

Das

Babiel GmbH

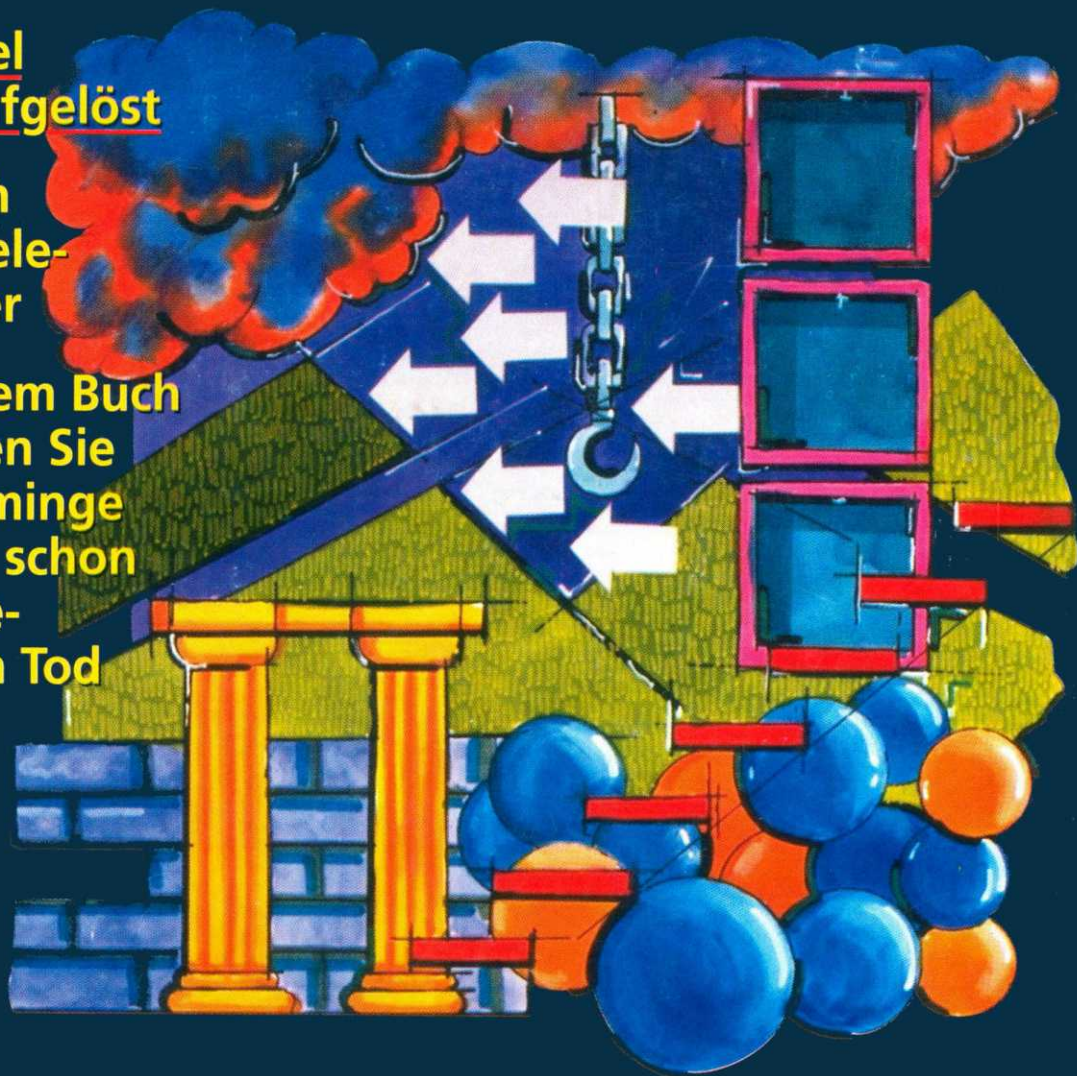
Lemmings

Buch

Alle Level
völlig aufgelöst

Das Buch
zum Spiele-
Bestseller

Mit diesem Buch
bewahren Sie
die Lemmings
vor dem schon
sicher ge-
glaubten Tod



SYBEX

Das Lemmings Buch

Das Lemmings Buch

Babiel GmbH



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Unser Beitrag zum Umweltschutz:
Dieses Buch wurde auf Recyclingpapier gedruckt.

Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Mathias Bülow
Produktion: Claudia Haas
Satz: Renate Felmet-Starke, Mönchengladbach 2
Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf
Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-6500-6
1. Auflage 1993

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany
Copyright © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
Kapitel 1 - Allgemeine Tips und Tricks	13
Kapitel 2: Fun	15
Level: 1 - Just Dig!	15
Level: 2 - Only floaters can survive this	15
Level: 3 - Tailor made for blockers	15
Level: 4 - Now use miners and climbers	15
Level: 5 - You need bashers this time	16
Level: 6 - A task for blockers and bombers	16
Level: 7 - Builders will help you here	17
Level: 8 - Not as complicated as it looks	17
Level: 9 - As long as you try your best	17
Level: 10 - Smile if you love Lemmings	17
Level: 11 - Keep your hair on Mr. Lemming	18
Level: 12 - Patience	18
Level: 13 - We all fall down	18
Level: 14 - Origins and Lemmings	19
Level: 15 - Don't let your eyes deceive you	19
Level: 16 - Don't do anything too hasty	19
Level: 17 - Easy when you know how	19
Level: 18 - Let's block and blow	20
Level: 19 - Take good care of my Lemmings	20
Level: 20 - We are now at LEMCON ONE	21
Level: 21 - You Live and Lem	21
Level: 22 - A Beast of a Level	22
Level: 23 - I've lost that Lemming feeling	22
Level: 24 - Konbanwa Lemming San	22
Level: 25 - Lemmings, Lemmings everywhere	23
Level: 26 - Nightmare on Lem Street	23
Level: 27 - Let's be careful out there	24
Level: 28 - If only they could fly	24
Level: 29 - Worra Lorra Lemmings	25
Level: 30 - Look up your Lemmings	26
Kapitel 3: Tricky	27
Level: 1 - This should be a doodle	27
Level: 2 - We all fall down	27
Level: 3 - A ladder would be handy	27
Level: 4 - Here's one I prepared earlier	28

Level: 5 - Careless clicking cost lives	29
Level: 6 - Lemmingology	30
Level: 7 - Be there, seen it, done it	30
Level: 8 - Lemmings Sanctuary in Sight	31
Level: 9 - They just keep an comming	32
Level: 10 - There's a lot of them about	33
Level: 11 - Lemmings in the attic	34
Level: 12 - Bitter Lemming	35
Level: 13 - Lemming Drops	36
Level: 14 - Menacing!	37
Level: 15 - Ozone friendly Lemmings	38
Level: 16 - Luvly Jubly	39
Level: 17 - Diet Lemmingaid	40
Level: 18 - It's Lemmingentary Watson	41
Level: 19 - Postcard from Lemmingland	41
Level: 20 - One way digging to freedom	42
Level: 21 - All the 6's ...	43
Level: 22 - Turn around young Lemmings!	44
Level: 23 - From boundary line	44
Level: 24 - Tightrope City	45
Level: 25 - Cascade	46
Level: 26 - I have a cunning plan	47
Level: 27 - The Island of the Wicker people	48
Level: 28 - Lost something	49
Level: 29 - Rainbow Island	49
Level: 30 - The Crankshaft	50

Kapitel 4: Taxing **51**

Level: 1 - If at first you don't succeed ...	51
Level: 2 - Watch out, there's traps about	52
Level: 3 - Heaven can wait (we hope!)	53
Level: 4 - Lend a helping hand ...	53
Level: 5 - The Prison!	54
Level: 6 - Compression Method 1	55
Level: 7 - Every Lemming for himself!	56
Level: 8 - The Art Gallery	57
Level: 9 - Perseverance	58
Level: 10 - Izzie Wizzie lemmings get busy	59
Level: 11 - The ascending pillar scenario	59
Level: 12 - Livin' On The Edge	60
Level: 13 - Upsidedown World	61
Level: 14 - Hunt the Nessy ...	62
Level: 15 - What an awesome level	63
Level: 16 - Mary Popins' Land	64

Level: 17 - X marks the spot	65
Level: 18 - Tribute to M.C. Escher	66
Level: 19 - Bamboozal	67
Level: 20 - Walk the web rope	67
Level: 21 - Feel the heat!	68
Level: 22 - Come on over to my place	69
Level: 23 - King of the castle	71
Level: 24 - Take a running jump ...	72
Level: 25 - Follow the leader ...	72
Level: 26 - Triple Trouble	73
Level: 27 - Call in the bomb squad	74
Level: 28 - Poor Wee Creatures!	75
Level: 29 - How do I dig up the way?	76
Level: 30 - We all fall down	77

Kapitel 5: Mayhem **78**

Level: 1 - Steel Work	78
Level: 2 - The Boiler Room	79
Level: 3 - It's hero time!	80
Level: 4 - The Crossroads	81
Level: 5 - Down, along, up. In that order	82
Level: 6 - One way or another	83
Level: 7 - Poles Apart	84
Level: 8 - Last one out is a rotten egg!	85
Level: 9 - Curse of the Pharaohs	86
Level: 10 - Pillars of Hercules	87
Level: 11 - We all fall down	88
Level: 12 - The Far Side	88
Level: 13 - The Great Lemming Caper	89
Level: 14 - Pea Soup	90
Level: 15 - The Fast Food Kitchen	91
Level: 16 - Just a Minute	92
Level: 17 - Stepping Stones	92
Level: 18 - And then there were four ...	93
Level: 19 - Time to get up!	94
Level: 20 - No added colours or Lemmings	95
Level: 21 - With a twist of Lemming please	96
Level: 22 - A Beast II of a level	97
Level: 23 - Going up ...	98
Level: 24 - All or Nothing	99
Level: 25 - Have a nice day!	100
Level: 26 - The Steel Mines of Kessel	100
Level: 27 - Just a Minute (Part Two)	102
Level: 28 - Mind the step ...	102

Level: 29 - Save Me	103
Level: 30 - Rendezvous at the Mountain	104

Kapitel 6: Tame **107**

Level: 1 - Down and out lemmings	107
Level: 2 - Rent-a-lemming	107
Level: 3 - Undercover lemming	108
Level: 4 - Downward mobile lemmings	108
Level: 5 - Snuggle up to a lemming	108
Level: 6 - Intsy-wintsy ... lemming?	108
Level: 7 - Who's that lemming?	109
Level: 8 - Dangerzone	109
Level: 9 - And now this...	109
Level: 10 - New lemmings on the block	110
Level: 11 - With compliments	110
Level: 12 - Citizen lemming	110
Level: 13 - Thunder-lemmings are go	111
Level: 14 - Get a little extra help	111
Level: 15 - Not just a pretty lemming	112
Level: 16 - Gone with the lemming	112
Level: 17 - Honey, I saved the lemmings	112
Level: 18 - Lemmings for president	112
Level: 19 - Lemming production presents	113
Level: 20 - Custom built for lemmings	113

Kapitel 7: Crazy **114**

Level 1 - Quote: "That's a good level!"	114
Level 2 - Dolly dimple	114
Level 3 - Many lemmings make level work	115
Level 4 - Lemming express	115
Level 5 - 24hour lemathon	116
Level 6 - The stock	116
Level 7 - And now the end is near	117
Level 8 - Keep on trucking	117
Level 9 - On the antarctic coast	119
Level 10 - Rocky VI	120
Level 11 - No problemming	121
Level 12 - Lemming friendly	121
Level 13 - It's a trade off	122
Level 14 - Time waits for no lemming	122
Level 15 - Worra load of old blocks	122
Level 16 - Accross the gap	123
Level 17 - Digging for victory	124

Level 18 - No problem	124
Level 19 - Don't panic	125
Level 20 - Ice ice lemming	125
Kapitel 8: Wild	128
Level: 1 - Pop Yor Top!	128
Level: 2 - Lemming Hotel	129
Level: 3 - Lemming Rythms	129
Level: 4 - Meeting Adjourned	129
Level: 5 - Lemming Head	130
Level: 6 - Just A Quicky	130
Level: 7 - You Take the High Road	131
Level: 8 - It's a tight fit!	131
Level: 9 - Ice Station Lemming	131
Level: 10 - Higgledy Piggledy	132
Level: 11 - Mutiny On The Bounty	132
Level: 12 - Snow Joke	133
Level: 13 - Onward and Upward	134
Level: 14 - Ice Spy	135
Level: 15 - The Silence of the Lemmings	136
Level: 16 - Take care, Sweetie	136
Level: 17 - The Chain with no name	137
Level: 18 - Dr Lemminggood	137
Level: 19 - Lemmingdelica	138
Level: 20 - Got anything ... Lemmingy?	140
Kapitel 9: Wicked	141
Level: 1 - Lemming Tomato ketchup facility	141
Level: 2 -Introducing SUPERLEMMING	142
Level: 3 - This corrosion	143
Level: 4 - Oh no! It's the 4th dimension!	143
Level: 5 - Chill out!	145
Level: 6 - Pop til you drop!	146
Level: 7 - Last lemming to lemmingcentral	147
Level: 8 - A towering problem	147
Level: 9 - How on earth	148
Level: 10 - Temple of love	149
Level: 11 - Rocky road	150
Level: 12 - Suicidal tendencies	153
Level: 13 - Almost nearly virtual reality	154
Level: 14 - The lemming learning curve	155
Level: 15 - Spam, spam, spam, egg and lemming	155
Level: 16 - Five alive	156

Level: 17 - Down the tube	157
Level: 18 - Lots more where they come from	158
Level: 19 - Up, down or round and round	159
Level: 20 - The lemming funhouse	160

Kapitel 10: Havoc **162**

Level: 1 - Tubular lemmings	162
Level: 2 - Be more than just a number	163
Level: 3 - It's the price you have to pay	164
Level: 4 - The race against cliches	165
Level: 5 - There's madness in the method	166
Level: 6 - Now get out of that!	167
Level: 7 - Creature discomforts	168
Level: 8 - Lemming about town	170
Level: 9 - AAAAAARRRRRRRGGGGGG#####!!!!!!	171
Level: 10 - Flow control	172
Level: 11 - Welcome to the party, pal!	173
Level: 12 - It's all a matter of timing	174
Level: 13 - Highland fling	175
Level: 14 - Synchronized lemming	176
Level: 15 - Have an ice day	177
Level: 16 - Scaling the heights	178
Level: 17 - Down the tube	180
Level: 18 - Lemmings in a situation	181
Level: 19 - Looks a bit nippy out there	182
Level: 20 - Look before you leap	183

Anhang **185**

Vorwort

Hallo!

Wußten Sie eigentlich, daß es diese kleinen grünhaarigen Geschöpfe wirklich gibt? Schauen Sie doch einmal im Lexikon nach. Nun gut, sie sehen zwar nicht ganz so aus wie im Spiel, und Fallschirmspringer gibt es meines Wissens auch nicht unter ihnen, aber es gibt sie wirklich: Kleine Tierchen, von denen sich bei Überbevölkerung Gruppen aufmachen und, früher oder später, gemeinsam in den Tod rennen. Meist stürzen sie sich von Felsen, oder ihre Wanderung endet im Meer. Und ohne Freischwimmer ...

Wie Sie sicher schon bemerkt haben, liegt es an Ihnen, diese putzigen Wesen an allen Gefahren sicher vorbei, in eine neue (nicht überbevölkerte) Welt zu führen. Sprich, in den nächsten Level. Und wenn alle Level geschafft sind? Tja! Dann wird Lemmings 2 sicher fertig sein.

Zuvor jedoch gilt es erst einmal, die Schrecken der ersten 220 Level zu meistern. Dabei wird Ihnen dieses Buch bei jedem Problem weiterhelfen können.

Noch kurz ein Wort zu unserem Schreibstil: Oft werden Sie auf Wiederholungen wie "wühlen", "graben", "buddeln" oder andere Begriffe stoßen. Das liegt nicht daran, daß uns keine anderen Wörter mit gleicher Bedeutung eingefallen sind, sondern weil es sich um Fachbegriffe des Spiels handelt. Aber Hauptsache, Sie können mit diesem Buch alle Level lösen.

So, nun frisch ans Werk und Lemmings das Leben retten!

Im Februar 1993,
Ihre Babel GmbH

Kapitel 1 - Allgemeine Tips und Tricks

Bei schwierigen Levels bietet es sich eigentlich immer an, mit der Maus und der Tastatur zu arbeiten. Am besten suchen Sie den Lösungsweg immer mit einem oder nur wenigen Lemmingen. Damit die anderen Lemminge sich nicht aus dem Staub machen können, während Sie den Lösungsweg suchen, sollten Sie mit einem oder mehreren Blockern arbeiten. Die eingesetzten Blocker können dann nach Erreichen des Ziels gesprengt werden, oder Sie warten einfach ab, was geschieht. Wenn Sie aber keine Blocker zur Verfügung haben, können Sie diese mit Hilfe der Fähigkeiten von Brückenbauern oder Horizontalgräbern ersetzen.

Die Fallgeschwindigkeit spielt in einigen Leveln eine entscheidende Rolle: Sie muß eventuell erhöht werden, um in der angegebenen Zeit das Level durchspielen zu können. Es kann vorkommen, daß Sie ohne ersichtlichen Grund einen Lemming schreien hören. Ist das der Fall, müssen Sie nachschauen, ob die Lemminge vielleicht noch durch einen anderen Eingang kommen. Die vorhandenen Fallen haben jeweils eine Auslöseplatte. Wenn Sie über diese Platte eine Brücke bauen, passiert den Lemmingen nichts. Stehen Ihnen in einem Level keine Brückenbauer zur Verfügung, müssen Sie die Lemminge möglichst dicht hintereinander über die Falle bringen, weil immer nur einer von der Falle erwischt werden kann. Es kann auch vorkommen, daß es sinnvoller ist, eine Falle zu durchbuddeln. Wenn Ihnen die Richtung nicht paßt, in die ein Lemming läuft, können Sie ihn durch Treppenbau gegen ein Hindernis umdrehen. Denn, wenn sich ein Lemming den Kopf stößt, bricht er seine Arbeit ab und verschwindet in die entgegengesetzte Richtung. Lemminge, die Sie zu Kletterern oder Fallschirmspringern machen wollen, können schon weit vor ihrem eigentlichen Einsatz mit der jeweiligen Ausstattung versehen werden. Diese Eigenschaften gelten nämlich für das ganze Level. Wollen Sie einen Lemming gezielt an einer bestimmten Stelle sprengen, hilft Ihnen der Einsatz eines Blockers. Das bedeutet, daß der Lemming an der Stelle gestoppt wird, wo er gesprengt werden soll und wird dann erst zur Sprengung angeklickt. Steht Ihnen kein Blocker zur Verfügung, hilft nur exaktes Timing.

Wühlt, gräbt oder buddelt ein Lemming, so hört er mit dieser Tätigkeit nur dann auf, wenn er nichts mehr zu tun hat (kein Baumaterial für die Brücke, kein Berg zum Durchwühlen, ...). Soll er aber vorher aufhören, so lassen Sie ihn eine Brücke bauen, oder stellen Sie ihn als Blocker auf. Brückenbauer hören mit ihrer Tätigkeit auf, wenn sie kein Material mehr haben, vor ein Hindernis bauen oder sich den Kopf stoßen. Bauen sie gegen ein Hindernis oder stoßen sie sich den Kopf, laufen sie in die Gegenrichtung. Treppenbauer hören auch auf zu bauen, wenn Sie diese blocken, graben, wühlen oder buddeln lassen. Die neue Tätigkeit wird immer sofort ausgeführt. Um einen Blocker zu umgehen, können Sie ihn entweder sprengen oder eine Brücke über ihn hinwegbauen, wobei der Brückenbauer sehr genau platziert werden muß. Baut er nämlich gegen den

Blocker, dreht er um und baut in die andere Richtung weiter. Dies kann Ihnen nützlich sein, wenn Sie um eine Ecke bauen wollen. Es bleibt noch die Möglichkeit, dem Blocker den Boden unter den Füßen wegzugraben: Das klappt mit dem Diagonalgräber am besten. Aber auch den Diagonalgräber müssen Sie in diesem Fall sehr genau platzieren. Wird der Blocker untergraben, wird er wieder zum Leben erweckt und läuft weiter.

In einigen Leveln müssen Sie an zwei Eingängen gleichzeitig den Lemmings den Weg weisen. Sollte die Zeit nicht genügen, um erst alle Aufgaben an dem einen Eingang und erst anschließend die am anderen zu lösen, ist es sinnvoll, das Spiel zu pausieren, die nächste gewünschte Lemmingart per Tastatur auszuwählen und dann weiter zu spielen. Eine Pause zu Beginn des Spiels ist auch sehr hilfreich: Schauen Sie sich erst einmal alles in Ruhe an, und überlegen Sie sich einen Rettungsweg.

Wie gerade schon erwähnt: Während das Spiel pausiert, kann mit den <F..>-Funktions-tasten zwischen den Lemmingarten gewechselt oder die Fallrate verändert werden.

Damit Sie nun auch wissen, wie diese Tasten belegt sind, hier eine kleine Übersicht:

- F1** - Fallrate senken, nur im Ein-Spieler-Modus.
- F2** - Fallrate erhöhen (maximal bis 99).
- F3** - Kletterer: Jedes Objekt, was nicht überlaufen werden kann, wird auf allen Vieren erklommen.
- F4** - Fallschirmspringer: Mit einem Regenschirm kann von jeder Höhe aus der Grund sicher erreicht werden.
- F5** - Sprengstoff: Fünf Sekunden nach dem Anklicken eines Lemmings explodiert er.
- F6** - Blocker: Der angeklickte Lemming stoppt und weist jeden gegen ihn laufenden Stammesgenossen zurück.
- F7** - Brückenbauer: Je nach Level besteht eine Bauetappe aus 12 bis 15 Stufen/Brückenelementen.
- F8** - Horizontalbuddler
- F9** - Diagonalgräber
- F10** - Vertikalwühler
- F11** - PAUSE: Die wohl wichtigste Taste im Spiel!
- F12** - Stammessuizid: Alle Lemminge explodieren fünf Sekunden nachdem diese Taste gedrückt wurde.

Kapitel 2: Fun

Der erste Level von Lemmings macht wirklich nur Spaß und ist nicht gerade schwierig. Aber aufpassen sollten Sie trotzdem, denn schnell wird ein Fehler gemacht, und hin sind die Lemmings. Viel Spaß!

Level: 1 - Just Dig!

Anzahl Lemmings: 10

Zu retten: 10%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Lösung:

Ein beliebiger Lemming wird in einen Vertikalwühler verwandelt. Er wühlt dann irgendwo ein Loch, durch das alle Lemmings entkommen können. Das ist schon alles.

Level: 2 - Only floaters can survive this

Anzahl Lemmings: 10

Zu retten: 10%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: IJLDNCCCN

Lösung:

Jeder Lemming muß mit einem Fallschirm versehen werden.

Level: 3 - Tailor made for blockers

Anzahl Lemmings: 50

Zu retten: 10%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: NJLDLCADCY

Lösung:

Der erste Lemming, der auf der obersten Ebene zum rechten Ende läuft, wird in einen Blocker verwandelt. Auf der dritten Ebene wird der erste, der nach links läuft, ebenfalls zu einem Blocker gemacht. Auf der vierten Ebene muß der Weg nach rechts und auf der fünften der Weg nach links versperrt werden. Am Boden wird dann noch der erste Lemming, der nach rechts läuft, in einen Blocker verwandelt.

Level: 4 - Now use miners and climbers

Anzahl Lemmings: 10

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: HNLHCIOECW

Lösung:

Ein Diagonalgräber-Lemming gräbt an einer beliebigen Stelle ein Loch, um die anderen Lemminge zu befreien. Dann verwandelt man alle Lemminge in Kletterer.

Level: 5 - You need bashers this time

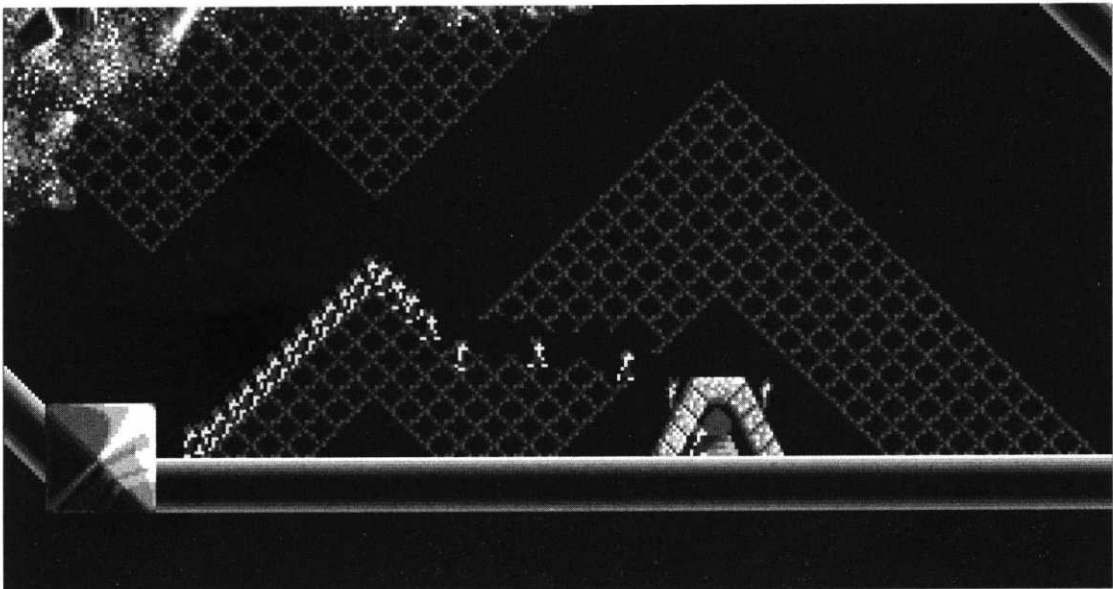
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 10%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: LDLCAJNFCK

*Lösung:*

Der erste Lemming wird zum Horizontalbuddler gemacht, damit er sich durch die Säule buddeln kann. Vor jedem weiteren Hindernis muß die Verwandlung wiederholt werden.

Level: 6 - A task for blockers and bombers

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 20%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: DLCIJNLGCT

Lösung:

Den ersten Lemming machen Sie zu einem Blocker. Dann wird dieser Blocker mit einer Bombe in die Luft gesprengt. Durch das Loch im Boden kommen die übrigen Lemminge auf die untere Ebene. Das gleiche wird mit dem Lemming gemacht, der dem Hindernis vor dem Ausgang am nächsten kommt.

Level: 7 - Builders will help you here

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: LCANLLDHCO

Lösung:

Über den Absatz und über das Loch in der Treppe lassen Sie den ersten Lemming eine Brücke bauen. Sobald der Brückenbauer seine Fähigkeiten verliert, wandeln Sie ihn erneut um. Wenn Sie dafür einen der ersten Lemminge nehmen, werden nur wenige abstürzen und Sie Ihr Ziel erreichen.

Level: 8 - Not as complicated as it looks

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 95%

Fallrate: 88

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CIOLLDLICY

Lösung:

Der erste Lemming, der nach rechts läuft, muß in einen Blocker verwandelt werden.

Level: 9 - As long as you try your best

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 99

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CEKHMDLJCO

Lösung:

Ein Horizontalbuddler-Lemming buddelt sich nach rechts durch die Säule. Währenddessen wird der erste Lemming, der nach links wandert, kurz vor der Dampfmaschine in einen Blocker verwandelt, damit die übrigen Lemminge nicht von ihr vernichtet werden.

Level: 10 - Smile if you love Lemmings

Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 50%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: MKHMDLCKCX

Lösung:

Das rechte Ende der Säule wird durch einen Blocker versperrt. Alle anderen Lemminge erreichen als Springer sicher den Boden und wandern zum Ausgang.

Level: 11 - Keep your hair on Mr. Lemming

Anzahl Lemminge: 60

Zu retten: 83%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: OJOLHCELCM

Lösung:

Zwei Lemminge klettern auf den Bunker und werden dann in Springer verwandelt. Der erste, der den Boden auf der anderen Seite erreicht, muß als Blocker den weiteren Weg versperren. Dann dreht sich der zweite um und wandert wieder in Richtung Bunker. Kurz davor wird er in einen Horizontalbuddler verwandelt, der sich durch den Bunker gräbt. Jetzt muß sich der Blocker nur noch selbst in die Luft bomben.

Level: 12 - Patience

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 50%

Fallrate: 99

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: HMDLCINMCY

Lösung:

Der zweite Lemming versperrt den anderen als Blocker den Weg zur Treppe. Der erste wird an der Säule in einen Buddler verwandelt. Währenddessen laufen die anderen Lemminge nach links. In dieser Gruppe muß der vorderste Lemming kurz vor dem Abgrund in einen Blocker verwandelt werden. Der Lemming, der sich durch die Säule gebuddelt hat, muß danach eine Brücke über den Abgrund bauen. Jedesmal, wenn er keine Steine mehr hat, muß er erneut in einen Brückenbauer verwandelt werden. Sobald die Brücke fertig ist, wird der Blocker vor der Treppe gesprengt.

Level: 13 - We all fall down

Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: MELCAJLNCS

Lösung:

Lassen Sie den ersten Lemming ganz nach rechts bis kurz vor das Ende der Plattform laufen, und verwandeln Sie ihn dann in einen Vertikalwühler. Er gräbt sich ein Loch durch die Plattform und fällt sicher auf die Ausgangsebene. Der nächste Lemming wird kurz vor dem Loch, das der erste gegraben hat, ebenfalls zu einem Wühler umgewandelt. Das gleiche geschieht mit allen anderen Lemmingen. Dabei sollten Sie den Abstand zwischen den Löchern möglichst klein halten, damit alle Lemminge genügend Platz haben, um ein Loch zu wühlen.

Level: 14 - Origins and Lemmings

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 75%

Fallrate: 20

Zeit: 6 Minuten

Zugangscode: DLCIJNMOCM

Lösung:

Damit der erste Lemming ein Loch durch die Säule buddeln kann, verwandelt man ihn in einen Horizontalbuddler. Unmittelbar hinter der Säule muß dann mit Hilfe eines Brückenbauers eine Treppe bis zur nächsten Säule gebaut werden. Oben buddelt sich wieder ein Horizontalbuddler durch die Säule. Die folgende Säule wird durch einen Diagonalgräber nach rechts unten durchstoßen. Dann wiederholt sich das Ganze: Treppe bauen, horizontal durchbuddeln, diagonal nach rechts unten graben.

Level: 15 - Don't let your eyes deceive you

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 50%

Fallrate: 40

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: LCCOLMDPCK

Lösung:

Ein Horizontalbuddler gräbt einen Tunnel durch alle drei Säulen. Der zweite Lemming versperrt allen anderen unmittelbar nach der dritten Säule und vor dem Loch als Blocker den Weg. Der erste Lemming baut währenddessen eine Brücke über das Loch, und dann überbrückt er die Lücke zwischen den Stufen. Jetzt braucht nur noch der Blocker mit einer Bombe gesprengt werden.

Level: 16 - Don't do anything too hasty

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 62%

Fallrate: 1

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: CMOLMDLQCV

Lösung:

Etwa in der Mitte des Bodens wird der zweite Lemming in einen Blocker verwandelt. Der erste wird zu einem Brückenbauer und baut eine Treppe zum Ausgang. Währenddessen müssen die übrigen Lemminge vor dem Absturz in den Abgrund links bewahrt werden, indem der erste Lemming, der den Abgrund erreicht, zu einem Blocker gemacht wird.

Level: 17 - Easy when you know how

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 40%

Fallrate: 99

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CGJHLFLBDJ

Lösung:

Die Lemminge aus der linken Falltür läßt man in ihr Unglück rennen. Man kann leider nur zwanzig Lemminge retten. Alle zwanzig Fallschirme werden auf die Lemminge zwischen den anderen Säulen verteilt. Dann läßt man Horizontalbuddler durch alle Säulen nach rechts buddeln.

Level: 18 - Let's block and blow

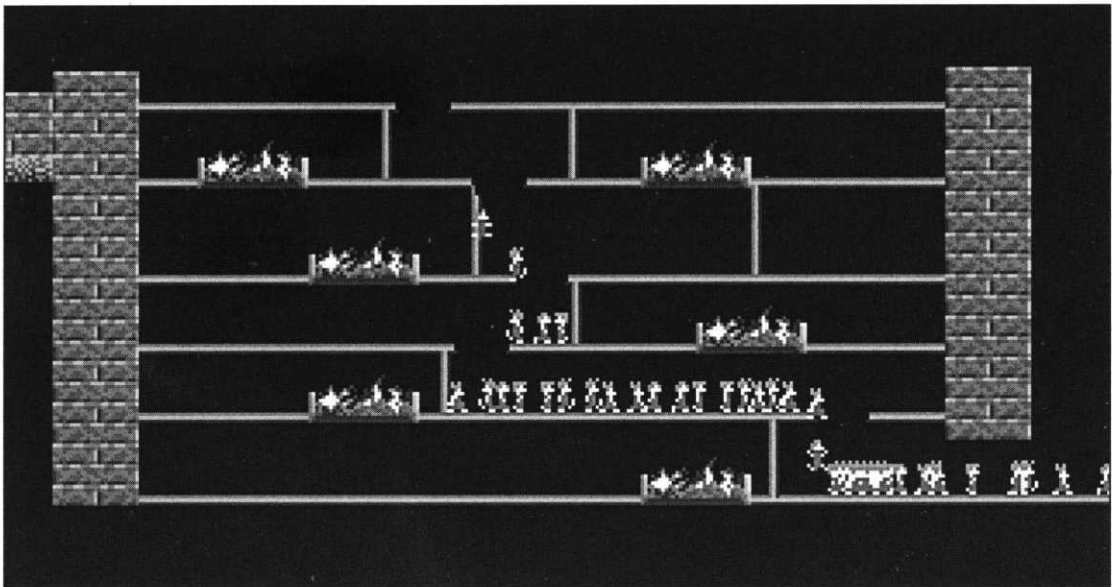
Anzahl Lemminge: 70

Zu retten: 71%

Fallrate: 80

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: IJHNFLBCDN

*Lösung:*

Jeweils ein Lemming wird über einem Raum gestoppt, in dem sich keine Feuerfalle befindet. Dann wird er gesprengt. Die übrigen Lemminge gelangen so sicher in die nächste Ebene. Dort wiederholt man den Vorgang. Allerdings muß man darauf achten, daß die Sprenglöcher nicht unmittelbar übereinander liegen, sonst tötet die Fallhöhe die Lemminge.

Level: 19 - Take good care of my Lemmings

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 70%

Fallrate: 20

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: NJNNHCADDR

Lösung:

Der zweite Lemming wird in einen Blocker verwandelt. Der nächste Lemming läuft dann nach links auf den Abgrund zu und wird kurz vorher ebenfalls zu einem Blocker gemacht. Währenddessen wandert der erste Lemming über die Steinbögen. Auf dem letzten Steinbogen beginnt er auf dem achten Stein von rechts als Brückenbauer eine Treppe zu bauen. Dann sprengt man den rechten Blocker mit einer Bombe. Sobald alle übrigen Lemminge gerettet sind, wird auch der linke Blocker ausgebombt.

Level: 20 - We are now at LEMCON ONE

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 60%

Fallrate: 10

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: HLFLCINEDS

Lösung:

Der erste Lemming wird zum Brückenbauer und beginnt unmittelbar am Abgrund eine Treppe zu bauen. Der zweite wird ein Stück vor der Treppe zum Blocker. Die anderen Lemminge wandern dann nach links. Der erste, der sich dem Abgrund nähert, wird ebenfalls in einen Blocker verwandelt. Der Brückenbauer erreicht die obere Ebene und wird zum Horizontalbuddler, der sich durch alle sieben Stäbe buddeln muß. Unmittelbar nach der siebten Säule muß man schnell reagieren und den Horizontalbuddler wieder zu einem Brückenbauer verwandeln, der eine Treppe über den Abgrund zum Ausgang baut. Jetzt bleibt nur noch, den rechten Blocker mit einer Bombe in die Luft zu jagen. Der linke Blocker kann ebenfalls gesprengt werden, sobald alle anderen Lemminge den Ausgang erreicht haben.

Level: 21 - You Live and Lem

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 60%

Fallrate: 50

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: LFLCAJLFDL

Lösung:

Die Lemminge wandern in der Kaverne nach rechts und drehen um, wenn die Kavernenwand zu steil wird. An der Wendestelle wird ein Lemming, der sich noch nicht umgedreht hat, in einen Diagonalgräber verwandelt, der dann einen Gang zur Höhle unten rechts gräbt. Sobald er dort die rechte Höhlenwand erreicht hat, wird er zum Horizontalbuddler und buddelt sich in die rechte Nebenhöhle. Währenddessen wird der folgende Lemming in einen Blocker verwandelt. In der Nebenhöhle befindet sich nämlich noch eine viereckige Falle, über die der erste Lemming eine Brücke bauen muß. Dann sprengt man den Blocker mit einer Bombe. Alle übrigen Lemminge wandern unbehelligt zum Ausgang.

Level: 22 - A Beast of a Level

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 80%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: FLCOJLLGDK

Lösung:

Den ersten Lemming verwandelt man immer wieder in einen Horizontalbuddler, der sich durch alle Bäume buddelt. Gleichzeitig muß der Lemming, der zuerst das Kliff auf der linken Seite erreicht, den übrigen den Weg als Blocker versperren. Hat sich der erste Lemming durch alle Bäume gebuddelt, läßt man ihn bis zum grünen Abhang laufen und wandelt ihn in einen Brückenbauer um, nachdem er sich umgedreht hat. Jetzt baut er eine Treppe auf den Baum zu. Hat er den Baum erreicht, dreht er sich um, sofort wird er wieder in einen Brückenbauer verwandelt und baut jetzt eine Treppe in Richtung Ausgang. Dort angelangt, muß die Treppe wieder in Richtung Baum, dann wiederum in Richtung Ausgang fortgebaut werden. Oben auf dem Klifftrand wird dieser Lemming zum Horizontalbuddler, der den Weg zum Ausgang freibuddelt. Um dieses Level zu beenden, wird der rechte Blocker mit einer Bombe gesprengt, wenn alle anderen den Ausgang erreicht haben.

Level: 23 - I've lost that Lemming feeling

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 25%

Fallrate: 50

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: LCGOLLFHDY

Lösung:

Rechts unter der Falltür muß der erste Lemming als Blocker den anderen den Weg versperren. Sie laufen dann nach links. Der erste, der die Mauer erreicht, wird zum Horizontalbuddler und buddelt sich quer durch das Mauerwerk bis zur senkrechten Spalte. Achtung, der Horizontalbuddler darf nicht zu hoch kommen, denn hinter dem x unter Exit verbirgt sich ein Flammenwerfer. An der senkrechten Spalte angekommen, wird der Buddler in einen Brückenbauer verwandelt und baut eine Treppe über die Spalte. Oben angekommen, wird er wieder zum Horizontalbuddler und buddelt den Weg zum Ausgang frei. Jetzt wird der Blocker mit einer Bombe gesprengt. Der Fluchtweg für die übrigen ist frei.

Level: 24 - Konbanwa Lemming San

Anzahl Lemmings: 30

Zu retten: 66%

Fallrate: 99

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CMOLNNHIDV

Lösung:

Der erste Lemming wird ungefähr in der Mitte der oberen Ebene direkt über dem flachen Teil der unteren Ebene zum Blocker und mit einer Bombe gesprengt. Falls sich die folgenden Lemminge umdrehen und nach links laufen, müssen sie mit einem Blocker links vor dem Abgrund aufgehalten werden. Der erste Lemming, der auf die untere Ebene fällt, wird vor oder auf dem mit Pfeilen gekennzeichneten Bunker ebenfalls in einen Blocker verwandelt. Jetzt wenden sich alle Lemminge nacheinander nach links und wandern über Steintreppen nach oben und dann über die oberste Ebene nach rechts. Der erste Lemming, der die Fläche über dem Ausgang erreicht, wird rechts oberhalb der Wasserfläche, aber noch vor der von oben hängenden Säule und der linken Fackel des Ausgangs zum Blocker, der mit einer Bombe gesprengt wird. Durch das Loch gelangen die anderen Lemminge zum Ausgang.

Level: 25 - Lemmings, Lemmings everywhere

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 50%

Fallrate: 99

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CGKHMOHJDY

Lösung:

Die Lemminge wandern auf das Gitter. Oben angelangt, läßt man einen Vertikalwühler nach unten in eines der größeren Löcher graben. Von dort läßt man weiter wühlen, bis man ungefähr auf halber Höhe angelangt ist. Dann buddelt ein Lemming horizontal in Richtung Spinnennetz. Sobald die erste Kammer des Spinnennetzes erreicht ist, buddelt man in die Kammer, die unmittelbar über dem Ausgang liegt. Ein Diagonalgräber-Lemming gräbt dann links vom Ausgang den Weg frei. Beim Buddeln und Graben durch das Gitter und das Spinnennetz muß darauf geachtet werden, daß die Lemminge nicht zu tief stürzen - das ist tödlich.

Level: 26 - Nightmare on Lem Street

Anzahl Lemminge: 2

Zu retten: 100%

Fallrate: 30

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: KJHOFJCKDX

Lösung:

Beide Lemminge werden zu Brückenbauern und fangen an der äußersten Ecke des oberen Podestes an, eine Treppe zu bauen. Auf der mittleren Säule läßt man wieder beide Lemminge von der Mitte des rechten Steins ausgehend Treppen bauen. Beide Lemminge müssen sofort wieder zu Brückenbauern werden, wenn ihnen die Steine ausgehen.

Level: 27 - Let's be careful out there

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: NKMGLCALDW

Lösung:

Der erste Lemming verhindert als Blocker kurz vor der Kliffkante rechts, daß sich die anderen Lemminge zu Tode stürzen. Sie wenden sich nach links. Der erste, der die kleine Lücke erreicht, muß unmittelbar vor dem Loch in einen Brückenbauer verwandelt werden. Der nächste Lemming überholt den Brückenbauer gerade dann, wenn die Treppe über das Loch hinüber reicht. Er wird am äußersten linken Ende der Steintreppe zu einem Blocker gemacht. Der folgende Lemming dreht sich um und läuft wieder nach rechts. Auf der zweiten Steinstufe von rechts wird er in einen Brückenbauer verwandelt und fängt an, die Lücke zum Steinsims nach oben zu überbrücken. Wenn er damit fertig ist, läuft er oben über den Steinsims bis an den rechten Bildrand, fällt dort sicher auf die untere Steinkonstruktion und wandert weiter nach rechts. Unmittelbar vor dem Kliff wird auch er in einen Blocker verwandelt. Die folgenden Lemminge stoßen auf ihn und wandern nach links. Am unteren Ende der Steintreppe wird der nächste Lemming wieder zum Brückenbauer und überbrückt den Abgrund zum Ausgang. Kommen andere Lemminge zu schnell nach, verwandelt man sie ebenfalls in Brückenbauer, bis der Abgrund sicher überquert werden kann.

Level: 28 - If only they could fly

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 60%

Fallrate: 80

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: IONHCINMDS

Lösung:

Zunächst verwandelt man den ersten Lemming in einen Kletterer. Während er über die Brüstung klettert, macht man ihn zu einem Athleten, d.h. man gibt ihm auch noch einen Fallschirm. Unten angekommen, läßt man ihn nach rechts bis an den Feuerschlund oder nach links bis unter die Plattformen unter dem Ausgang laufen und verwandelt ihn dann in einen Blocker. Genauso verfährt man mit einem weiteren Lemming, der das jeweils andere Ende der unteren Ebene blockieren soll. Der dritte Lemming wird ebenfalls Athlet, klettert also zuerst und springt dann mit dem Fallschirm zu Boden. Ungefähr in der Mitte der Fußbodenplatte, die fast unter der Mitte der an der Decke hängenden Feuerschale liegt, wird er zum Brückenbauer gemacht und fängt an, eine Treppe in Richtung Ausgang zu bauen. Er muß so weit vorne anfangen, damit er genau auf der Ausgangsplattform ankommt. Immer wenn er seine Steine verbraucht hat, wird er wieder in einen Brückenbauer verwandelt. Nachdem er durch den Ausgang entkommen ist, wird einer der anderen Lemminge zu einem Vertikalwühler gemacht und wühlt sich durch den Boden in die darunterliegende Etage. Dabei darf er nicht direkt an der Wand wühlen, weil

sonst andere Lemminge hinausstürzen könnten. Auf den darunter liegenden Etagen macht man das gleiche, allerdings dürfen die Löcher nicht unmittelbar übereinander liegen. Hat man die vierte Etage durchwühlt, ist der Weg zum Ausgang für alle verbleibenden Lemminge offen.

Level: 29 - Worra Lorra Lemmings

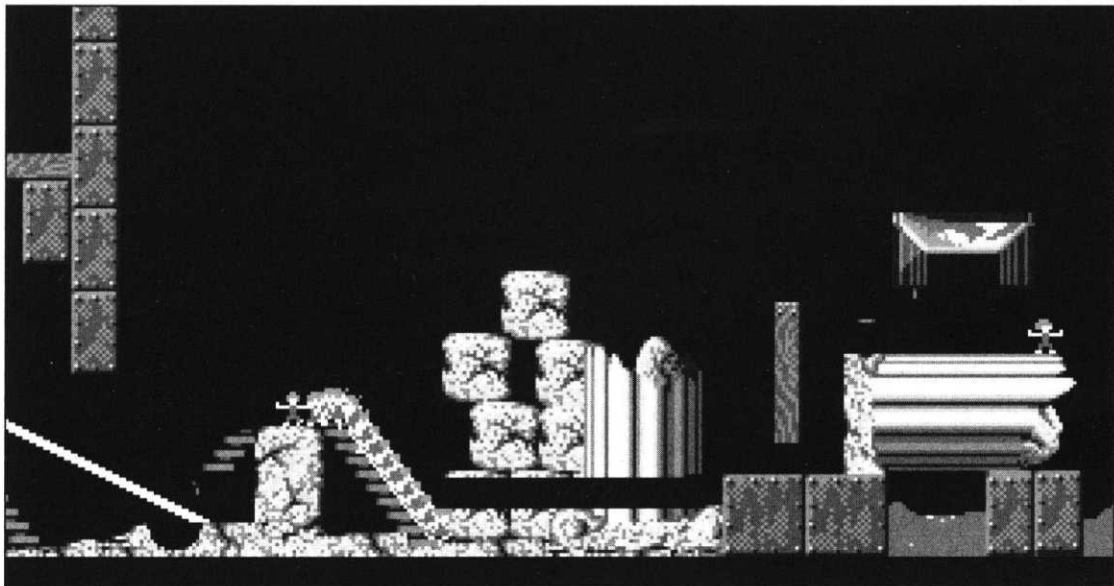
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 60%

Fallrate: 90

Zeit: 8 Minuten

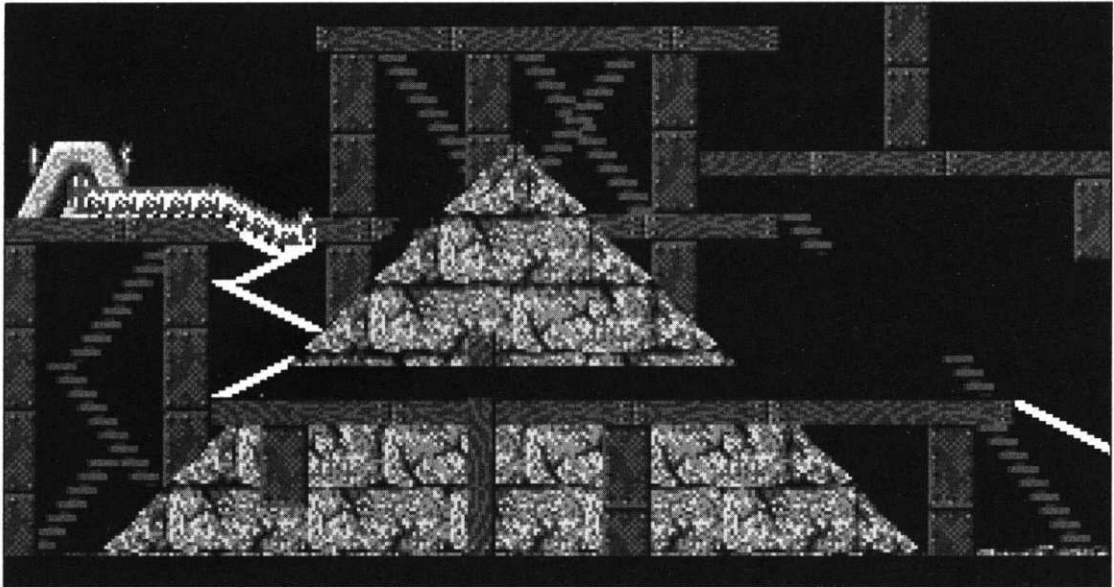
Zugangscode: MNHCGJONDR

**Lösung:**

Der erste Lemming wird sofort nach dem Herunterfallen rechts neben der Falltür zum Blocker gemacht. Der nächste Lemming wird in einen Horizontalbuddler verwandelt und buddelt sich durch die Säule, dann durch den Holzbalken, die zweite Säule und die Steine. Die übrigen Lemminge folgen ihm. Auf der Steinsäule zwischen den folgenden Holztreppe wird der dritte Lemming zu einem Blocker gemacht und versperrt den übrigen den Weg. Einer der beiden führenden Lemminge wird in der linken Ecke unter der linken Holztreppe zunächst in einen Blocker verwandelt und dann mit einer Bombe gesprengt.

