



## **LEMMINGS** **(Psygnosis, 1991)**

guide par Asthalis



[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)  
<http://asthalis.free.fr>

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b>	<b>2</b>
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
<b>2. SOLUTION DÉTAILLÉE (DIFFICULTE : FUN)</b>	<b>4</b>



## 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

### En bref

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

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

### Conditions d'utilisation

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

### Historique

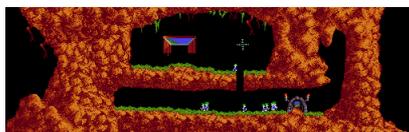
- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

21/01/15 **version initiale**



## 2. SOLUTION DETAILLÉE (DIFFICULTE : FUN)

### Fun / 01 : Just dig !



nb	% min	f. min	temps								
10	10%	50	5:00	-	-	-	-	-	-	-	10

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

### Fun / 02 : Only floaters can survive this

code : IJJLDLCCCL



nb	% min	f. min	temps								
10	10%	50	5:00	-	10	-	-	-	-	-	-

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

### Fun / 03 : Tailor-made for blockers

code : NJLDLCADCY



nb	% min	f. min	temps								
50	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 : HNLHCIOECW

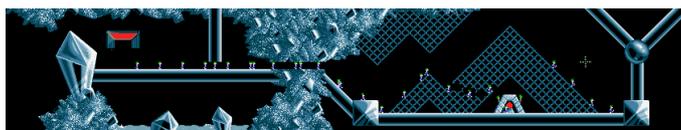


nb	% min	f. min	temps								
10	100%	1	5:00	10	-	-	-	-	-	1	-

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

### Fun / 05 : You need bashers this time

code : LDLCAJNFCK



nb	% min	f. min	temps								
50	10%	50	5:00	-	-	-	-	-	50	-	-

Utiliser des bashers pour traverser le pilier et la roche. Laisser ensuite les lemmings monter le 1er 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 : DLCIJNLGCT**

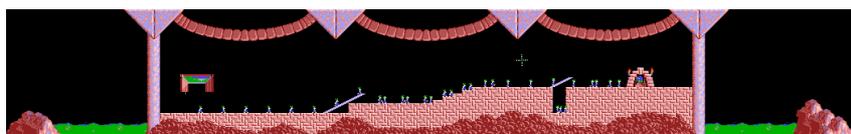


nb	% min	f. min	temps									
50	20%	50	5:00	-	-	5	5	-	-	-	-	-

Utiliser un bomber pour faire un trou dans le sol de la 1ère 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 : HCAONNLHCX**

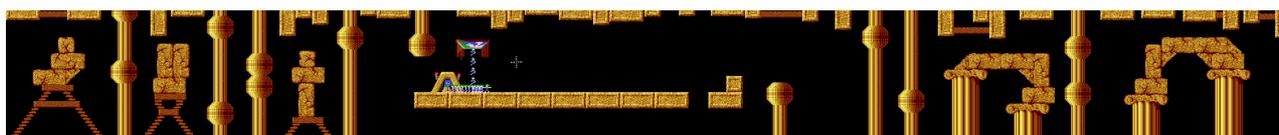


nb	% min	f. min	temps									
50	50%	50	5:00	-	-	-	-	20	-	-	-	-

Utiliser des builders pour franchir le dénivelé puis le trou.

**Fun / 08 : Not as complicated as it looks**

**code : CIONNLHICQ**



nb	% min	f. min	temps									
80	95%	88	5:00	20	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 : CAKHMDLJCK**



nb	% min	f. min	temps									
80	90%	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Utiliser un basher pour traverser le pilier central. Se tenir prêt à transformer le 1er 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 : IKHMDLCKCT**



nb	% min	f. min	temps									
20	50%	50	5:00	20	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 : OJOLHCELCM**



nb	% min	f. min	temps									
60	83%	50	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

**Fun / 12 : Patience**

**code : HMDLCIOMCJ**

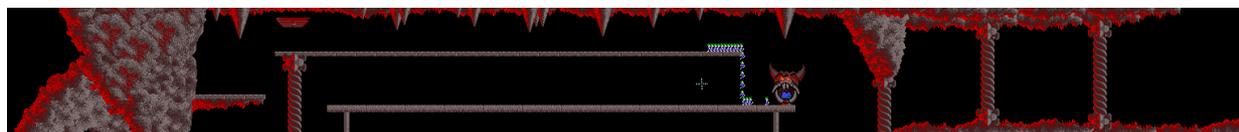


nb	% min	f. min	temps									
80	50%	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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 1er lemming isolé en basher pour traverser le bloc central. Transformer ensuite les 2 premiers lemmings en climbers. Une fois en vue de sortir, transformer le 1er 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 : MDLCAKLNCS**



nb	% min	f. min	temps									
20	100%	1	3:00	-	-	-	-	-	-	-	-	20

Laisser les lemmings aller tout droit vers la sortie. Il semble qu'hormis sur la version PC, la hauteur de chute fasse mourir les lemmings si on ne se sert pas de la fonction « digger » pour chaque lemming, en l'emmenant le plus à droite possible sur la plateforme initiale.

