming a atteint la sortie.



Fun/29 – worra lorra lemmings



code Lemmings : **MFLCEJLNDY**

code Lemmix : **GADOPEYEUI**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
60% (48/60)	90	8:00	30	30	30	30	30	30	30	30

Placer un blocker sur la droite puis isoler le 1^{er} lemming avec un 2^{ème} blocker. Transformer le 1^{er} lemming en basher pour franchir les premiers blocs jusqu'à l'escalier. Une fois dans le trou sous l'escalier descendant, creuser le bas des marches (basher) puis construire en plusieurs fois une rampe vers la gauche en la commençant le plus près possible du mur droit. Une fois la pyramide atteinte, creuser à l'horizontale jusqu'à la face opposée, puis construire un escalier à l'aide de plusieurs rampes pour rejoindre la sortie. Libérer ensuite le reste du groupe.

Fun/30 – lock up your Lemmings



code Lemmings : **NHCMKNOODK**

code Lemmix : **PIZOZADOJO**

Lemmings à sauver	fréq. mini	temps								
66% (40/60)	10	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20

Dès leur « atterrissage », les lemmings sont prisonniers d'un espace très réduit. Créer un basher dans le groupe. S'il part vers la gauche, le laisser tomber dans l'espace réduit suivant. S'il part vers la droite, le transformer en blocker et se servir d'un autre basher pour creuser vers la gauche. Répéter les mêmes opérations en changeant de sens à chaque nouvelle plateforme vers le bas jusqu'à la sortie.