Der andere Lemming wird zum Brückenbauer und beginnt dort, wo vorher die Holztreppe stand, eine Treppe nach links oben bis zum Holzbalken zu bauen. Auf dem Holzbalken wird er vor der Pyramide zum Horizontalbuddler und buddelt einen Tunnel durch die Pyramide. Am anderen Ende fängt er als Brückenbauer an, eine Treppe in Richtung

Steinsäule zu bauen. Sobald er an die Steinsäule stößt und sich umdreht, wird er wieder in einen Brückenbauer verwandelt, der jetzt eine Treppe in Richtung Pyramide baut. Im Zickzack entsteht so eine Treppe, die schließlich den Holzbalken und damit die Ausgangsebene erreicht. Jetzt muß nur noch der verbleibende Blocker mit einer Bombe gesprengt werden. Dann können alle anderen Lemmings wohlbehalten den Ausgang erreichen.



Level: 30 - Look up your Lemmings

Anzahl Lemmings: 60

Zu retten: 66%

Fallrate: 10

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: GLCIJLMODO

Lösung:

Sofort nach dem Fall muß der erste Lemming in einen Buddler verwandelt werden, der nach links buddelt. Buddelt er nach rechts, wird er neben der Säule in einen Blocker verwandelt, der nächste Lemming muß dann eben nach links buddeln. Eine Ebene tiefer gilt das umgekehrte. Ein Lemming wird wieder in einen Buddler verwandelt. Buddelt er nach links, wird er hinter der Säule in einen Blocker verwandelt. Arbeitet er aber nach rechts, macht er den Weg zur nächsten Ebene frei. Dort muß wie auf der oberen Ebene verfahren werden.

Kapitel 3: Tricky

War das Rating "Fun" wirklich funny? Also ehrlich, schwierig war es nun nicht, oder? Jetzt wird es schon etwas kniffliger. Aber Sie werden das Kind schon schaukeln.

Level: 1 - This should be a doodle

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 50%

Fallrate: 50

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: HCENNONPDW

Lösung:

Der zweite Lemming wird rechts neben der Falltür in einen Blocker verwandelt. Der erste Lemming wird zum Brückenbauer und baut eine Treppe über das Loch. Dann buddelt er sich als Horizontalbuddler durch den Felsen. Zuletzt wird der Blocker mit einer Bombe gesprengt.

Level: 2 - We all fall down

Anzahl Lemminge: 40

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: CMOLMFLQDY

Lösung:

Dieser Level entspricht fast dem Fun-Level 13. Allerdings müssen hier mehr Lemminge gerettet werden. Man läßt den ersten Lemming bis ganz nach rechts gehen und verwandelt ihn erst unmittelbar vor der Kante in einen Wühler. Der zweite Lemming wird unmittelbar vor dem Loch des ersten ebenfalls in einen Wühler verwandelt, usw. Wichtig ist, daß fast kein Zwischenraum zwischen den gewählten Löchern bleibt, sonst ist nicht genug Platz für alle Lemminge da.

Level: 3 - A ladder would be handy

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 50%

Fallrate: 50

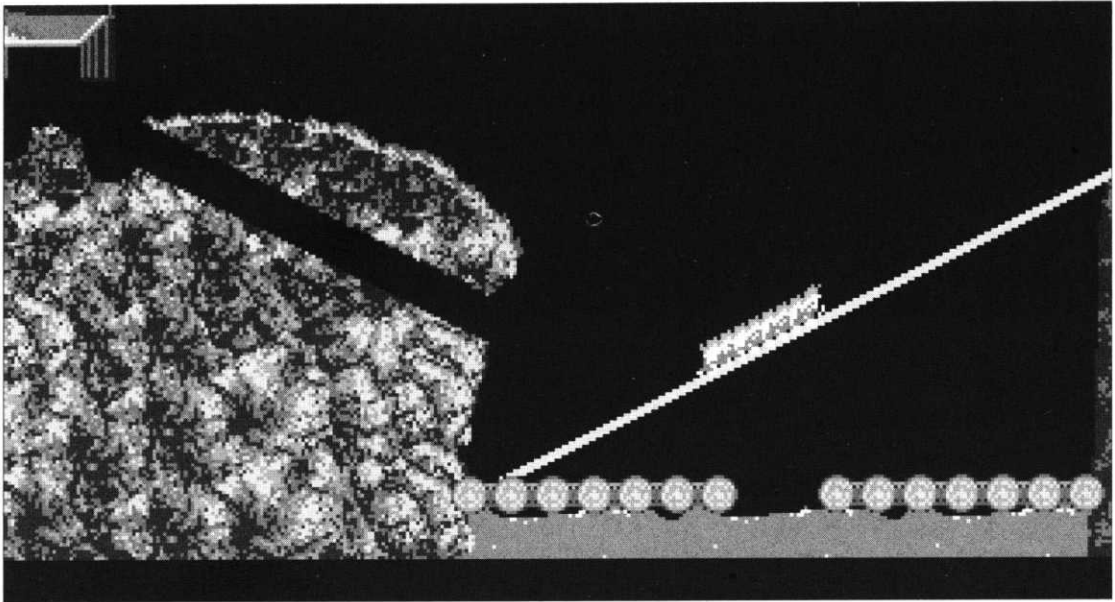
Zeit: 6 Minuten

Zugangscode: CCJKLDMBEY

Lösung:

Sofort nach dem Herunterfallen wird der erste Lemming in einen Diagonalgräber verwandelt. Die drei folgenden Lemminge werden nacheinander rechts und links von der Falltür und hinter dem Gräber zu Blockern gemacht. Nachdem der erste Lemming sich durch den Hügel gegraben hat, fällt er sicher auf die Pontonbrücke. Er wird sofort zum

Brückenbauer und baut eine Treppe bis zur Spitze des Hügels, auf dem der Ausgang steht. Dann muß nur noch der Blocker im Tunnel mit einer Bombe gesprengt werden.



Level: 4 - Here's one I prepared earlier

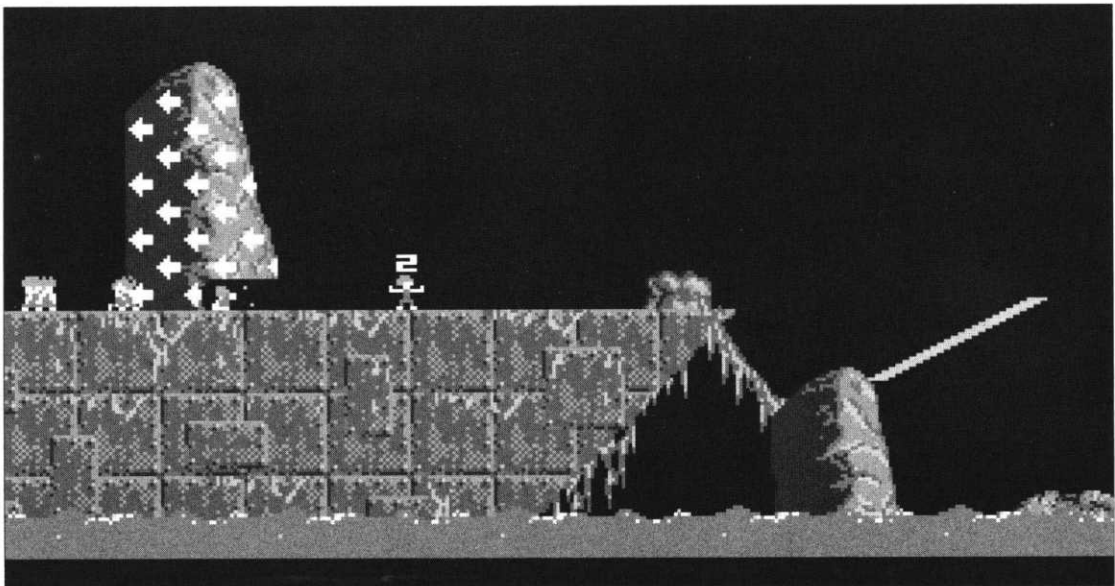
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 20%

Fallrate: 55

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: OKJNLICCEL



Lösung:

Lassen Sie den ersten Lemming über den Hügel bis zum ersten Felsen wandern und dann zurücklaufen. Sobald er links von der Falltür ist, wird er in einen Blocker verwandelt, um die anderen vor dem Abgrund ganz links zu bewahren. Der nächste Lemming, der den ersten Fels rechts erreicht, wird zum Horizontalbuddler und buddelt einen Durchgang. Am nächsten Felsen wird er zum Kletterer und übersteigt den mit Pfeilen gekennzeichneten Hügel. An der äußersten rechten Ecke des Abgrunds wird er zum Brückenbauer und baut eine Treppe, die bis über die erste Steinsäule reicht. Vor der rechten Kante der Steinsäule baut er wieder eine Treppe zur zweiten Steinsäule, usw., bis die Ausgangsebene erreicht ist. Jetzt verwandelt man zwei weitere Lemminge in Kletterer, die den mit Pfeilen gekennzeichneten Hügel überwinden. Der vordere der beiden wird noch vor dem ersten Abgrund zu einem Blocker gemacht. Jetzt dreht der andere um und wandert wieder auf den Pfeilhügel zu. Unmittelbar davor wird er in einen Horizontalbuddler verwandelt und buddelt einen Tunnel durch den Pfeilhügel, um die anderen zu befreien. Dann bleibt nur noch, den Blocker vor der Treppe zur ersten Steinsäule mit einer Bombe zu sprengen, und der Weg zum Ausgang ist frei.

Level: 5 - Careless clicking cost lives

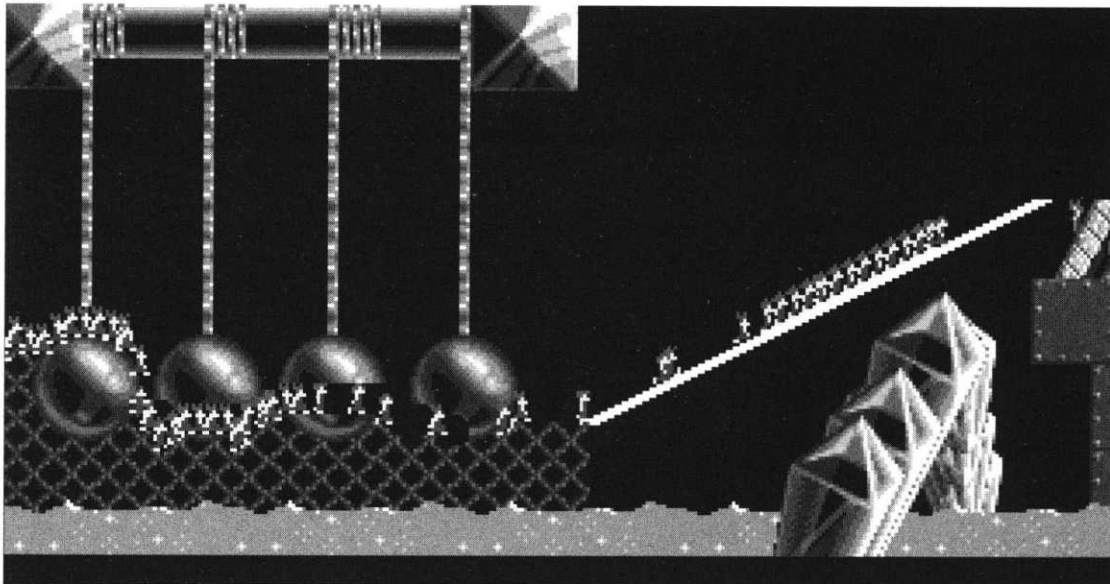
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 20%

Fallrate: 20

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: NHLDMCADEJ

*Lösung:*

Der zweite Lemming wird auf dem Kugelkranz zu einem Blocker. Der erste Lemming durchbuddelt als Horizontalbuddler zunächst das Seil, an dem die erste Kugel hängt, und

dann die zweite, dritte und vierte Kugel. Von der äußersten rechten Ecke vor dem Abgrund baut er anschließend als Brückenbauer eine Treppe bis zum Ausgang. Jetzt wird der Blocker mit einer Bombe gesprengt.

Level: 6 - Lemmingology

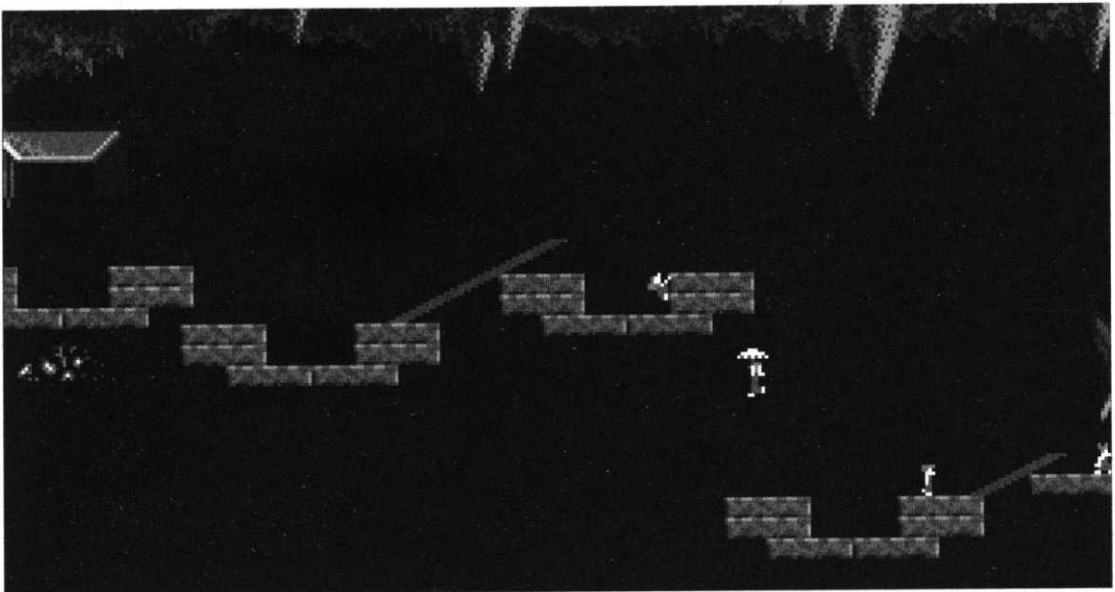
Anzahl Lemminge: 5

Fallrate: 50

Zugangscode: HLDMCMNEEW

Zu retten: 80%

Zeit: 5 Minuten

**Lösung:**

Einer der Lemminge wird zum Athleten, sobald er nach rechts läuft, d.h. man versieht ihn mit den Fähigkeiten eines Kletterers und eines Fallschirmspringers. Jetzt kann er aus der ersten Ummauerung herausklettern und auf die zweite springen. Von der vorderen Kante der zweiten Ummauerung aus baut er als Brückenbauer eine Treppe zur dritten Plattform. Dann springt er auf die vierte Plattform und baut von dort aus wiederum als Brückenbauer eine Treppe, diesmal zum Ausgang. Jetzt verwandelt man auch die übrigen Lemminge in Athleten.

Level: 7 - Be there, seen it, done it

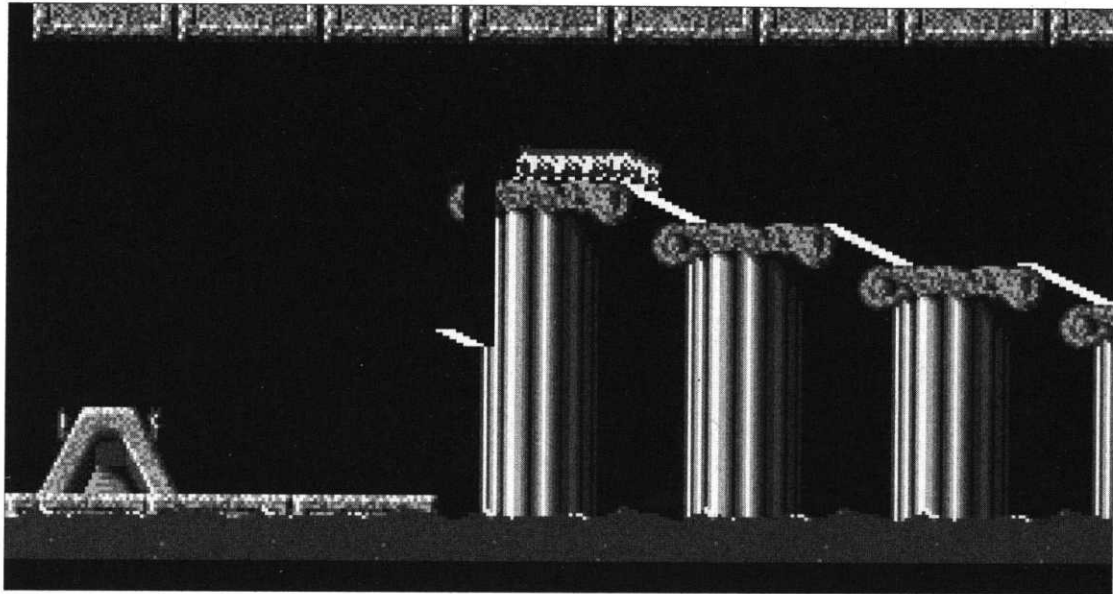
Anzahl Lemminge: 75

Fallrate: 20

Zugangscode: LDMCCJOFEQ

Zu retten: 73%

Zeit: 5 Minuten

*Lösung:*

Zunächst wird der erste Lemming an der rechten Kante der Säule unter der Falltür in einen Blocker verwandelt. Die folgenden zwei Lemminge übernehmen es, eine Treppe nach links zur zweiten Säule zu bauen. Dabei beginnt man nicht an der linken Kante der Säule, sondern ein Stück davor. Der zweite Brückenbauer wiederholt zwar nur die Arbeit des ersten, allerdings kann er dabei nicht von einer unfertigen Treppe stürzen. Der vierte Lemming wird etwas vor der Treppe zum Blocker und versperrt den anderen den Weg. Er darf nicht unmittelbar neben der Treppe stehen, sonst wird sie zerstört, wenn er später gesprengt wird. Beide Brückenbauer bauen weiter Treppen zwischen den Säulen. Auch von der letzten Säule aus muß noch eine Treppe gebaut werden, damit die Lemminge nicht in die Spalte unmittelbar links neben der letzten Säule fallen. Vor dem Abschluß des Treppenbaus erhalten beide Brückenbauer einen Fallschirm und landen sicher auf der Ausgangsebene. Kurz vor dem Ausgang wird der vordere in einen Blocker verwandelt. Jetzt dreht sich der andere um und wandert wieder auf die Säule zu. Sofort wird er wieder zum Brückenbauer gemacht. Er muß eine Treppe bis zur Säule bauen. Wenn er gegen sie stößt, wird er sich wieder umdrehen. Wieder muß er sofort zum Brückenbauer gemacht werden, der jetzt eine Treppe weg von den Säulen baut. Stößt diese Treppe an die linke Decke, läßt man den Lemming laufen. Jetzt sprengt man beide Blocker mit Bomben und läßt die übrigen Lemminge in die Freiheit entkommen.

Level: 8 - Lemmings Sanctuary in Sight

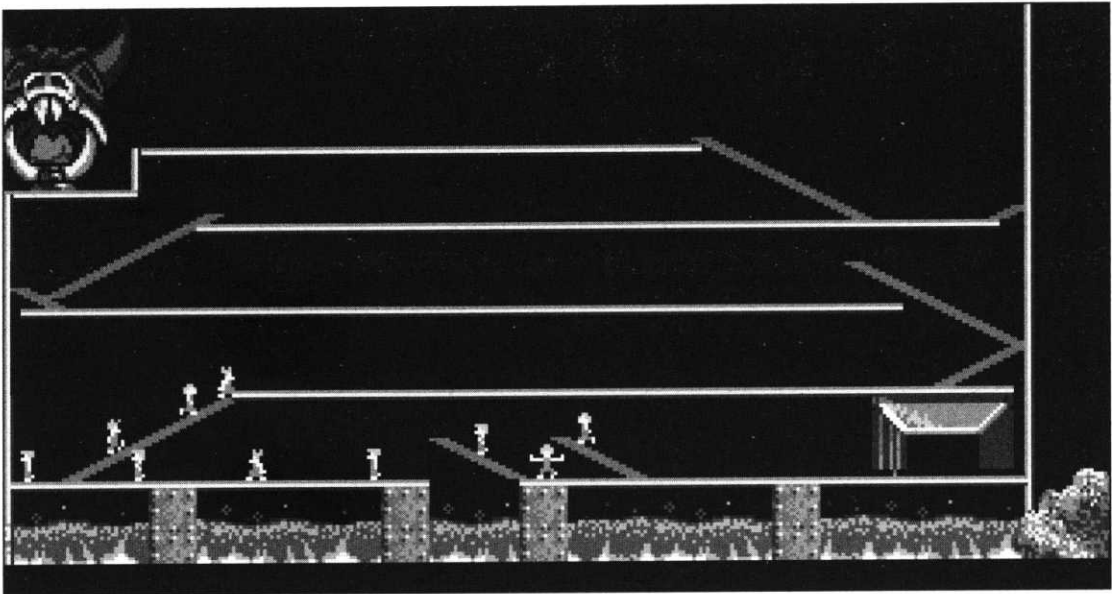
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 60%

Fallrate: 40

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: LICIKNNGEN



Lösung:

Vom ersten Lemming wird eine Brücke über die Lücke im Boden gebaut. Der zweite Lemming wird vor der Treppe zum Blocker und versperrt den anderen den Weg. Der erste Lemming läuft weiter auf der untersten Ebene nach links, stößt gegen die Wand und wendet sich wieder nach rechts. Ungefähr in der Mitte zwischen der Wand und der ersten Metallsäule unter der Ebene beginnt er als Brückenbauer eine Treppe nach rechts bis zur ersten Etage zu bauen. Dort läuft er fast bis zum Ende und baut wieder eine Treppe über das Loch zwischen Boden und Wand. Sobald er gegen die Wand stößt und sich umdreht, wird er wieder in einen Brückenbauer verwandelt und baut nun eine Treppe zur zweiten Etage. Dort läuft er fast bis ans Ende, baut eine kleine Treppe über das Loch im Boden, stößt gegen die Wand und läuft wieder nach rechts. Am Ende der Treppe macht man ihn erneut zum Brückenbauer und baut mit ihm eine Treppe zur dritten Etage. Dort wiederholt sich das Spiel: Zunächst wird eine kleine Treppe über das Loch im Boden gebaut, der Brückenbauer stößt gegen die Wand, dreht sich um und wandert nach links. Ungefähr auf der Höhe der linken Falltürkante beginnt er als Brückenbauer eine Treppe zur obersten Ebene zu bauen. Danach baut ein beliebiger Lemming eine Treppe nach links über den Blocker hinaus. Dann können die übrigen Lemmings den Ausgang problemlos erreichen.

Level: 9 - They just keep an coming

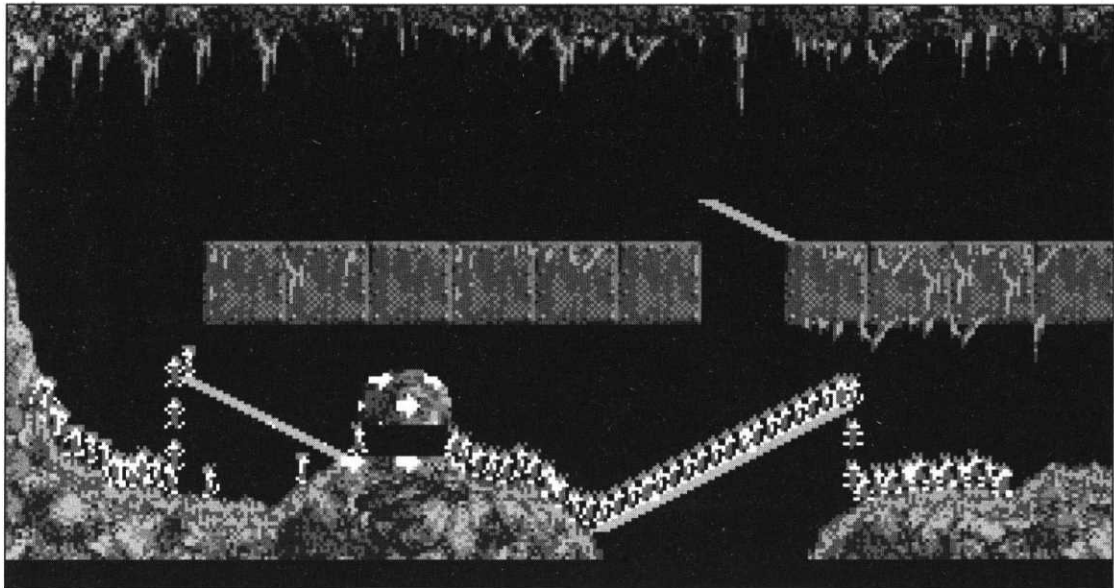
Anzahl Lemmings: 75

Fallrate: 50

Zugangscode: MCCOMLDHEV

Zu retten: 93%

Zeit: 5 Minuten

*Lösung:*

Zunächst versperrt man den Weg nach rechts mit einem Blocker. Den ersten Lemming, der nach links läuft, läßt man als Brückenbauer eine Treppe über das Loch bauen. Hinter ihm wird ein weiterer Lemming zum Blocker, der die anderen hindert, ihren Weg nach links fortzusetzen. Der erste Lemming wird mit einem Fallschirm versehen, sobald er die Treppe fertiggestellt hat. Er fällt dann sicher den Felsen hinunter. Er wandert nach rechts, stößt gegen den Felsen und dreht sich um. In diesem Augenblick verwandelt man ihn in einen Brückenbauer und läßt ihn eine Treppe nach links bauen. Die Treppe muß so hoch werden, daß die anderen Lemminge später sicher darauf landen können. Dann wird der erste Lemming zum Horizontalbuddler und buddelt sich durch den Felsen. Dahinter baut er noch einmal eine Treppe über einen Abgrund und ist gerettet. Jetzt wird der linke Blocker auf der obersten Ebene mit einer Bombe gesprengt. Damit wird der Weg für die übrigen Lemminge frei.

Level: 10 - There's a lot of them about

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 92%

Fallrate: 60

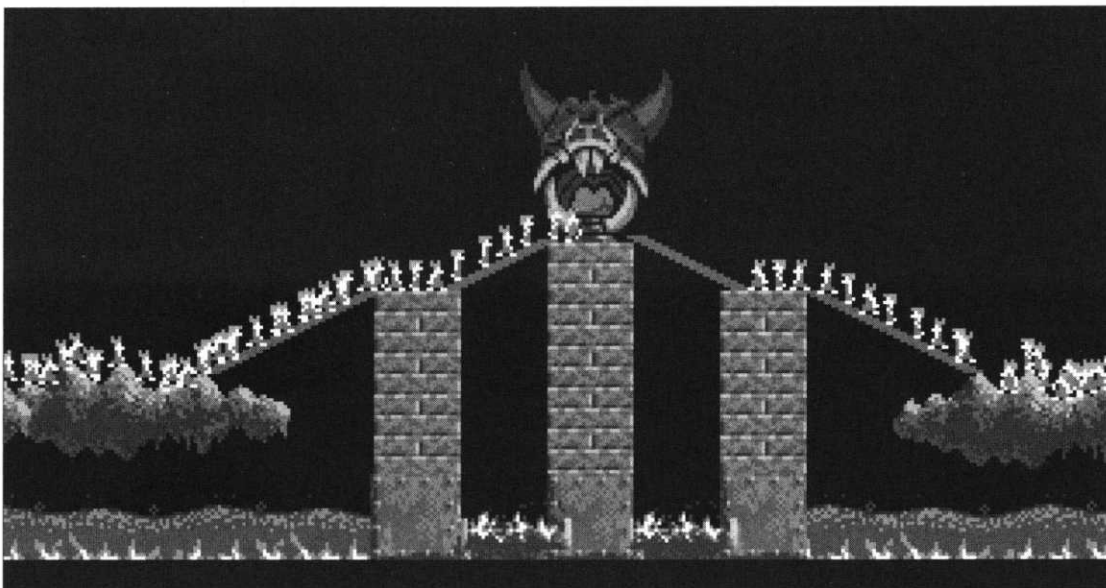
Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: CMNLLEMI EP

Lösung:

Achtung aufpassen: Hier fallen die Lemminge aus zwei Falldüren. Zuerst wird auf der rechten Seite der erste Lemming außen rechts, dann der erste auf der linken Seite außen links in einen Blocker verwandelt. Danach beschäftigt man sich besser jeweils mit einer Seite. Auf beiden Seiten läßt man sich zunächst einen Horizontalbuddler durch den Berg nach rechts bzw. nach links durchbuddeln. Hinter dem Buddler versperrt ein Blocker

wieder den Weg. Dann baut man eine Treppe nach links bzw. nach rechts zur Säule hin. Dabei beginnt man etwa auf der dritten Zacke von vorne. Oben auf der Säule beginnt man wieder eine Treppe zu bauen, diesmal hin zum Ausgang. Jetzt beginnt man unmittelbar an der Kante zur mittleren Säule hin. Wenn eine der Treppen zu lang wird, muß man ggf. das obere Ende durch einen gezielt eingesetzten Horizontalbuddler wieder zerstören lassen. Hat die Treppe genau die richtige Länge, laufen beide Lemminge in die Freiheit. Jetzt werden die Blocker in den Tunneln mit Bomben gesprengt, und alle Lemminge gelangen ohne Probleme zum Ausgang.

**Level: 11 - Lemmings in the attic**

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 84%

Fallrate: 20

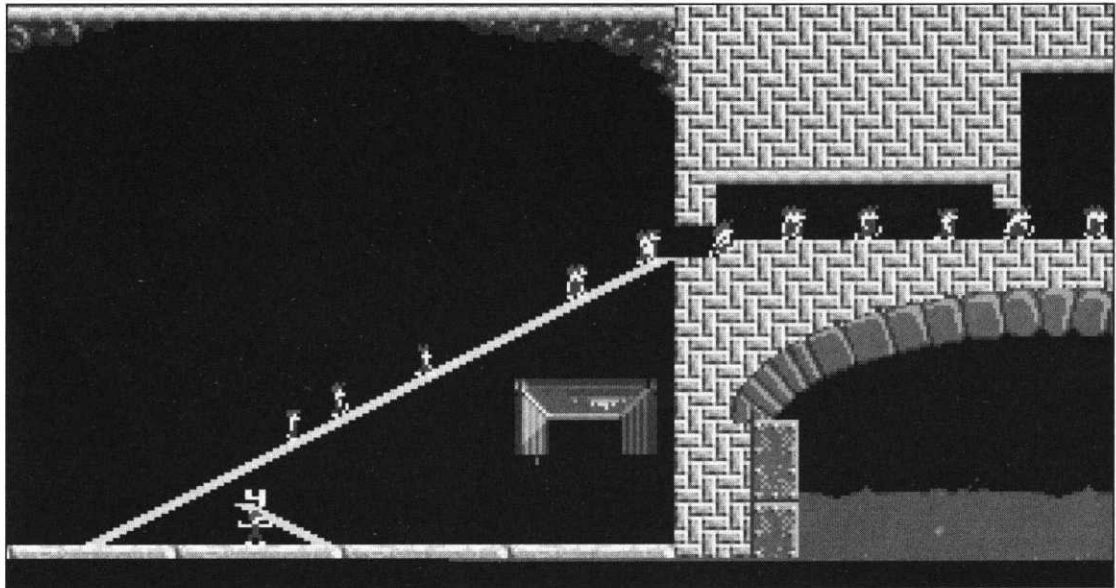
Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: CEKJOMIJEK

Lösung:

Der erste Lemming wird kurz vor dem Abgrund links in einen Blocker verwandelt. Der dritte Lemming wird auf der mittleren Fußbodenplatte ebenfalls zu einem Blocker. Zwischen den beiden Blockern wandert der zweite zunächst nach links und dann wieder nach rechts. In der Mitte der zwischen den beiden Blockern liegenden vierten Fußbodenplatte von rechts beginnt er als Brückenbauer eine Treppe nach rechts oben zu bauen. Es dauert eine ganze Weile, bis er das geschafft hat. Ungefähr in Höhe des Ausgangs trifft er auf die Steinwand. Jetzt wird er in einen Horizontalbuddler verwandelt, der sich durch die Steinmauern buddelt, durch den Tunnel wandert und dann die letzte Steinmauer vor dem Ausgang wieder durchbuddelt. Ein beliebiger anderer Lemming beginnt jetzt vor

dem rechten Blocker eine Treppe über ihn hinweg nach links zu bauen. Ist das geschafft, können die anderen Lemminge zum Ausgang wandern.



Level: 12 - Bitter Lemming

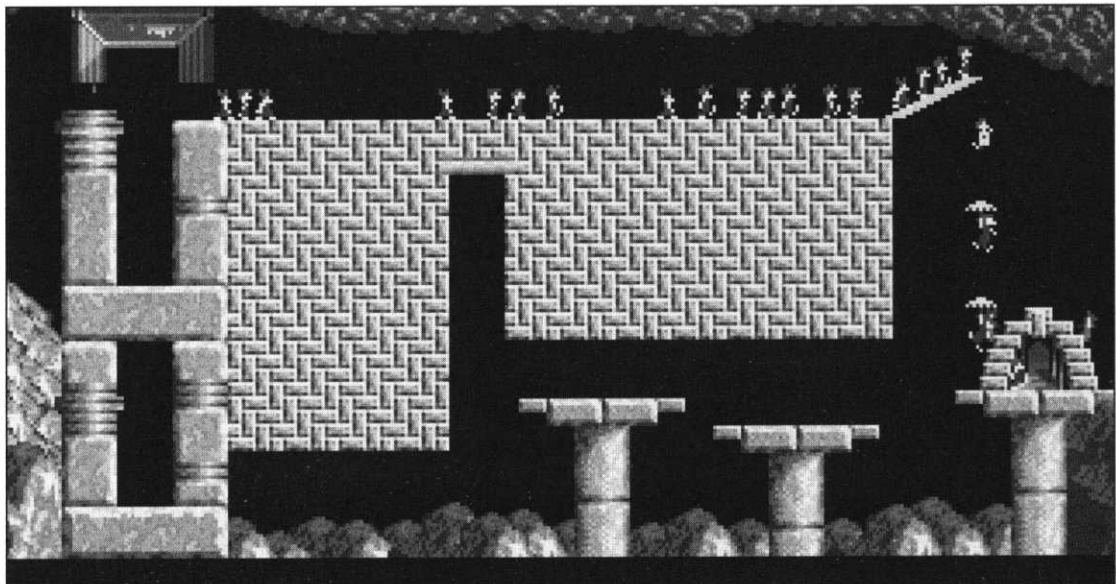
Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 1

Zugangscode: IKIMDMCKEX

Zu retten: 80%

Zeit: 8 Minuten



Lösung:

Während die Lemmings herunterfallen, bekommt jeder einen Fallschirm. Dann wird ein Lemming in einen Kletterer umgewandelt. Wenn er zuerst links hochklettert, ist das nicht weiter schlimm. Er stößt gegen das Säulenkapitel, fällt wieder herunter und klettert dann rechts auf das Dach des gemauerten Blocks. Am rechten Ende des Blocks verwandelt man ihn in einen Brückenbauer, der eine Treppe zum Ausgang baut. Anschließend werden alle übrigen Lemmings ebenfalls zu Kletterern gemacht, die auf dem vorbereiteten Weg zum Ausgang marschieren.

Level: 13 - Lemming Drops

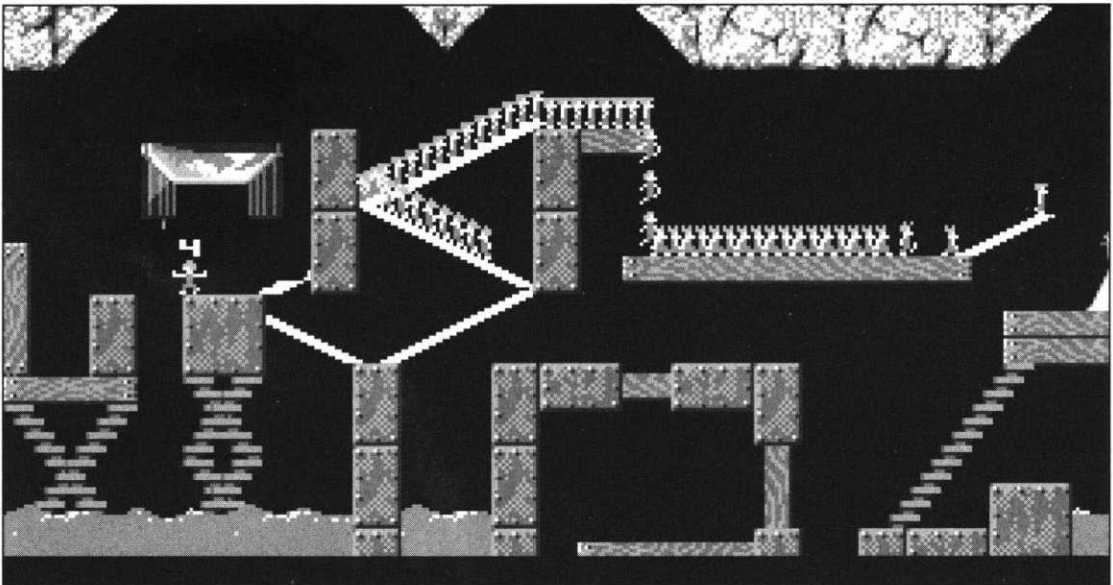
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 70%

Fallrate: 1

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: NIOLICALEJ

*Lösung:*

Der erste Lemming baut zunächst als Brückenbauer eine Treppe nach rechts bis an die aus zwei freischwebenden Platten zusammengesetzte Metallwand. Wenn die anderen Lemmings zu schnell nachkommen, werden sie ebenfalls zu Brückenbauern gemacht, damit sie nicht abstürzen. Der erste Lemming, der sich umdreht und nach links wandert, wird an der linken Ecke vor dem Abgrund in einen Blocker verwandelt. Jetzt sind die Lemmings zunächst vor dem Absturz sicher. Ein nach rechts gehender Lemming wird in einen Athleten verwandelt, d.h. er bekommt die Eigenschaften eines Kletterers und eines Springers. Er klettert die rechte Metallwand hoch, springt auf der linken Seite herunter und beginnt auf der rechten Ecke der Metallplatte, auf der er landet, eine Treppe nach rechts zu bauen, bis sie an die Metallwand stößt. Dann dreht er sich um, wandert wieder

nach links und fängt jetzt auf der linken Ecke der Metallplatte an, eine Treppe nach links bis an die Metallplatte unter der Falltür zu errichten. Wenn diese Treppe fertig ist, dreht er sich wieder um und läuft nach rechts, klettert die Säule hoch und springt auf der anderen Seite auf den freischwebenden Holzbalken. Am rechten Ende des Balkens muß er noch einmal eine Treppe zum Ausgang hin bauen, dann hat er sein Ziel, den Ausgang, erreicht. Einer der anderen Lemminge wird kurz vor der zuerst erstellten Treppe zu einem Horizontalbuddler gemacht. Er zerschlägt die Treppe, die Lemminge fallen auf die untere Treppenkonstruktion und beginnen hin- und herzulaufen. Sobald einer von ihnen rechts gegen die Wand stößt und sich umdreht, wird er in einen Brückenbauer verwandelt. Er baut eine Treppe nach links bis zur Wand. Sobald er sie erreicht hat, dreht er sich um und wird wieder zu einem Brückenbauer, der jetzt eine Treppe nach rechts bis zur Wand baut. Hat er weit genug rechts angefangen, genügt diese Treppe, um allen Lemmingen den Weg auf die Metallsäule und damit zum Ausgang hin frei zu machen.

Level: 14 - Menacing!

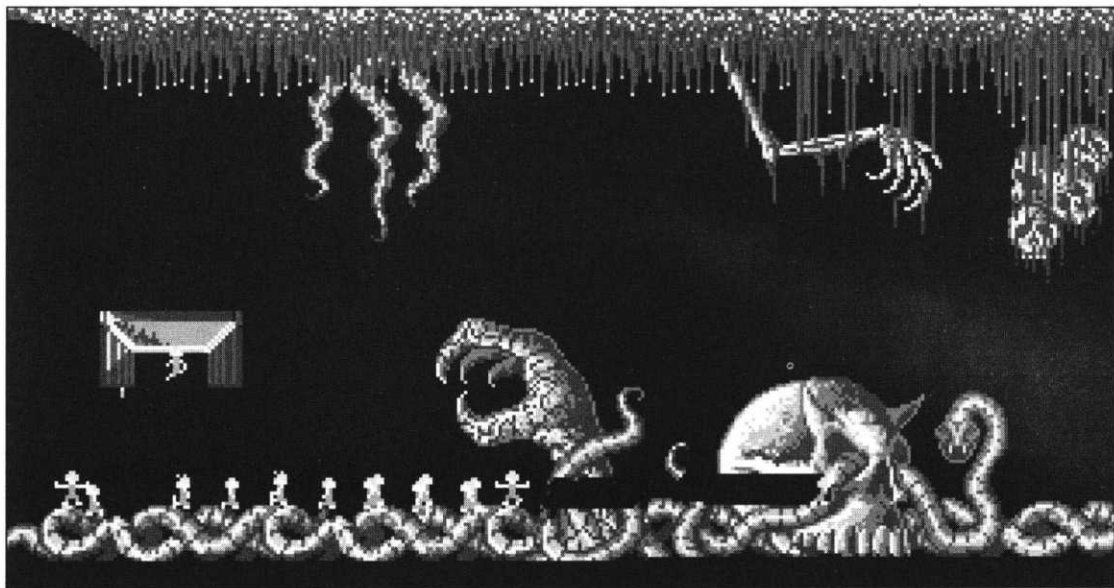
Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 50

Zugangscode: JMEICIOMEL

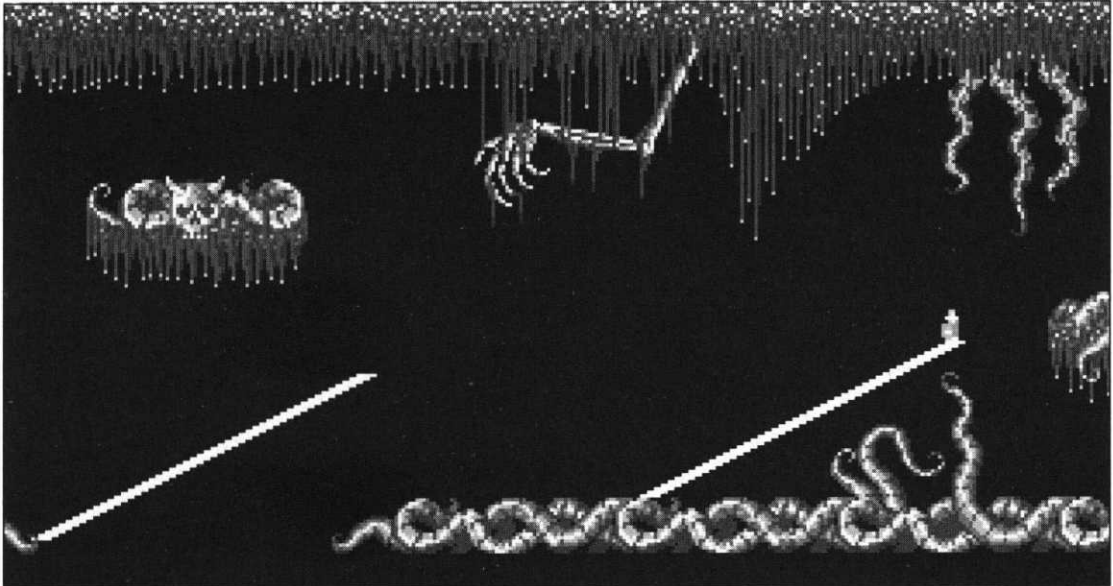
Zu retten: 87%

Zeit: 6 Minuten

**Lösung:**

Sobald der erste Lemming die Hindernisse erreicht hat, wird er zum Horizontalbuddler. Er darf bei der Verwandlung nicht zu tief stehen, denn er kann dabei den Boden zerstören. Der ihm folgende Lemming versperrt den anderen als Blocker den Weg. Der nächste wandert dann nach links und sichert als Blocker den Abgrund ganz links. In der Zwischenzeit muß der erste immer wieder zum Horizontalbuddler werden, bis er den Abgrund

hinter der Schwanzspitze der Schlange erreicht. Hier macht man ihn zum Brückenbauer, der von der äußersten Schwanzspitze eine Treppe über dem Abgrund errichtet. Fängt man zu früh an, dann wird die Treppe zu hoch, und alle Lemminge stürzen in den Tod.



Auf der anderen Seite fängt er etwa in Höhe des Ellbogengelenks des Skelettarms an, eine Treppe über die Hindernisse zum Ausgang zu bauen. Fängt man zu weit vorne an, stößt die Treppe gegen die von oben hängenden Fransen. Beginnt man weiter hinten, kann man die von unten aufragenden Hindernisse nicht überwinden. Zuletzt wird noch der Blocker rechts mit einer Bombe gesprengt. Damit ist der Weg zum Ausgang für alle anderen Lemminge offen.

Level: 15 - Ozone friendly Lemmings

Anzahl Lemminge: 10

Zu retten: 60%

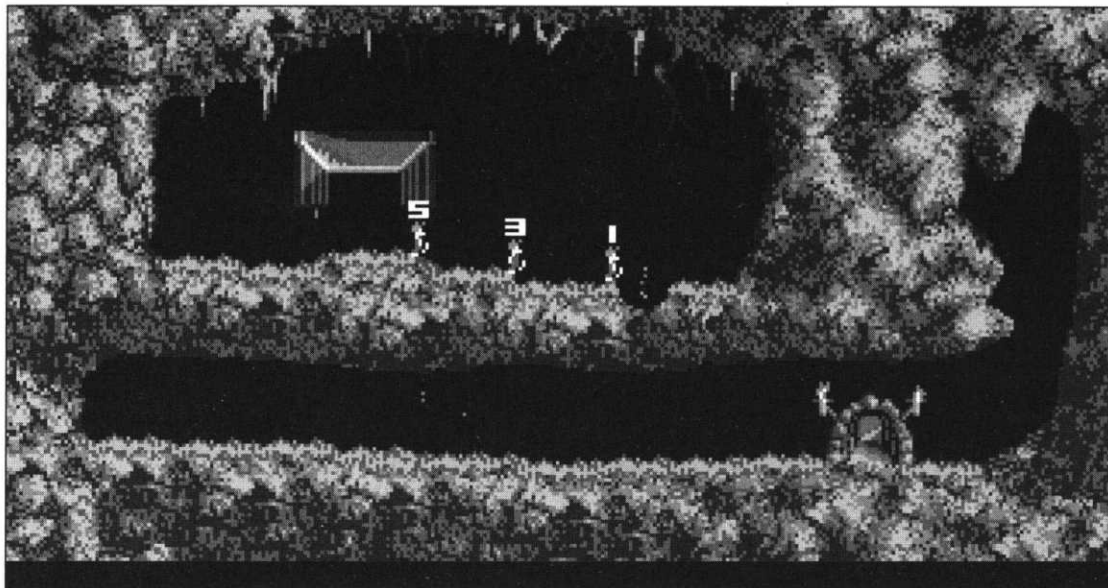
Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: MDMCCJLNEW

Lösung:

Hier genügt es, das Fadenkreuz an einer Stelle zu positionieren, durch die die Lemminge laufen. Dann werden vier Lemminge nacheinander mit Bomben gesprengt. Dadurch entsteht ein Loch, wodurch die anderen auf die Ausgangsebene fallen.