**Fun / 14 : Origins and Lemmings**

**code : DLCIJNMOCM**



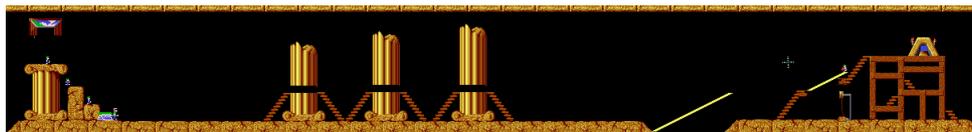
nb	% min	f. min	temps									
80	75%	20	6:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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 : LCANNMDPCJ**



nb	% min	f. min	temps									
80	50%	40	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Une fois le début du groupe au niveau du sol, isoler le 1er lemming à l'aide d'un blocker. Transformer le 1er 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 : CIOLMDLQCR**

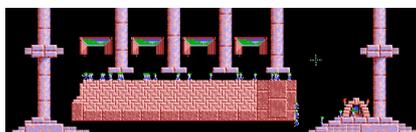


nb	% min	f. min	temps									
80	62%	1	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Augmenter légèrement la cadence d'apparition des lemmings. Transformer le 2ème lemming en blocker et le 1er en builder pour commencer une longue rampe depuis le rebord droit de la plateforme. 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 : CEJHLFLBDX**

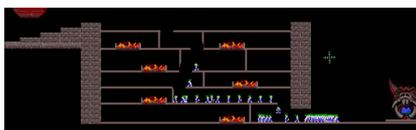


nb	% min	f. min	temps									
50	40%	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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 : IKJNNHCCDV**



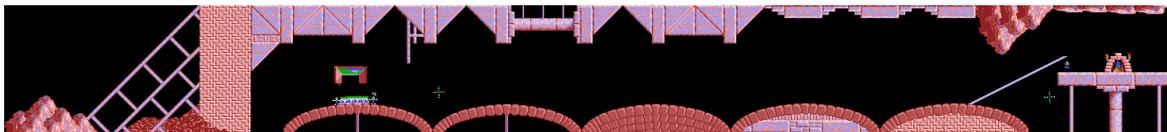
nb	% min	f. min	temps									
70	71%	80	5:00	-	-	20	20	-	-	-	-	-

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 : OJLNHCEDDU**



nb	% min	f. min	temps									
80	70%	20	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Laisser partir le 1er lemming et isoler le reste du groupe entre 2 blockers. Transformer le 1er 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 : HLFMCMNEDW**

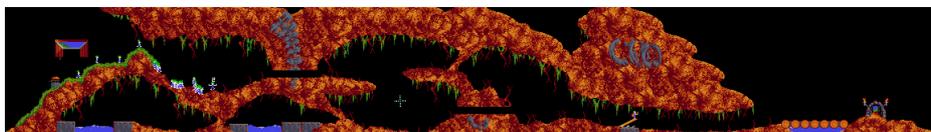


nb	% min	f. min	temps									
50	60%	10	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

**Fun / 21 : You live and lem**

**code : LNHCAJNFDR**



nb	% min	f. min	temps									
80	60%	50	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Franchir la 1ère butte herbeuse puis transformer le 2ème lemming en blocker. Transformer le 1er lemming en basher pour traverser une 1ère 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 (mortel) un peu plus loin. Détruire finalement le blocker pour libérer le groupe.

**Fun / 22 : A beast of a level**

**code : FLCIKLLGDU**



nb	% min	f. min	temps									
80	80%	50	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Transformer le 1er lemming en basher pour creuser le 1er 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. Une fois au pied de la butte finale, utiliser un builder pour construire une première rampe vers la droite puis un autre pour prolonger cette rampe vers la gauche et un dernier pour une nouvelle rampe vers la droite. Utiliser un dernier basher pour creuser le tronc abritant la sortie.



**Fun / 23 : I've lost that lemming feeling**

**code : LCAOLLFHDS**



nb	% min	f. min	temps									
80	25%	50	8:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Transformer le 1er lemming en blocker le plus près possible de la lave. Transformer le 2ème 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 : CMOLNNHIDU**

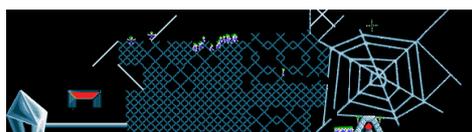


nb	% min	f. min	temps									
30	66%	99	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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 1er lemming et utiliser un blocker pour arrêter les autres, en le plaçant à la verticale d'une colonne (sol plus épais). Transformer le 1er 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 : CEJHOFHJDO**



nb	% min	f. min	temps									
80	50%	99	5:00	20	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 : IKHMFLCKDW**



nb	% min	f. min	temps									
2	100%	30	5:00	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Attention, ce niveau ne compte que 2 lemmings, dont aucun ne doit périr ! Transformer le 1er 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 1er). Une fois le 1er lemming sur le 2ème bloc suivant, construire une nouvelle rampe vers le bloc suivant et faire « patienter » le 2ème 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 : NJMFLCALDU**



nb	% min	f. min	temps									
50	50%	1	5:00	20	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 1er 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 : JONHCINMDT**



nb	% min	f. min	temps									
80	60%	80	5:00	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Transformer le 1er 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 1er lemming a atteint la sortie.



**Fun / 29 : Worra lorra Lemmings**

**code : MFLCEJLNDY**



nb	% min	f. min	temps									
80	60%	90	8:00	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Placer un blocker sur la droite puis isoler le 1er lemming avec un 2ème blocker. Transformer le 1er 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 : NHCMKNOODK**



nb	% min	f. min	temps									
60	66%	10	5:00	20	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.