**Level: 16 - Luvly Jubly**

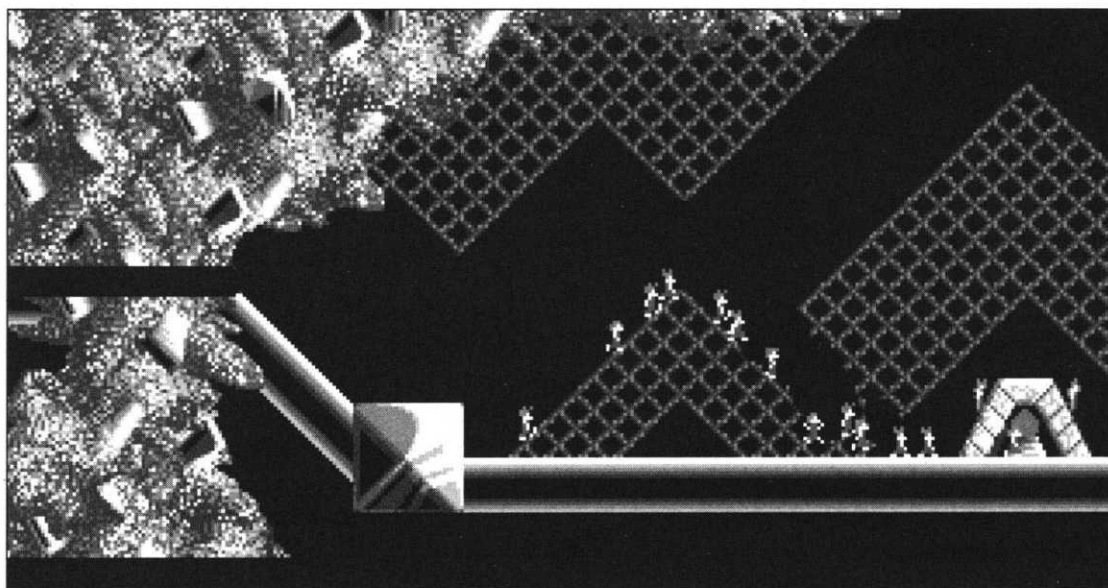
Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 76

Zugangscode: LMBKJOOOEL

Zu retten: 80%

Zeit: 5 Minuten



Lösung:

Zunächst sprengt man den ersten Lemming mit einer Bombe. Im Explosionskrater wird ein Lemming, der nach rechts läuft, in einen Horizontalbuddler verwandelt. Er buddelt sich durch das Rohr und dann weiter durch den Berg. Alle anderen Lemminge folgen ihm und erreichen schließlich die Gitterkonstruktion. Am Fuße des Gitterbergs wird ein nach rechts wandernder Lemming zur Bombe, etwa eineinhalb Kästchen höher der nächste und weitere eineinhalb Kästchen noch einer. Alle drei sollten nacheinander explodieren und so einen Durchbruch durch die Gitterkonstruktion zum Ausgang schaffen. Reichen drei nicht aus, verwandelt man noch einen nach rechts laufenden Lemming etwa ein Kästchen höher in eine Bombe. Die letzte Strebe kann man auch mit einem Diagonalgräber durchstoßen.

Level: 17 - Diet Lemmingaid

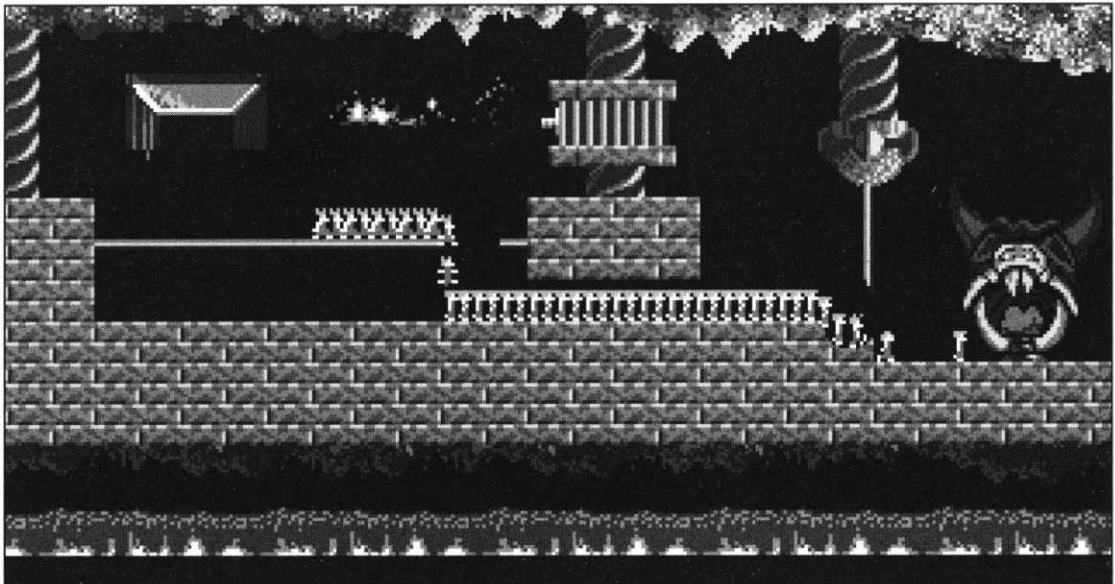
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 96%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: ICANNMMPER

*Lösung:*

Gleich nach dem Herunterfallen wird der erste Lemming in eine Bombe verwandelt und gesprengt. Dann wartet man, bis sich ein Lemming in der Mitte des Tunnels befindet und sprengt ihn ebenfalls mit einer Bombe.

Level: 18 - It's Lemmingentary Watson

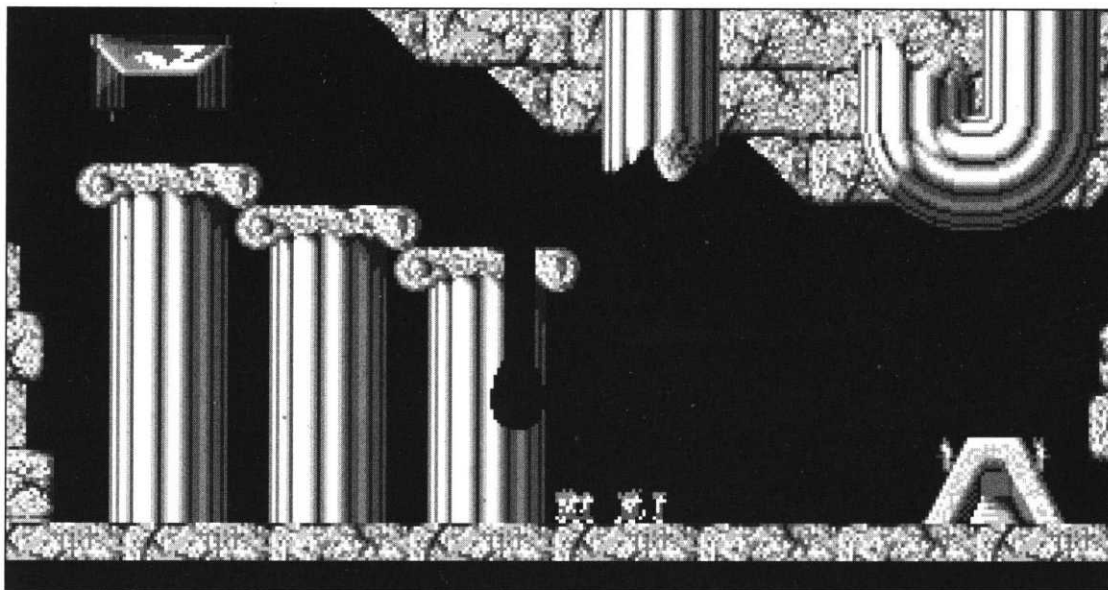
Anzahl Lemminge: 10

Zu retten: 90%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CKNLMDMQEV

*Lösung:*

Auf der dritten Säule an der zweiten braunen Linie von rechts verwandelt man den ersten Lemming in einen Vertikalwühler, der sich in die Säule wühlt. Der zweite Lemming erhält den einzigen Fallschirm. Alle anderen Lemminge fallen in das Loch des Wühlers. Sobald der Vertikalwühler fast die Hälfte der Säule durchwühlt hat, verwandelt man ihn oder einen anderen Lemming in eine Bombe, so daß die Wand zum Ausgang hin durchsprengt wird.

Level: 19 - Postcard from Lemmingland

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 100%

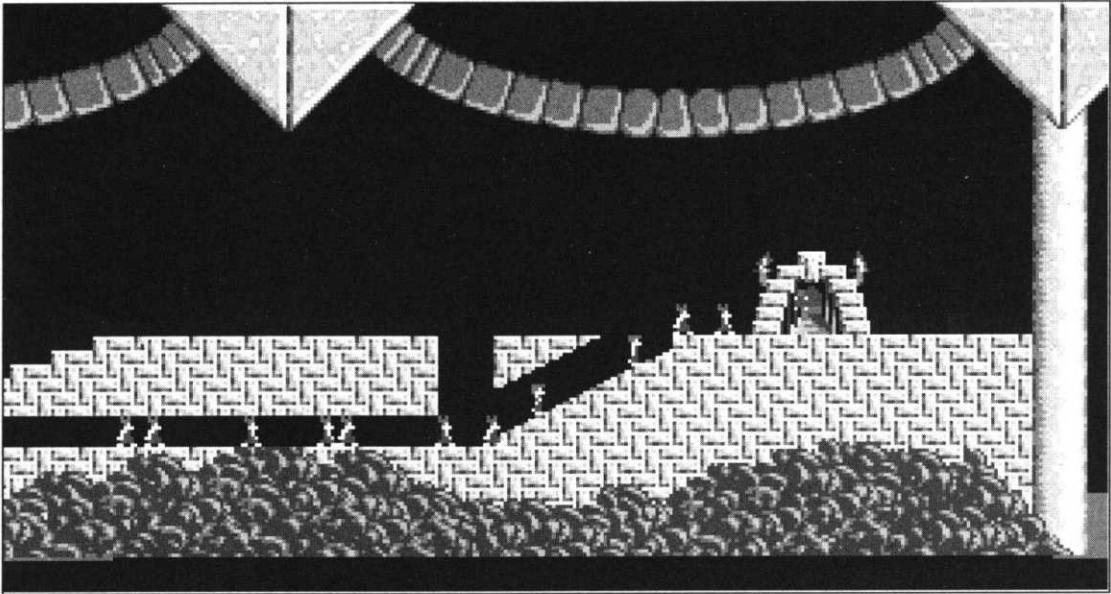
Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CCKHNNIBFP

Lösung:

Wenn der erste Lemming gegen den Absatz läuft, wird er zum Horizontalbuddler und buddelt einen Tunnel zur Grube. Dann verwandelt man ihn in einen Kletterer, der die rechte Wand der Grube hinaufklettert. Jetzt gibt man ihm auch noch einen Fallschirm. Oben angelangt, läßt man ihn ungefähr den halben Weg zwischen Grube und Ausgang zurücklegen, bevor man ihn zum Vertikalwühler macht. Nach vier bis fünf Wühlschlägen



verwandelt man ihn in einen Brückenbauer, der zunächst zwei oder drei Treppenstufen nach rechts baut, bevor er sich umdreht. Sofort wird er zu einem Diagonalgräber gemacht, der einen schrägen Tunnel zum Boden der Grube hin gräbt. Die übrigen Lemmings laufen dann über diese Schräge zum Ausgang. Es erfordert etwas Übung, bis man die richtigen Verhältnisse findet, damit der Diagonalgräber tatsächlich in der Grube zu graben aufhört und nicht auch noch ein Loch im Boden der Grube erzeugt. Der Fallschirm ist übrigens notwendig, weil der Lemming, der alleine die Arbeit geleistet hat, den ganzen Weg zurückläuft und dann die Säule links hochklettert. Hat er keinen Fallschirm, stößt er oben an und stürzt dann in den Tod.

Level: 20 - One way digging to freedom

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 95%

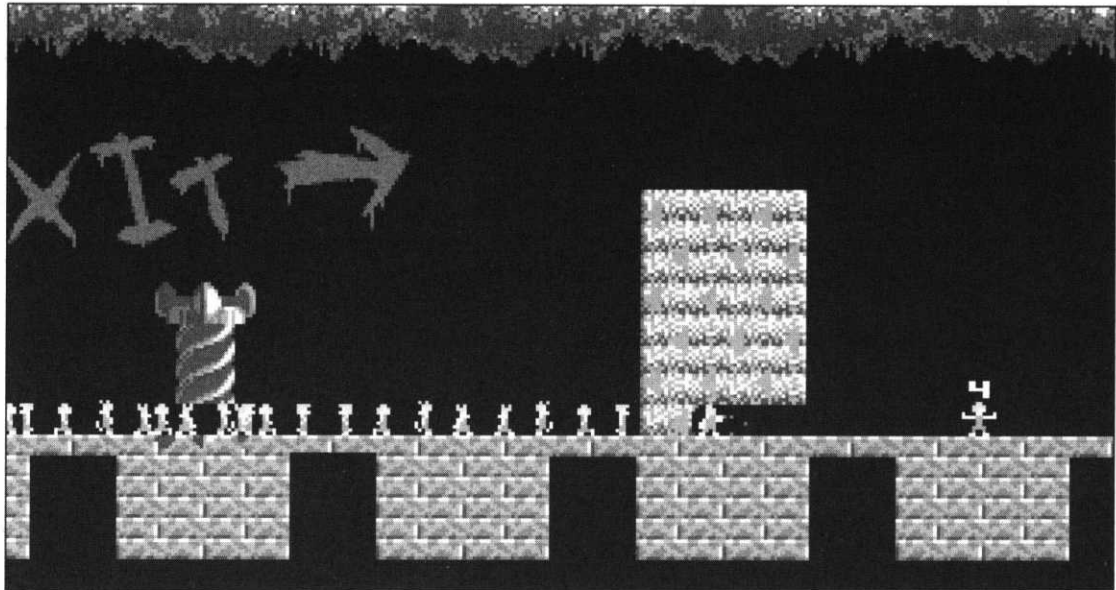
Fallrate: 60

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: IJLFOCCFT

Lösung:

Den ersten Lemming läßt man durch die Säule buddeln. Währenddessen muß der Lemming, der zuerst den linken Abgrund erreicht, als Blocker die anderen vor dem Absturz bewahren. Die ersten beiden Lemmings, die den mit Pfeilen gekennzeichneten Felsen erreichen, werden zunächst in Kletterer und dann in Springer verwandelt. Auf der rechten Felsenseite wird der vordere Lemming über einem Brückenpfeiler in einen Blocker verwandelt. Der hintere dreht sich dann um und wandert wieder in Richtung Felsen. Dort macht man ihn zu einem Horizontalbuddler, der einen Tunnel durch den Felsen gräbt. Jetzt sprengt man den Blocker rechts, und die übrigen Lemmings entkommen durch den Ausgang.

**Level: 21 - All the 6's ...**

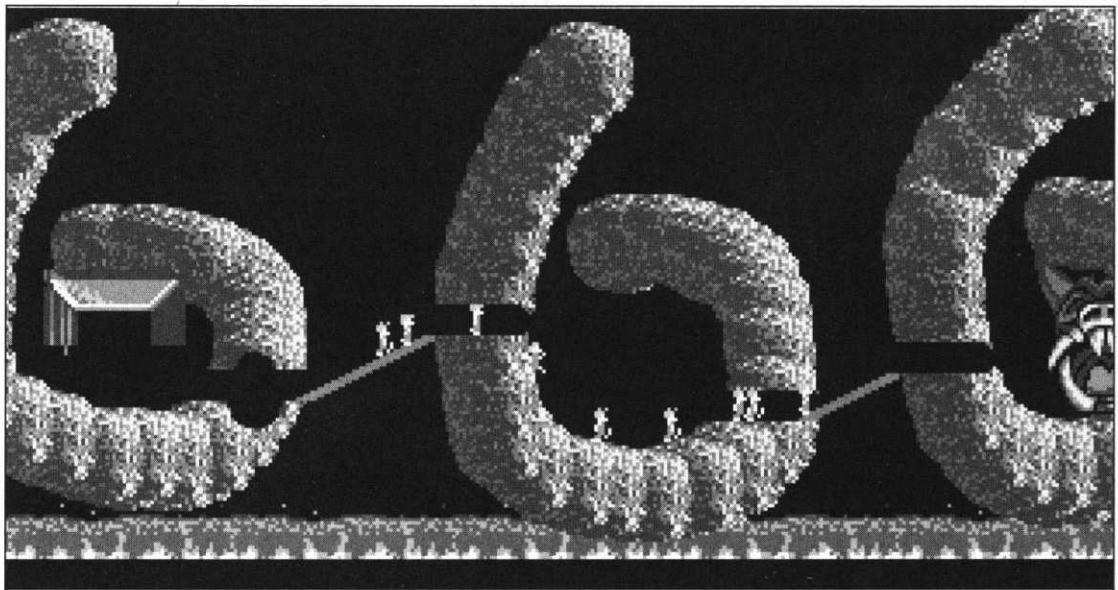
Anzahl Lemminge: 66

Fallrate: 66

Zugangscode: OHLFOCCDFR

Zu retten: 66%

Zeit: 6 Minuten



Lösung:

Während der erste Lemming zur rechten Wand der ersten 6 wandert, verwandelt man den zweiten in einen Blocker. Der erste durchbuddelt als Horizontalbuddler die rechte Wand und wird danach zum Brückenbauer, der eine Treppe zur zweiten 6 baut. Erneut zu einem Horizontalbuddler umgewandelt, buddelt er die vordere Wand der zweiten 6, läuft durch ihren Bauch und wird an der rechten Wand wieder zum Buddler. Sobald er die Wand durchstoßen hat, verwandelt man ihn wieder zum Brückenbauer und läßt ihn eine Treppe zur Ausgangs-Sechs bauen. Dann buddelt er durch die linke Wand der Ausgangs-Sechs. Jetzt muß nur noch der Blocker mit einer Bombe gesprengt werden.

Level: 22 - Turn around young Lemmings!

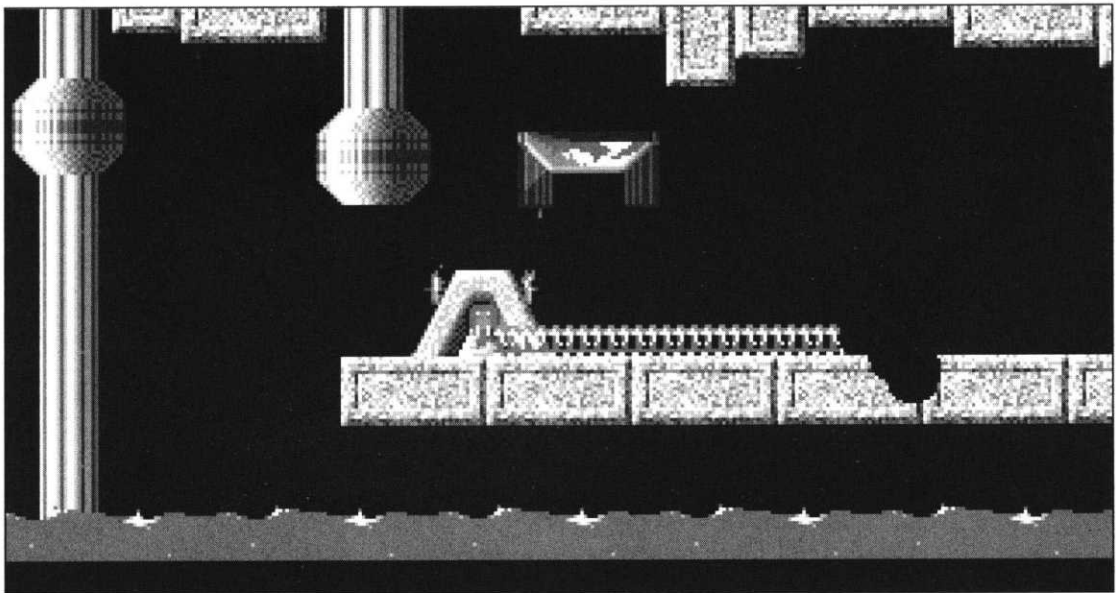
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 88

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: KNGICMNEFL

*Lösung:*

Die ersten beiden Lemmings werden nacheinander an der gleichen Stelle, an der sie hinunterfallen, in Bomben verwandelt.

Level: 23 - From boundary line

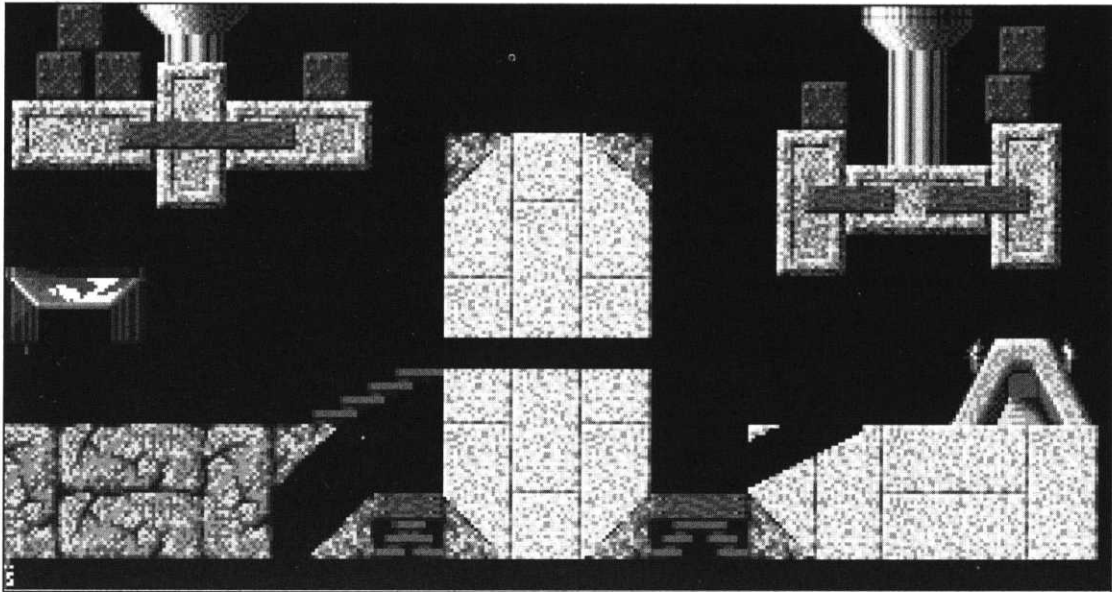
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 60%

Fallrate: 99

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: LFMCEJLFFS

*Lösung:*

Zunächst werden die ersten Lemminge in Kletterer und Fallschirmspringer verwandelt. Sobald die Lemminge die Treppe erstiegen haben und gegen die Säule stoßen, wird der zweite Lemming zum Horizontalbuddler gemacht, der einen Tunnel durch die Steinwand buddelt. Wenn er zur anderen Seite durchgestoßen ist, fallen alle Lemminge in die Grube. Der Lemming, der über die Steinwand geklettert ist, springt auf dieser Seite ebenfalls in die Grube, klettert an der rechten Wand der Grube hinaus und wandert zum Ausgang. Ungefähr auf halber Strecke zwischen Grube und Ausgang verwandelt man ihn in einen Vertikalwühler und nach wenigen Wühlschlägen in einen Brückenbauer, der anfängt, eine Treppe nach rechts zu bauen. Sobald er an die Wand stößt, dreht er sich nach links um. Unmittelbar vor der linken Lochkante wird er zum Diagonalgräber und gräbt einen schrägen Tunnel in die Grube. Dadurch wird für die übrigen Lemminge der Weg zum Ausgang frei. Wenn zu Anfang nicht zu viele Lemminge abgestürzt sind, reicht die Anzahl der Geretteten, um das nächste Level zu erreichen.

Level: 24 - Tightrope City

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 93%

Fallrate: 85

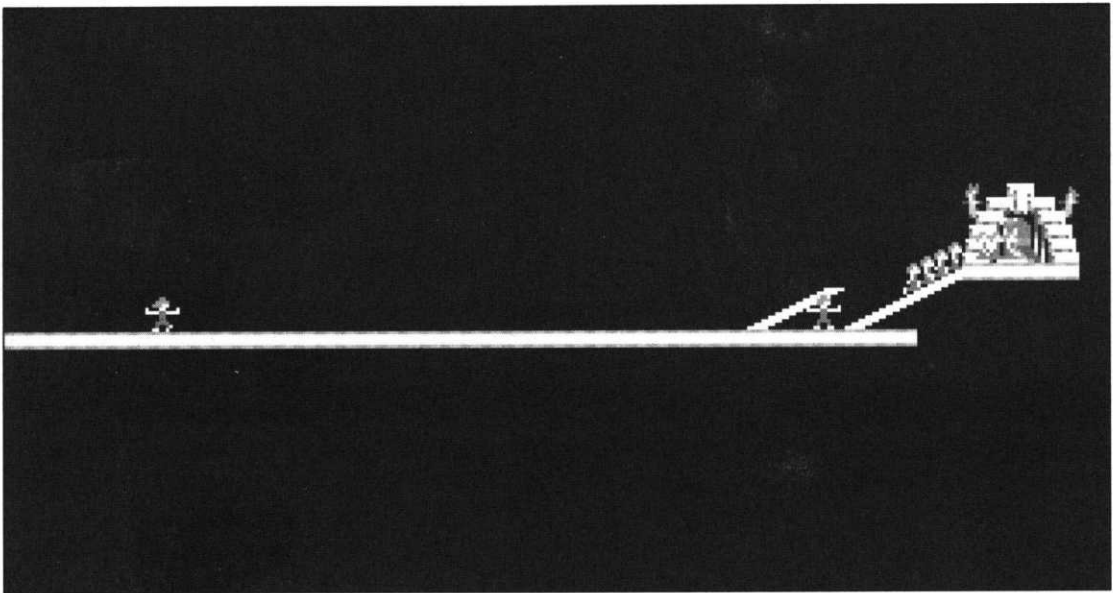
Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: GKCKKNLGFL

Lösung:

Bei diesem Level ist die Zeit sehr knapp. Deshalb erhöht man die Geschwindigkeit auf 99, nachdem der dritte Lemming hinuntergefallen ist. Der erste Lemming wandert dann bis ans rechte Ende der Ebene und fängt ungefähr am dritten roten Streifen an, eine Treppe

zum Ausgang zu bauen. Gleichzeitig macht man den zweiten Lemming zum Blocker, um die übrigen vor dem Absturz zu bewahren. Der Blocker sollte nicht weit hinter dem Treppenanstieg stehen. Nun muß man den ersten Lemming noch einmal zum Brückenbauer machen, damit die Treppe fertig wird. Erst danach verwandelt man den ersten nach links laufenden Lemming zu einem Blocker, sobald er alle nach rechts laufenden Lemmings passiert hat. Die ganze Lemmingschlange stößt auf ihn und marschiert dann wieder nach rechts. Etwa sechs Striche vor dem Blocker rechts läßt man einen Lemming eine Treppe nach rechts über den Blocker bauen. Jetzt ist der Weg zum Ausgang offen.

**Level: 25 - Cascade**

Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 99

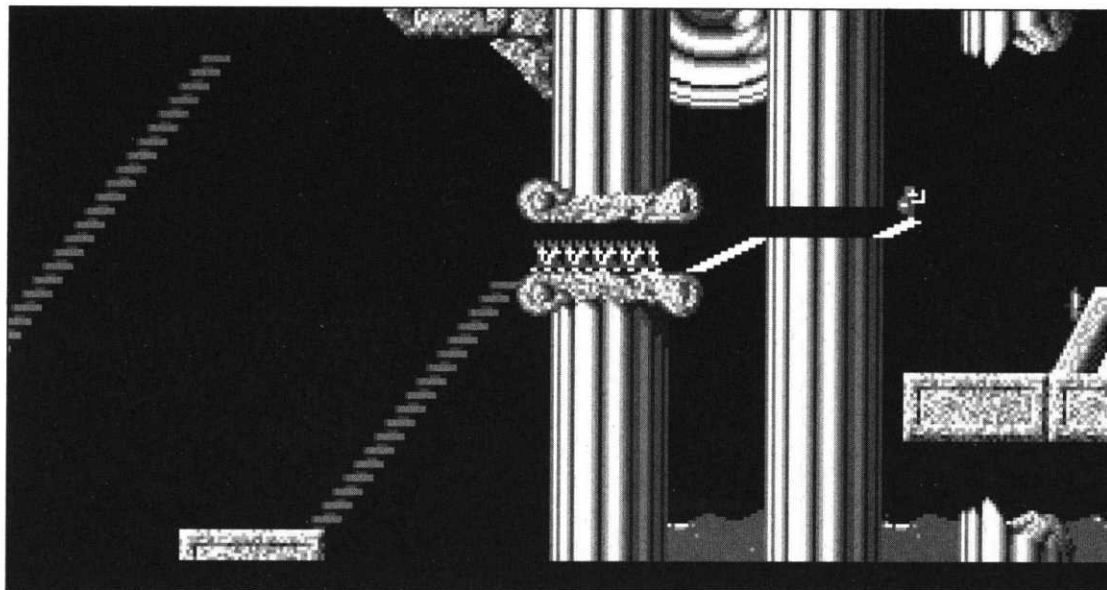
Zugangscode: MCENLLGHFJ

Zu retten: 12%

Zeit: 5 Minuten

Lösung:

Der erste und die letzten neun Lemmings erhalten einen Fallschirm. Sobald der erste Lemming die Säule erreicht hat, verwandelt man ihn in einen Horizontalbuddler. Wenn er die Säule durchbuddelt hat, wird er zum Brückenbauer, der eine Treppe zur zweiten Säule baut. Dort wird er wieder zum Horizontalbuddler, durchstößt die zweite Säule und fängt als Brückenbauer wieder an, eine Treppe zu bauen. Gerade rechtzeitig ragt die Treppe so weit nach rechts, daß alle zehn Lemmings sicher vor dem Ausgang landen.

**Level: 26 - I have a cunning plan**

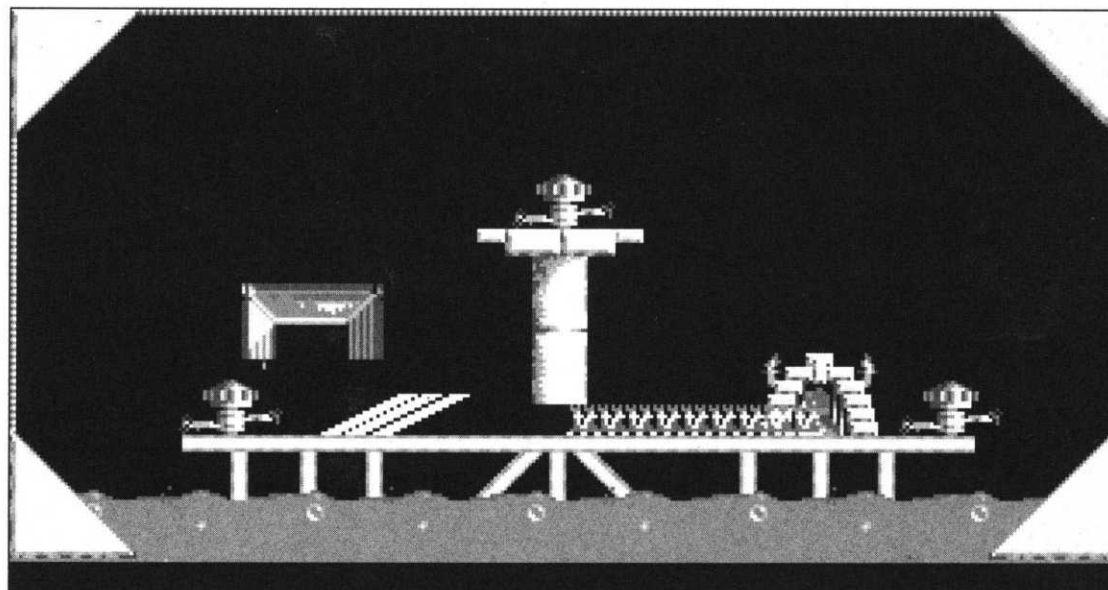
Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 99

Zugangscode: BKOMNGIIFP

Zu retten: 100%

Zeit: 5 Minuten



Lösung:

Dieses Level erfordert viel Übung. Hinweise alleine reichen nicht aus, die Zeitlupenfunktion hilft mehr. Sofort nach dem Hinunterfallen der Lemminge werden der zweite, vierte und sechste zu Brückenbauern, die Treppen ins Leere errichten, um Zeit zu gewinnen. Die beiden ersten Lemminge, die die Säule erreichen, werden zu Horizontalbuddlern, die die Säule durchstoßen.

Level: 27 - The Island of the Wicker people

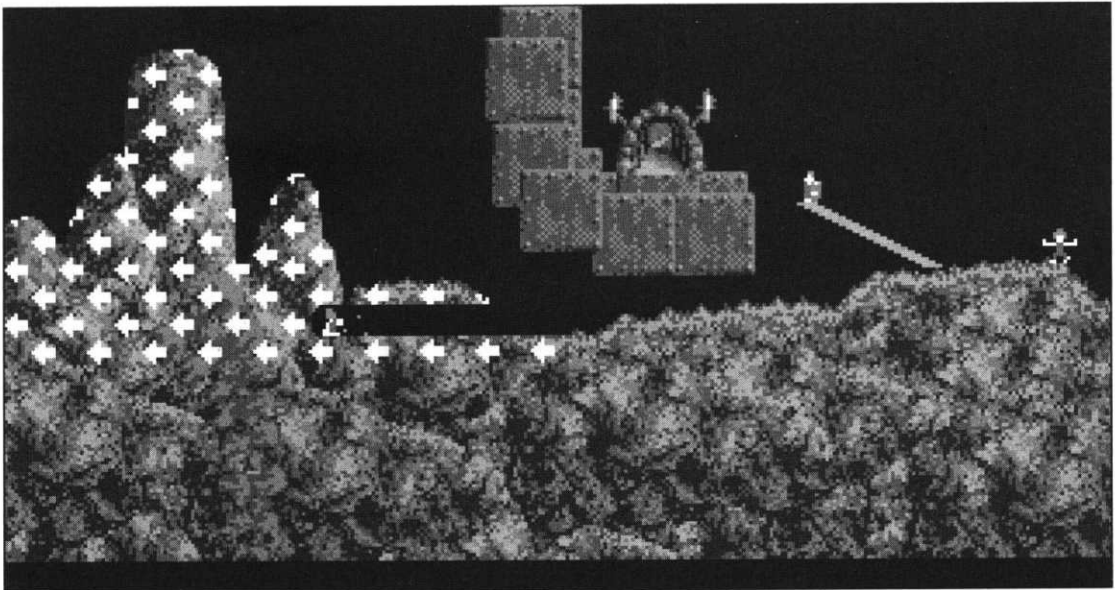
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 60

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: CAJKMGMJFT

*Lösung:*

Die ersten drei Lemminge werden sofort nach dem Hinunterfallen zu Diagonalgräbern. Sobald einer der anderen Lemminge sich umgedreht hat und nach links läuft, wird er vor dem Abgrund in einen Blocker verwandelt, um die anderen zu schützen. Haben die Diagonalgräber den Boden durchstoßen, fallen alle Lemminge sicher auf den Boden. Die ersten drei, die gegen die Felsformation rechts stoßen, werden zu Kletterern und Springern und überklettern das Gebirge. Ganz rechts hinter dem Ausgang, kurz vor dem Abgrund, wird der erste dieser Athleten in einen Blocker verwandelt. Der zweite wendet sich wieder nach links und fängt kurz vor dem Ende des Grashügels als Brückenbauer an, eine Treppe zum Ausgang zu bauen. Der dritte wandert ebenfalls nach links und wird dort, wo die Pfeile beginnen, in einen Horizontalbuddler verwandelt, der einen Tunnel zu den anderen Lemmingen buddelt. Sollte der Tunnel zu hoch liegen, wird der

Horizontalbuddler kurz vor Ende zu einem Diagonalgräber. Nun können alle anderen Lemminge den Ausgang problemlos erreichen.

Level: 28 - Lost something

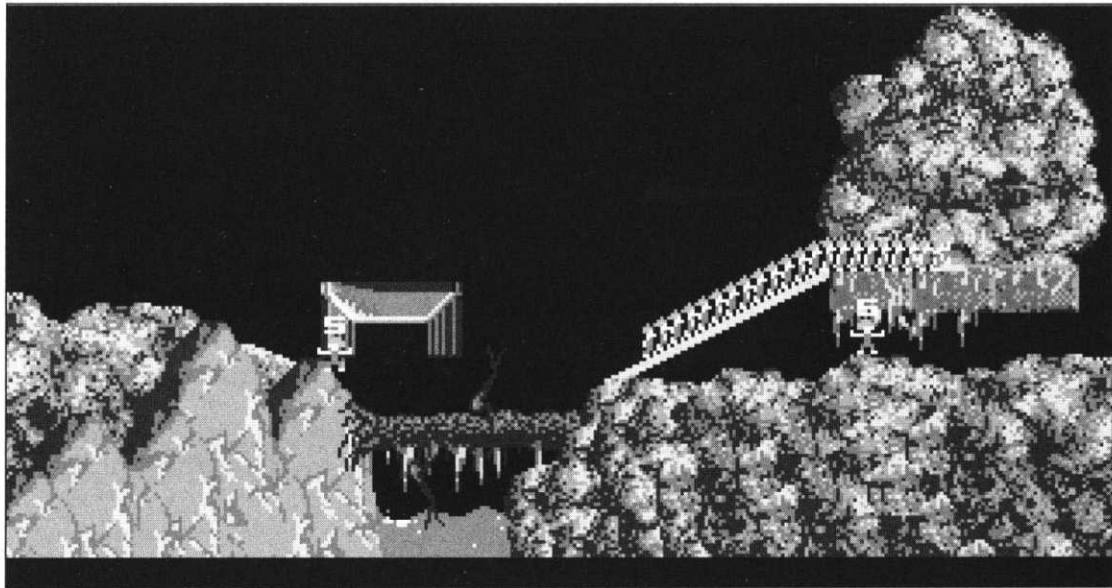
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 70

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: MKJONKCKFX

**Lösung:**

Der erste Lemming baut als Brückenbauer unmittelbar hinter dem Baumstamm, der über dem Wasser liegt, eine Treppe in die Richtung des Berges, der sich auf den Metallplatten auftürmt. Unter diesen Metallplatten macht man den zweiten Lemming zum Blocker. Den nächsten Lemming, der auf den Blocker stößt und nach links zurückwandert, verwandelt man kurz nach der Falltür ebenfalls in einen Blocker. Sobald der Brückenbauer gegen den Berg stößt, macht man ihn zum Horizontalbuddler, der einen Tunnel zur Mitte des Bergs buddelt, wo sich der Ausgang befindet. Alle übrigen Lemminge folgen ihm in die Freiheit.

Level: 29 - Rainbow Island

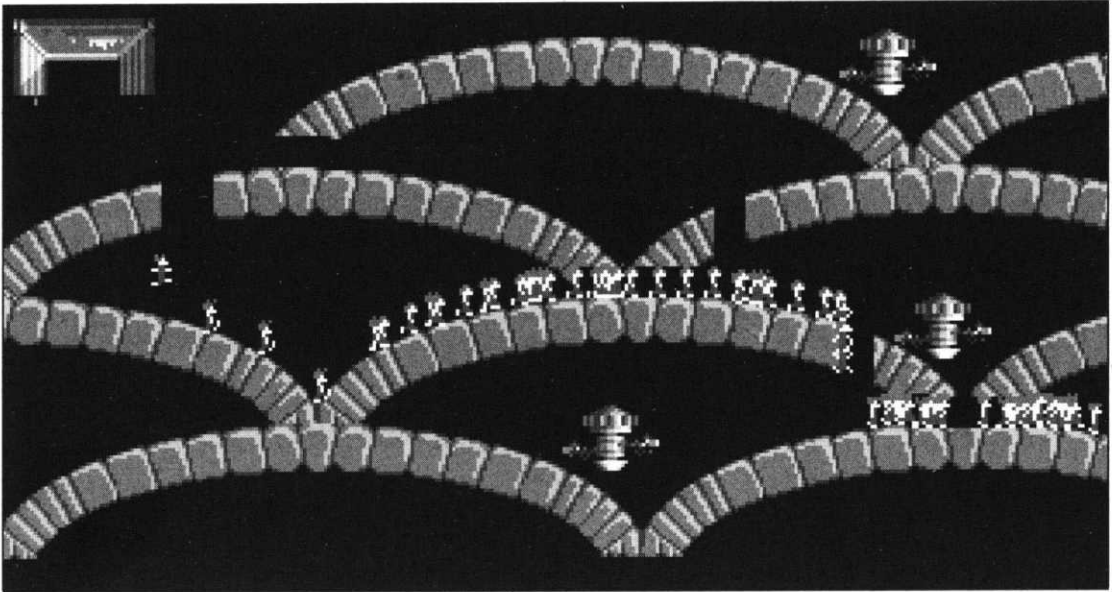
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 98%

Fallrate: 70

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: NHMFMCALFV



Lösung:

Sobald der erste Lemming die Wand des obersten linken Steinbogens erreicht, wird er zum Horizontalbuddler und durchbuddelt diese Wand. Die nächsten beiden Lemminge werden noch vor diesem Tunnel zu Vertikalwühlern und durchbrechen den Steinbogen nach unten. Inzwischen wandert der erste Lemming nach rechts. Auf dem fünften Stein des Bogens von links verwandelt man ihn in einen Wühler und nach kurzer Zeit, bevor er den Bogen nach unten durchstoßen hat, macht man ihn zum Diagonalgräber, der nach rechts einen schrägen Tunnel gräbt. Sollte er dabei der Mühle gefährlich nahe kommen, verwandelt man ihn kurzzeitig wieder in einen Wühler. Hat der den Bogen darunter erreicht, läuft er nach rechts und durchbuddelt die Wand zum rechten Bogen, in dem keine Mühle steht. Wieder wandert er nach rechts, buddelt durch die rechte Wand und wiederholt das im nächsten Bogen. Dann erreicht er den Ausgang. Jetzt muß nur noch einer der anderen Lemminge die rechte Wand des Bogens, in dem sie gefangen sind, nach rechts durchbuddeln, um den sicheren Weg zum Ausgang zu erreichen, den der erste Lemming gebaut hat.

Level: 30 - The Crankshaft

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 20

Zugangscode: IMGMCMMOMFV

Zu retten: 90%

Zeit: 4 Minuten

Lösung:

Dieses Level entspricht Fun 14.

Kapitel 4: Taxing

Immer schwieriger wird es, die Lemminge sicher ins gelobte Land zu führen. Ob Sie es auch bei der Schwierigkeitsstufe "Taxing" schaffen? Na klar! An wenigen Stellen müssen Sie leider Lemminge opfern. Es geht nun einmal nicht anders...

Level: 1 - If at first you don't succeed ...

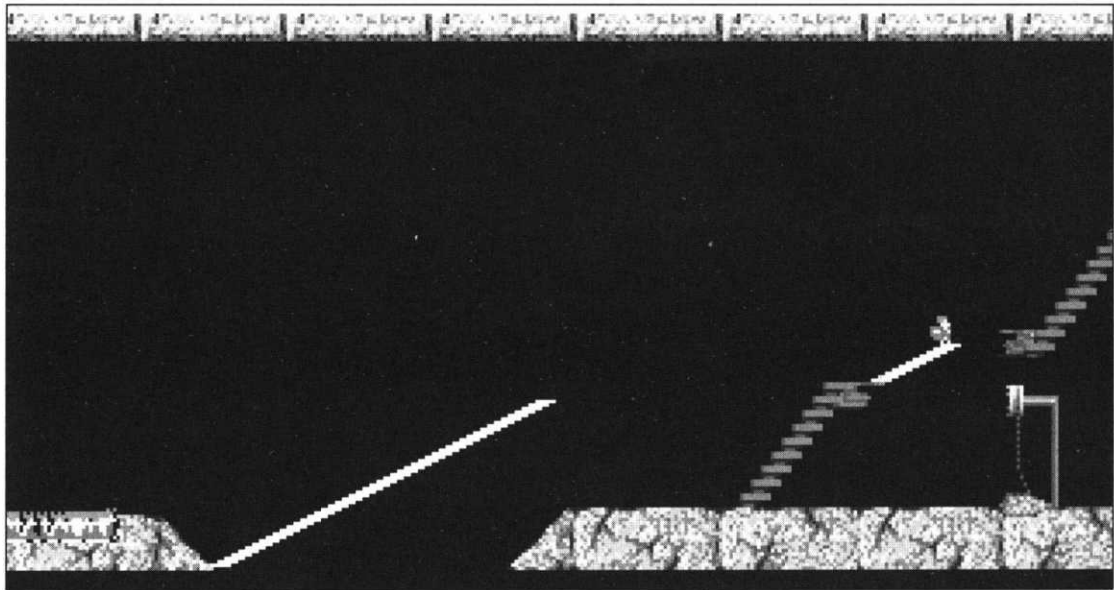
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 98%

Fallrate: 40

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: MGOCEKLNFP



Lösung:

Sobald der erste Lemming herunterfällt, verwandelt man ihn in einen Athleten, er ist also sowohl Kletterer als auch Springer. Den zweiten Lemming macht man zunächst zum Blocker und sprengt ihn dann sofort mit einer Bombe. Wenn der erste Lemming über die zweite Säule geklettert ist, verwandelt man einen Lemming, der nach rechts läuft, am tiefsten Punkt des Bombentrichters in einen Horizontalbuddler. Der erste Lemming wird währenddessen an der äußersten rechten Spitze vor dem Abgrund zum Brückenbauer und baut zunächst eine Treppe über den Abgrund. Hat er ihn überquert, baut er auch noch eine Treppe über das Loch in der Holztreppe und erreicht dann den Ausgang. Der Tunnel des Horizontalbuddlers endet unmittelbar vor der Treppe über dem Abgrund, und alle anderen Lemminge können sich ebenfalls in Sicherheit bringen. Wenn man allerdings die Treppe zu hoch angesetzt hat, buddelt der Horizontalbuddler auch durch die Treppe, und alle Lemminge stürzen ab.

Level: 2 - Watch out, there's traps about

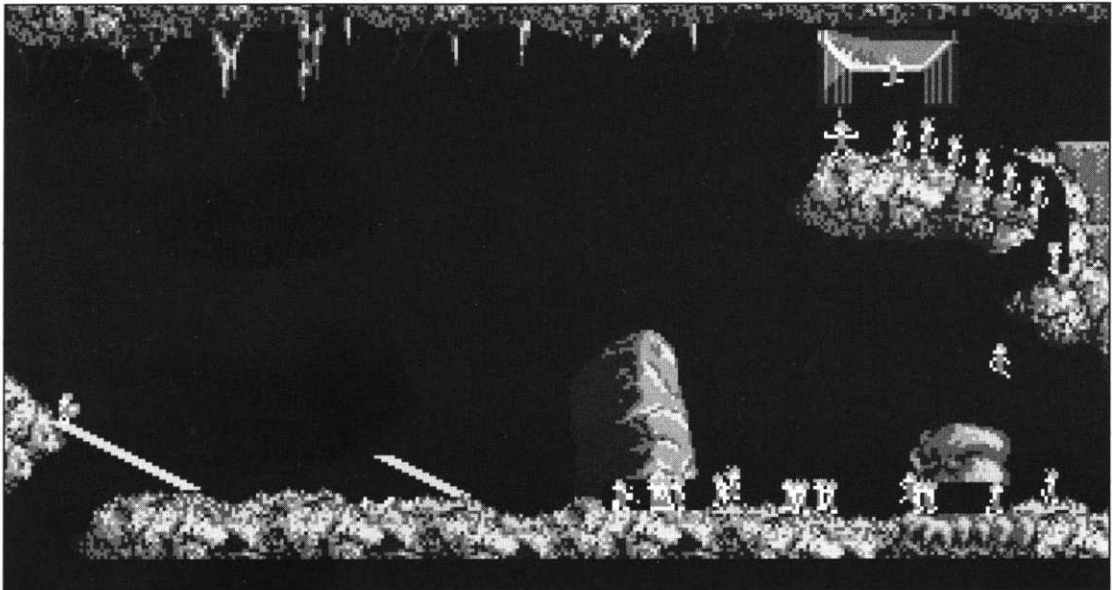
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 80%

Fallrate: 70

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: FOCMKLMOFX

*Lösung:*

Den ersten Lemming links läßt man sofort als Diagonalgräber einen schrägen Tunnel graben. Links beginnt der erste Lemming als Vertikalwühler ein Loch senkrecht nach unten zu wühlen. Laufen Lemminge links auf den Wassergraben zu, wird der vorderste in einen Blocker verwandelt. Auf jeden Fall wird ein Blocker jeweils vor dem Abgrund links bzw. rechts positioniert. Der Vertikalwühler rechts wird nach einiger Zeit in einen Diagonalgräber verwandelt. Auf der linken Seite stößt der Diagonalgräber auf die Metallplatten unter dem Wassergraben und wühlt dann als Vertikalwühler ein Stück nach unten, bis er an den Metallplatten vorbei ist. Dann wird er wieder in einen Diagonalgräber verwandelt. Nach kurzer Zeit durchstoßen die Diagonalgräber links und rechts den Boden. Alle Lemminge fallen auf die untere Ebene. Der erste, der nach links läuft, wird am Stein in einen Horizontalbuddler verwandelt und durchbuddelt diesen. Der nächste, der am braunen Sandhaufen ankommt, wird zum Kletterer und überquert den Sandhaufen. Achtung, vor ihm im Gras liegt eine graue Falle. Kurz davor wird der Kletterer zum Brückenbauer und errichtet eine Treppe über die Falle hinweg. Kurz vor dem Ende dieser Ebene links in der Grasmulde beginnt er dann wieder, eine Treppe zu bauen, die den Weg zum Ausgang bildet. Jetzt läßt man einen beliebigen anderen Lemming als Horizontalbuddler einen Tunnel von rechts durch den Sandhaufen buddeln.

Level: 3 - Heaven can wait (we hope!)

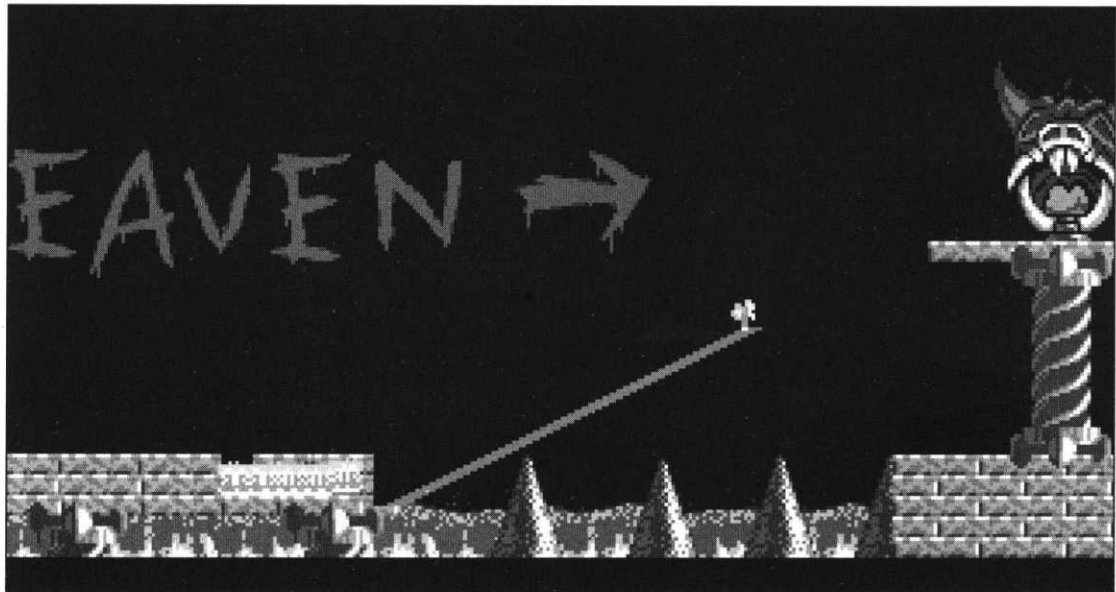
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: OCGOMMGPFY

*Lösung:*

Den ersten Lemming läßt man am Ende der Mauer zweieinhalb Steine tief wühlen, so daß rechts an der Mauer kein Stein stehen bleibt. Der zweite Lemming fängt zwei Steinbreiten davor ebenfalls zu wühlen an. Der erste Lemming muß nach Erreichen einer Tiefe von zweieinhalb Steinen eine Treppe bis zum Ausgang bauen. Der zweite Lemming wird schon vor Erreichen der gleichen Tiefe auf Buddeln umgestellt. Kurz vor dem Ende des Tunnels läßt man dann den buddelnden Lemming eine Treppe bauen, damit er aufhört zu buddeln. Dann wird die Fallrate auf 99 erhöht. Kurz bevor die Treppe zum Ausgang fertig ist, läßt man einen Lemming das letzte Stück des Tunnels durchbuddeln.

Level: 4 - Lend a helping hand ...

Anzahl Lemminge: 40

Zu retten: 75%

Fallrate: 50

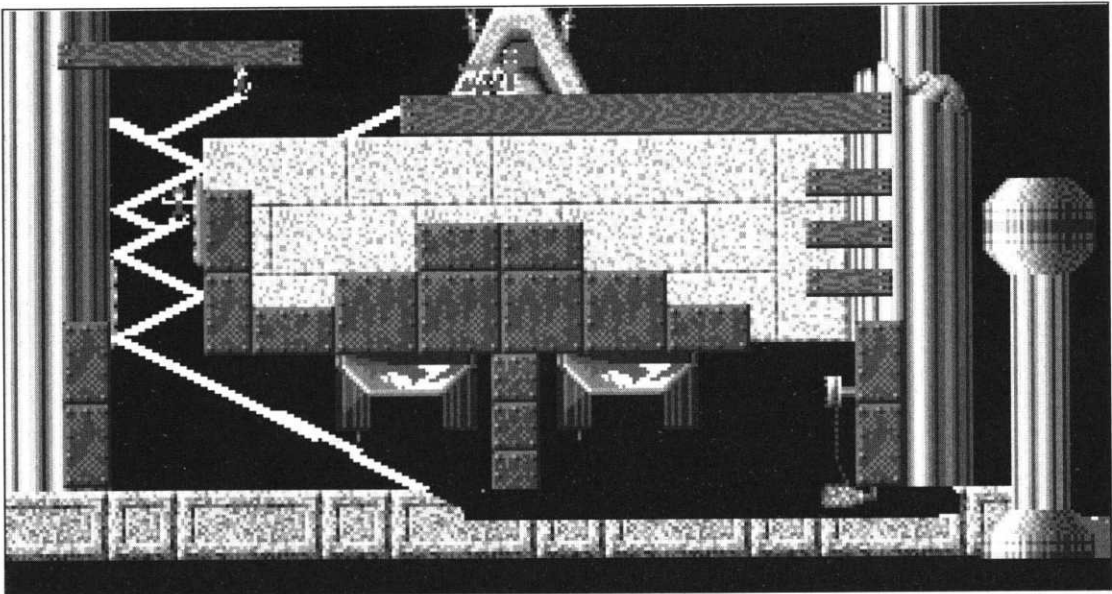
Zeit: 7 Minuten

Zugangscode: CINNMFOQFK

Lösung:

Der erste Lemming aus dem rechten Eingang wird vor der Falle (hängendes Seil) zum Blocker. Ein Lemming aus dem linken Eingang baut unterhalb der rechten Falltürkante eine Treppe nach links oben. Währenddessen beginnt ein weiterer Lemming, sofort nach-

dem er aus der Falltür gestürzt ist, nach rechts zu graben. Wenn der Diagonalgräber aufhört zu graben, weil die Eisenwand im Weg ist, lassen wir ihn ein kurzes Stück wühlen und dann buddeln, so daß er das gesamte Gestein unter der Eisensäule bis zum rechten Eingang abbuddelt. Ist der Horizontalbuddler unter dem rechten Eingang, baut er eine Treppe, damit er aufhört zu buddeln. Der Treppenbauer am linken Eingang baut seine Treppe bis zur linken Säule am untersten Rohr der linken Falle. Währenddessen wühlt ein Lemming die Treppe durch, damit der Treppenbauer in Ruhe arbeiten kann. Ist der Treppenbauer an der linken Säule bzw. am untersten Rohr der linken Falle angekommen, baut er sofort die Treppe nach rechts gegen die Mauer, um von dort sofort wieder nach links bis oberhalb der linken Falle zu bauen. Von dort baut er eine Treppe nach rechts gegen die Falle. Kurz davor wird er in einen Blocker verwandelt. Die unten durchbrochene Treppe wird nun von einem anderen Lemming, der zum Brückenbauer gemacht wurde, wieder repariert. Kurz vor dem Blocker wird wieder ein Lemming zum Brückenbauer, der die Treppe im Zickzack bis auf die Mauerkrone weiter führt. Oben auf der Mauer ist dann nur noch eine Treppe zum Holzbalken unter dem Ausgang zu bauen.



Level: 5 - The Prison!

Anzahl Lemmings: 60

Fallrate: 50

Zugangscode: GEJJNDHBGM

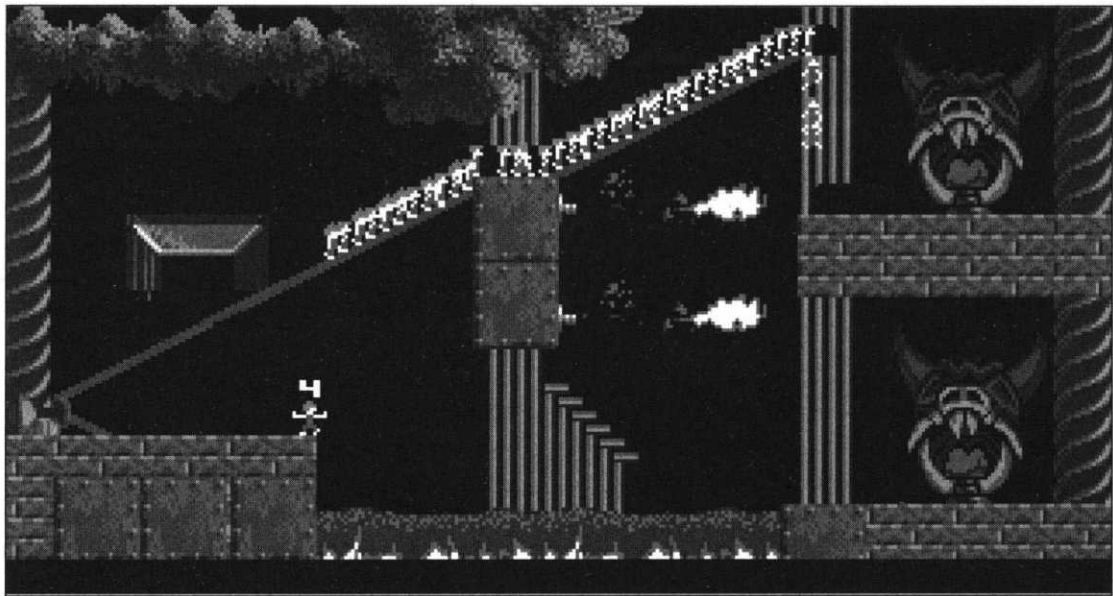
Zu retten: 75%

Zeit: 5 Minuten

Lösung:

Zunächst muß man mit einem Blocker auf der äußersten rechten Kante die anderen vor dem Absturz bewahren. Den zweiten Lemming läßt man von der Mitte des dritten Stei-

nes von rechts eine Treppe nach links zur Säule bauen. Die Lemminge laufen dann bis zum Säulenabsatz. Von dem Absatz bis zu den Stangen oberhalb der Fallen errichtet ein Brückenbauer ebenfalls eine Treppe. Hinter dem Treppenbauer wird ungefähr auf Höhe der rechten Falltürkante, in jedem Fall aber links von dem Blocker unten, ein Lemming in einen Blocker verwandelt. Die Stäbe über der Falle werden von einem Horizontalbuddler durchbuddelt. Dann wird dieser Lemming wieder zum Brückenbauer und errichtet eine Treppe bis zu den Stäben vor dem oberen Ausgang. Die Stäbe müssen wiederum von einem Horizontalbuddler durchstoßen werden. Vorsicht: Der Lemming fällt zwischen dem ersten und zweiten Stab, deswegen mit Zeitlupe arbeiten und nach dem Fallen sofort wieder buddeln lassen. Zu guter Letzt wird dann noch der Blocker auf der Treppe mit einer Bombe gesprengt, und über das Loch wird von einem Brückenbauer eine Treppe gebaut.



Level: 6 - Compression Method 1

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 60%

Fallrate: 99

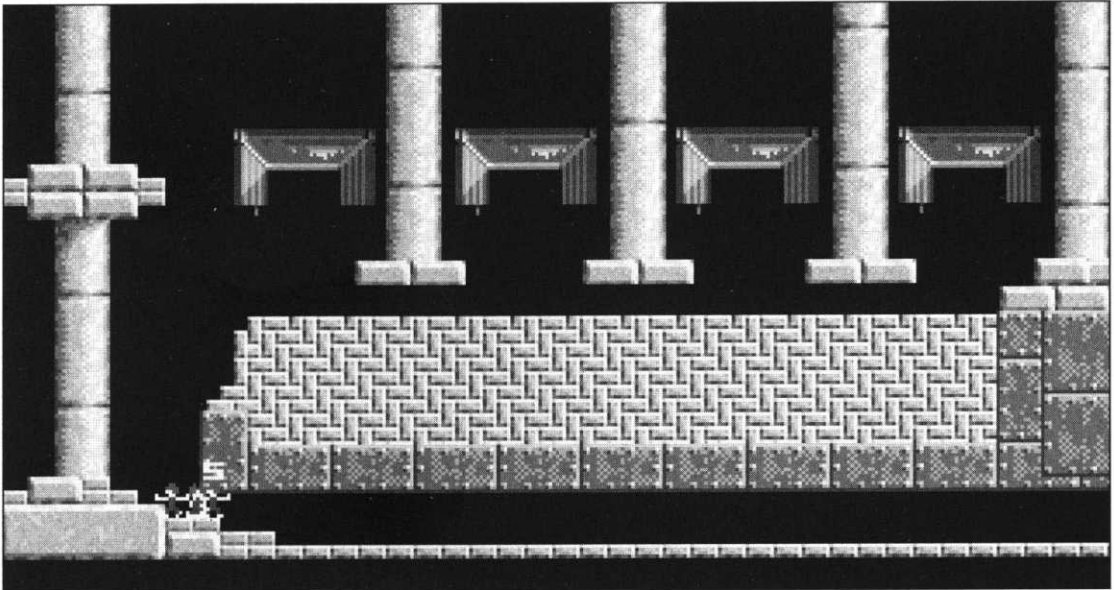
Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: KJKNDJGCGW

Lösung:

Die ersten Lemminge, die aus den drei rechten Falltüren fallen, müssen sich als Horizontalbuddler jeweils durch die linken Steinsäulen durchbuddeln. Der erste Lemming, der links von der Mauer fällt, wird sofort nach dem Fallen noch auf dem Säulenfuß zum Blocker. Den zweiten Lemming, der von der Mauer fällt, macht man ein Stück rechts vom ersten Blocker ebenfalls zum Blocker, so daß alle anderen Lemminge zwischen den beiden gefangen sind. Wenn sich alle Lemminge zwischen den beiden Blockern befin-

den, wird der rechte Blocker mit einer Bombe gesprengt. Nun laufen alle Lemmings durch die Fallen. Die Pressen treffen aber immer nur einen oder zwei Lemmings, alle anderen erreichen wohlbehalten den Ausgang.



Level: 7 - Every Lemming for himself!

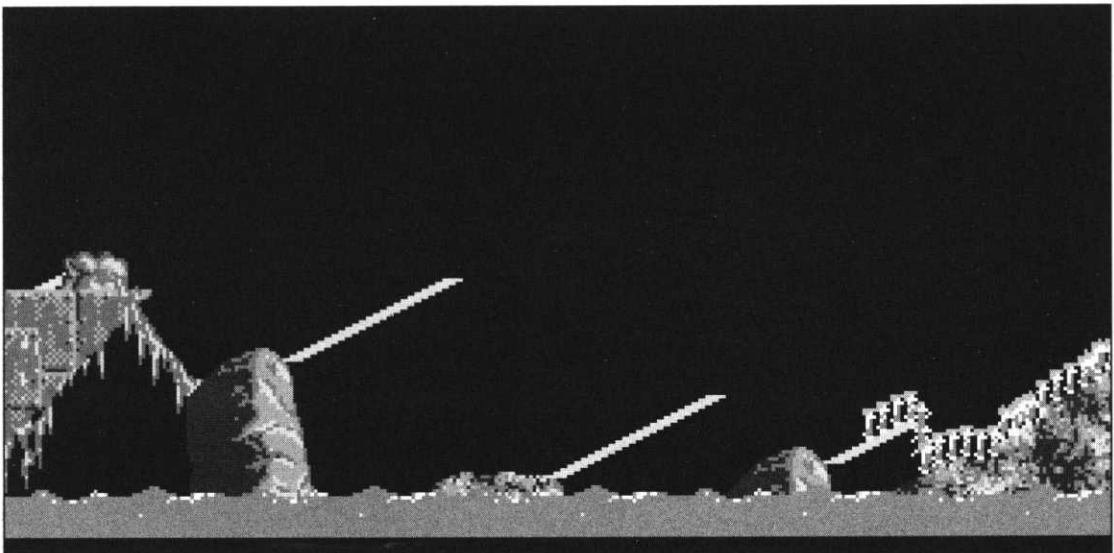
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 97%

Fallrate: 55

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: OHLMJGADGW



Lösung:

Der erste Lemming wird zum Kletterer. Den zweiten Lemming muß man hinter dem Steinberg kurz vor der mit Pfeilen gekennzeichneten Steinsäule stoppen. Der erste Lemming klettert über die Säule und wandert weiter nach rechts. Kurz vor dem einzeln stehenden Stein, zwischen den beiden linken roten Schrauben der Metallplatte, wird der Kletterer in einen Brückenbauer verwandelt, der eine kleine Treppe zum Stein baut, gegen ihn läuft und sich dann wieder nach links wendet. Sobald er die Steinsäule erreicht, läßt man ihn als Horizontalbuddler die Steinsäule durchbuddeln und erhöht dann die Fallgeschwindigkeit auf 99. Der Kletterer läuft gegen den Blocker, marschiert dann wieder nach rechts, überwindet den grauen Stein am Ende der Metallplattenebene, rutscht die grüne Pflanzenbrücke hinunter und wird ganz rechts auf dem ersten Stein zum Brückenbauer, der eine Treppe zum zweiten Stein errichtet. Auf dem zweiten Stein beginnt er wieder ganz rechts als Brückenbauer eine Treppe zu bauen. Sofort nachdem man ihn auf dieser Treppe zum zweiten Mal zum Brückenbauer gemacht hat, sprengt man mit einer Bombe den Blocker links von der Pfeilsäule. Der erste Lemming muß jetzt vom dritten Stein eine Treppe über den Abgrund bauen, der ihn noch vom Ausgang trennt.

Level: 8 - The Art Gallery

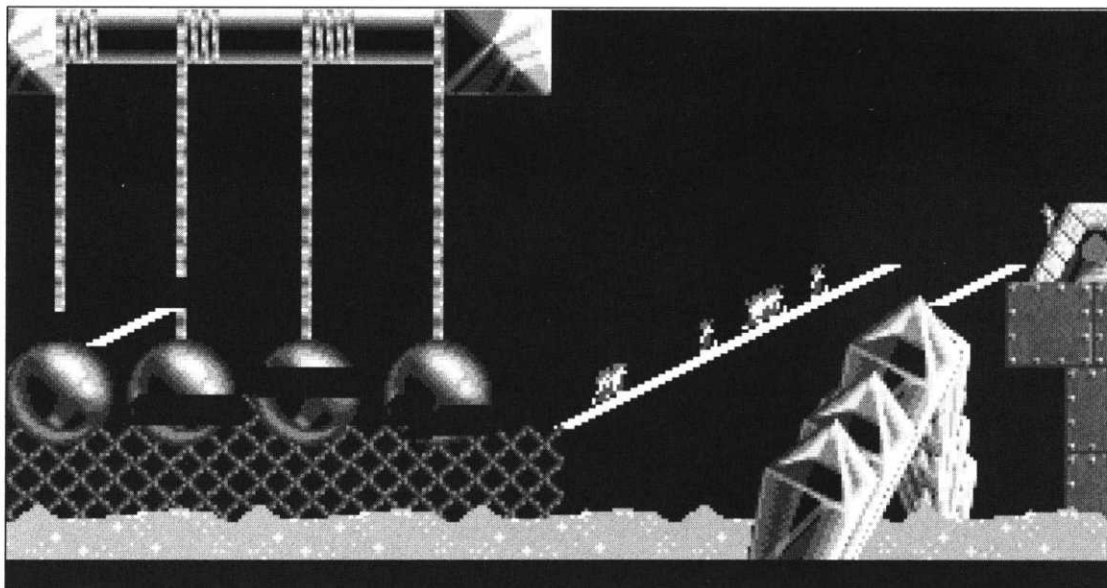
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 20

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: HLDNGOOEGQ

*Lösung:*

Zunächst wird die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht. Der erste Lemming wird zum Horizontalbuddler und buddelt die erste Eisenstange durch. Danach fallen die anderen

Lemmings zwischen die erste und die zweite Kugel. Den letzten Lemming verwandelt man in einen Brückenbauer, wenn er rechts von der ersten Eisenstange ist. Er baut eine Treppe von der ersten zur zweiten Kugel und buddelt dann die zweite Eisenstange durch. Der einzelne Lemming wird danach mehrmals zum Horizontalbuddler und buddelt sich einen Tunnel durch die dritte und die vierte Kugel. Am äußersten rechten Ende des Gitters baut er anschließend eine Treppe bis zu den Kristallen und von der Spitze des obersten Kristalls zum Ausgang. Sofort nach Baubeginn der letzten Treppe buddeln die anderen Lemmings die zweite Kugel durch.

Level: 9 - Perseverance

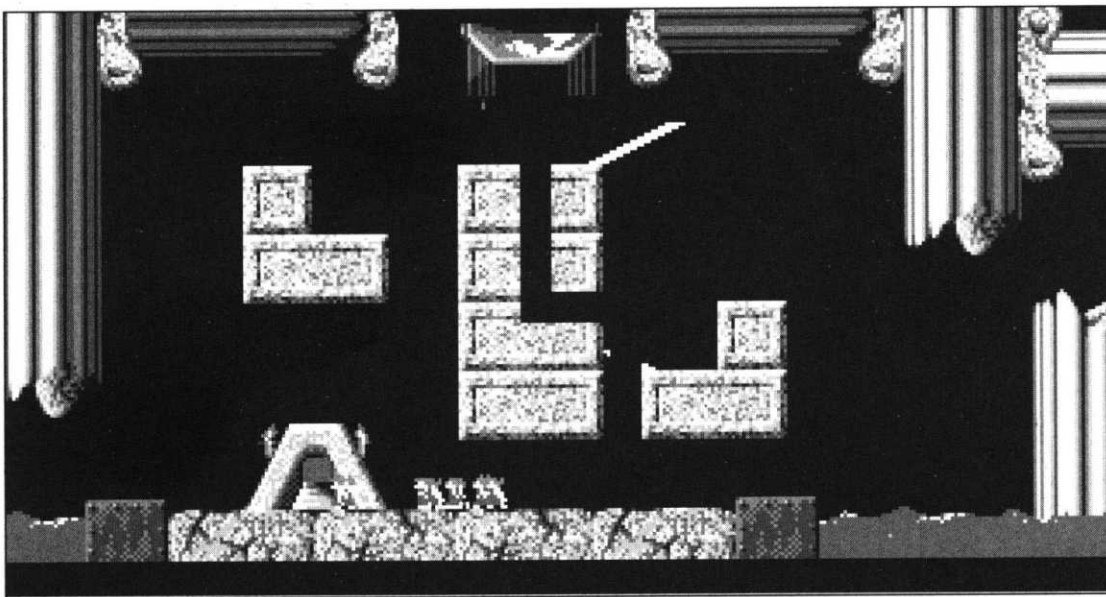
Anzahl Lemmings: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 50

Zeit: 4Minuten

Zugangscode: LDLGCJOFGV

**Lösung:**

Den ersten Lemming verwandelt man sofort nach dem Hinunterfallen in einen Vertikalwühler. Der zweite Lemming wird kurz vor der rechten Kante zum Brückenbauer und außerdem zum Springer. Er springt auf die Plattform rechts, läuft zunächst nach rechts, dreht dann wieder nach links und wird an der linken Ecke wieder zum Brückenbauer, der eine Treppe zur großen Säule baut. Der Wühler muß nun in einen Diagonalgräber verwandelt werden. Gräbt er nach links, fallen die anderen Lemmings sicher zur Ausgangsebene und erreichen so den Ausgang. Gräbt er nach rechts, erreichen alle Lemmings die Treppe. Sobald alle Lemmings unten sind, läßt man einen nach links laufenden Lemming die Treppe durchwühlen, so daß wieder alle Lemmings sicher auf die Ausgangsebene fallen und zum Ausgang wandern können.

Level: 10 - Izzie Wizzie lemmings get busy

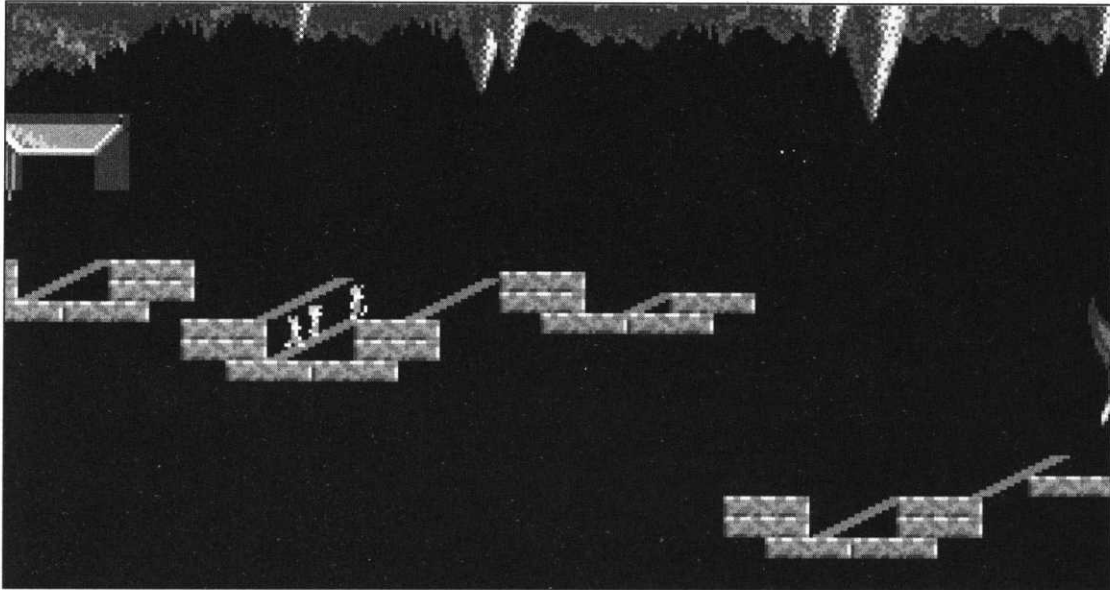
Anzahl Lemminge: 5

Zu retten: 100%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: ELGIJOLGGN

**Lösung:**

In der ersten Steinplattform läßt man den ersten Lemming eine Treppe von der linken Ecke nach rechts bauen. Der letzte Lemming, der auf die zweite Steinplattform fällt, baut von möglichst weit links eine Treppe zum rechten Rand dieser Plattform. Von dort baut er von möglichst weit links eine Treppe nach rechts zur dritten Plattform. Im Loch der dritten Plattform baut er eine Treppe von rechts von der Mitte aus, die unterhalb der halben Höhe der rechten Wand anstößt. Dort wird er zum Horizontalbuddler, der den oberen Teil der rechten Ummauerung abbuddelt. Jetzt ist die Fallhöhe hinunter zur vierten Plattform nicht mehr tödlich. Dann muß dieser Lemming nur noch zwei Treppen bauen, eine aus dem Loch der vierten Plattform und dann eine von der rechten Ummauerung der vierten Plattform zum Ausgang. Während er die Treppe zum Ausgang baut, läßt man einen der anderen Lemminge in der zweiten Plattform von der linken Ecke eine Treppe nach rechts auf die rechte Ummauerung bauen. Nun können alle Lemminge problemlos den Ausgang erreichen.

Level: 11 - The ascending pillar scenario

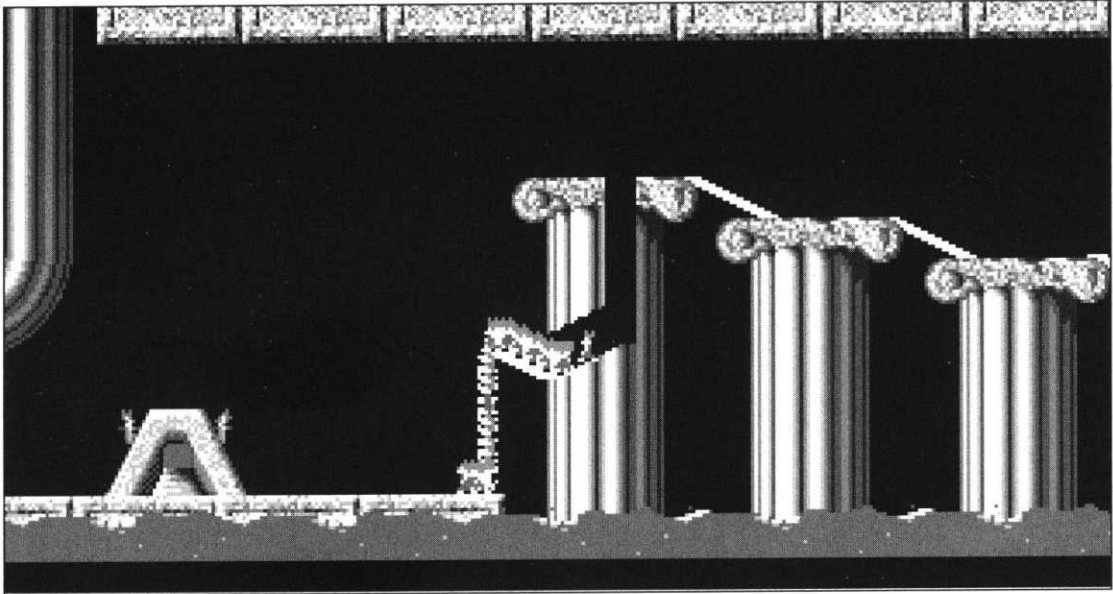
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 100%

Fallrate: 20

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: NGANNLDHKG



Lösung:

Sofort nach dem Fallen verwandelt man den ersten Lemming in einen Vertikalwühler, der ein Loch wühlt, das die Tiefe eines Lemmings hat. Dann wird der Vertikalwühler zum Diagonalgräber umfunktioniert. Kurz vor dem rechten Rand der Säule macht man ihn zum Treppenbauer, damit er aufhört zu graben. Ein Lemming muß dann zum Kletterer werden, der links aus dem Loch klettert und oben sofort zum Brückenbauer wird, der von möglichst weit rechts her eine Treppe nach links bis zur zweiten Säule errichtet. Der Treppenbauer baut dann von Säule zu Säule Treppen. Er darf nicht an die Säulen stoßen, sonst dreht er um und stürzt dann in den Tod. Deshalb fängt man mit der Treppe immer ungefähr in der Mitte der Säulen an. Ungefähr in der Mitte der letzten Säule wühlt er ein Loch bis auf circa halbe Höhe und wird dann zum Diagonalgräber, der einen Tunnel nach links durch die Säule gräbt, um von hier eine Treppe bis zum Ausgang zu bauen. Jetzt bleibt nur noch, eine Treppe in der ersten Säule von einem Brückenbauer nach links bauen zu lassen, und das Level ist geschafft.

Level: 12 - Livin' On The Edge

Anzahl Lemmings: 10

Fallrate: 1

Zugangscode: GINNLDNIGT

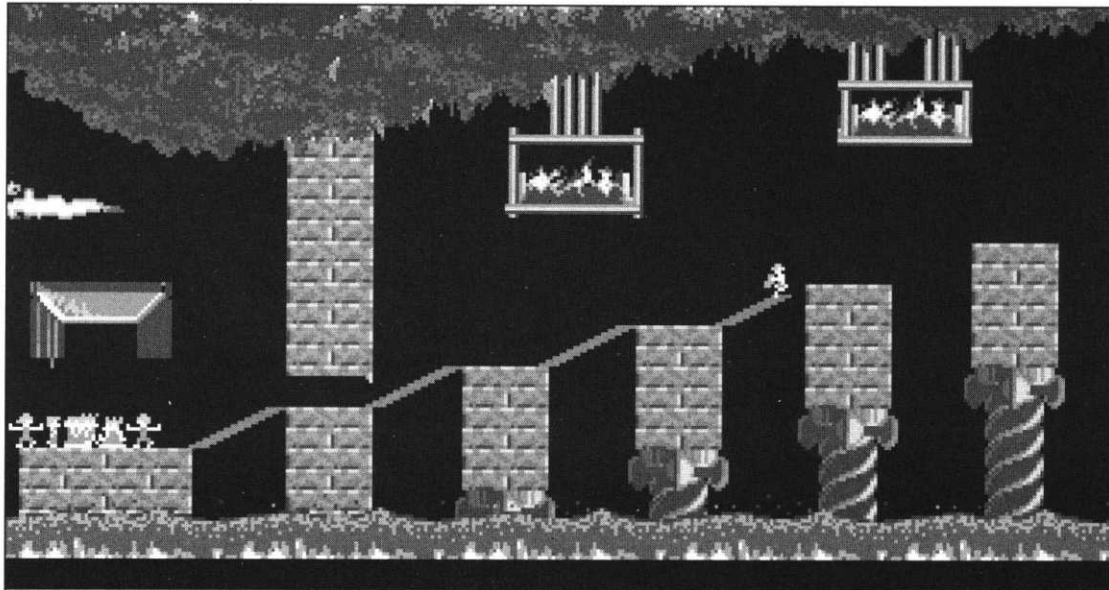
Zu retten: 80%

Zeit: 5 Minuten

Lösung:

Der erste Lemming baut eine Treppe nach rechts zur Mauer und durchbuddelt sie. Den zweiten Lemming macht man kurz vor der Treppe zum Blocker. Den dritten verwandelt man links vor dem Abgrund in einen Blocker. Der erste Lemming wird an der Mauer zum Horizontalbuddler und buddelt einen Tunnel hindurch. Dann wird er zum Brücken-

bauer und baut eine Treppe zum ersten Mauerstumpf. Von dort errichtet er Treppen zwischen den einzelnen Mauerstümpfen und dann zum Ausgang. Zum Schluß wird der Blocker vor der Treppe mit einer Bombe gesprengt.



Level: 13 - Upsidedown World

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 40

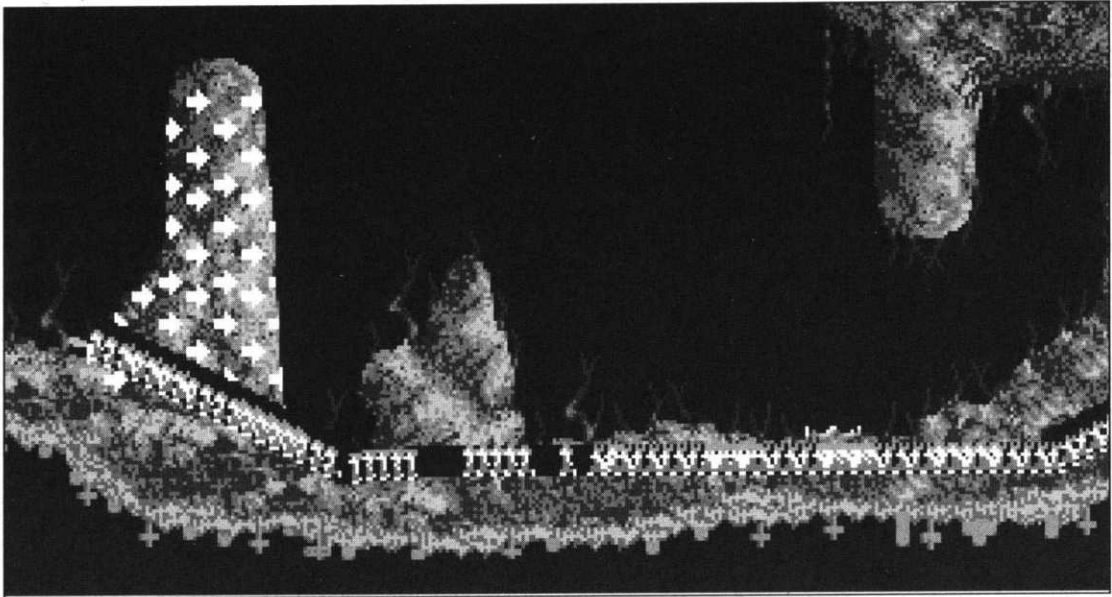
Zugangscode: GCJHMLHJGX

Zu retten: 98%

Zeit: 6 Minuten

Lösung:

Rechts vor dem Abgrund macht man den ersten Lemming zum Blocker. Der zweite Lemming wird ein Kletterer. Jetzt wird die Geschwindigkeit auf 99 erhöht. Der Kletterer überwindet den ersten Pfeilberg und wird am zweiten Berg zum Diagonalgräber. Ungefähr auf der Höhe der flachen grauen Falle links im Gras läßt man den Gräber zum Horizontalbuddler werden, der einen Tunnel knapp unter der Falle baut. Kurz vor dem zweiten Pfeilberg gelangt dieser Lemming wieder ans Tageslicht und überklettert ihn. Dahinter wird er zum Brückenbauer und errichtet eine Treppe gegen eine Wurzel. Das bewirkt, daß er sich umdreht und wieder nach rechts wandert. Am linken Pfeilberg verwandelt man ihn in einen Horizontalbuddler, der einen Tunnel hindurch baut. Danach marschiert er weiter nach rechts und gelangt an den rechten Pfeilberg. Hier wird er wieder zum Horizontalbuddler und befreit die anderen Lemminge. Jetzt können alle Lemminge bis auf die Blocker ohne Probleme zum Ausgang gehen.

**Level: 14 - Hunt the Nussy ...**

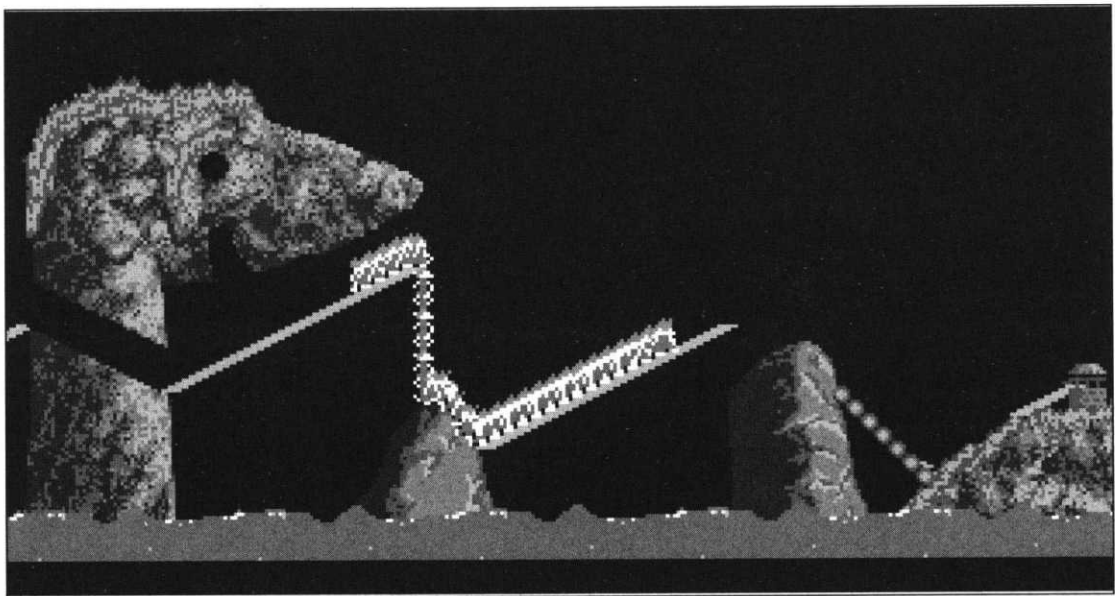
Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 30

Zugangscode: MKHMELGKGQ

Zu retten: 95%

Zeit: 8 Minuten



Lösung:

Der erste Lemming baut eine Treppe bis zur nächsten Insel. Den zweiten Lemming setzt man rechts von der Falltür als Blocker ein, und den ersten zurücklaufenden Lemming verwandelt man links vor dem Abgrund ebenfalls in einen Blocker. Der Treppenbauer baut Treppen von Insel zu Insel, bis er an "Nessy"s Hals stößt. Hier wird er zum Diagonalgräber, der einen Tunnel schräg nach unten rechts gräbt. Hat er den Hals durchgraben, fängt er wieder an als Brückenbauer Treppen zu bauen. Zum Schluß überbaut er auch den Brunnen vor dem Ausgang mit einer Treppe. Dann bleibt nur noch, den Blocker mit einer Bombe zu sprengen.

Level: 15 - What an awesome level

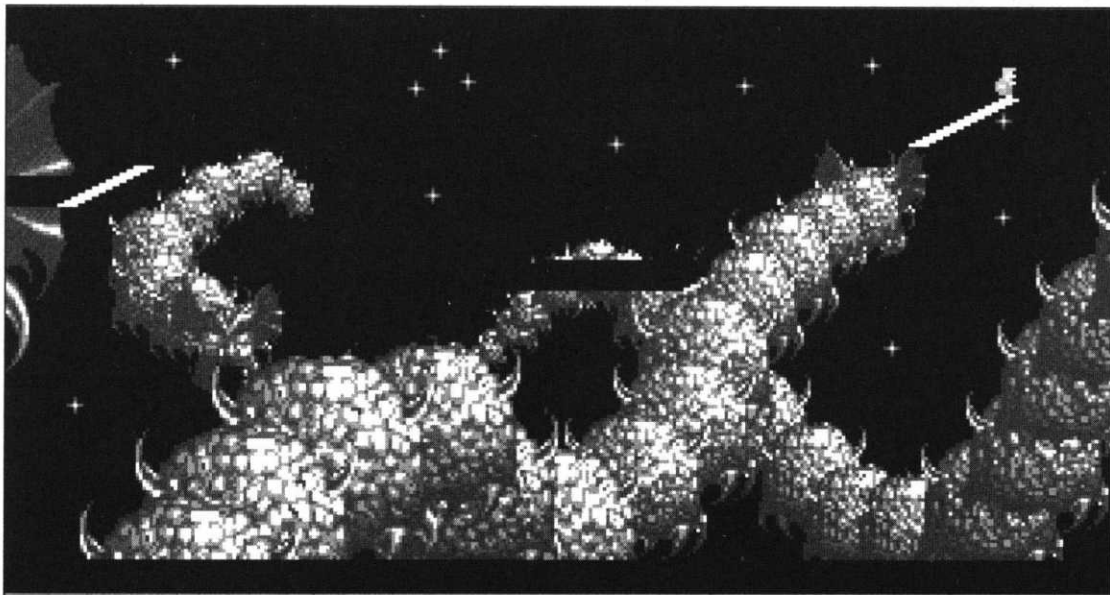
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 80%

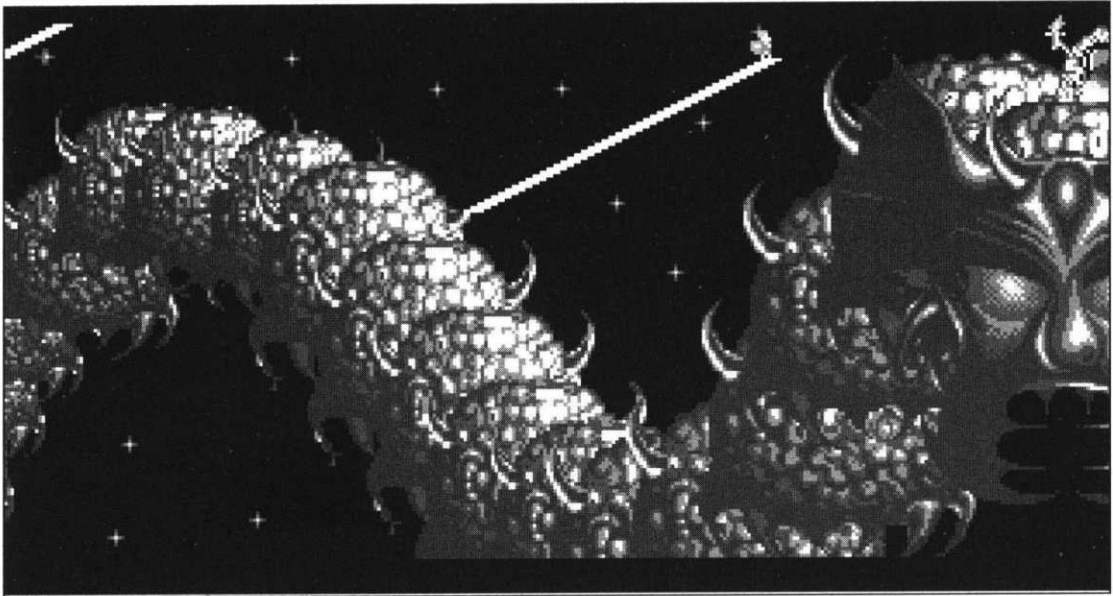
Fallrate: 50

Zeit: 6 Minuten

Zugangscode: OHMDLGCLGK

*Lösung:*

Vom linken Ohr des Drachenkopfes buddelt der erste Lemming als Horizontalbuddler einen Tunnel zum rechten Ohr. Hinter dem Horizontalbuddler wird ein Lemming zum Blocker. Dann wird die Geschwindigkeit auf 99 erhöht. Sobald der Horizontalbuddler am rechten Ohr angekommen ist, wird er zum Brückenbauer und errichtet eine Treppe vom rechten Ohr zum kleinen Drachen. Von dort fällt er auf den großen Drachen hinunter und läuft den Schwanz des rechten großen Drachen entlang. Dort, wo die Drachenschwänze einen kleinen Ring bilden, ist eine Stelle zu steil für den Lemming. Genau an dieser Stelle macht man den ersten Lemming zum Horizontalbuddler.



Vom Ende des Schwanzes angefangen baut er eine Treppe über die zwei Sterne, bis er auf den Buckel des rechten Drachen fällt. Nun läuft der Lemming über den Buckel nach rechts über die ersten zwei kleinen Stachel, um den großen dritten Stachel zu durchgraben und sofort eine Treppe nach rechts oben über das linke Ohr des Drachenkopfes zu bauen.

Level: 16 - Mary Popins' Land

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 50

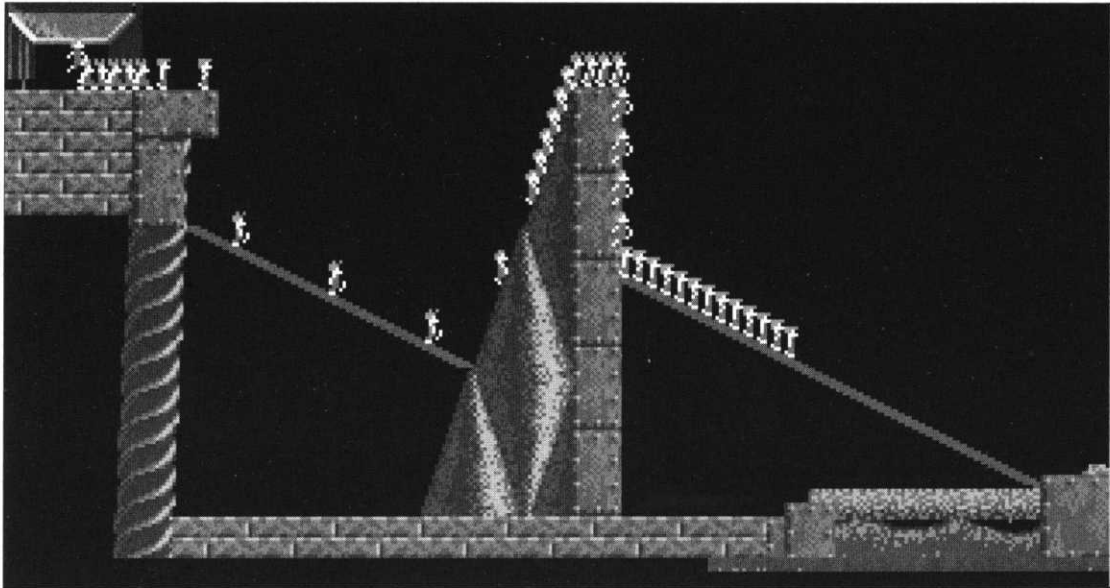
Zugangscode: IOLHGKNMGJ

Zu retten: 96%

Zeit: 3 Minuten

Lösung:

Die ersten beiden Lemminge erhalten Fallschirme. Der dritte Lemming wird kurz vor dem Abgrund zum Blocker. Wenn der erste Lemming die Schräge hochläuft, läßt man ihn im obersten Drittel eine Treppe bauen. Er legt dann einige Stufen, dreht um und hüpfte wieder die Schräge hinunter. Im unteren Drittel der Schräge verwandelt man ihn in einen Brückenbauer, der eine Treppe nach links bis zur Säule errichtet. Den zweiten Lemming läßt man über die Schräge laufen und auf der anderen Seite hinunterspringen. Auf dem Balken über dem Feuer bringt man ihn dazu, sich umzudrehen, indem man ihn kurz vor dem kleinen Absatz eine Treppe bauen läßt. Sofort verwandelt man ihn wieder in einen Brückenbauer, der eine Treppe nach links bis zur rechten Seite der Schräge errichtet. Währenddessen muß man beide Treppenbauer im Auge behalten und dafür sorgen, daß sie nicht aufhören, die Treppen weiterzubauen. Zum Schluß braucht man nur noch den Blocker mit einer Bombe zu sprengen.

**Level: 17 - X marks the spot**

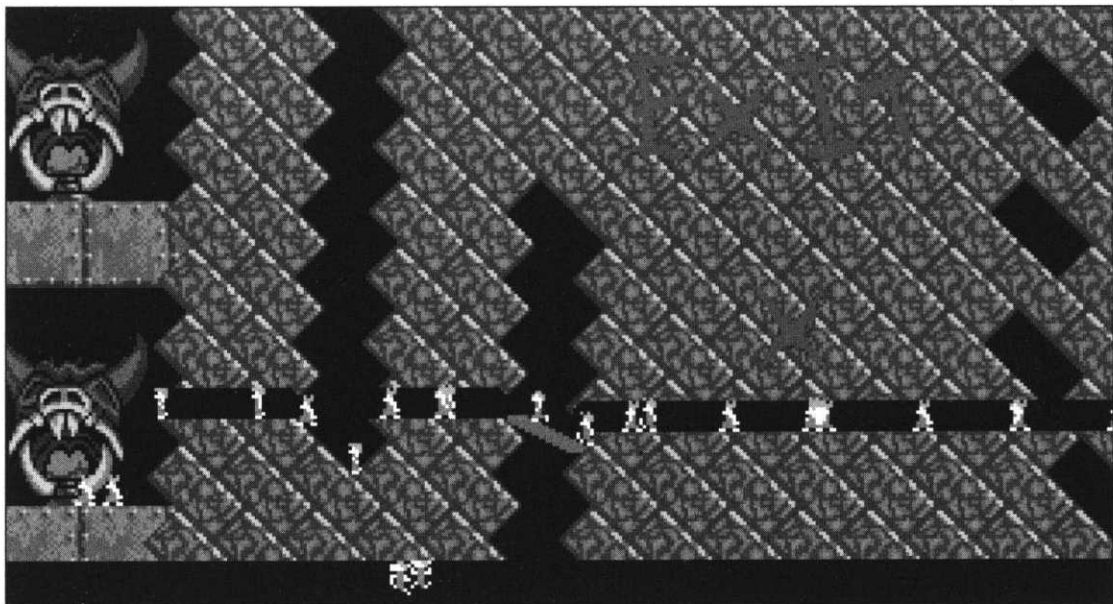
Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 50

Zugangscode: MELGKMNQ

Zu retten: 90%

Zeit: 7 Minuten



Lösung:

Die ersten drei Lemmings verwandelt man rechts an der gleichen Stelle zu Diagonalgräbern, so daß sie alle gegen die Metallplatte rechts unter dem Wasserloch stoßen und wieder aufhören zu graben. Dabei kann man sich gut an den diagonalen Mauerstreifen orientieren. Dann läßt man den ersten nach links laufenden Lemming als Horizontalbuddler bis zur vertikalen Spalte, die keinen Boden hat, buddeln. Je höher man mit dem Buddeln anfängt, desto weniger Probleme bekommt man. Über die Spalte wird von einem Brückenbauer eine Treppe errichtet. Sind andere Lemmings zu dicht auf, werden sie ebenfalls zu Brückenbauern, die die Spalte überbrücken. Wenn der Brückenbauer an die linke Wand stößt, wird er wieder zum Horizontalbuddler und buddelt einen Tunnel zum Ausgang.

Level: 18 - Tribute to M.C. Escher

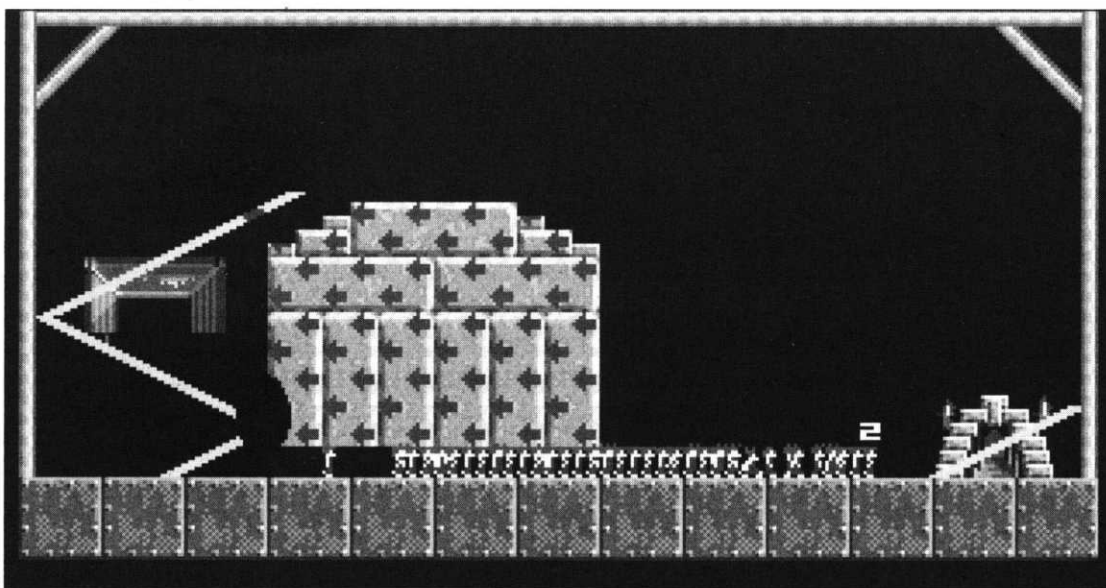
Anzahl Lemmings: 75

Zu retten: 86%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: MHGMKOOOGR

*Lösung:*

Sofort nach dem Fallen beginnt der erste Lemming, eine Treppe nach rechts gegen den Bunker, dann nach links gegen den Rand und wieder nach rechts bis auf den Bunker zu bauen. Wenn die Lemmings aus der Falltür auf die zweite Treppe fallen, wird ein Lemming mit einer Bombe versehen, sobald er auf die linke Treppenseite fällt. Er soll die unterste Treppe sprengen. Den Treppenbauer macht man nun auch zum Springer. Er überquert den Bunker und springt auf der anderen Seite hinunter. Dann marschiert er auf den Ausgang zu. Kurz vor dem Ausgang verwandelt man ihn in einen Brückenbauer. Er

errichtet eine Treppe nach rechts über den Ausgang hinweg bis an den Rand. Wenn er an den Rand stößt, dreht er wieder nach links und läuft auf den Bunker zu. Dort wird er zum Horizontalbuddler und buddelt einen Tunnel zu den anderen Lemmings. Den ersten Lemming, der durch den Tunnel kommt, versieht man ungefähr am Ende des zweiten Fußbodenblocks rechts vom Tunnel mit einer Bombe. Damit wird die Treppe direkt über dem Ausgang gesprengt, und alle Lemmings können entkommen.

Level: 19 - Bamboozal

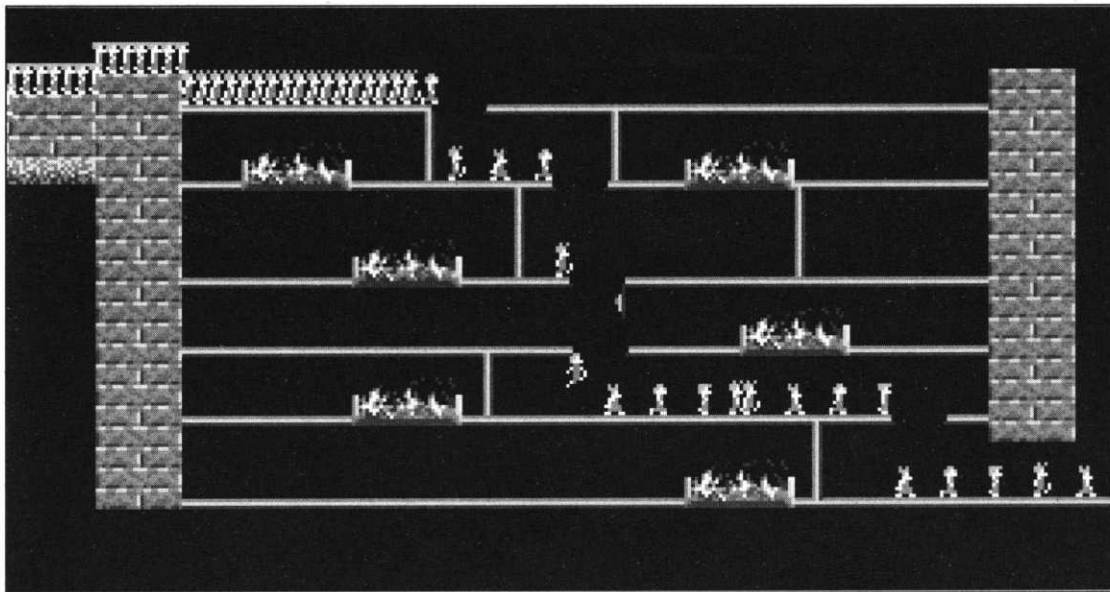
Anzahl Lemmings: 70

Zu retten: 91%

Fallrate: 80

Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: LGGNLMDPGV

**Lösung:**

Bei diesem Level muß immer ein Lemming im richtigen Moment mit einer Bombe gesprengt werden. Der erste wird angeklickt, nachdem er von der Mauer hüpft, der zweite über der rechten Hälfte der ersten Feuerschale, der dritte über dem rechten Rand derselben Feuerschale und der vierte über dem ersten vertikalen Holm. Jetzt wartet man, bis alle Bomben explodiert sind. Dann wird noch ein Lemming mit einer Bombe gesprengt, wenn er durch das letzte Loch fällt und auf dem Boden landet.

Level: 20 - Walk the web rope

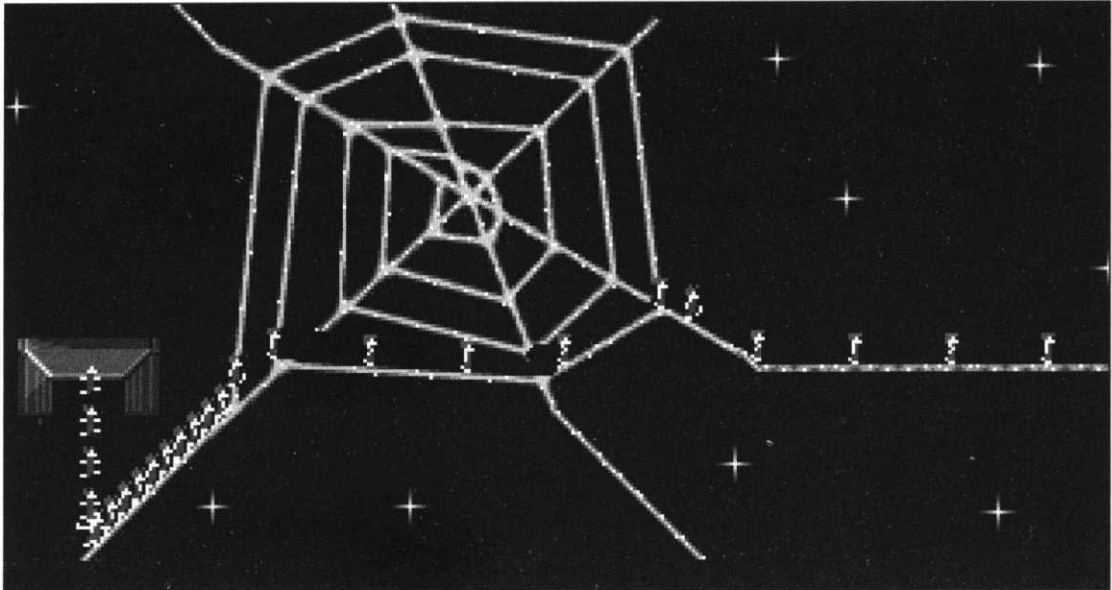
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 87%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: GINNOLHQGQ

*Lösung:*

Zunächst läßt man den ersten Lemming unmittelbar nach dem Fallen zum Blocker werden. Die anderen fallen dann rechts von ihm hinunter und laufen auf das Spinnennetz zu. Der erste, der dort angelangt, beginnt vor dem ersten Faden des Spinnennetzes eine Treppe zu bauen. Dadurch laufen alle Lemminge etwas höher gegen das Netz. An der höchsten Stelle verwandelt sich ein Lemming in einen Horizontalbuddler. Er schlägt den ersten Faden des Netzes mit einer Armbewegung durch. Am zweiten Faden angelangt, wird ein Lemming wieder zum Horizontalbuddler und durchbuddelt den zweiten senkrechten Faden so, daß die Lemminge auf der äußersten waagerechten Strebe des Spinnennetzes nach rechts laufen. Jetzt müssen nur noch zwei Fäden durchbuddelt werden. Die Lemminge laufen danach auf dem Faden zwischen den Netzen zum rechten Spinnennetz. Jetzt erhöht man die Geschwindigkeit auf 99. Am rechten Spinnennetz arbeiten die Lemminge genauso wie am linken, sie buddeln sich vom äußersten Faden des Netzes bis zum Ausgang durch.

Level: 21 - Feel the heat!

Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 70

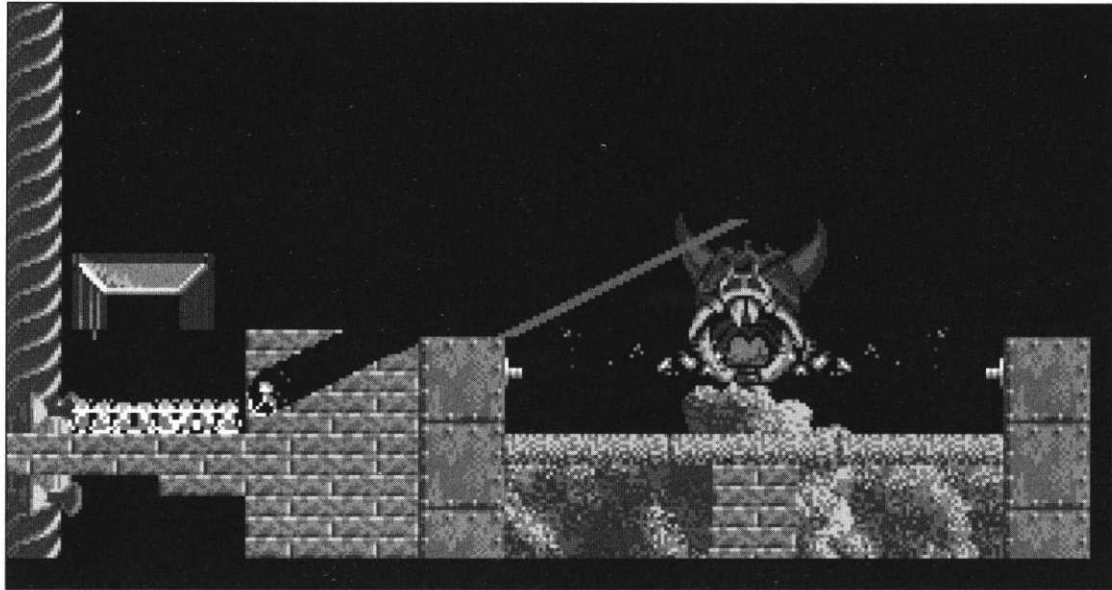
Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: GEJJNNHBHX

Lösung:

Der erste Lemming wird in einen Kletterer verwandelt, klettert die Mauer hoch und läuft nach rechts bis zur rechten Ecke der Metallkästen. Dort macht man ihn zum Brückenbauer, der eine Treppe zum Ausgang baut. Sobald er genau über der Mitte des Ausgangs ist, verwandelt man ihn in einen Horizontalbuddler, damit er das Treppenbauen abbricht.

Jetzt wird ein weiterer Lemming zum Kletterer. An der äußersten rechten Ecke des Mauerwerks, noch vor den Metallplatten, läßt man ihn als Vertikalwühler etwas wühlen, verwandelt ihn dann in einen Treppenbauer, der anfängt, Stufen zu legen, gegen die Wand stößt und sich nach links wendet. Sofort wird er zum Diagonalgräber, der einen Aufgang für die anderen Lemminge nach links unten gräbt.



Level: 22 - Come on over to my place

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 80%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

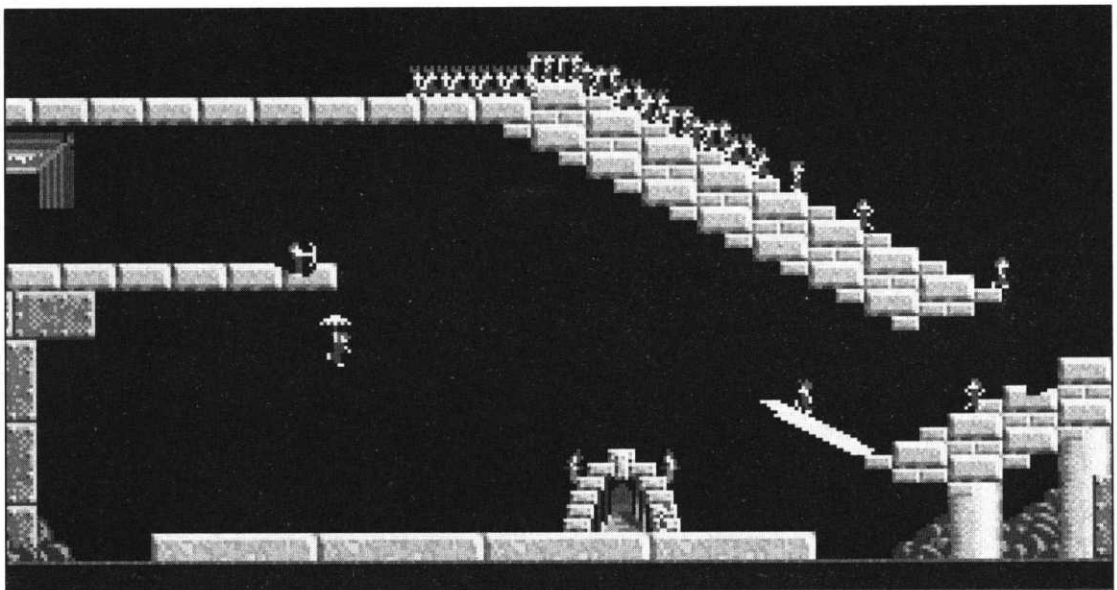
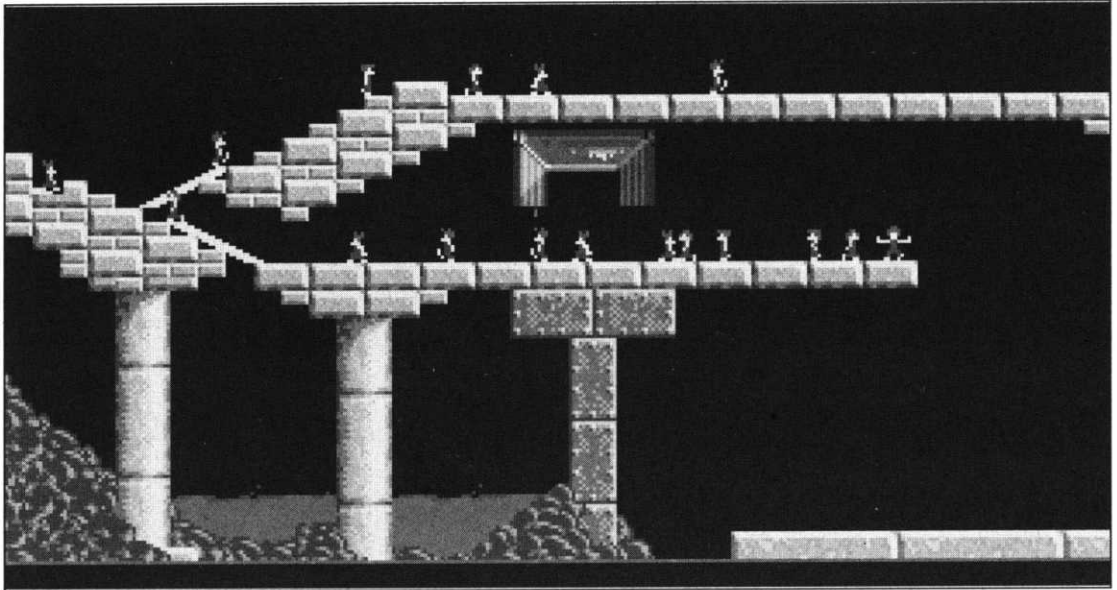
Zugangscode: KJKLGNGCHM

Lösung:

Auf dem letzten Stein rechts verwandelt man den ersten Lemming in einen Blocker. Der folgende Lemming läuft dann nach links. Ganz links wird er zum Brückenbauer und baut eine Treppe über das Loch in der Steintreppe. Der zweite Lemming wühlt die letzte Stufe so weit hinunter, daß kein Lemming nach links weiter kann. Danach läßt man ihn kurz eine Treppe bauen, damit er aufhört zu wühlen.

Ein nach links laufender Lemming baut jetzt eine Treppe zu den oberen Stufen und läuft über die obere Steingalerie nach rechts. Am Ende fällt er auf die unteren Stufen und läuft wieder nach rechts. Auf der vorletzten Stufe macht man ihn zum Vertikalwühler und läßt ihn die letzte Stufe so hinunterwühlen, daß kein Lemming nach rechts in das Wasser fallen kann. Um das Wühlen zu beenden, wird er in einen Brückenbauer verwandelt. Die ersten Lemminge, die über die Stufen nach links unten laufen, müssen eine

Treppe über den Abgrund zum Ausgang bauen. Kommen mehrere Lemmings gleichzeitig, läßt man sie alle Treppen bauen. Damit ist der Weg zum Ausgang frei.



Level: 23 - King of the castle

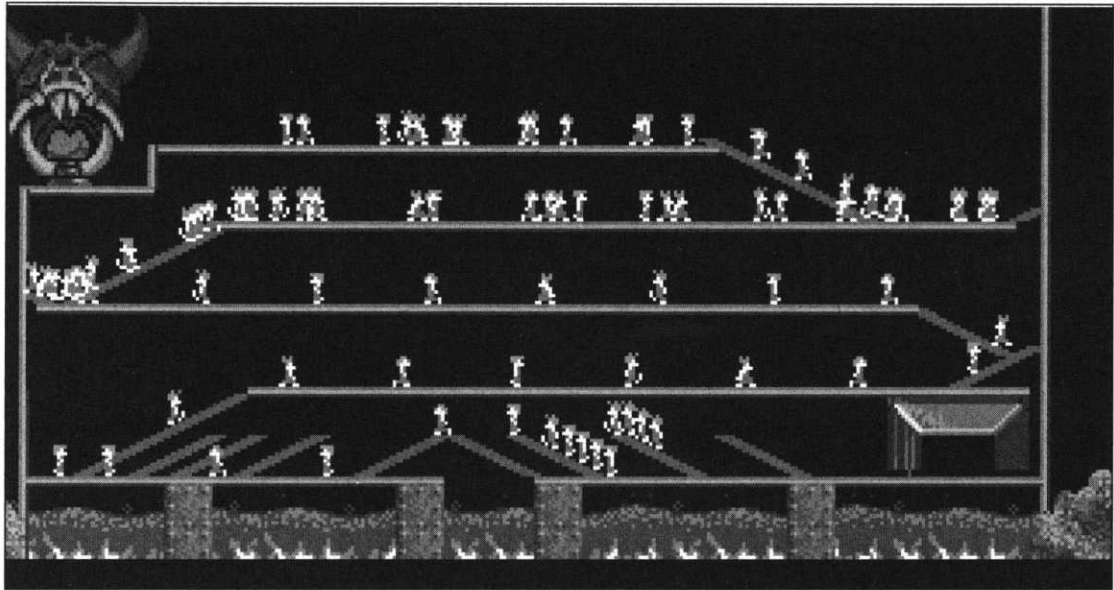
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 95%

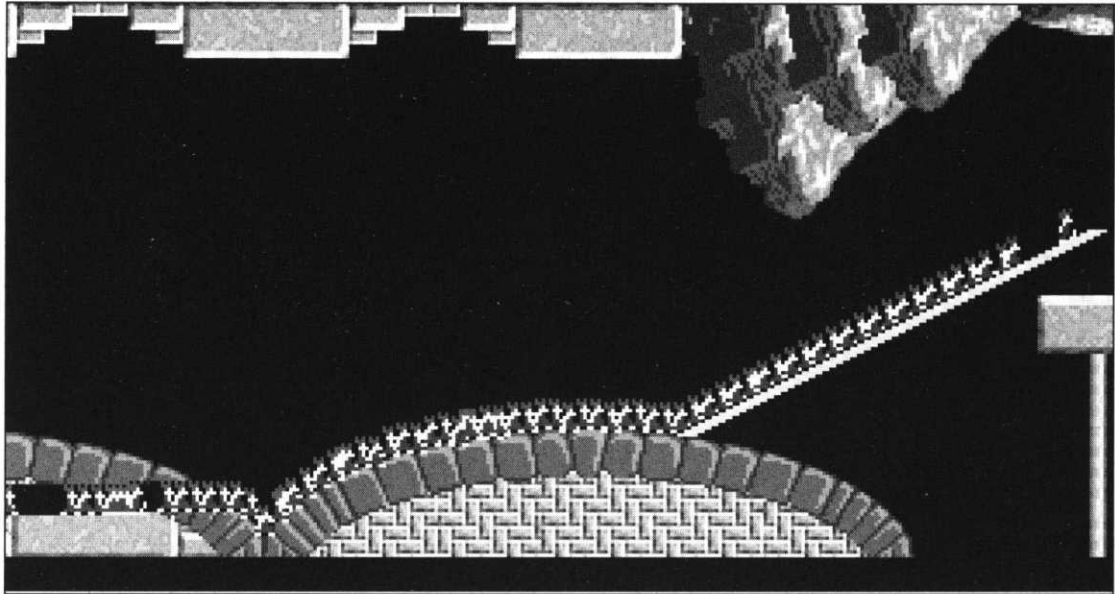
Fallrate: 40

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: NJLGLGADHU

*Lösung:*

Der erste Lemming baut eine Treppe über die Lücke im Boden. Dabei darf die erste Stufe nur 1/3 auf festem Boden liegen. Drei folgende Lemminge werden ebenfalls in einigem Abstand zu Brückenbauern gemacht, um Zeit zu gewinnen. Der erste Lemming, der sicher über die Lücke gelangt, läuft gegen die linke Wand, dreht sich um und wird ungefähr auf halber Strecke zwischen Wand und der ersten Metallplatte unten wieder zum Treppenbauer. Er errichtet die Treppe zur oberen Etage. Der folgende Lemming läuft wieder auf die Lücke im Boden zu. Er fängt kurz vor der Lücke an, eine Treppe zu bauen, die mit der Treppe von rechts ein umgekehrtes V über der Lücke bildet. Kommen andere Lemminge zu schnell nach, werden drei wieder mit Brückenbauern beschäftigt, um Zeit zu gewinnen. Ist das V geschlossen, kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht werden. Währenddessen darf man aber den Lemming nicht vergessen, der die Treppe zur nächst höheren Etage baut. Ist sie erreicht, laufen die Lemminge bis kurz vor das Ende dieser Ebene, wo wieder eine Treppe gebaut werden muß, um das Loch im Boden zu schließen. Der Treppenbauer stößt gegen die Wand, dreht sich wieder nach links und wird sofort wieder in einen Treppenbauer verwandelt, der zur dritten Etage baut. Oben angekommen, läuft er nach links, bis kurz vor die Wand, wo erneut eine Lücke im Boden durch eine Treppe überbrückt werden muß. Wenn er diesmal seine Richtung wechselt, wird er nicht sofort, sondern erst auf Höhe der Metallplatte unter der untersten Etage in einen Treppenbauer verwandelt. Jetzt baut er eine Treppe zur dritten Etage. Wieder

*Lösung:*

Der zweite Lemming wird zwischen dem dritten und vierten Hügel zu einem Horizontalbuddler und buddelt einen Tunnel nach rechts durch den vierten Hügel. Den nächstfolgenden Lemming, der sich umdreht und zurückläuft, macht man vor dem dritten Hügel ebenfalls zum Horizontalbuddler, der auch einen Tunnel, diesmal aber nach links, buddelt. Die Fallgeschwindigkeit kann jetzt auf 99 erhöht werden. Der einzelne Lemming links baut eine Treppe von der Kuppe des letzten Hügels bis zum Ausgang. Währenddessen werden die beiden Horizontalbuddler in Treppenbauer verwandelt, damit sie das Buddeln einstellen. Hat der vorderste Lemming die Treppe zum Ausgang fertig gebaut, läßt man im vierten Hügel den Tunnel vollenden. Dann können alle Lemmings zum Ausgang wandern.

Level: 26 - Triple Trouble

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 98%

Fallrate: 80

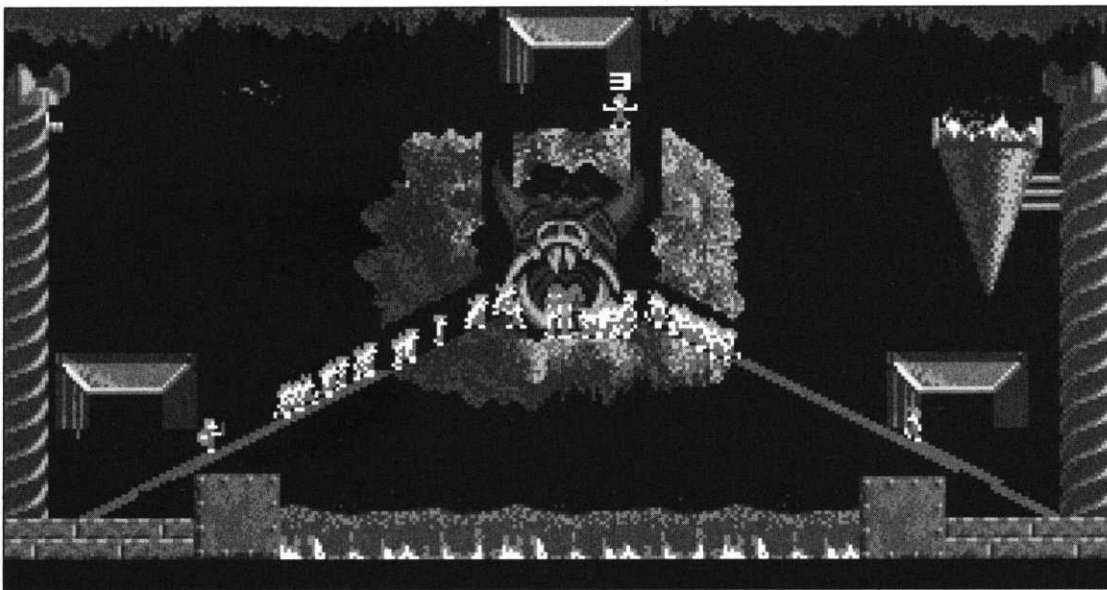
Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: GLGIJNLGHP

Lösung:

In diesem Bild fallen die Lemmings aus drei Falltüren. Zunächst wird der erste Lemming, der aus der obersten Falltür stürzt, über dem rechten Horn des Ausgangskopfes zum Wühler. Unter der rechten Falltür baut der erste Lemming, nachdem er gegen die Säule gelaufen ist, eine Treppe nach links oben über den Absatz hinweg bis zum Gestein um den Ausgang. Diese Treppe wird noch vor dem Absatz von einem fallenden Lemming durch Wühlen unterbrochen, so daß kein Lemming über die Treppe weglaufen kann. Am linken Eingang wird wie am rechten verfahren, wobei die Treppe natürlich nach rechts

oben gebaut wird. Wenn die Treppen fertig sind, kann je ein Lemming die weggewühlten Teile der Treppen links und rechts erneuern. Einer der Lemminge von der oberen Falltür gräbt als Diagonalgräber das Gestein um den Ausgang nach rechts unten bis knapp oberhalb der rechten Treppe durch. Unter dem oberen Eingang, kurz vor dem gewühlten Loch, blocken wir einen Lemming, damit die anderen nach links laufen können. Über dem linken Horn des Ausganges wühlt ein Lemming nun ein zweites Loch, um nach dem Fallen als Diagonalgräber nach links unten zur Treppe zu graben. Nun kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden.



Level: 27 - Call in the bomb squad

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 60%

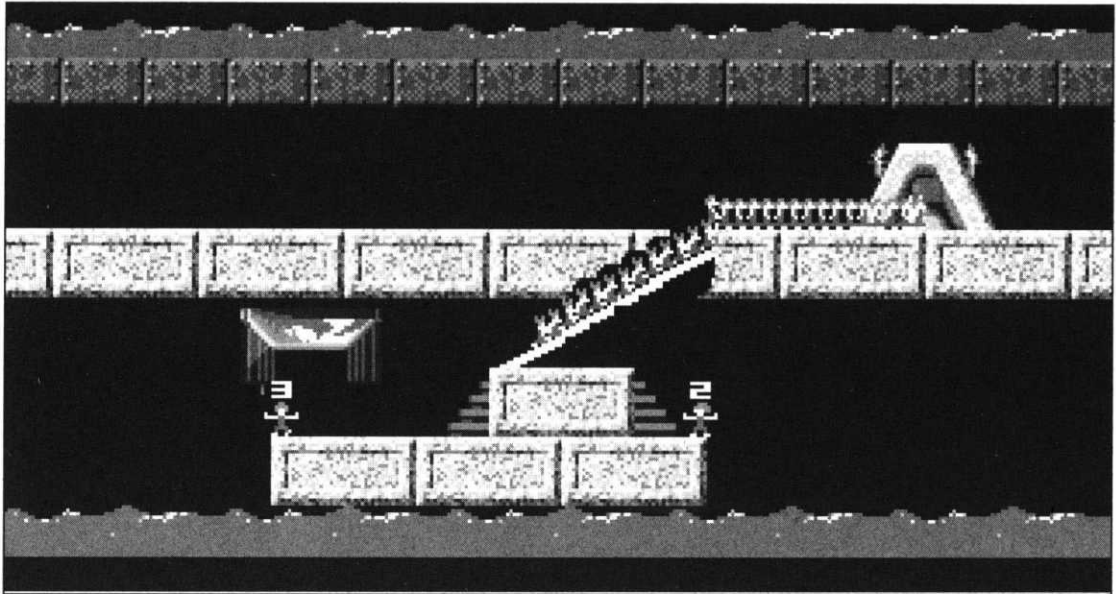
Fallrate: 10

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: LGGOLLGHHR

Lösung:

Der erste Lemming baut eine Treppe vom Anfang des Sockels bis hoch unter die Mauer. An der höchsten Stelle wird er zum Blocker und dann mit einer Bombe gesprengt. Der Lemming, der die rechte Kante des Sockels zuerst erreicht, wird ebenfalls zum Blocker. Das gleiche geschieht auf der linken Seite vor dem linken Abgrund. Der nächste Lemming baut die Treppe von der höchsten Stelle aus weiter, bis er an die Decke stößt, dann wird ebenfalls geblockt und gesprengt. Das wird so lange wiederholt, bis alle Lemminge auf die obere Galerie steigen und bis zum Ausgang laufen können. Die Geschwindigkeit kann auf 99 erhöht werden.

**Level: 28 - Poor Wee Creatures!**

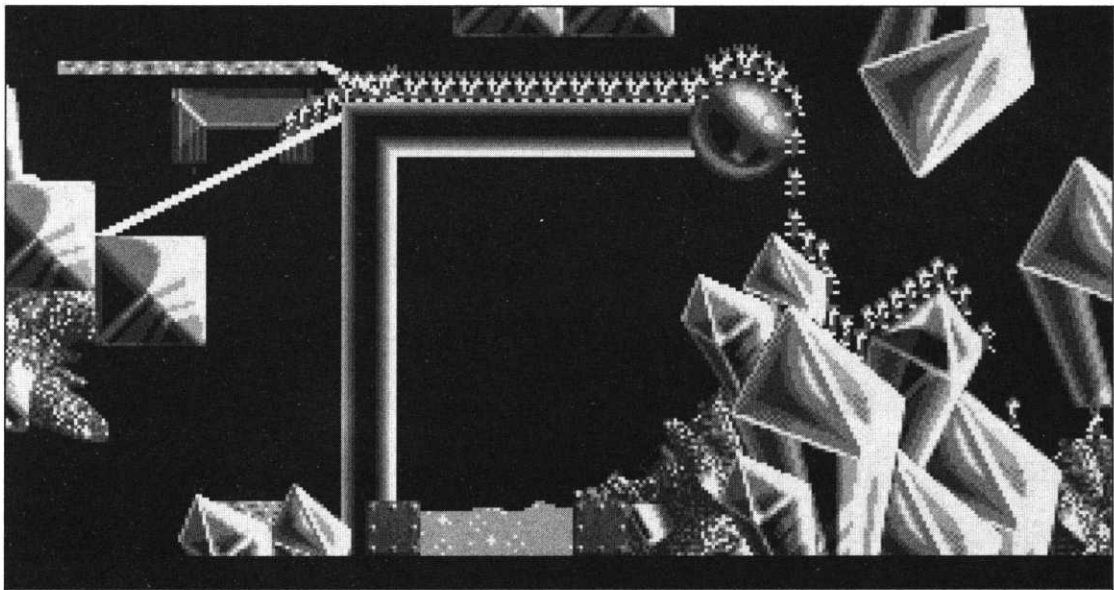
Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 1

Zugangscode: GMOLNNHIHN

Zu retten: 70%

Zeit: 5 Minuten



Lösung:

Dem ersten Lemming gibt man einen Fallschirm und macht ihn dann auch noch zum Kletterer. Leider kann man sich um die folgenden Lemminge nicht kümmern. Sie stürzen in den Tod. Der Kletterer baut oben auf dem waagerechten Rohr kurz vor der Kugel eine Treppe gegen die Kugel, damit er dagegenstößt und umdreht. Dann baut er eine Treppe zur Querstrebe über dem Eingang. Diese Tätigkeit darf nicht zu spät begonnen werden, weil er sonst gegen die Querstrebe stößt und wieder zurückläuft. Wenn der Lemming von der Querstrebe fällt, baut er eine Treppe gegen den Kristall, damit er zurückläuft. Jetzt fällt er den ersten Absatz hinunter und baut sofort eine Treppe zum Rohr. Der erste Lemming, der von der Kugel fällt, buddelt den großen Kristall und baut eine Treppe über die Falle vor dem Ausgang. Nun kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Level: 29 - How do I dig up the way?

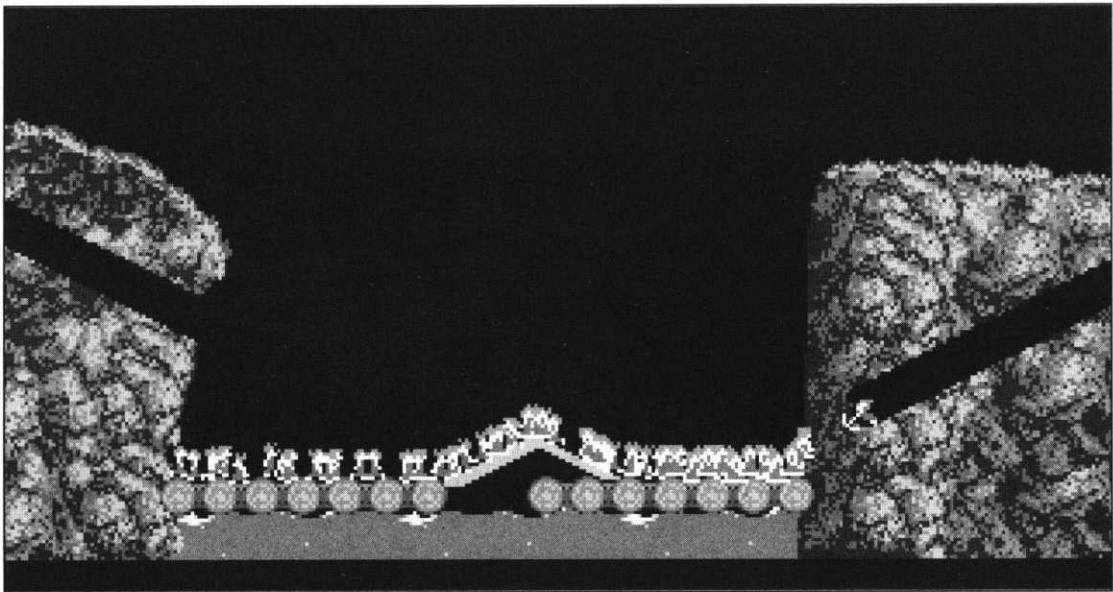
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 95%

Fallrate: 80

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: GEKJOGJJHM

*Lösung:*

Die ersten beiden Lemminge werden zu Springern. Den dritten macht man ganz rechts zum Blocker, um die übrigen vor dem Absturz zu retten. Einen weiteren Lemming verwandelt man unmittelbar nach dem Fallen direkt unter dem Eingang zum Diagonalgräber. Beide Fallschirmspringer lässt man vom letzten Ponton aus eine Treppe über das Wasser bauen. Danach wird einer der beiden zum Kletterer gemacht. Der andere Lemming läuft gegen die rechte Wand, wendet sich wieder nach links und wird auf dem vorletzten Ponton

vor dem Loch zum Treppenbauer, der eine Treppe von rechts über das Wasser so errichtet, daß zusammen mit der anderen Treppe ein umgekehrtes V entsteht. Danach wird auch dieser Lemming, wenn er nach rechts läuft, zum Kletterer. Den ersten Kletterer stoppt man fast direkt vor dem Ausgang, indem man ihn in einen Blocker verwandelt. Der zweite Kletterer läuft gegen den Blocker und wird sofort, nachdem er sich umgedreht hat, in einen Diagonalgräber verwandelt. Jetzt kann der Blocker vor dem Ausgang mit einer Bombe gesprengt werden. Der Diagonalgräber gräbt einen schrägen Tunnel, durch den die übrigen Lemminge sicher zum Ausgang kommen.

Level: 30 - We all fall down

Anzahl Lemminge: 60

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: OJIMFLGKHU

Lösung:

Dieses Level entspricht grundsätzlich Fun 13 und Tricky 2. Allerdings müssen die Lemminge viel dichter nebeneinander wühlen. Am einfachsten geht das im Zeitlupentempo.

Kapitel 5: Mayhem

Diese letzte und schwierigste Spielstufe von Lemmings wird Sie einiges an Nerven kosten, denn einige dieser 30 Level können Sie auch mit noch so viel Übung nicht lösen: Das reinste Glückspiel! Aber lassen Sie nicht schon gleich zu Beginn alle Hoffnung fahren: Geleiten Sie die kleinen grünhaarigen Wesen an allen Gefahren vorbei, und bewahren Sie die sympathischen Lemmings vor dem sicheren Tod.

Level: 1 - Steel Work

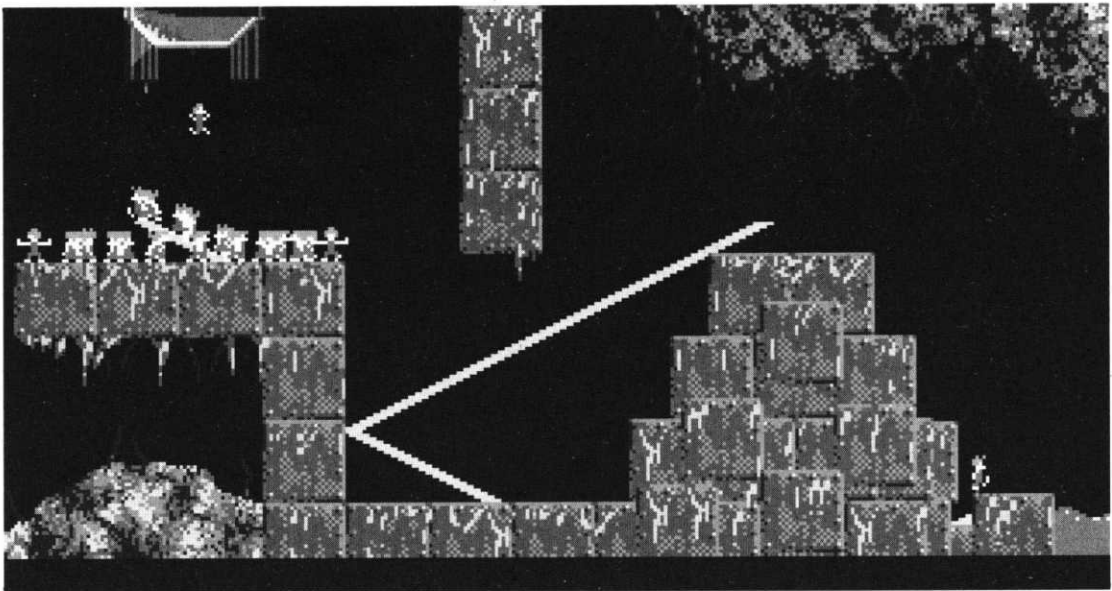
Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 15

Zugangscode: NJMGLGALHN

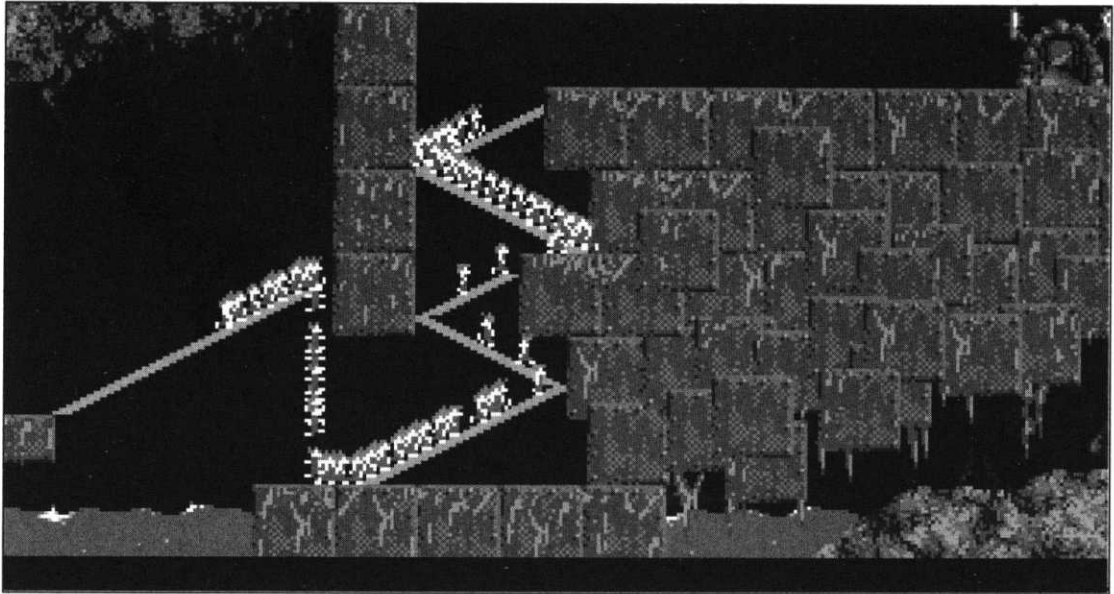
Zu retten: 90%

Zeit: 8 Minuten



Lösung:

Die ersten zwei Lemmings werden noch während des Fallens mit Fallschirmen versehen. Den ersten läßt man in die Grube fallen, während der zweite oben auf der Plattform rechts vom Abgrund gestoppt wird. Nun erhält ein weiterer Lemming einen Fallschirm. Er läuft gegen den Blocker, dreht sich in die andere Richtung und muß jetzt direkt unter der Falllinie der Lemmings eine Treppe bauen - eine Stufe reicht. Der nächste Lemming, der jetzt nach links läuft, wird auf der Plattform vor dem Abgrund zum Blocker gemacht.



Im Graben wird genau ab der Mitte eine Treppe nach links gegen die Mauer gebaut und dann vor dem Abgrund weiter nach rechts bis zur Metallpyramide geführt. Der Lemming fällt rechts unten in die Spalte und baut eine Treppe nach rechts, so daß er aus der Spalte herausklettern kann. Nun muß noch eine Treppe über das Wasser bis zur freischwebenden Metallplatte und von dort über das Wasser bis zum festen Boden erbaut werden. Läuft die Treppe bis zu der in der Luft hängenden Säule, durchwühlt man sie einfach. Auf dem festen Boden unter der hängenden Säule beginnt der Lemming, eine Treppe nach rechts bis zur Metallplattenwand zu errichten, von dort nach links zur hängenden Säule und wieder nach rechts zur Wand. Nun sollte der Lemming in die Nische rechts oben laufen. Von der rechten Ecke der Nische wird eine Treppe nach links zur Säule und von dort nach rechts bis zur Höhe des Ausgangs gebaut. Zum Schluß bleibt nur noch, den Blocker zu sprengen. (Mit Zeitlupe genauer arbeiten.)

Level: 2 - The Boiler Room

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 30

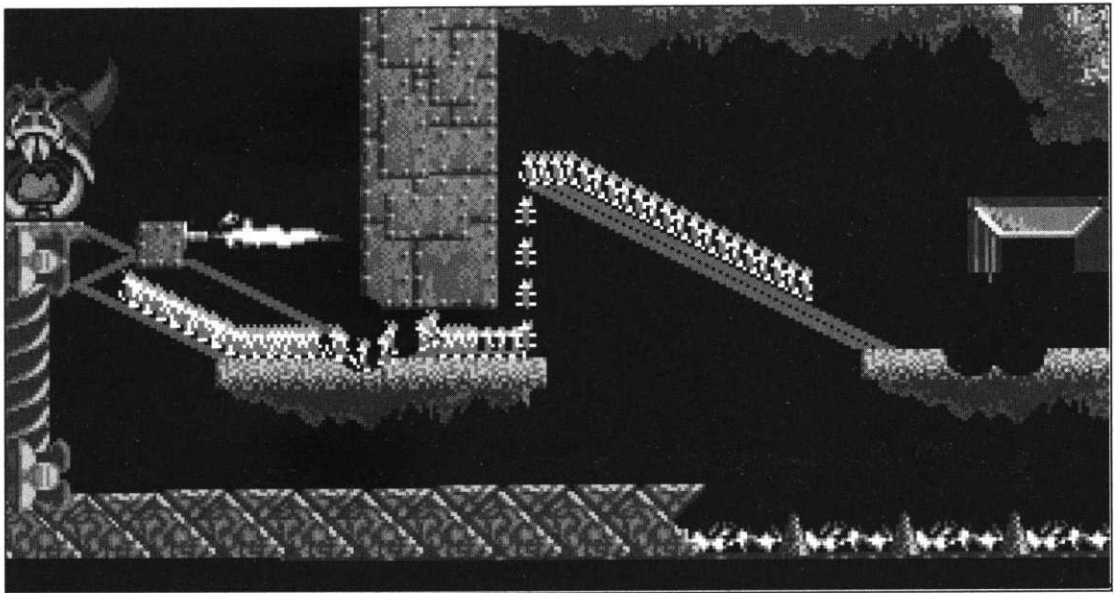
Zeit: 6 Minuten

Zugangscode: JOOHGOOMHT

Lösung:

Die ersten zwei Lemminge bauen hintereinander aber gleichzeitig eine Brücke bis kurz vor die hängende Säule, so daß nach dem Treppenbau beide auf die freischwebende Felsplattform fallen. Der dritte Lemming wird links unter dem Eingang gestoppt. Auf der Plattform beginnt der erste Lemming mit dem Treppenbau unter der linken Kante der hängenden Säule und baut bis zur Unterkante des Steines der Feuerfalle. Währenddes-

sen erhält er auch die Fähigkeit zu klettern. Der zweite Lemming auf der Plattform läuft über den Treppenbauer hinweg und beginnt eine Treppe vom Ende der Plattform bis zur Steinsäule unter dem Ausgang zu bauen. Sobald der erste Treppenbauer fertig ist, läuft er zurück. Unter der hängenden Säule läßt man ihn eine Treppe nach links bauen. Er stößt dann mit dem Kopf gegen die hängende Säule, dreht sich wieder um, läuft zurück und klettert über die Falle. (Wenn noch eine Lücke zwischen Treppe und Feuerfalle offen ist, muß sie zunächst überbaut werden.) Vor dem Ausgang, auf dem Stück zwischen Ausgang und Falle, wird er gestoppt und gesprengt. Dadurch entsteht ein Loch im Boden. Achtung, eine Sprengung direkt über der Feuerfalle hat keine Auswirkungen, weil die Falle aus Metall ist.



Den zweiten Lemming läßt man ebenfalls eine Treppe unter der hängenden Säule bauen, damit er zurückläuft. Auf der ersten Treppe wird er zum Blocker gemacht. Dann wird er und der andere Blocker vor der Lemmingsgruppe gesprengt. Einen Lemming läßt man in Richtung zweite unvollendete Treppe laufen, der nächste wird wieder zum Blocker (Zeitlupe). Jetzt muß nur noch die Treppe fertig gebaut und der Blocker gesprengt werden.

Level: 3 - It's hero time!

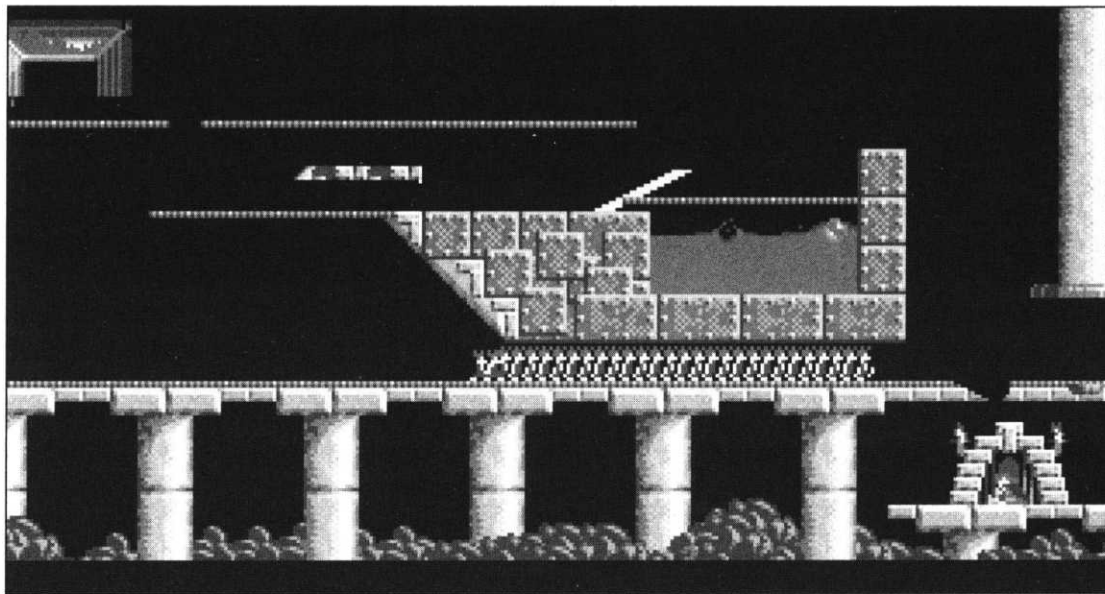
Anzahl Lemmings: 25

Fallrate: 99

Zugangscode: OJGEKNNHM

Zu retten: 100%

Zeit: 1 Minute

*Lösung:*

(Zeitlupe) Sobald der letzte Lemming auf die oberste Ebene gefallen ist, muß er über der unteren Ebene ein Loch wühlen. Er fällt herunter, läuft nach rechts und wühlt als Horizontalbuddler einen Tunnel durch den Block mit Pfeilen, damit die übrigen Lemminge von der anderen Seite weiterlaufen können. Nun das Schwierigste: Der Lemming, der in Richtung Wasserbecken läuft, muß mit Hilfe einer Treppe das Loch zwischen dem Laufsteg und der Wasseroberfläche zubauen. Schwierig ist das deshalb, weil man ihn unter den anderen treffen muß. Hat er die Treppe gebaut, wird er zum Athleten (Kletterer und Fallschirmspringer), überklettert die rechte Wand des Wasserbeckens und springt hinunter. Sofort nach dem Fallen macht man ihn zum Diagonalgräber, der ein Loch durch den Boden zum Ausgang gräbt. Verbliebene Zeit: 0 Sekunden.

Level: 4 - The Crossroads

Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 99

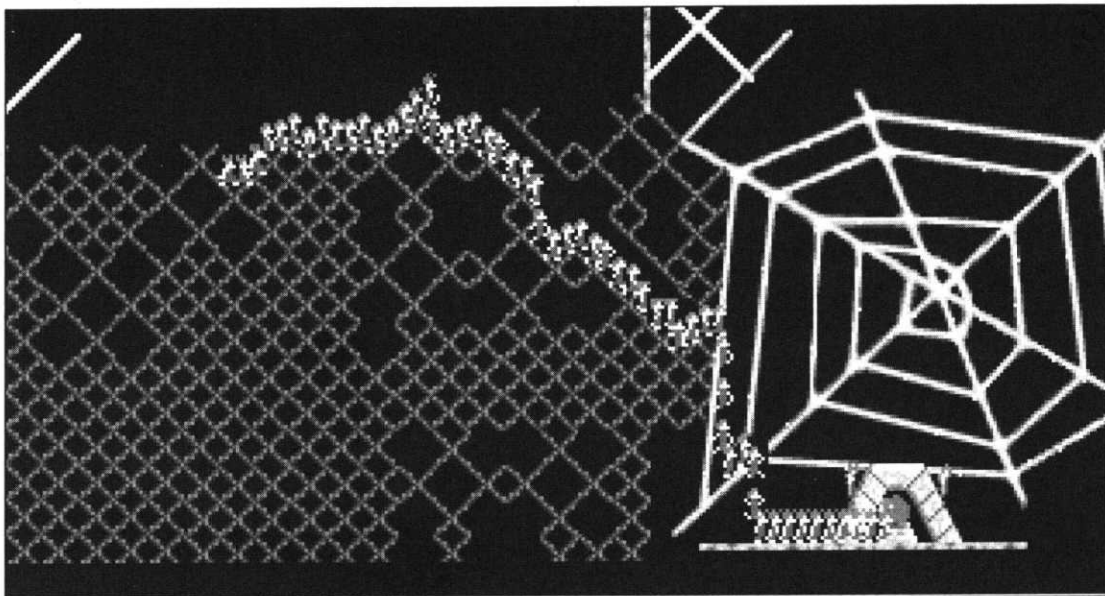
Zugangscode: FLGIJNMOHX

Zu retten: 80%

Zeit: 1 Minute

Lösung:

Siehe Level 25, Rating Fun.



Level: 5 - Down, along, up. In that order

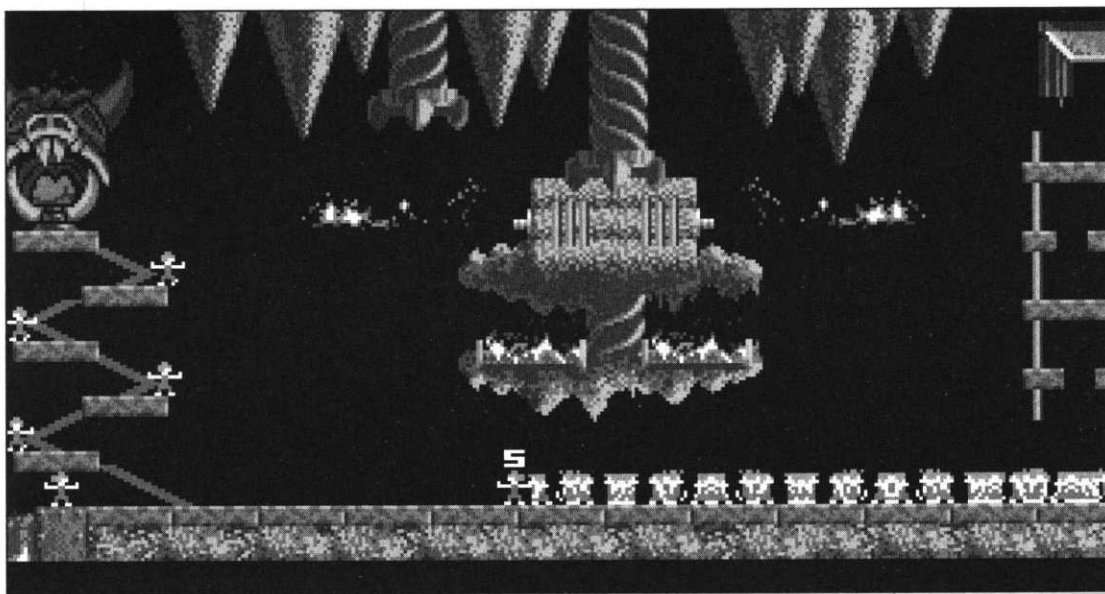
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 75%

Fallrate: 80

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: NGANNMFPHW



Lösung:

Zunächst wühlen sich die Lemminge abwechselnd auf der rechten und dann auf der linken Seite durch die vier Etagenabsätze. Der erste nach rechts laufende Lemming wird kurz vor dem Feuergraben zum Block. Etwa sechs bis zehn Lemminge läßt man nach links laufen, der elfte wird ebenfalls zum Block und versperrt den Weg nach links für die anderen. Der erste Lemming in der nach links laufenden Gruppe baut eine Treppe auf den ersten Absatz. Der folgende wird unter dem Absatz zum Blocker. Sobald die Treppe fertig ist, wird der erste Lemming, der die linke Kante des Absatzes erreicht, zum Blocker. Er darf nur mit einem Bein auf dem Absatz stehen, das schafft man am besten in Zeitlupe. Die folgenden stoßen gegen ihn, drehen um, laufen zum Blocker auf der rechten Seite und drehen wieder um. Jetzt wird mit einem Lemming eine Treppe vom ersten Absatz in Richtung Blocker gebaut. Beim Blocker angekommen, baut der Lemming automatisch in die andere Richtung auf den zweiten Absatz zu. In gleicher Weise baut man die übrigen Treppen von Absatz zu Absatz, bis zum Ausgang. Zu guter Letzt wird der Blocker unter der Feuersäule gesprengt.

Level: 6 - One way or another

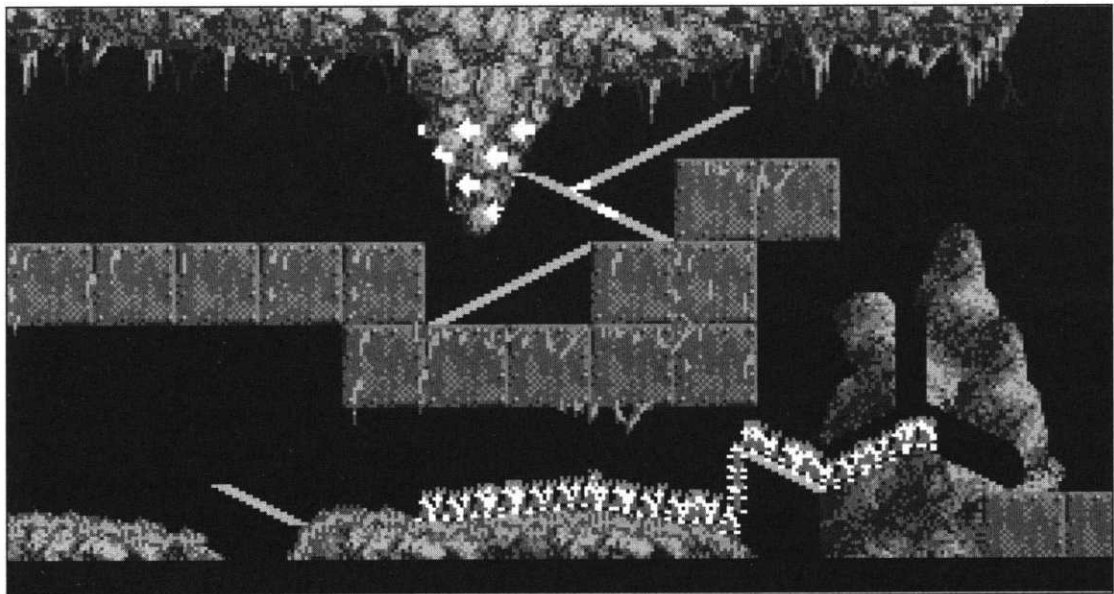
Anzahl Lemminge: 75

Zu retten: 100%

Fallrate: 50

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: GMOOMNJQHJ

*Lösung:*

Sobald der erste Lemming in die Senke auf der rechten Seite fällt, beginnt er sofort, eine Treppe nach rechts oben aus der Senke heraus zu bauen. Er läuft gegen die Wand, dreht sich um und baut wieder eine Treppe, diesmal nach rechts gegen den Felsen mit den

Pfeilen. Der Treppenbauer stößt sich auch dort den Kopf, bevor die Treppe ganz fertig ist. Er läuft zurück und muß nun eine Treppe nach rechts oben zur höchsten Stelle bauen. Die anderen Lemmings laufen währenddessen im Kreis und fallen immer wieder von der Treppe vor dem Felsen mit den Pfeilen. Der einzelne Lemming erreicht den Sandberg und wird in der ersten Senke zum Vertikalwühler. Im unteren Drittel verwandelt man ihn in einen Diagonalgräber, der einen Tunnel nach rechts gegen den Eisenfelsen gräbt und deshalb zurückläuft. Nun läßt man ihn nach links graben und von der Tunnelöffnung aus eine Treppe über den Abgrund bauen. Am zweiten Abgrund wird wieder eine Treppe gebaut. Jetzt braucht nur noch ein Lemming aus der großen Gruppe die Treppe oben gegen den Felsen mit den Pfeilen fertig zu bauen.

Level: 7 - Poles Apart

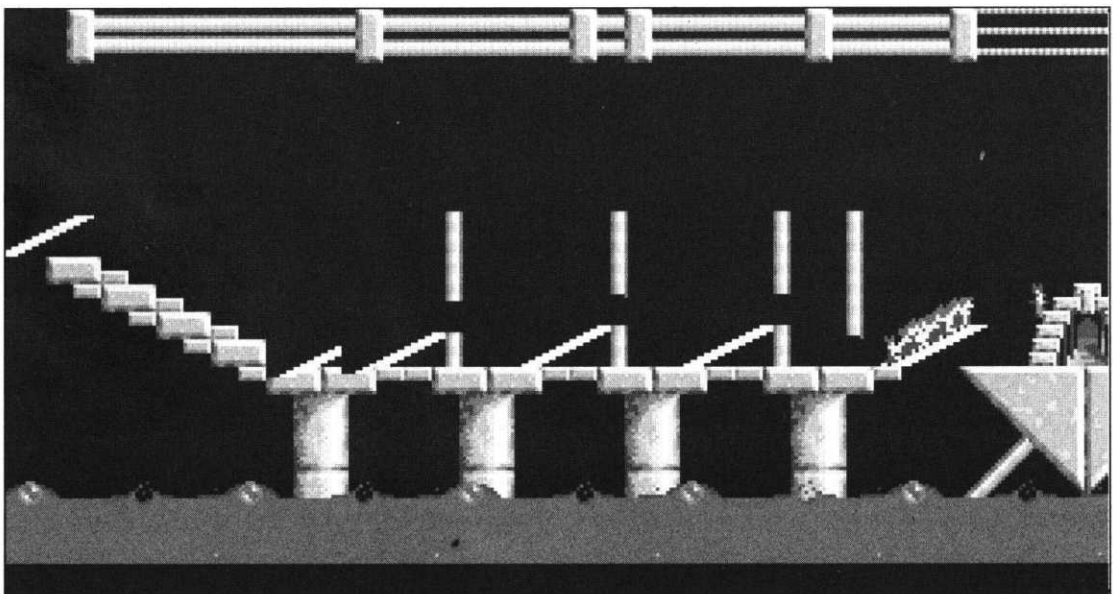
Anzahl Lemmings: 50

Zu retten: 90%

Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: GAJJLDOBIP

**Lösung:**

Der erste Lemming baut eine Treppe nach rechts über den Abgrund. Es ist nicht weiter schlimm, daß währenddessen zwei Lemmings abstürzen. Der erste Lemming, der die neu gebaute Treppe und die Steintreppe überquert, muß auf der untersten Stufe der Steintreppe ein Loch wühlen, damit kein Lemming zurückläuft. Sobald die Stufe durchgewühlt ist, verwandelt man den Vertikalwühler in einen Brückenbauer, damit er das Wühlen einstellt. Ein anderer Lemming wird zum Kletterer und klettert die erste Säule hoch. Auf der Säule verwandelt man ihn in einen Vertikalwühler, der die Säule von oben nach un-

ten wegwühlt. Sobald die Säule abgetragen ist, macht man ihn wieder zum Brückenbauer, um das Wühlen zu beenden. Die folgenden beiden Säulen beseitigt man auf die gleiche Weise. Dann überquert der Kletterer die vierte Säule und buddelt sich horizontal durch die letzten drei Säulen. Unmittelbar nach der letzten Säule baut er eine Treppe über den Abgrund bis zum Ausgang. Ein anderer Lemming durchbuddelt noch die vierte Säule, damit ist der Weg zum Ausgang auch für die anderen frei.

Level: 8 - Last one out is a rotten egg!

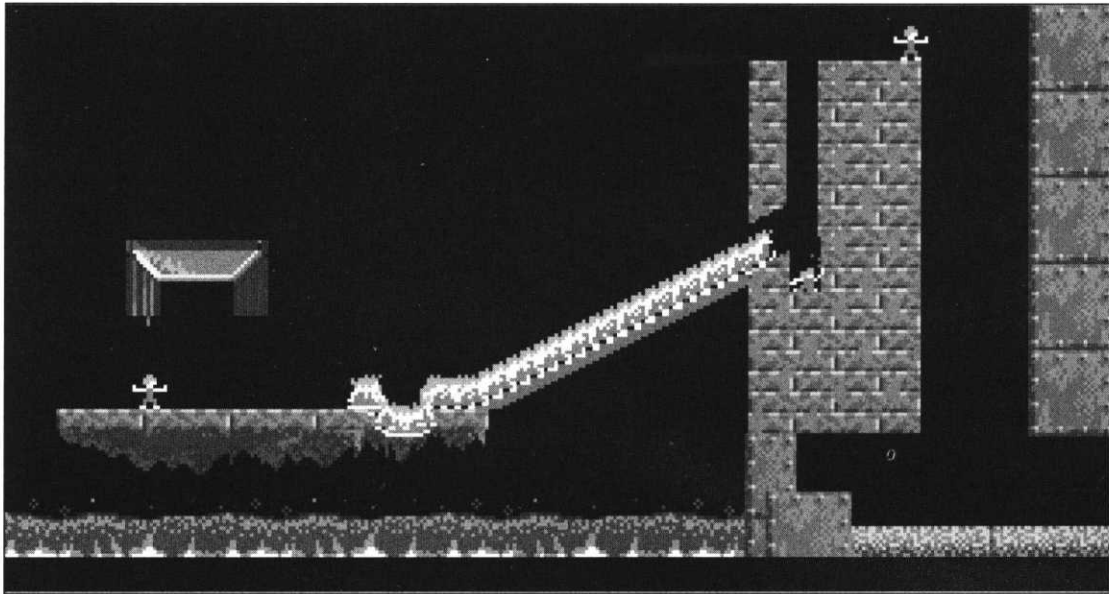
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 55

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: IKHNMIGCIM

**Lösung:**

Die ersten zwei Lemminge bauen gleichzeitig eine Treppe bis zum Felsen mit den Pfeilen. Beide Treppenbauer werden danach zu Kletterern. Den dritten Lemming stoppt man an einer Stelle, an der der Boden relativ dick ist, z.B. zwischen der vierten und fünften Steinplatte von links. Der erste nach links laufende Lemming schützt die anderen als Blocker vor dem Abgrund. Den ersten Kletterer läßt man den Felsen hochklettern und stoppt ihn dann oben an der rechten Kante. Der zweite Kletterer läuft gegen den Blocker und wird erst danach zum Vertikalwühler, der einen Schacht durch den Fels mit den Pfeilen wühlt. Schräg oberhalb der Treppe verwandelt man ihn in einen Diagonalgräber, der einen Tunnel bis auf die Treppe gräbt. Er läuft dann die Treppe hinunter, stößt auf den Blocker und dreht wieder um. Im Fels mit den Pfeilen läßt man ihn wieder als Vertikalwühler einen Schacht bis auf die unterste Ebene wühlen. Zuletzt wird noch der Blocker rechts von der Eingangsfalltür gesprengt.

Level: 9 - Curse of the Pharaohs

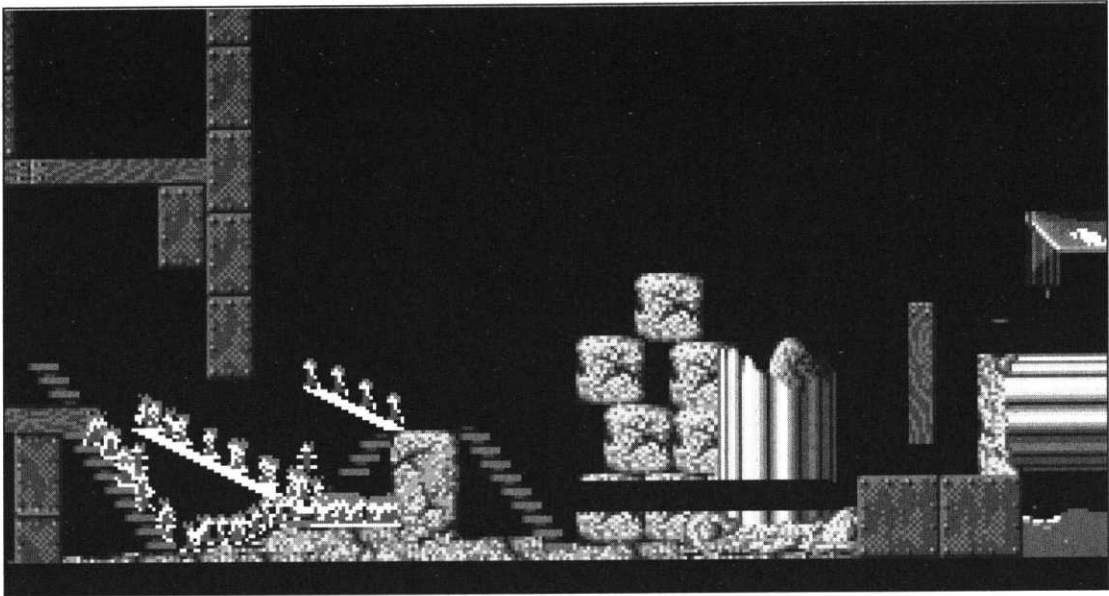
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 98%

Fallrate: 90

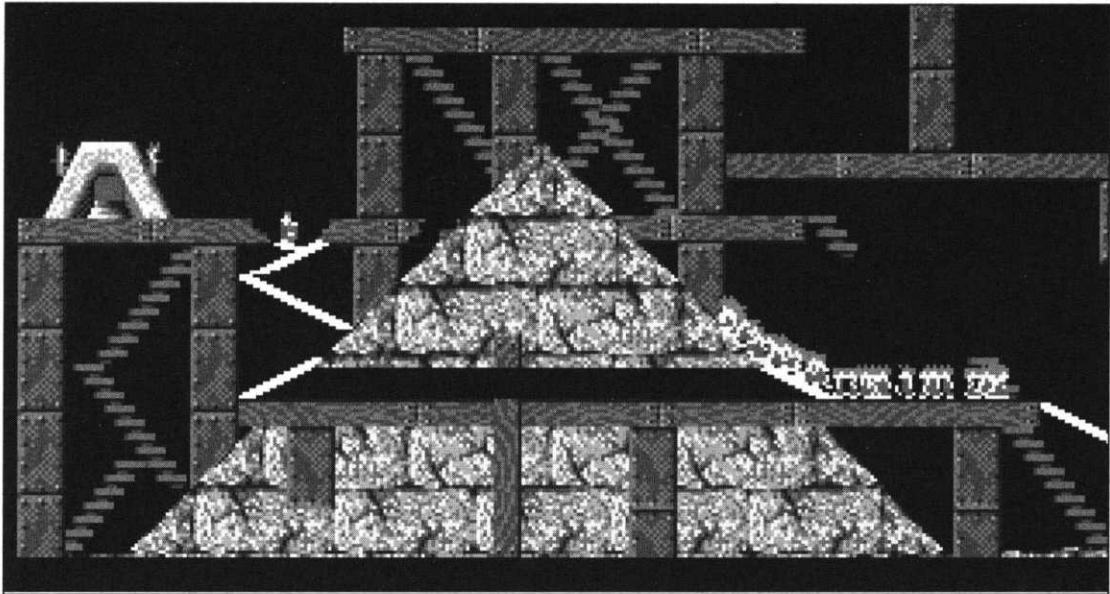
Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: OILEMGADIU

*Lösung:*

Der erste Lemming wird rechts unter dem Eingang, vor dem Abgrund gestoppt. Der erste nach links laufende Lemming durchbuddelt den Fuß der querliegenden Säule, dann den senkrechten Holzbalken und danach die senkrechte Säule mit den Felsblöcken dahinter. Von dem Felsblock zwischen den beiden Holztreppen ausgehend, baut der erste Lemming eine Treppe nach links, damit der erste Lemming, der auf den unteren Teil der zerstörten Holztreppe fällt, diesen Teil abwühlen kann. Jetzt können alle anderen Lemmings über den Stumpfen der Holztreppe hinweglaufen. Sollte der Vertikalwühler zu wühlen nicht aufhören, macht man ihn zum Brückenbauer.

Von dem Stumpfen der Holztreppe baut ein Lemming eine Treppe nach links oben zu dem querliegenden Holzbalken. Auf dem Holzbalken buddelt sich der erste Lemming durch die Pyramide, während ein Lemming aus dem Pulk eine Treppe über den gebuddelten Tunnel baut, damit der Horizontalbuddler den letzten Teil bearbeiten kann, ohne gestört zu werden. Wenn der Horizontalbuddler seine Arbeit beendet hat und von der Eisensäule zurücklaufen will, baut er eine Treppe nach rechts oben über den Tunnel zur Pyramide. Von der Ecke der Pyramide und der anderen Eisensäule baut er nun eine Treppe nach links oben gegen die erste Eisensäule. Von dort werden im Zickzack weitere Treppen bis zum Loch vor dem Ausgang gebaut. Hat der Lemming die Treppen fertig gebaut, kann ein anderer Lemming die Treppe am Anfang des Tunnels durchbuddeln.

**Level: 10 - Pillars of Hercules**

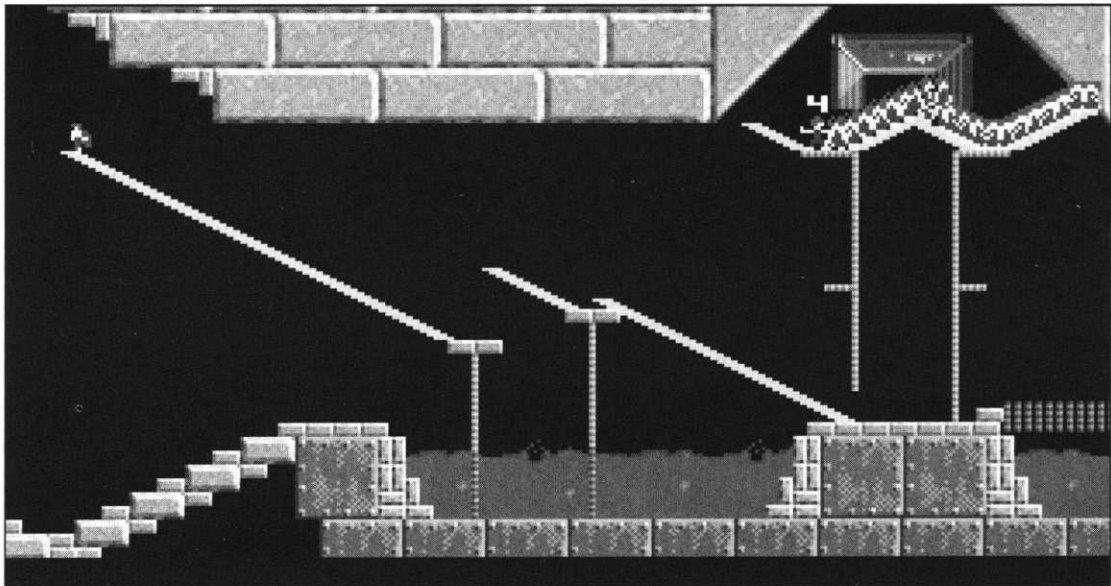
Anzahl Lemminge: 75

Fallrate: 1

Zugangscode: HLDMGOOEIR

Zu retten: 66%

Zeit: 5 Minuten



Lösung:

Die ersten drei Lemmings bekommen einen Fallschirm. Unten auf dem Boden klettert ein Lemming rechts und einer links die Stäbe hoch. Der dritte Lemming buddelt den linken Stab durch und baut eine Treppe von der linken Kante zum ersten Plateau. Die beiden Kletterer bauen je eine Treppe vom Ende des Winkels oben zu den Schrägen. Wenn sie zurücklaufen, baut wieder jeder eine Treppe unter die Falllinie der anderen Lemmings. Dann wird der nach links laufende Lemming am Anfang der Treppe noch auf dem Winkel gestoppt. Der erste wieder nach rechts laufende Lemming muß die Treppe zur Schräge fertig bauen. Es darf keine Lücke bleiben. Manchmal sind dafür mehrere Anläufe notwendig, weil die Treppenbauer immer wieder mit dem Kopf anstoßen. Der einzelne Lemming unten stößt mit seiner Treppe an das erste Plateau, dreht sich um und beginnt sofort, eine Treppe nach rechts oben gegen den linken Stab zu bauen. Sobald er gegen den Stab stößt, dreht er sich wieder um, läuft bis zum ersten Plateau und baut von dessen linker Ecke eine Treppe genau über das zweite Plateau. Jetzt fällt er auf das zweite Plateau und baut von dort eine Treppe bis über den Ausgang. Währenddessen wird die Geschwindigkeit auf 99 erhöht. Beim Bau der vorletzten Treppe wird der Blocker oben links neben dem Eingang gesprengt.

Level: 11 - We all fall down

Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 1

Zugangscode: LDIGAJOFIS

Zu retten: 100%

Zeit: 3 Minuten

Lösung:

Siehe Rating Taxing, Level 30.

Level: 12 - The Far Side

Anzahl Lemmings: 75

Fallrate: 50

Zugangscode: EMGIJNLGIP

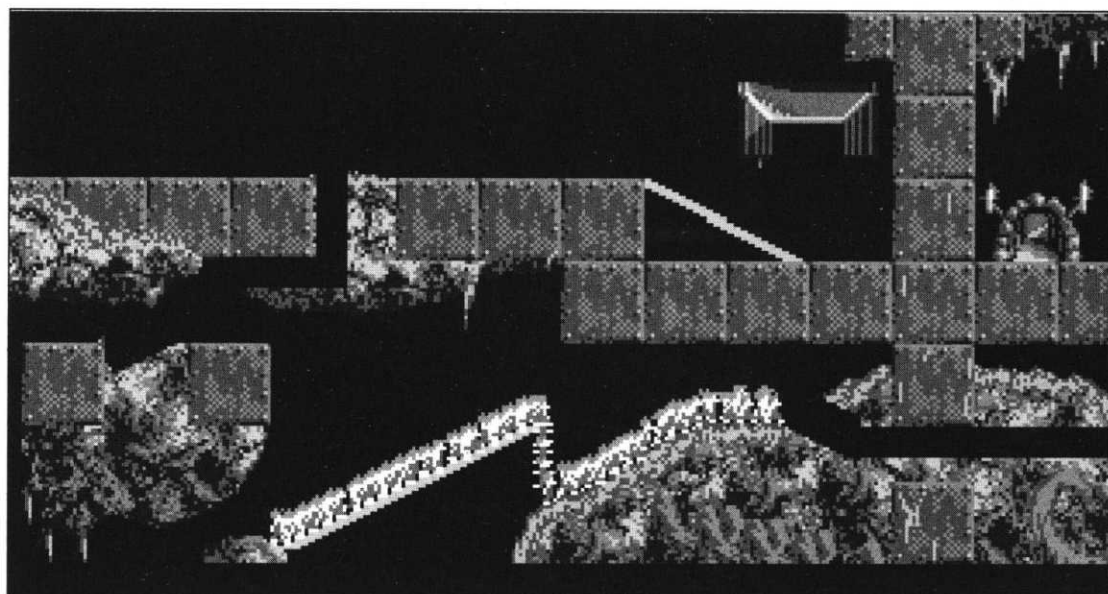
Zu retten: 100%

Zeit: 4 Minuten

Lösung:

Der erste Lemming, der nach links läuft, wird zum Kletterer. Der zweite Lemming, der nach links läuft, baut eine Treppe genau von der mittleren Steinplatte in der Grube nach links. Nach einer Treppe hört er auf, damit jetzt noch kein weiterer Lemming die Grube verlassen kann. Der Kletterer wühlt sich durch das Erdreich zwischen den Eisenblöcken ein Loch nach unten. Sobald er unterhalb der Eisenblöcke ist, buddelt er einen horizontalen Tunnel nach links. Auf der unteren Ebene gräbt er diagonal ein Loch gegen den linken Eisenblock, damit er sich umdreht. Sofort läßt man ihn zunächst ein Loch nach unten wühlen und dann einen Tunnel diagonal auf den untersten Erdhügel graben. Der Lemming fällt nun auf den untersten Erdhügel und muß von dort eine Treppe bis zum

rechten Erdhügel bauen. Dort wühlt und buddelt er sich einen Tunnel knapp unter dem oberen Eisenblock durch das Erdreich zwischen den Eisenblöcken. Am Ende des Tunnels beginnt er sofort, eine Treppe im Zickzack zum Ausgang zu bauen. Dabei muß man aufpassen: Jedesmal wenn er keine Stufen mehr hat, muß er sofort wieder zum Treppenhauer gemacht werden, auch wenn er gerade die Wand erreicht hat. Ist man nicht schnell genug, fängt er an, die Wände hochzukriechen. Noch während die Treppe zum Ausgang fertiggestellt wird, vollendet ein anderer Lemming die Treppe oben aus der Grube.



Level: 13 - The Great Lemming Caper

Anzahl Lemminge: 2

Zu retten: 100%

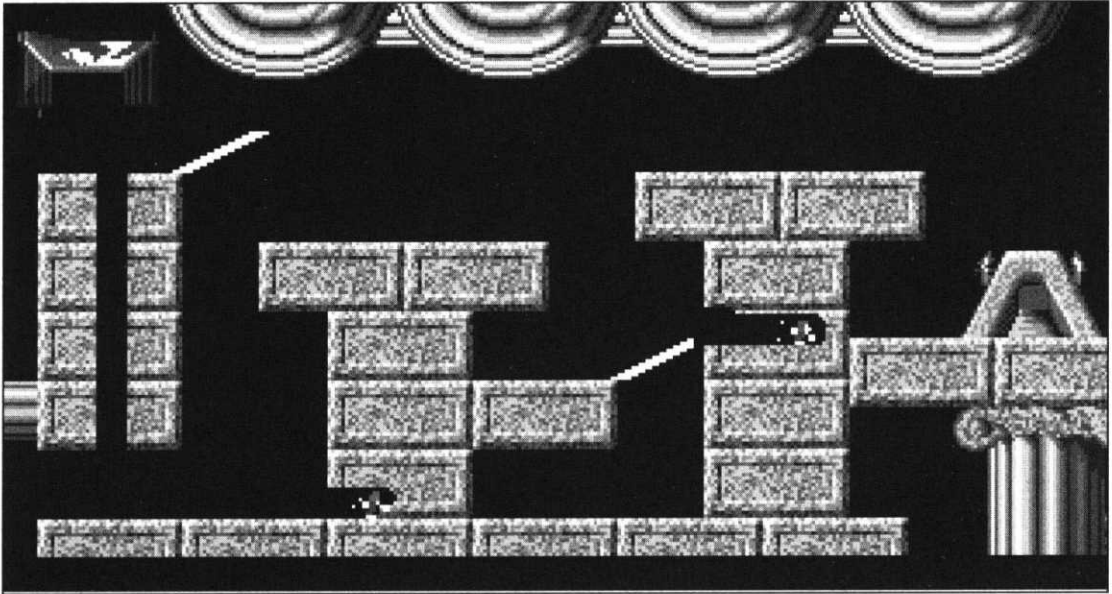
Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: OGANOLDHIO

Lösung:

Der erste Lemming baut eine Treppe vom rechten Rand der Mauer nach rechts über die mittlere Mauer. Der zweite Lemming wühlt sich nach dem Fallen durch die Mauer nach unten. Der erste Lemming fällt auf die mittlere Mauer und von dort auf den rechten Überhang. Vom äußersten rechten Rand des Überhanges baut er eine Treppe nach rechts zur dritten Mauer. Sobald er an die Mauer stößt, beginnt er zu buddeln. Hat er sich ein kleines Stück in den Felsen gebuddelt, wühlt er den linken Rand sowie einen kleinen Teil der Treppe ab und wird dann sofort wieder zum Horizontalbuddler. Der zweite Lemming buddelt den Fuß der zweiten Mauer durch, um an der dritten hochzuklettern und durch den Tunnel zum Ausgang zu laufen. Um schneller zwischen den einzelnen Lemming-Typen umschalten zu können, arbeitet man hier am besten mit Tastatur und Maus gleichzeitig.

**Level: 14 - Pea Soup**

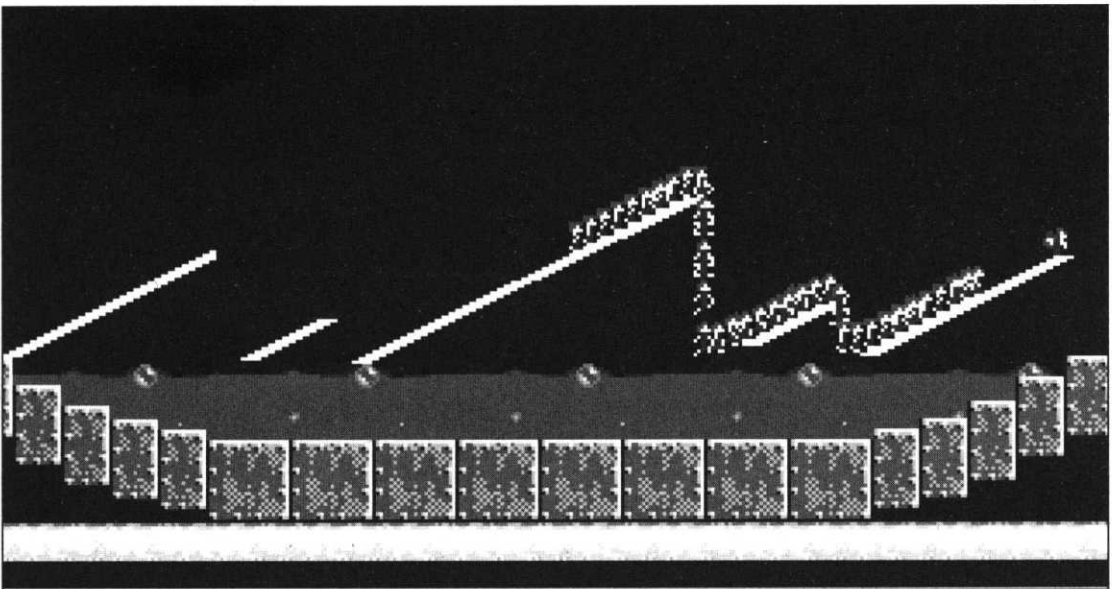
Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 70

Zugangscode: GKNOLEMIYY

Zu retten: 93%

Zeit: 5 Minuten



Lösung:

Einen Lemming sofort nach dem Fallen eine Treppe zum Rand des Wasserbeckens bauen lassen und hinter den Treppenbauer einen Blocker stellen. Der Treppenbauer baut nun eine Treppe vom Rand des Wasserbeckens zum ersten Stein, zum zweiten Stein, zum vierten Stein (der dritte Stein ist eine Falle), zum fünften Stein und zum Rand des Wasserbeckens. Sollte eine Treppe zu lang sein, ihn genau über einen der Steine wühlen lassen. Zwischendurch den Blocker sprengen und die Treppe erneuern.

Level: 15 - The Fast Food Kitchen

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 75%

Fallrate: 60

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: GGBKJOLKJIV

*Lösung:*

Hier kommen die Lemminge aus zwei Eingängen. Erst am rechten und dann am linken Eingang einen Blocker vor den Abgrund stellen. Danach wieder erst rechts und dann links den Berg durchbuddeln. Hinter jeden Horizontalbuddler einen Blocker stellen und die Geschwindigkeit auf 99 erhöhen. Erst rechts und dann links eine Treppe von der letzten höheren Spitze zur ersten Säule und von der Mitte der Säule zum Ausgang bauen und kurz vor Ende den Blocker sprengen.

Level: 16 - Just a Minute

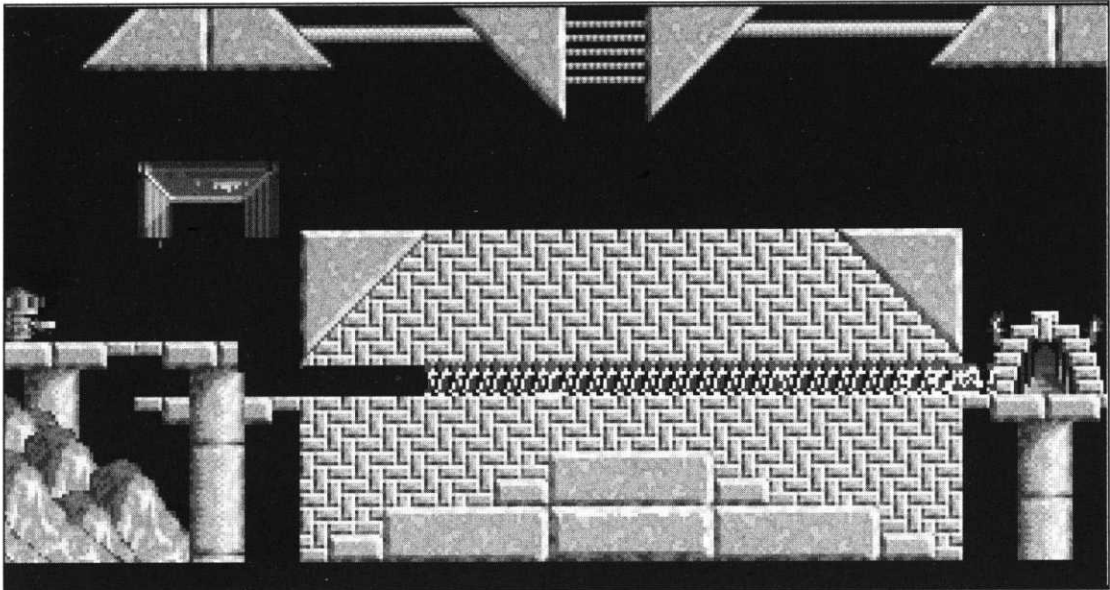
Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 10

Zugangscode: IJHOLIGKIT

Zu retten: 100%

Zeit: 1 Minute

*Lösung:*

Der erste Lemming wühlt kurz vor der Mauer die letzte Steinplatte nach unten durch, um sofort von der darunterliegenden Steinplatte nach rechts durch den Bunker zu buddeln. Etwa bei der 25. Sekunde per **[F11]** das Spiel pausieren und über die Tastatur die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöhen. Danach kann das Spiel fortgesetzt werden: Sind alle Lemminge im Tunnel, müssen die ersten vier den Horizontalbuddler unterstützen, damit keiner dieser vier Lemminge zurückläuft. Sollten zwei oder drei Lemminge in größerem Abstand vorneweg laufen, so daß die Gefahr droht, sie kehren um und die Zeit wird danach zu knapp, lassen Sie diese einfach in der Luft buddeln. Alle Lemminge müssen dicht hintereinander laufen, sonst haut es mit der Zeit einfach nicht hin.

Level: 17 - Stepping Stones

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 50

Zugangscode: NKMDOGCLIR

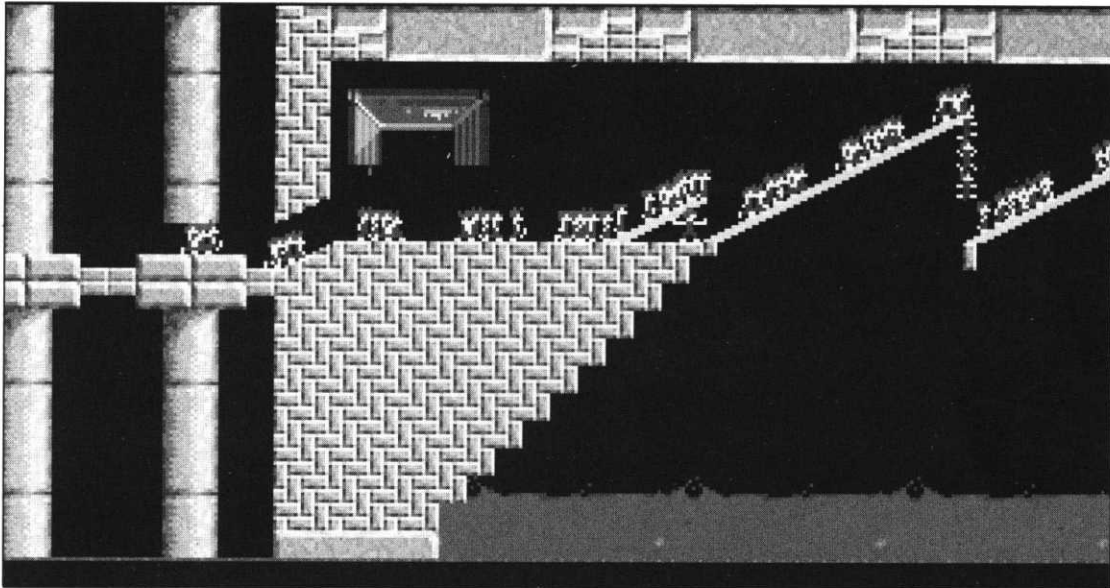
Zu retten: 87%

Zeit: 4 Minuten

Lösung:

Der erste Lemming baut vom rechten Rand der Mauer eine Treppe nach rechts über den ersten einzelnen Stein, von dort zum zweiten einzelnen Stein und von diesem bis zum Ausgang. Bei der ersten Treppe muß die erste Stufe zu 3/4 auf festem Boden liegen und

bei der zweiten Treppe muß die erste Stufe halb auf dem Stein liegen. Ist dieses nicht der Fall, muß die Treppe eventuell durchwühlt werden. Wenn der Treppenbauer seine erste Treppe baut, muß der zweite Lemming hinter dem Treppenbauer gestoppt und zum Blocker werden. Der erste zurücklaufende Lemming durchgräbt die Mauer links vom Eingang. Danach wird er zum Horizontalbuddler umfunktioniert, um ihn vom weiteren Graben abzuhalten. Später buddelt er die erste Säule durch, um den Abstand der Lemminge untereinander zu vergrößern. Die Geschwindigkeit wird auf 99 erhöht. Wenn die Brücken/Treppen komplett fertig gestellt sind, wird über den Blocker eine Treppe gebaut.



Level: 18 - And then there were four ...

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 1

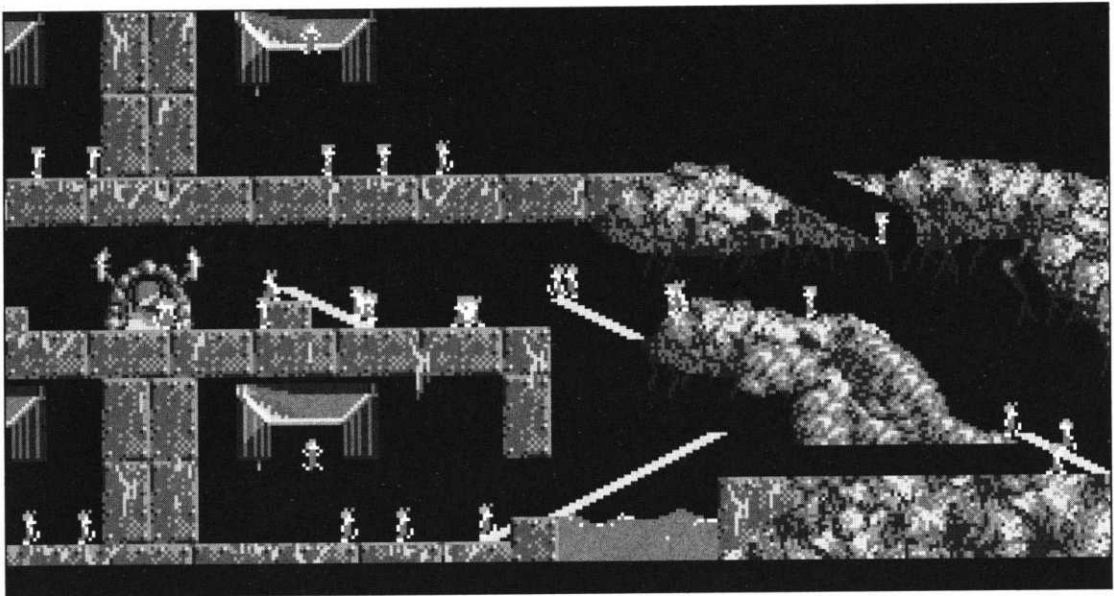
Zeit: 9 Minuten

Zugangscode: JMDMGINMIV

Lösung:

An den oberen beiden Eingängen wird jeweils ein Blocker aufgestellt, damit die Lemminge hin und her laufen. Unten links einen Lemming den Absatz hochklettern, eine Treppe vom Absatz über das Wasser bis zur Wand, und weiter im Zickzack bis zur Ebene, auf welcher der Ausgang liegt, bauen lassen. Sollte Ihnen das Baumaterial genau vor der Ebene ausgehen, klettert der Lemming einfach hoch! Also aufpassen, sonst müssen Sie noch einmal von vorn anfangen. Oben links den Blocker sprengen und vor dem Ausgang eine Treppe über den Stein bauen. Unten links eine Treppe über den Absatz bauen. Unten rechts einen Lemming hochklettern und eine Treppe vom Absatz über das Wasser bauen lassen. Anschließend muß er sich durch den Felsen buddeln und äußerst rechts, damit der Lemming zurückläuft, eine Treppe gegen den Felsen bauen. Auf dem Weg

zurück eine Treppe über den Tunnel auf den Felsen bauen, um zu verhindern, daß die Lemminge in den Tunnel zurück gehen. Vom Felsen bis zur Ebene, auf der sich der Ausgang befindet, sowie über den Stein rechts vor dem Ausgang eine Treppe bauen. Unten rechts eine Treppe über den Absatz bauen. Oben rechts den Blocker sprengen und den ersten nach rechts laufenden Lemming nach den Eisenblöcken ein Loch wühlen lassen. Schließlich noch die Geschwindigkeit auf 99 erhöhen und frohen Mutes die Rettung der Lemminge abwarten.



Level: 19 - Time to get up!

Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 20

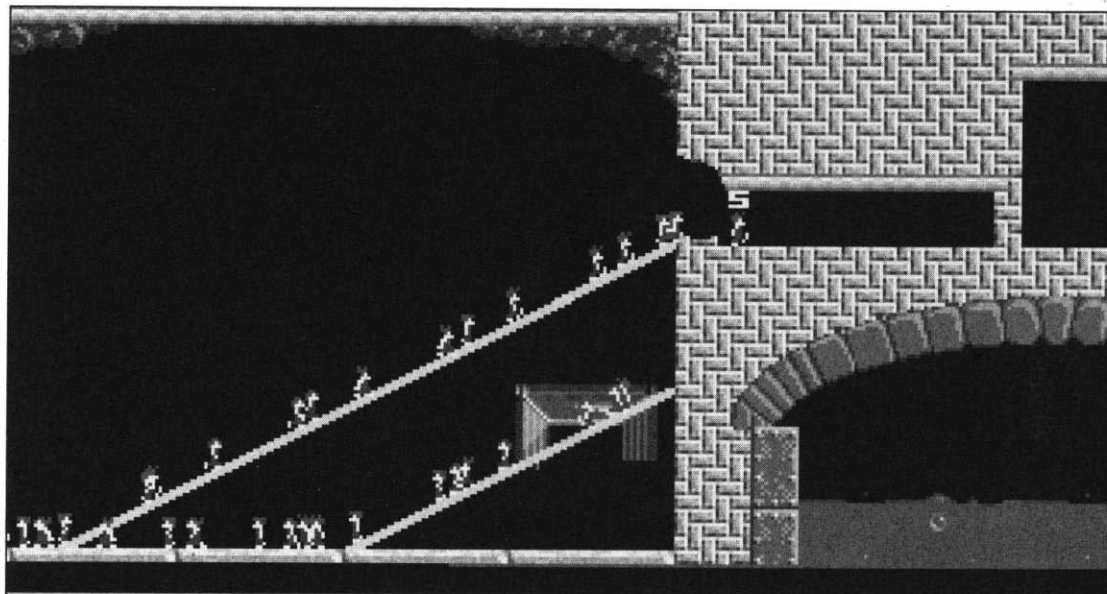
Zugangscode: OLIGCJONIX

Zu retten: 92%

Zeit: 5 Minuten

Lösung:

Den zweiten und dritten Lemming nach dem Fall zum Klettern anklicken. Beide Kletterer zwei Steine über der Oberkante des Eingangs sprengen lassen. Den ersten nach links laufenden Lemming eine Treppe über den Abgrund bis zur Säule bauen lassen. Den ersten wieder nach rechts zurücklaufenden Lemming in der Mitte der zweiten Steinplatte von links, eine Treppe nach rechts oben bis zur gesprengten Mauer bauen lassen. Einen anderen Lemming, der nach rechts läuft, zwischen der dritten und vierten Steinplatte von links, parallel zur ersten eine Treppe nach rechts oben bis zur Wand bauen lassen, damit fallende Lemminge nicht am Boden zerschmettert werden. Den ersten Lemming, der den Tunnel vor dem Ausgang betritt, zum Sprengen anklicken.

**Level: 20 - No added colours or Lemmings**

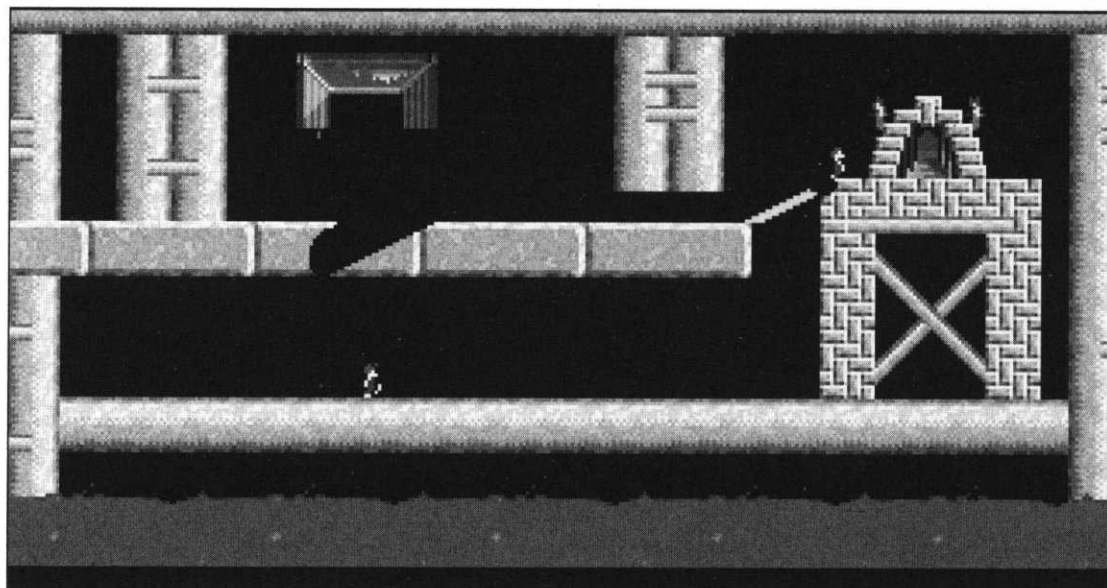
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 100%

Fallrate: 85

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: LIGKJOOOIQ



Lösung:

Der zweite Lemming wird rechts vom Eingang gestoppt, und der erste Lemming buddelt sich durch die rechte Doppelsäule, um danach vom äußersten rechten Rand des Steinblockes eine Treppe zum Ausgang zu bauen. Nachdem der Treppenbauer gegen die Mauer des Ausgangs gebaut hat, dreht er um und läuft zurück. Nun untergräbt der Treppenbauer-Lemming den Stopper so, daß der Stopper und alle anderen Lemminge zum Ausgang laufen. Denken Sie dabei daran, daß der diagonal grabende Lemming sofort mit seiner Arbeit aufhört, wenn er sich den Kopf am Arm des Blockers stößt. Beginnen Sie mit Ihren Ausgrabungen also nicht zu nah am Blocker. Während der Diagonalgräber sich nach unten durchgräbt, muß der letzte Lemming aus dem Pulk die letzten Stufen der Treppe, die direkt an der Mauer des Ausgangs liegt, durchgraben. Wie Sie schnell merken werden, ist das nicht gerade einfach: Stellen Sie Ihr "Fadenkreuz" vor das Ende der Treppe, und lassen Sie die Lemminge per Pause-Taste (F11) langsam nacheinander vorübergehen. Versuchen Sie wirklich nur den letzten Lemming zum Graben zu bringen und keinen seiner Gefährten mit nach unten zu befördern. Haben Sie das geschafft, müssen die beiden Diagonalgräber auf der untersten Ebene nur noch die rechte Mauer zum Ausgang hochklettern.

Level: 21 - With a twist of Lemming please

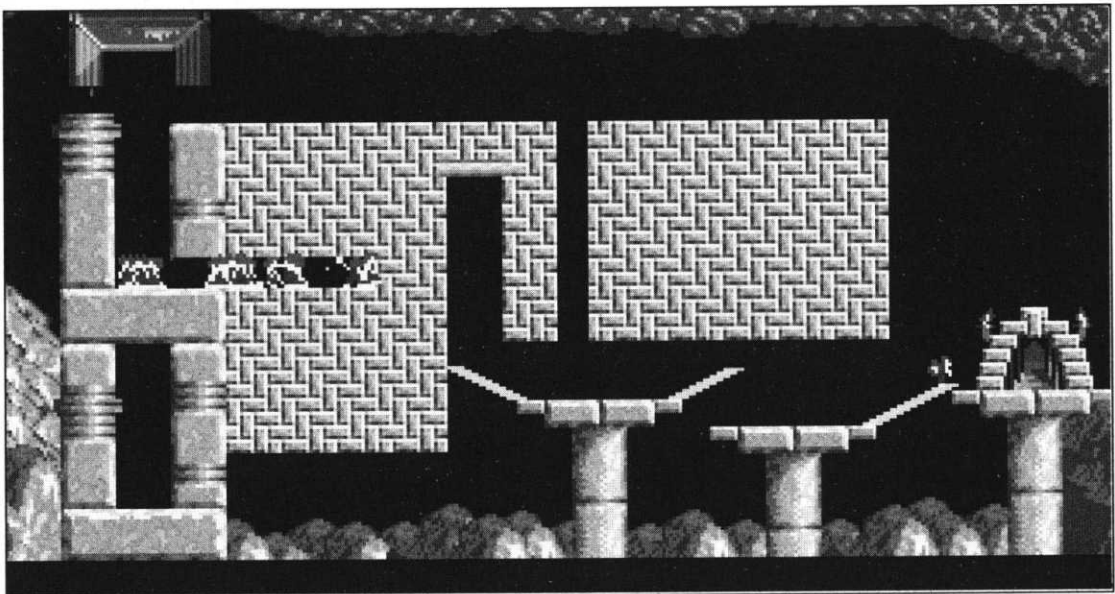
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: MGANNMEPIV



Lösung:

Zeitlupe: Die Geschwindigkeit auf ca. 60 erhöhen und allen Lemmingen beim Fallen einen Fallschirm geben. Einen Lemming klettern lassen. Oben auf der Mauer über der darunter stehenden linken Säule ein Loch wühlen lassen und eine Treppe von der ersten zur zweiten Säule bauen. Der Treppenbauer stößt sich den Kopf und läuft zurück. Beim Zurücklaufen soll er eine Treppe von der Säule bis zur Wand bauen. Der Lemming läuft wieder zurück und baut eine Treppe von der zweiten Säule bis zum Ausgang. Zu guter Letzt müssen Sie noch einen Lemming aus dem Pulk durch die Mauer nach rechts buddeln lassen, was sich aber als reine Glückssache entpuppt.

Level: 22 - A Beast II of a level

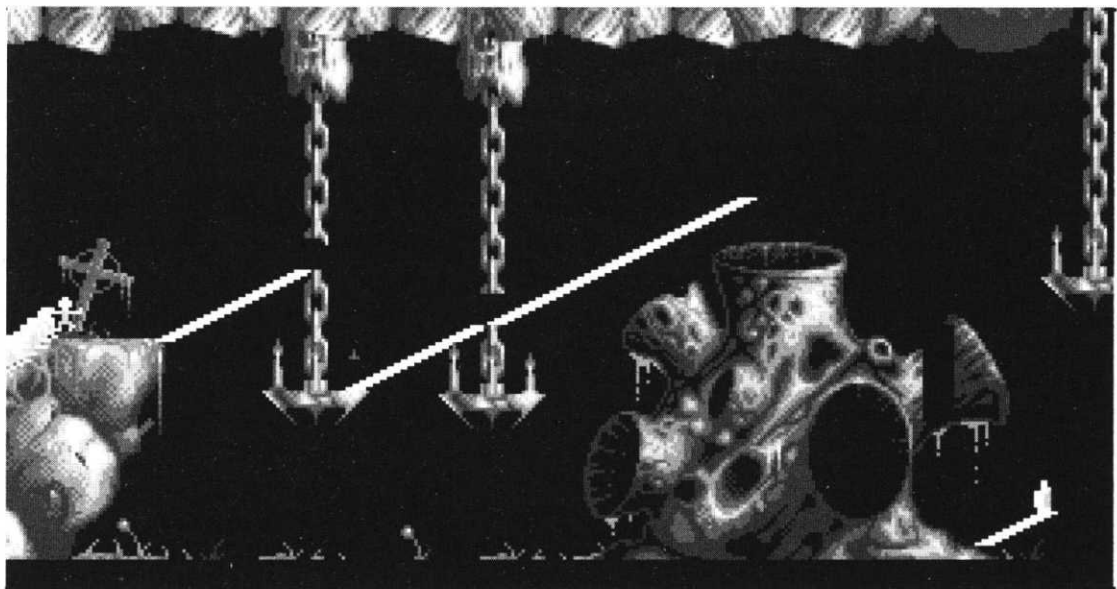
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 85%

Fallrate: 75

Zeit: 5 Minuten

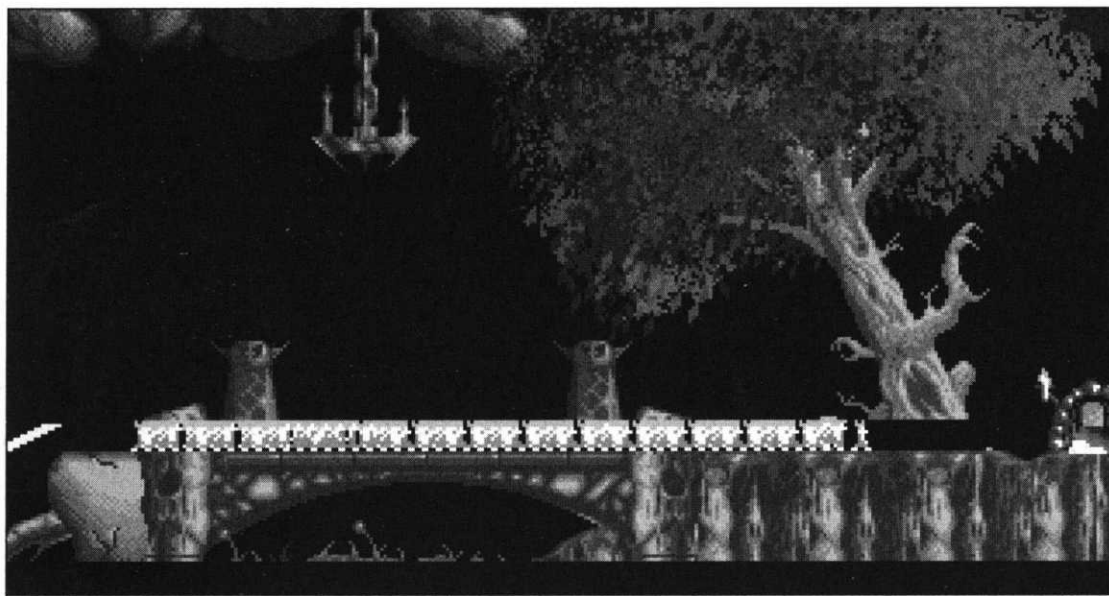
Zugangscode: GINNMDQIP

*Lösung:*

Den ersten Lemming rechts von dem Kreuz über dem Abgrund eine Treppe zur ersten Kette bauen lassen. Den zweiten Lemming vor dem Kreuz und den ersten zurücklaufenden Lemming vor dem Abgrund als Blocker aufstellen.

Den Haken unten an der Kette durchbuddeln und eine Treppe bis zur zweiten Kette bauen. Die zweite Kette mit dem Lemming durchbuddeln und sofort eine Treppe bis zu dem obersten Krater des Steingebildes bauen lassen. Durch den rechten vorstehenden Krater nach unten wühlen und von dort eine Treppe bis zur Steinbrücke bauen. Die Steinsäulen auf der Brücke sowie den Baum durchbuddeln. Nun können Sie es dem rechten Blocker

ermöglichen, den Weg für die anderen Lemmings in die Freiheit frei zu machen:
Sprengung!



Level: 23 - Going up ...

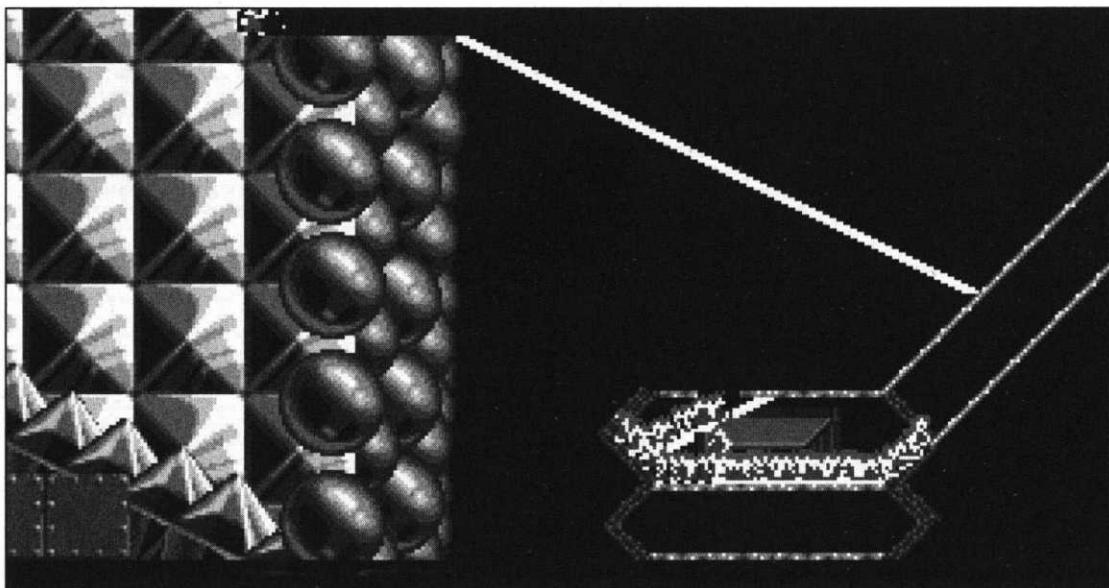
Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 70

Zugangscode: GAKILGOBJT

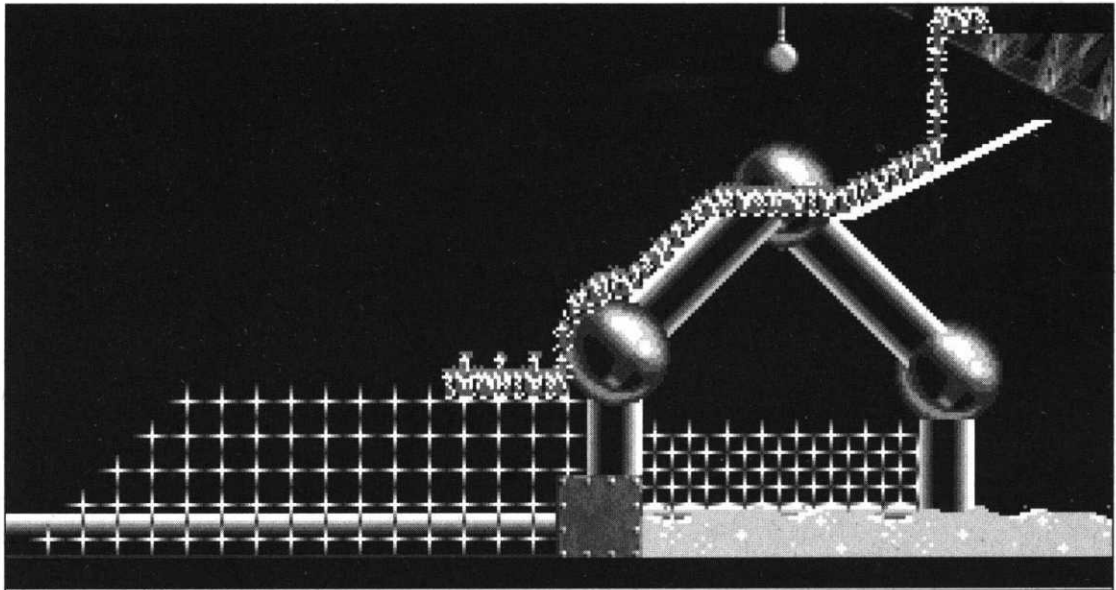
Zu retten: 80%

Zeit: 9 Minuten



Lösung:

Den ersten Lemming, der von der linken Seite des Achtecks nach rechts läuft, eine Treppe von der linken unteren Ecke nach rechts oben bis zur Decke bauen lassen. Am Ende der Treppe, direkt unter der Decke, einen Blocker aufstellen und mit diesem ein Loch in die Decke sprengen. Die Treppe wieder aufbauen und einen der Lemminge hinter dem Treppenbauer die Treppe durchbuddeln lassen. Ein oder mehrere Lemminge laufen jetzt auf der Schräge nach rechts oben und kehren am oberen Bildschirmrand wieder um. Eine Treppe von der Schräge, bei einem normalen 14" Monitor etwa 3 cm vor dem unteren Ende, nach links oben bis unter den Bildrand bauen. Die anderen Lemminge müßten nun immer durch das Loch in der Treppe fallen und am Eingang bleiben. Der Treppenbauer muß sich, oben angekommen, durch das Gestein nach links bis zum Ende buddeln.



Dort geben Sie dem Horizontalbuddler einen Fallschirm, und er schwebt auf die Kugelpyramide. An der obersten Kugel wechselt der Lemming seine Richtung. Sofort eine Treppe nach rechts oben gegen die Schräge bauen lassen, bis der Lemming sich den Kopf stößt und zurückläuft. Nun muß er noch die oberste Kugel der Pyramide durchbuddeln und kann dann zum Ausgang laufen. Schnell noch die Treppe am Eingang reparieren.

Level: 24 - All or Nothing

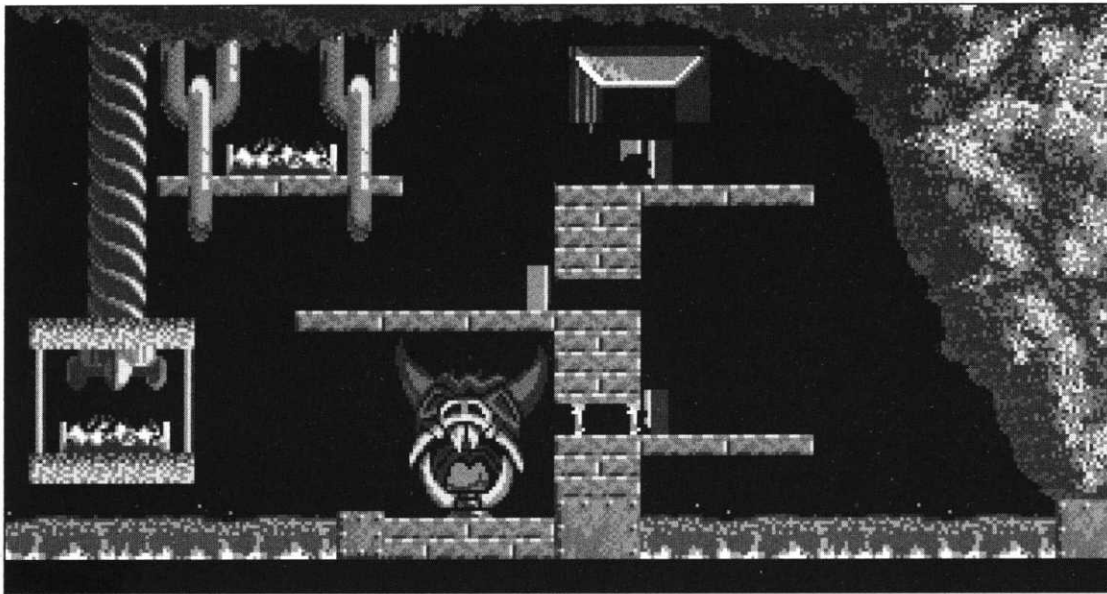
Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 99

Zugangscode: IJHLGMGCJY

Zu retten: 100%

Zeit: 1 Minute

*Lösung:*

Wie der Titel des Levels schon verrät: Hier braucht man vor allem Glück. Aber mit der Pausen-„Zeitlupe“ geht es einigermaßen: In der obersten Spalte nach links, in der mittleren Spalte nach rechts und in der untersten Spalte wieder nach links buddeln lassen. Dieser Level kostet viele Versuche und vor allem Nerven.

Level: 25 - Have a nice day!

Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 1

Zugangscode: NKLFOGADJJ

Zu retten: 90%

Zeit: 5 Minuten

Lösung:

Siehe Rating Tricky, Level 13.

Level: 26 - The Steel Mines of Kessel

Anzahl Lemmings: 80

Fallrate: 50

Zugangscode: HLGMGIOEJP

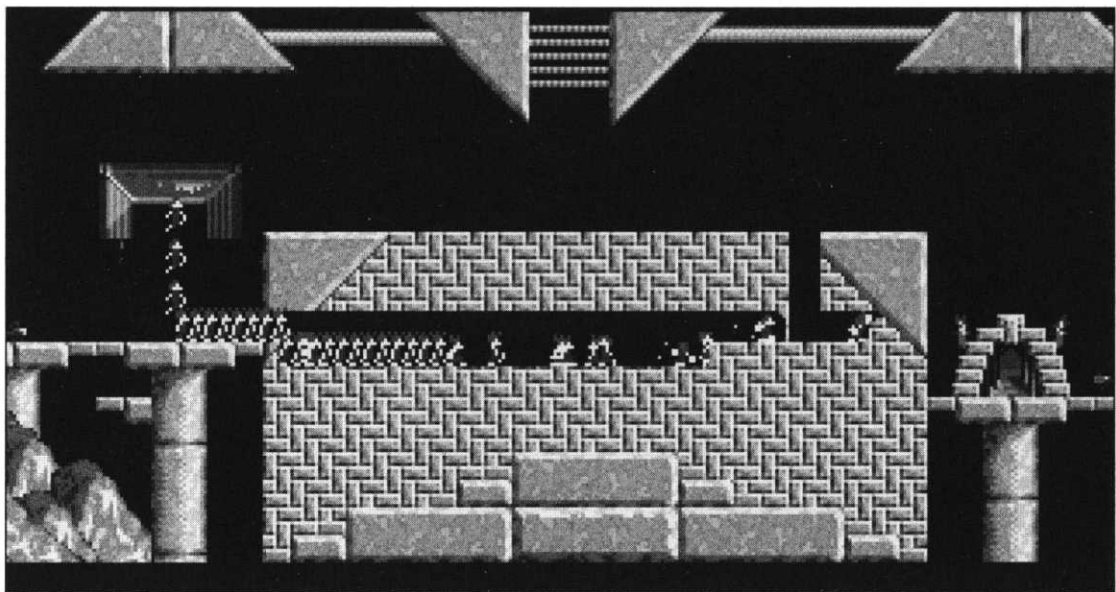
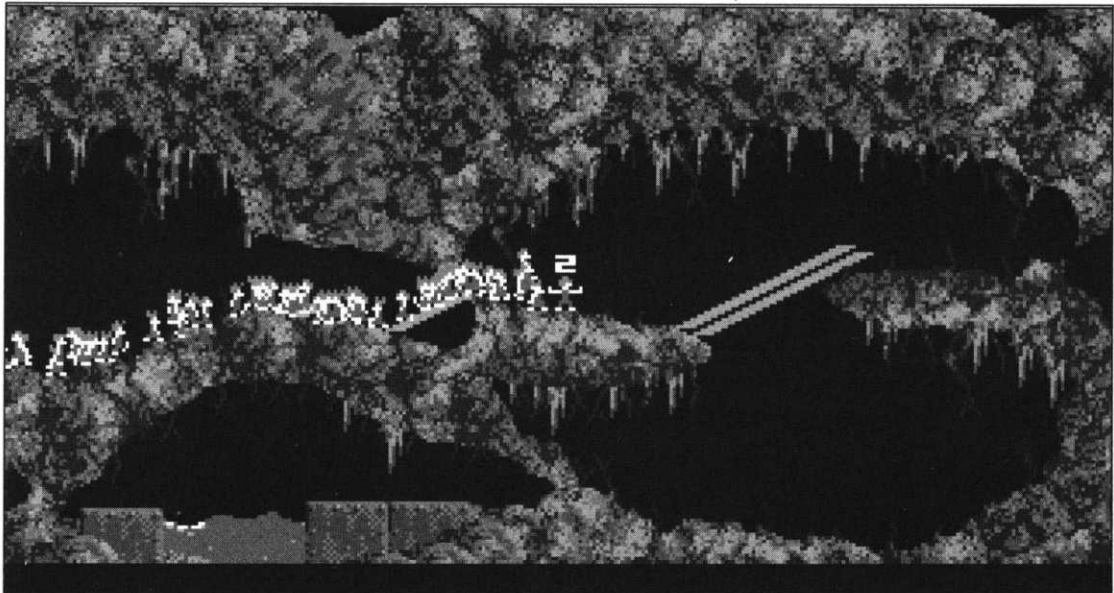
Zu retten: 75%

Zeit: 8 Minuten

Lösung:

Den ersten Felsen, von dem die Lemmings zurücklaufen, durchsprengen. Dabei immer einen Lemming testen lassen, wie weit oder wie hoch er läuft. Wenn die richtige Stelle gefunden ist, den Lemming stoppen und sprengen (8 Sprengungen). Um die richtige Höhe für den Durchgang zu erhalten, mit Treppen arbeiten. Nach dem Durchbruch den dritten

Lemming stoppen und mit zwei Lemmings eine Brücke über den Abgrund bauen. Am zweiten Felshindernis wie beim ersten vorgehen, hier genügt jedoch eine Sprengung. Jetzt noch eine Treppe über die Falle bauen und den Blocker sprengen.



Level: 27 - Just a Minute (Part Two)

Anzahl Lemmings: 50

Zu retten: 100%

Fallrate: 10

Zeit: 1 Minute

Zugangscode: NOIGAKLFJO

Lösung:

Den ersten Lemming horizontal buddeln lassen. Wenn der zweite Lemming vorn am Tunnel beim ersten Lemming ist, müssen beide gleichzeitig nach unten wühlen. Stößt der dritte Lemming zu den beiden Vertikalwühlern, schalten Sie alle drei auf horizontale Buddelei um. Etwa 30 Sekunden vor Ablauf der Zeit Fallrate auf 99 erhöhen. Vor allem das Timing ist hierbei schwierig: Einzelne Lemmings, die sich von der Gruppe trennen, mit Erdarbeiten beschäftigen und von der Gruppe einholen lassen.

Level: 28 - Mind the step ...

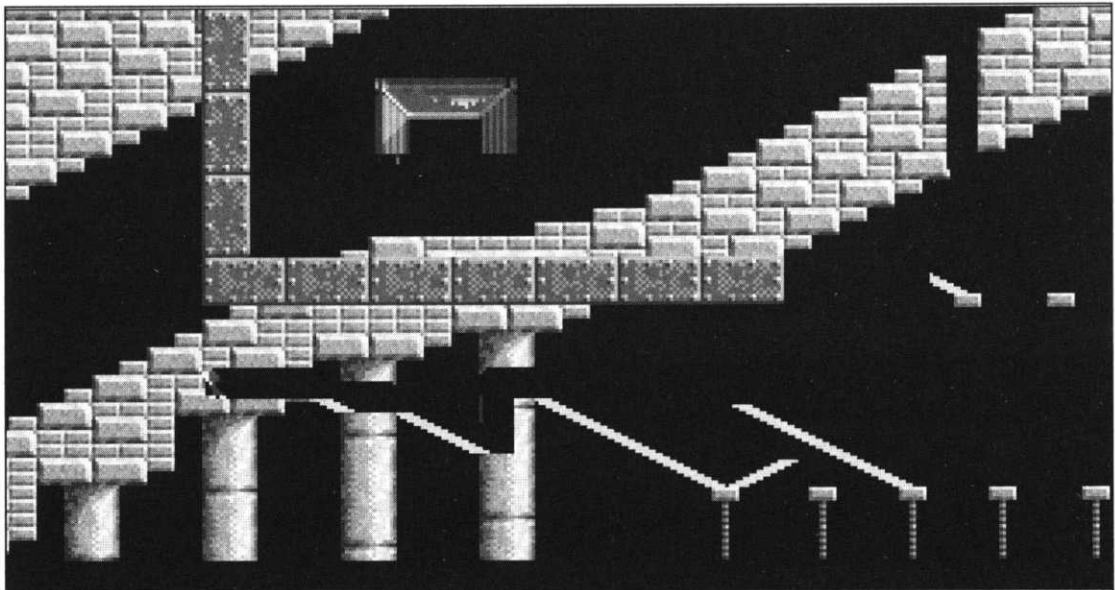
Anzahl Lemmings: 1

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 7 Minuten

Zugangscode: FOGIJOLGJU

*Lösung:*

Den Lemming die Steinstufen steigen lassen und auf dem Rückweg ein Loch so wühlen, daß der Lemming auf den linken einzelnen Stein fällt. Von diesem Stein aus eine Treppe nach links bauen. Wenn sich der Lemming über der dritten Stange von links befindet, ihn die Treppe durchwühlen lassen. Von dieser Stange wieder eine Treppe bis über die äußerste, linke Stange bauen und eventuell durchwühlen lassen. Von der äußersten lin-

ken Stange eine Treppe bis zur Säule bauen. In die Säule erst ein Loch buddeln, wenn der Lemming einen Stein ganz in die Säule gelegt hat. Den Tunnel bis zur Hälfte der Säule wühlen. Ab der Hälfte wieder buddeln und eine Treppe bis zur nächsten Säule bauen. Von dieser Säule eine Treppe zum senkrechten Mauerstück bauen und dieses durchbuddeln. Von den Steinstufen zu der darüberliegenden Schräge eine Treppe bauen, diese sowie die senkrechte Strebe durchbuddeln. Über die Falle eine Treppe bauen und die zweite senkrechte Strebe durchbuddeln.

Level: 29 - Save Me

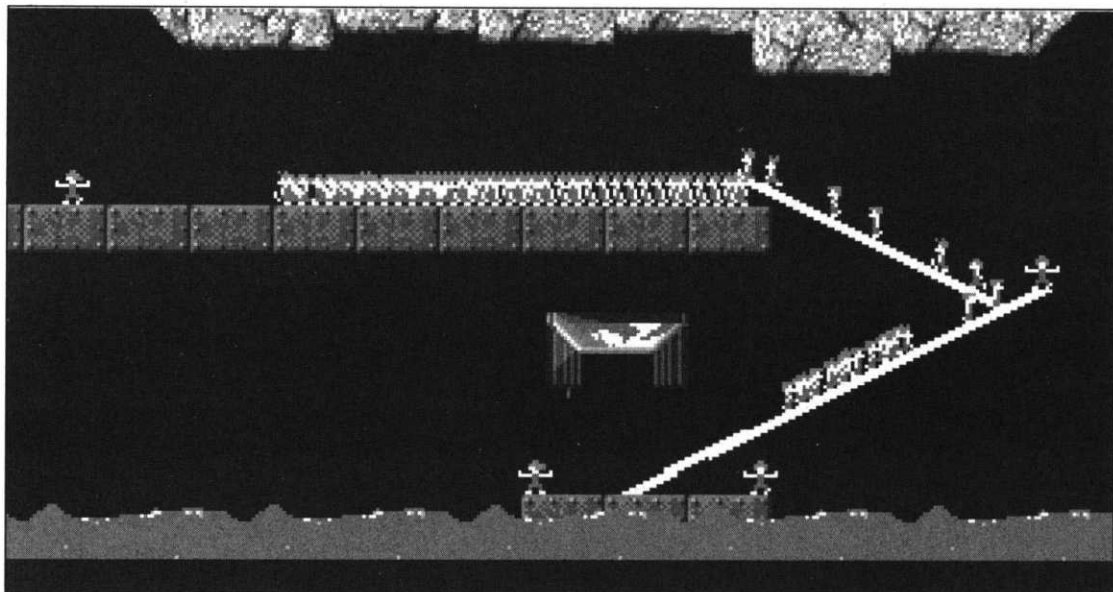
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 80%

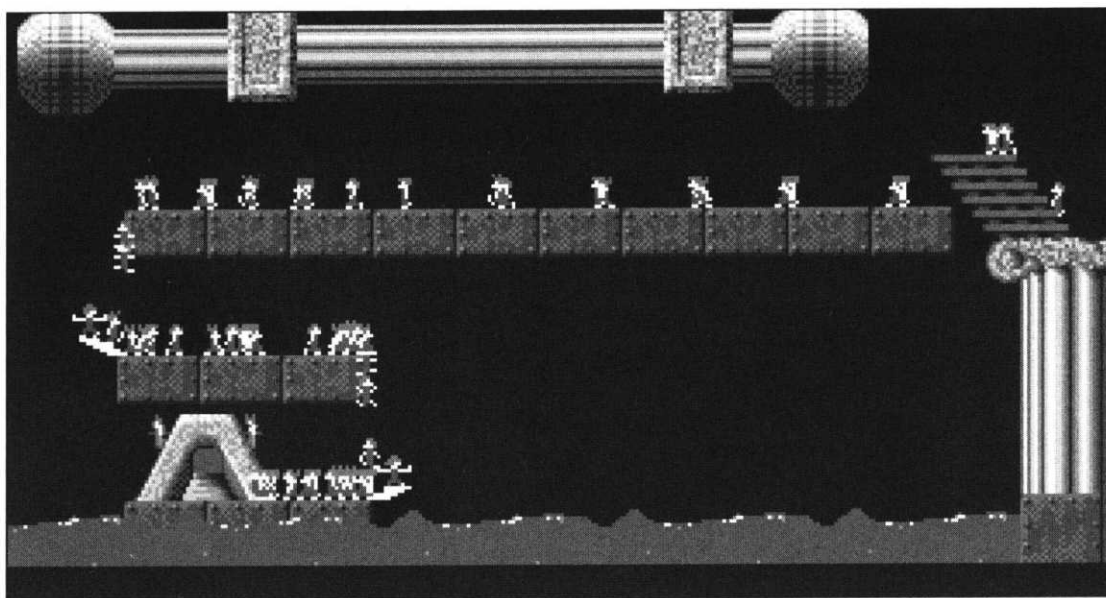
Fallrate: 50

Zeit: 5 Minuten

Zugangscode: MGANOLFHJP

**Lösung:**

Der erste Lemming baut sofort nach dem Fall eine Treppe nach rechts oben. Der zweite Lemming wird rechts und der dritte Lemming links vor dem Wasser als Blocker aufgestellt. Ein Lemming wühlt die Treppe hinter dem Treppenbauer durch, und der Treppenbauer wird nach der fünften Treppenbautetappe auf der letzten Stufe gestoppt. Während des Baus wurde die Geschwindigkeit auf 99 erhöht. Ein Lemming baut nun das Treppenstück unter dem Eingang wieder auf, so daß alle Lemminge über die Treppe gegen den Blocker laufen.



Der letzte Lemming aus dem Pulk baut von der Mitte der obersten Treppe eine neue Treppe nach links zur oberen Ebene. Der erste Lemming baut eine Treppe vom linken Rand der oberen Ebene zur Säule, der zweite wird hinter dem Treppenbauer gestoppt. An der Säule angekommen, durchbuddelt der Treppenbauer die Säule bis zur Hälfte und fängt zu wühlen an, um kurz vor dem unteren Ende wieder zu buddeln. Der vorderste Lemming des Pulks auf der oberen Ebene baut eine Treppe über den Stopper vor der Säule. Der erste Lemming, der über den Stopper hinwegläuft, sollte möglichst einen Abstand zum nächsten haben. Der einzelne, bzw. vorderes, Lemming läuft nun über die Treppen und die Säulen auf die oberste Ebene über dem Ausgang. Wenn dieser Lemming vom linken Rand dieser Ebene auf den linken Rand der unteren Ebene fällt, baut er eine Treppe nach links, um nach ein paar Stufen zu stoppen. Der nächste Lemming wiederholt diesen Vorgang auf der untersten Ebene, auf der sich der Ausgang befindet.

Level: 30 - Rendezvous at the Mountain

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 75%

Fallrate: 20

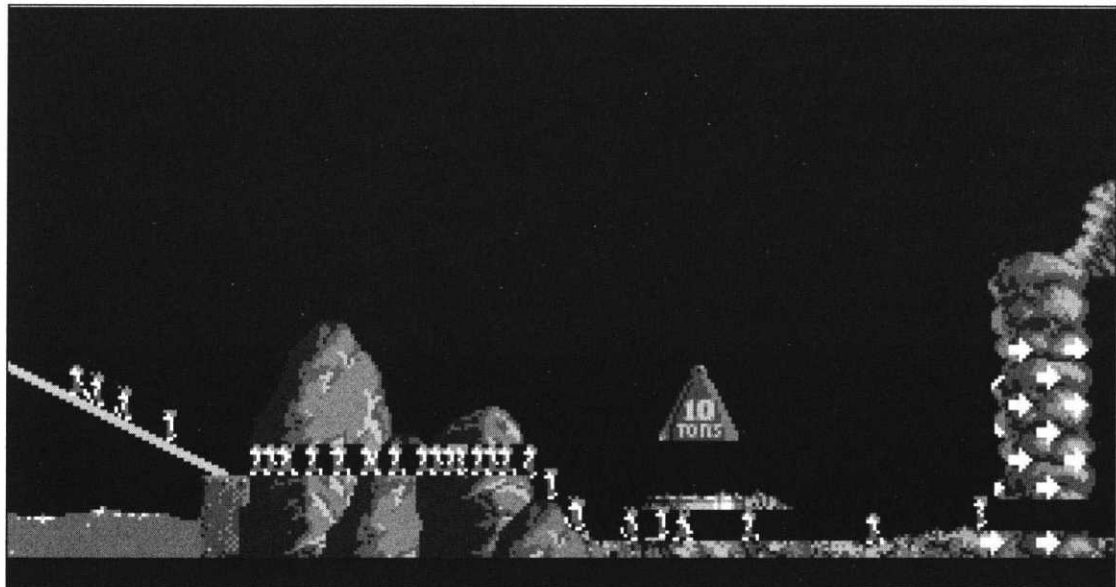
Zeit: 9 Minuten

Zugangscode: GINLNNIIJL

Lösung:

Hier kommen die Lemminge wieder aus zwei Eingängen. Zuerst einen Blocker nach rechts vor den Abgrund stellen. An diesem Eingang kann jetzt nichts mehr passieren. Also zum linken Eingang: Der erste Lemming baut eine Treppe über die Falle (unter dem ersten hängenden Felsen). Die Falle können Sie genauer orten, indem Sie einen Lemming opfern und ihn einfach über den Auslöser der Falle herlaufen lassen. Einen Lemming einen Tunnel an höchstmöglicher Stelle durch den Berg buddeln lassen und einen Blocker hin-

ter den Horizontalbuddler aufstellen. Nach dem Buddeln eine Treppe vom Tunnelende bis zu der linken Felssäule bauen, das Schild durchbuddeln und eine Treppe bis zum Ausgang mauern.



Während des Treppenbaus den Blocker im Tunnel sprengen. Nun können Sie sich um den rechten Eingang kümmern: Eine Treppe von der zweiten Felserhöhung bis zum Steinbogen bauen und wieder hinter dem Treppenbauer einen Blocker plazieren. Dem Treppenbauer einen Fallschirm geben und zum Klettern anklicken. Wenn der Treppenbauer oben auf dem Steinbogen ist, können Sie den Blocker auf der Treppe sprengen. Hinter dem Steinbogen buddelt sich der Lemming durch das Schild und unter der Falle durch. Hinter dem zweiten Steinfelsen bauen Sie eine Treppe vom Eisenblock über das Wasser bis zu der Felssäule. Der Lemming läuft nun wieder zurück. Durch die beiden Steinfelsen buddelt er sich nun nach rechts durch. Die linke Säule des Steinbogens nach links durchbuddeln, aber die rechte Säule stehen lassen, damit der Lemming wieder Richtung Ausgang zurückläuft. Hinter der zuletzt gebauten Treppe bauen Sie jetzt noch eine Treppe von der Steinsäule über die kleine Pyramide bis zum Felsvorsprung rechts vom Ausgang. Während der Lemming die Treppe baut, wird die rechte Säule des Steinbogens von einem anderen Lemming durchbuddelt.

Kapitel 6: Tame

Die Tame-Level sind im wahrsten Sinne des Wortes "zahn". Weder sind die Hürden hoch gesetzt (man muß immer nur 50% der Lemminge retten, um weiterzukommen), noch wird die Zeit knapp. Also setzt man alles daran, nicht nur die Hälfte, sondern möglichst viele Lemminge zu retten. Dazu braucht man in aller Regel nur einige Tricks. Laufen beispielsweise Lemminge in die falsche Richtung, läßt man sie einfach eine Treppe gegen eine Decke errichten. Sie drehen sich wieder um, wenn sie gegen die Decke stoßen.

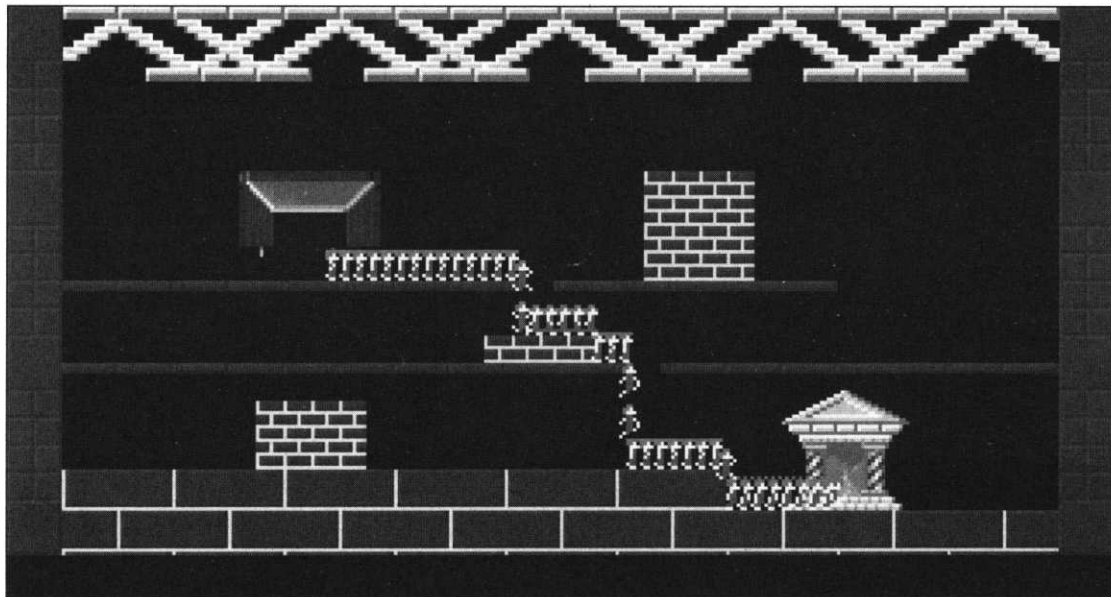
Level: 1 - Down and out lemmings

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten



Lösung:

Auf der ersten Ebene wühlt der erste Lemming sofort ein Loch vor der rechten Mauer. Auf der zweiten Ebene wühlt er ein weiteres ein Loch über dem Ausgang. Jetzt wird noch die Geschwindigkeit auf 99 erhöht.

Level: 2 - Rent-a-lemming

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: IHRTDLCCAR

Lösung:

Der erste Lemming durchbuddelt die zweite, dritte und vierte Säule. Dann erhöht man die Geschwindigkeit auf 99.

Level: 3 - Undercover lemming

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LRTDLCADAO

Lösung:

Der zweite Steinberg und die beiden Eissäulen werden vom ersten Lemming durchbuddelt. Anschließend wird wieder die Geschwindigkeit auf 99 erhöht.

Level: 4 - Downward mobile lemmings

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: RTDLCILEAH

Lösung:

Sofort nach dem Fallen wühlt der erste Lemming ein Loch. Etwas links vom ersten Loch wühlt er sich auch durch die unterste Kugelreihe. Danach beschleunigt man das Spiel wieder auf die maximale Geschwindigkeit.

Level: 5 - Snuggle up to a lemming

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: VLLBAITFAI

Lösung:

Die erste und zweite Ebene müssen wieder vom ersten Lemming durchwühlt werden. Dabei dürfen die beiden Löcher nicht unmittelbar untereinander liegen. Vielmehr ordnet man sie leicht versetzt an, damit die anderen Lemminge nicht in den Tod stürzen. Die dritte Ebene wird danach von einem Lemming äußerst links nach unten durchwühlt. Jetzt muß nur noch die Steinsäule durchbuddelt werden. Wenn jetzt die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht wird, wird das Spielende schneller erreicht.

Level: 6 - Intsy-wintsy ... lemming?

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: DLCIHVTGAJ

Lösung:

Nachdem die erste Ebene durchwühlt ist, läßt man auf der untersten Ebene die Säule rechts durchbuddeln und erhöht dann die Geschwindigkeit auf 99.

Level: 7 - Who's that lemming?

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LCALVTDHAG

Lösung:

Der erste Lemming buddelt sich durch den Berg. Unmittelbar hinter ihm wird ein Blocker aufgestellt, damit die anderen Lemminge den Buddler nicht stören. Den ersten Lemming, der wieder nach links läuft, macht man links unter der Eingangsfalltür ebenfalls zu einem Blocker. Dann wird die Geschwindigkeit auf 99 erhöht. Hat der Buddler sich einen Tunnel durch den Berg gebuddelt, wandert er über den ersten Schneehuckel und beginnt auf der rechten Seite des zweiten Schneehuckels eine Treppe zum Absatz, auf dem sich der Ausgang befindet, zu bauen. Zum Schluß muß noch der Blocker rechts gesprengt werden.

Level: 8 - Dangerzone

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: CILTDLIAN

Lösung:

Der erste Lemming muß sich durch die erste und, rechts vom ersten Loch, durch die zweite Ebene wühlen. Dann kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Level: 9 - And now this...

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: CAHRUDLJAR

Lösung:

Sobald der erste Lemming nach links läuft, läßt man ihn vom rechten Drittel des letzten Steins vor dem Mauerabsatz eine Treppe auf die Mauerkrone bauen. Beim nächsten Mauerabsatz verfährt man genauso und erhöht dann die Geschwindigkeit auf 99.

Level: 10 - New lemmings on the block

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: IHRUDLCKAK

Lösung:

Zunächst buddelt sich der erste Lemming durch den Stein. Hat er tief angefangen, buddelt er einen Tunnel quer durch die Geröllhalde. Ungefähr in der Mitte des Gerölls, das bis zum unteren Bildrand reicht, verwandelt man den Buddler in einen Diagonalgräber, der einen Tunnel schräg nach unten rechts gräbt. Kommt der Buddler nach dem ersten Steinhauken wieder ans Tageslicht, läuft er auf die Geröllhalde. Dann verwandelt man ihn an der höchsten Stelle (während er nach rechts läuft) in einen Wühler und etwa in der Mitte der Geröllhalde in einen Diagonalgräber. In beiden Fällen gelangt er auf die Ausgangsebene. Jetzt braucht nur noch die Geschwindigkeit auf 99 erhöht zu werden.

Level: 11 - With compliments

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LRUDLCALAH

Lösung:

Kurz nach dem Fallen läßt man den ersten Lemming durch den Eisberg bis zur unteren Ebene graben. Dort buddelt er sich durch den hochragenden Eiszapfen. Danach wird die Geschwindigkeit auf 99 erhöht.

Level: 12 - Citizen lemming

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: RUDLCILMAQ

Lösung:

Der erste Lemming buddelt sich rechts durch das erste und das zweite senkrechte Rohr. Dann wühlt er sich kurz vor dem Rohrknie zum darunterliegenden Rohr durch. Jetzt kann man die Geschwindigkeit auf 99 erhöhen. Wenn man alle Lemminge retten will und einige auf dem unteren Rohr nach links laufen, bedient man sich eines Tricks: Man macht die nach links laufenden Lemminge zu Brückenbauern, die beim Errichten der Treppe mit dem Kopf anstoßen und sich deshalb wieder nach rechts umdrehen.

Level: 13 - Thunder-lemmings are go

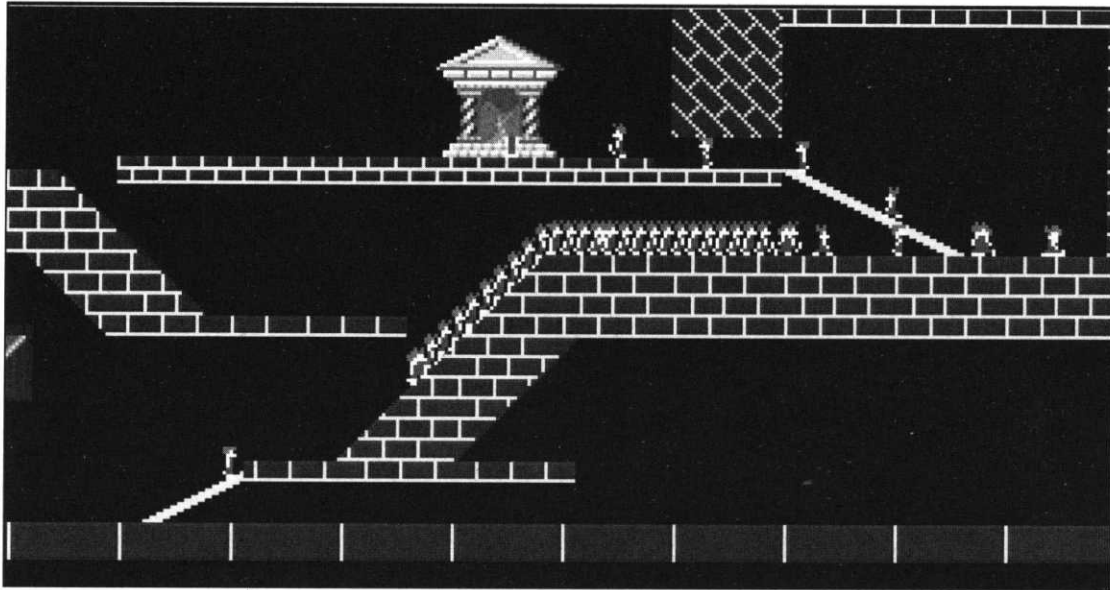
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: UDLCAHVNAJ

**Lösung:**

Mit den ersten Lemmingen wird eine Treppe zum oberen Absatz gebaut, so daß kein Lemming auf der unteren Ebene nach rechts weiterlaufen kann. Oben rechts im Mauerviereck wird dann eine Treppe nach links oben bis zur Mauer errichtet. Durch diese Mauer buddelt ein Lemming einen Tunnel, durch den alle Lemminge den Ausgang erreichen. Jetzt kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Level: 14 - Get a little extra help

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: DLCIHVUOAS

Lösung:

Die Lemminge laufen von der ersten zur zweiten, und von der zweiten zur dritten Insel. Von dort wird eine Treppe nach rechts über den Abgrund gebaut. Dann buddelt ein Horizontalbuddler sich durch die beiden Felssäulen links vor dem Ausgang. Zum Schluß, wie immer, die Fallgeschwindigkeit auf das Maximum erhöhen.

Level: 15 - Not just a pretty lemming

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LCALVUDPAP

Lösung:

Der Felsen rechts vom Eingang wird vom ersten Lemming durchbuddelt. Die Lemminge wandern dann durch den Eistunnel. Direkt unter den ersten von oben hängenden Eiszapfen steht eine abgebrochene Eissäule. Vom letzten Huckel davor baut der erste dort ankommende Lemming eine Treppe bis zur Eissäule.

Level: 16 - Gone with the lemming

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: CILVUDLQAI

Lösung:

Der erste Laufsteg wird vom ersten Lemming durchwühlt. Unten gräbt sich dann ein Lemming etwas rechts davon nach rechts unten durch das Ballgebirge. Sobald er den Ausgang erreicht hat, kann die Fallgeschwindigkeit bis auf 99 beschleunigt werden.

Level: 17 - Honey, I saved the lemmings

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: CAHRTFLBBL

Lösung:

Den ersten Lemming läßt man die beiden Treppen jeweils am unteren rechten Ende durchwühlen. Anschließend erhöht man die Geschwindigkeit auf 99.

Level: 18 - Lemmings for president

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: IHRTFLCCBE

Lösung:

Ein Lemming muß nach links jede der drei Steinmauern durchbuddeln.

Level: 19 - Lemming production presents

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LRTFLCADBR

Lösung:

Auch dieses Level ist nicht schwierig. Jede Eisstrebe muß entweder durchwühlt, durchgraben oder durchbuddelt werden. Dabei muß man nur darauf achten, daß man nicht direkt unter dem Eingang oder direkt unter dem Loch, das gerade erzeugt wurde, wieder anfängt. Außerdem muß das Loch durch die letzte Eisstrebe links vom Ausgang liegen, wenn die Lemminge auf der Ebene über dem Ausgang von links nach rechts laufen. Andernfalls muß es rechts vom Ausgang liegen.

Level: 20 - Custom built for lemmings

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: RTFLCILEBK

Lösung:

Der erste Lemming läuft über die hohe Spitze des Flechtwerks bis zum senkrechten Rohr, das er durchbuddelt. Er fällt etwas nach unten, überquert die zweite Spitze und fängt sofort an, eine Treppe zu bauen. Will man alle Lemminge retten, läßt man die, welche beim Treppenbauer ankommen, bevor die Treppe fertig ist, ebenfalls Treppen bauen. Um das Spiel schneller abzuschließen, kann jetzt wieder die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Kapitel 7 : Crazy

Tame diene eher der Entspannung. Mit Crazy geht das Spiel erst richtig los. Auch wenn man die Lösung kennt, kann man immer noch dabei verrückt werden. Einige Level erfordern eine sehr schnelle Reaktion, andere eine grausam präzise Positionierung, wieder andere bieten kaum genügend Zeit. In jedem Fall sollte man sich vorher noch einmal mit den Möglichkeiten beschäftigen, wie mit Maus und Tastatur gleichzeitig gearbeitet werden kann. Eine Taste wird ungeheuer wichtig: **F11** - Pause. Bei einigen Level sollte ein Finger immer auf dieser Taste liegen.

Level 1 - Quote: "That's a good level!"

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 96%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: TFLCAHVFBD

Lösung:

Den ersten Lemming läßt man rechts die Säule hochklettern. Der nächste wandert gegen die Säule, dreht sich um und wird links vom Eingang in einen Blocker verwandelt. Er schützt die anderen Lemminge davor, in das aufgewühlte Schlammwasser zu stürzen. Der Kletterer ist mittlerweile oben angelangt und wühlt sich jetzt durch die drei obersten Querstreben. Auf der vierten Querstrebe läßt man ihn zunächst rechts gegen die Wand laufen. Erst wenn er wieder links über dem Ausgang ist, wühlt er auch die vierte Querstrebe durch. Jetzt fällt er links neben dem Ausgang herunter und läuft weiter nach links bis zur Säule. Dort macht man ihn zu einem Blocker und sprengt ihn. Dabei entsteht ein Loch in der Säule, durch das die anderen Lemminge sicher den Ausgang erreichen.

Level 2 - Dolly dimple

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 99

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: FLCIHTTGBK

Lösung:

Der erste Lemming wandert nach links und wird zum Kletterer. Er erklettert die Säule und wird, erst wenn er ganz links auf der Säule ist, zum Vertikalwühler. Hier muß man ihn so steuern, daß er nicht die gesamte Säule abwühlt, sondern ein schmaler Grat stehen bleibt, sonst stürzen die übrigen Lemminge ab. Sobald die Säule heruntergewühlt ist, fällt der erste Lemming auf die untere Ebene und wandert nach links. Wenn er in der letzten dreieckigen Vertiefung rechts vor der Ausgangsplattform ist, beginnt er eine Treppe

zu bauen. Hat man richtig gesteuert, hört er fast sofort wieder auf und dreht sich nach rechts um. Etwa auf der zweiten Steinspitze läßt man ihn wieder beginnen, eine Treppe zu errichten. Solange er nicht an die Unterseite der Eingangsebene stößt, läßt man ihn die Treppe weiterbauen. Dann nämlich dreht er sich erst wieder nach links um und läuft die Treppe hinunter. Ungefähr in der Mitte der Treppe wird er wieder zum Treppenbauer und baut eine Treppe, die etwas über den Rest der Säule nach links hinausragt. Zum Schluß läßt man noch einen Lemming die Eingangsebene hinunterwühlen, während er nach links läuft, kurz bevor er gegen die teilweise heruntergewühlte Säule stößt. Alle Lemminge überstehen jetzt den durch die Treppe unterbrochenen Fall und wandern sicher zum Ausgang.

Level 3 - Many lemmings make level work

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 96%

Fallrate: 80

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LCALVTFHBJ

Lösung:

In diesem Level kommt es auf das richtige Timing an. Der erste Lemming wird mitten über der sechsten Steinplatte von links zur wandernden Bombe. Er explodiert gerade so rechtzeitig, daß ein Teil der Plattform zerstört wird und der zweite Lemming nicht mehr zu tief fällt. Aber auch der zweite Lemming muß sein Leben lassen, um die anderen zu retten. Auf der zwanzigsten Stufe von unten wird er zur wandernden Bombe. Danach kann man getrost die Geschwindigkeit auf 99 erhöhen.

Level 4 - Lemming express

Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 99

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: CKLTTGNIBF

Lösung:

Zunächst läßt man den ersten Lemming notfalls im Zickzack eine Treppe durch die Lücke oben ganz außen rechts bauen. Dabei muß man darauf achten, daß der Lemming nach rechts läuft, wenn er auf die obere Ebene gelangt. Währenddessen braucht man sich um die anderen Lemminge nicht zu kümmern. Sie setzen unbeirrt ihren Weg fort. Den ersten Lemming versieht man jetzt noch mit einem Fallschirm. Er fällt auf die unterste Ebene. Von dort baut er eine Treppe zum Ausgang. Damit ist er gerade fertig, wenn die anderen Lemminge die Treppe erreichen und jetzt auch zum Ausgang laufen können.

Level 5 - 24hour lemathon

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: CCHRUGNBJJ

Lösung:

Die ersten Lemminge müssen eine Treppe über den tiefen Graben bauen, so daß kein Lemming in diesen Graben fällt. Den ersten Lemming, der in den zweiten Graben läuft, läßt man sofort eine Treppe nach rechts oben bauen. Vorläufig darf er aber die Treppe nicht vollenden (nur einmal anklicken). Jetzt wird die Geschwindigkeit auf 99 erhöht. Sobald der letzte Lemming den linken Rand der flachen Grube erreicht hat, wird er zum Brückenbauer, der eine Treppe bis über den rechten Rand der flachen Grube baut. Nötigenfalls macht man ihn über dem rechten Rand zum Wühler, damit er die selbsterrichtete Treppe nach unten durchwühlt und auf den rechten Rand fällt. Von dort baut er eine Treppe zum Ausgang. Jetzt braucht nur noch ein Lemming die Treppe in der Grube bis zum rechten Rand zu vollenden. Dann können alle Lemminge den Ausgang sicher erreichen.

Level 6 - The stock

Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: KHRUGNCKBS

Lösung:

Noch während des Fallens verwandelt man den ersten Lemming in einen Kletterer. Er erklettert die Metallplatte rechts und beginnt am rechten Rand der Metallplatte, eine Treppe zur Eissäule zu bauen. Den zweiten Lemming läßt man eine Treppe nach rechts zur Oberkante der Metallplatte bauen. Der dritte Lemming wird ebenfalls in einen Kletterer verwandelt. Gerade wenn der dritte Lemming den ersten erreicht, hat dieser die Treppe fertiggestellt und läuft zurück nach links. Der dritte Lemming erklettert die Säule. Oben wird er eine Idee rechts von der Spitze zum Vertikalwühler und wühlt die rechte Hälfte der Säule ab. Er wird wieder zum Treppenbauer, wenn er die rechte Seite der Eissäule bis auf die Höhe der zweiten Niete in der Metallplatte unter dem Durchbruch der rechten Metallplattensäule abgewühlt hat. Jetzt erreicht der erste Kletterer die Säule und erklettert sie. Oben angekommen wird er sofort zum Vertikalwühler und wühlt die linke Hälfte der Säule ab. Der Lemming auf der rechten Seite erreicht den Durchbruch durch die Metallplattensäule, läuft auf der Metallplatte und beginnt, am rechten Rand eine Treppe bis zum Ausgang zu bauen. Sobald die anderen Lemminge über den Vertikalwühler hin zum Ausgang laufen, verwandelt man den Vertikalwühler in einen Treppenbauer, damit er aufhört zu wühlen. Jetzt können alle Lemminge sicher den Ausgang erreichen.

Level 7 - And now the end is near

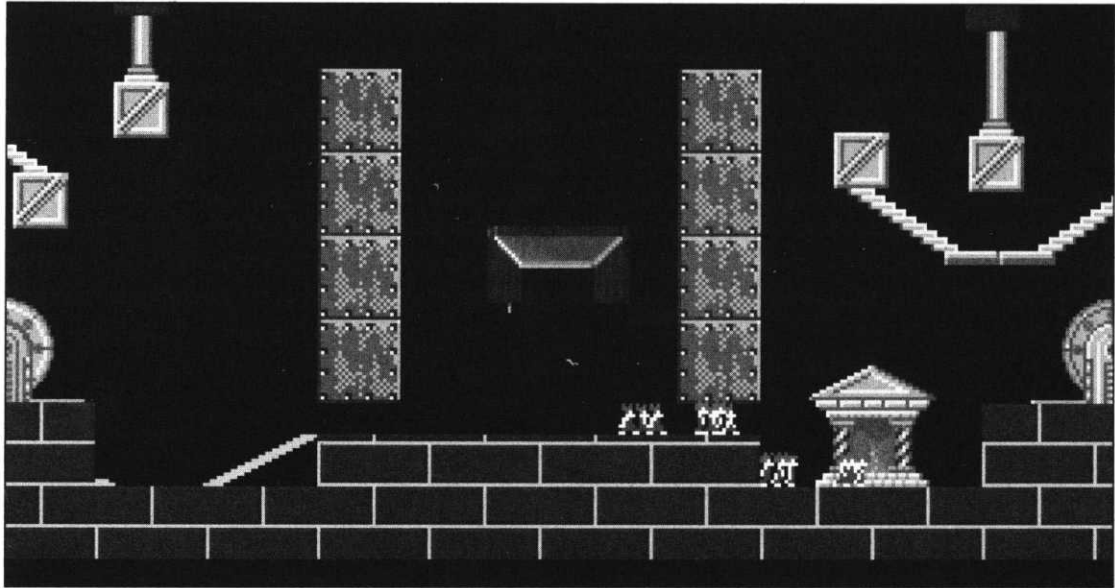
Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 1

Zugangscode: LRUGNCCLBP

Zu retten: 100%

Zeit: 3 Minuten

**Lösung:**

Zunächst wartet man, bis der erste Lemming nach links läuft. Er wird zum Athleten, d.h. er wird zum Kletterer und zum Fallschirmspringer gemacht. Jetzt kann man schon die Geschwindigkeit auf 99 erhöhen. Nachdem der einzelne Lemming mit seinem Fallschirm gelandet ist, muß er eine kleine Treppe kurz vor der linken Mauer gegen diese bauen, damit er dagegen stößt und zurückläuft. Von der Mitte der Grube aus baut er eine Treppe nach rechts gegen die Mauer. Wenn er dagegen stößt, beginnt er, einen Tunnel zum Ausgang zu buddeln. Hat man die Treppe an der richtigen Stelle begonnen, fallen die anderen Lemminge in diesen Tunnel und können nun auch den Ausgang erreichen.

Level 8 - Keep on trucking

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 1

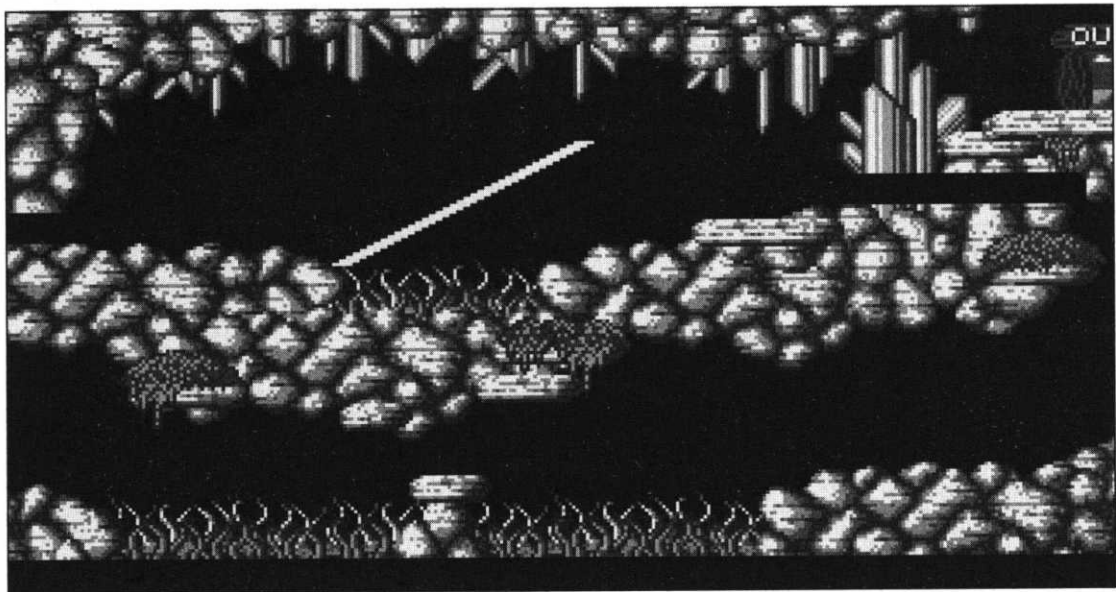
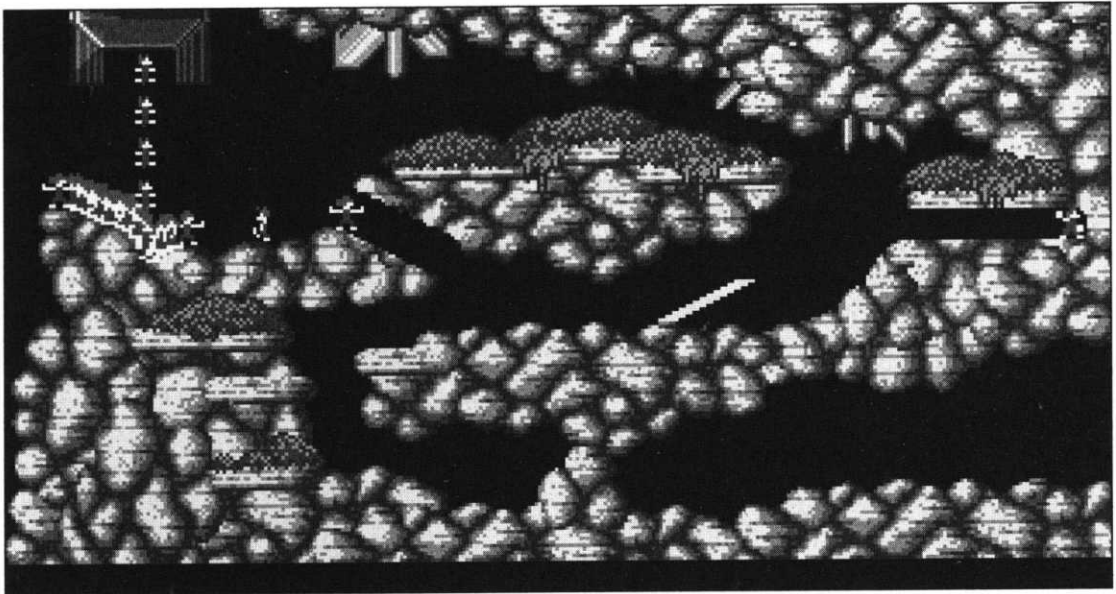
Zugangscode: RUGNCKLMBI

Zu retten: 93%

Zeit: 4 Minuten

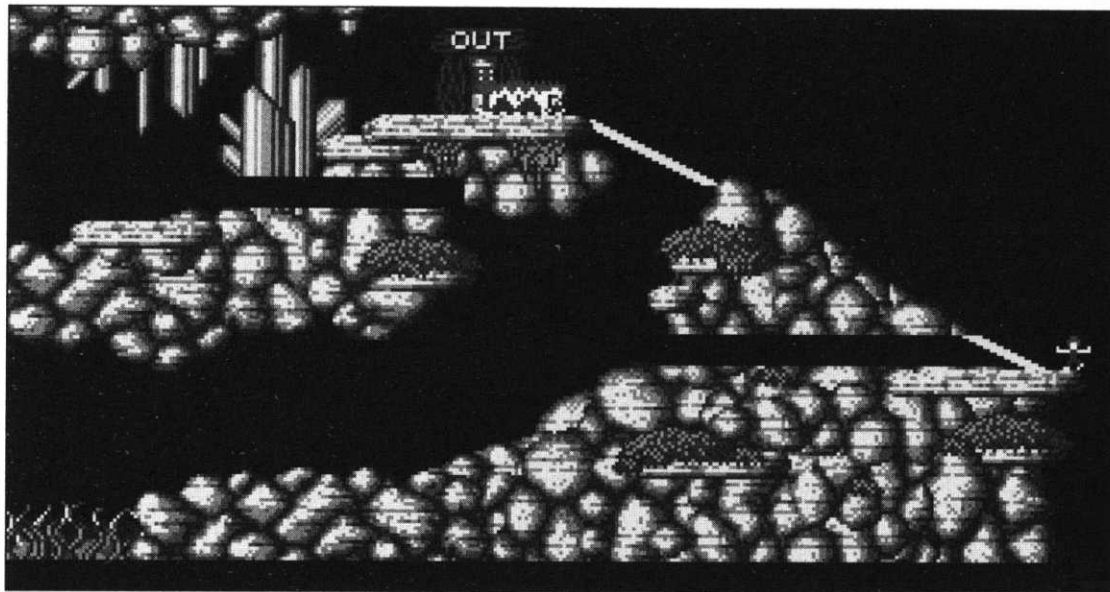
Lösung:

Den ersten Lemming läßt man erst einmal laufen. Den zweiten und den dritten Lemming macht man rechts und links von der Falllinie zu Blockern. Der erste Lemming wird rechts an der höchsten Stelle, die er erreicht, zum Horizontalbuddler und buddelt einen Tunnel.



Am Ende des Tunnels fällt er auf die Ebene darunter und läuft weiter nach rechts. Fast auf der Höhe des ersten Tunnels, ungefähr unter des Bewuchses, wird er wieder zum Horizontalbuddler und durchwühlt die Geröllwand zur Nachbarhöhle. Dort läuft er weiter nach rechts bis kurz vor der Grube mit den hin- und herschwingenden Pflanzen. Er baut eine Treppe über diese Gefahr. Rechts davon fällt er wieder auf die Geröllebene und beginnt zwischen dem zweiten und dritten Felsen rechts von der Grube wieder damit, eine Treppe zu errichten. Diese Treppe führt er bis zum grünen "Kaktus"-Kristall.

Er wartet nicht, bis die Treppe fertig ist. Vielmehr wird er zum Horizontalbuddler, sobald er über einer der Querwüchse des Kaktus ist.



Sobald er den Kaktus durchbuddelt hat, muß er noch eine Treppe zum Ausgang bauen. Danach braucht nur noch der Blocker auf der rechten Seite der Eingangsfalltür gesprengt zu werden.

Level 9 - On the antarctic coast

Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 50

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: UGNCCHTNBP

Lösung:

Noch während des Fallens wird der erste Lemming in einen Kletterer verwandelt. Er wandert nach rechts und klettert über die Eisspitze. Der zweite Lemming stößt gegen die Eisspitze, läuft wieder nach links und wird zum Diagonalgräber, nachdem er den tiefsten Punkt durchquert hat. Er schwingt die Spitzhacke zwei- bis dreimal, bis das Loch so tief ist, daß die anderen Lemminge nicht mehr weiter nach links laufen können. Dann wird er in einen Treppenbauer verwandelt, damit er zu graben aufhört. Jetzt kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 beschleunigt werden. Wenig später erreicht der erste Lemming rechts die Schneeballensäule, die er horizontal durchbuddelt. Hinter der Säule läuft er etwas abwärts und wird am tiefsten Punkt wieder zum Horizontalbuddler, um einen Tunnel unter der Falle (Eiskristall am tiefsten Punkt des von oben herunterhängenden Schneeballengebirges) hindurchzubuddeln. Dabei kommt er mit seinen Armen zweimal ans Tageslicht, einmal direkt unter der Falle und etwas rechts davon. Beim zweiten Mal macht

man ihn zum Treppenbauer. Wenn der richtige Moment abgewartet wurde, klettert er den Schneeballenaufstieg hinauf. Dort, wo die Wand zur rechten Höhle am dünnsten ist, wird er wieder zum Horizontalbuddler. Gleichzeitig läßt man einen nach rechts laufenden Lemming aus der übrigen Gruppe die Eissäule durchbuddeln. Hat der einzelne Lemming sich in die rechte Höhle durchgebuddelt, läuft er weiter nach rechts. Er muß jetzt nur noch die Wand zum Ausgang durchbuddeln.

Wenn der einzelne Lemming nach dem Tunnelbuddeln unter der Falle und dem anschließenden Treppebauen nach links zurückläuft, ist noch nicht alles verloren. Er überklettert wieder die Eissäule, läuft bis in die gegrabene Grube, dreht um und überklettert die Eissäule. Jetzt muß einer der Lemminge aus der Gruppe die Eissäule nach rechts durchbuddeln, wenn der einzelne Lemming die Hälfte der Strecke zwischen Eissäule und Schneeballensäule zurückgelegt hat. Der einzelne Lemming erledigt nun die oben beschriebenen Aufgaben. Auch so werden alle Lemminge gerettet. Allerdings könnte die Zeit knapp werden.

Level 10 - Rocky VI

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 1

Zugangscode: GNCKHVUOBK

Zu retten: 98%

Zeit: 3 Minuten

Lösung:

Als Fallschirmspringer erreicht der erste Lemming die unterste Ebene. Der zweite Lemming beginnt sofort nach dem Fall von dem Eingang eine Treppe über die Lücke im Bewuchs zu bauen. Unten läuft der erste Lemming gegen die rechte Felsenwand und dreht nach links. In der Mitte unter dem Felsenüberhang verbirgt sich auf dieser Ebene eine Falle in Form einer kleinen grünen Schlingpflanze. Über diese Falle baut der erste Lemming eine Treppe. Oben laufen die Lemminge jetzt nach links auf die grünen Kristalle zu. Auf dem letzten Grashuckel vor den Kristallspitzen beginnt ein Lemming eine Treppe zu diesen Kristallspitzen zu bauen. Der Lemming unten wird zum Kletterer gemacht. Oben muß man, je nachdem welcher Lemming zuerst an der richtigen Stelle ist, den ersten Lemming, der über die Kristallspitzen läuft und den linken Rand erreicht, zum Treppenbauer machen und eine Treppe zum Pfeilberg errichten lassen. Der zweite Lemming, der über die Kristallspitzen läuft, wird links von der ersten Spitze zum Blocker. Der einzelne Lemming ist inzwischen die Metallplattenwand links hochgeklettert, läuft gegen die beiden Findlinge, dreht um und beginnt an der rechten Ecke der Metallplatte eine Treppe zum freischwebenden Felsen zu bauen. Er fällt von dieser Treppe auf den freischwebenden Felsen und beginnt im rechten Drittel des Felsens mit dem Bau einer Treppe zum Pfeilfelsen. Dort angekommen (nachdem die Lücke geschlossen ist, läßt man noch eine Treppenstufe legen), buddelt er einen Tunnel durch den Pfeilfelsen zur rechten Seite. Jetzt kann man den Blocker in den grünen Kristallen sprengen und die Fallgeschwindigkeit auf Maximum bringen. Sobald der Tunnel durch den Pfeilfelsen fertig ist, laufen die Lemminge nach links durch den Pfeilfelsen auf die Metallplattensäule.

Der erste Lemming, der die Metallplatte betritt, baut noch eine Treppe über die beiden Findlinge zum Ausgang.

Level 11 - No problemming

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 10%

Fallrate: 1

Zeit: 1 Minuten

Zugangscode: LCAMUUGPBD

Lösung:

Dieses Level ist relativ einfach zu lösen, aber hinterhältig. Am äußersten rechten Bildrand befindet sich unten ein zweiter Eingang. Sofort zu Spielbeginn fährt man den Cursor nach ganz rechts zu diesem zweiten Ausgang. Der erste Lemming, der aus diesem Eingang fällt, baut eine Treppe nach rechts aus der Grube heraus. Dann erhöht man die Geschwindigkeit auf 99. Alle Lemminge, die aus dem linken Eingang fallen, stürzen in den Tod. Aber allein mit den geretteten Lemmingen aus dem rechten Eingang kann man dieses Level meistern.

Level 12 - Lemming friendly

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 93%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: BIMUUOLQBD

Lösung:

Der erste Lemming läuft zunächst nach rechts, stößt gegen die Säule, läuft nach links und fällt in die Spalte. Sobald er sich wieder nach rechts dreht, beginnt er einen Tunnel horizontal durch das Mauerwerk zu buddeln. Der zweite Lemming blockiert hinter dem Tunnelbauer den Weg für die anderen Lemminge. Jetzt wird die Fallgeschwindigkeit auf 99 hochgefahren. Der Tunnelbuddler erreicht das Ende des Mauerwerks, fällt auf die Plattenebene darunter und läuft nach rechts. An der Säule ist eine schnelle Reaktion erforderlich. Zunächst wird der erste Lemming wieder zum Horizontalbuddler, um die Säule zu durchbuddeln. Nach ein bis zwei Schlägen beginnt er dann eine Treppe über den Abgrund zu bauen. Hier hilft die Pausentaste: Zunächst den ersten Lemming als Buddler anklicken, **[F11]** drücken, mit **[F7]** die Auswahlbox auf Treppenbauer umschalten, das Suchkreuz auf den ersten Lemming positionieren, wieder **[F11]** drücken und sofort den Buddler anklicken, wenn die Säule durchstoßen ist. Hat er die Treppe fertiggestellt, fällt der erste Lemming auf die untere Plattenebene. Vom Ende der zweiten Platte von links baut er eine Treppe gegen die Säule. Wenn er damit fertig ist (wenn die erste Stufe die Säule berührt, wartet man noch eine weitere Stufe ab), buddelt er die Säule durch und baut von der Säule eine Treppe zum Ausgang. Hier empfiehlt sich das gleiche Vorgehen wie oben. Zum Schluß muß nur noch der Blocker gesprengt werden.

Level 13 - It's a trade off

Anzahl Lemmings: 20

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: CAIQTEMBM

Lösung:

Sofort bei seinem Erscheinen macht man den ersten Lemming zum Athleten, d.h. er erhält einen Fallschirm und wird zum Kletterer. Der zweite Lemming wühlt etwas rechts von der Falllinie einen Schacht durch das Mauerwerk nach unten. Nun wird die Fallgeschwindigkeit bis zum Maximum erhöht. Der erste Lemming erklettert die Mauer und läuft oben auf der Mauerkrone nach rechts. In der Mauerkrone läuft ein Schmuckband aus Spitzen und Linien. Über der vierten vollen Spitze von rechts macht man den einzelnen Lemming zum Diagonalgräber, der einen Tunnel nach rechts unten zur rechten Fensterhöhle gräbt. Er fällt in diese Fensterhöhle, läuft zur rechten Wand, erklettert sie, fällt wieder hinunter und läuft nach links. Jetzt wird er wieder zum Diagonalgräber und gräbt sich nach links unten zu dem Tunnel durch. Dort läuft er nach links bis zum Ende, wo er wieder zum Diagonalgräber wird und einen Durchbruch zu den anderen Lemmings schafft. Sobald die anderen Lemmings durch den Durchbruch laufen, verwandelt man den Gräber in einen Treppenbauer, um sein Graben zu stoppen.

Level 14 - Time waits for no lemming

Anzahl Lemmings: 50

Zu retten: 90%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: MISTMMBCCS

Lösung:

Der erste Lemming schützt rechts vom Eingang als Blocker die anderen vor dem Sturz in den Abgrund. Der erste nach links laufende Lemming erklettert die dünne Mauer. Sobald er oben angelangt ist, beginnt er diese dünne Mauer ganz rechts vollständig abzuwühlen. Währenddessen durchbuddelt ein anderer Lemming die dünne Zwischenwand links und dann auch die zweite Zwischenwand am Ende des darüberhängenden Mauerwerks. Jetzt läuft er die Schräge hinauf und wird ganz links vor dem Abgrund zum Blocker. Der folgende Lemming stößt gegen ihn, dreht sich um und beginnt, vom zweiten Stein vor der Schräge aus eine Treppe nach rechts oben zur nächsthöheren Ebene zu errichten. Auf dieser Ebene läuft er nach rechts und beginnt, an der rechten Kante des Mauerwerks eine Treppe zum Ausgang zu bauen. Erst jetzt sollte man die Fallgeschwindigkeit auf 99 bringen.

Level 15 - Worra load of old blocks

Anzahl Lemmings: 50

Zu retten: 88%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: LSVMICADCJ

Lösung:

Die Lemminge laufen alle nach rechts und fallen den rechten Absatz hinunter. Unten fängt der erste auf dem dritten Stein vor den Metallplattenüberhängen an, eine Treppe zu errichten, um die Grube nach rechts abzuschließen. Unter den Metallplattenüberhängen verbergen sich nämlich Fallen. Beim Treppenbau sind zwei bis drei Lemminge nicht zu retten. Sie sind bereits da, bevor der Treppenbauer die Treppe völlig geschlossen hat (eventuell zweimal zum Treppenbauer machen). Der nächste Lemming, der nach links läuft, wird zum Kletterer und klettert den Absatz wieder hinauf. Dieser Block besteht aus Metallplattensäulen und Ziegelsäulen. Über der dritten Ziegelsäule, d. i. die äußerst linke, beginnt der Lemming zu wühlen. Jetzt läßt man einen Lemming in der Grube vom fünften Stein von links eine Treppe nach links zur Absatzkante bauen, vollendet sie aber noch nicht. Der Wühler hat sich inzwischen fast durch die gesamte Ziegelsäule durchge-wühlt. Wenn er unter der dritten Niete der mittleren Platte von oben ist, wird er zum Treppenbauer, legt zwei Stufen und wird wieder zum Wühler. Dadurch entsteht ein kleiner Absatz, auf dem die anderen Lemminge sicher landen können. Nun muß noch ein Lemming aus der Gruppe die Treppe nach links zum Absatz fertigstellen.

Level 16 - Accross the gap

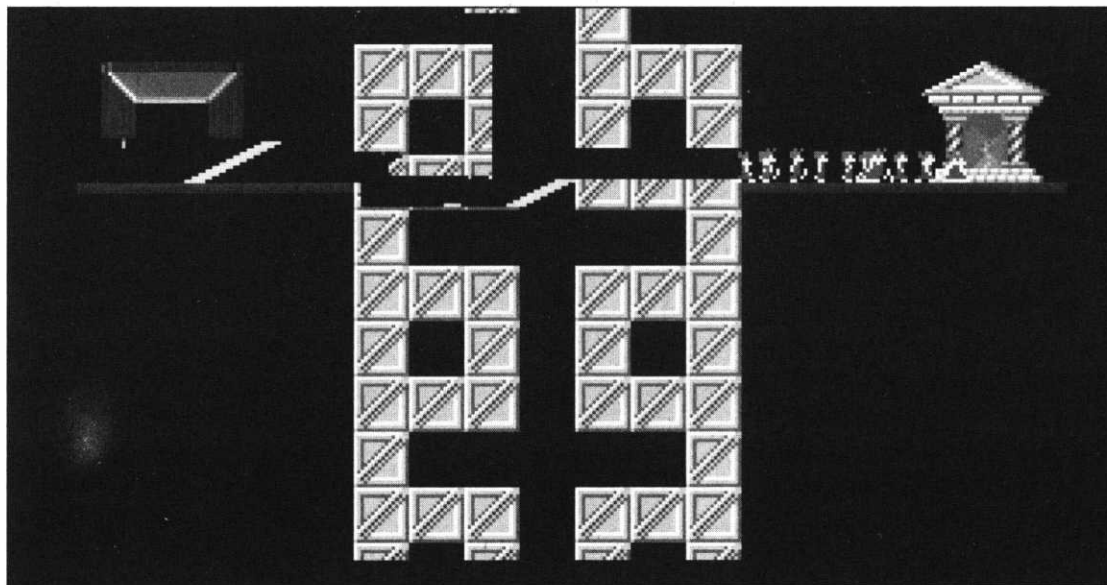
Anzahl Lemminge: 16

Fallrate: 1

Zugangscode: QTEMCILECK

Zu retten: 100%

Zeit: 3 Minuten



Lösung:

Der erste Lemming klettert die Kachelwand rechts hoch. Der zweite Lemming durchbuddelt sie von links nach rechts. Der dritte Lemming wird sofort nach dem Fallen zum Treppenbauer, um den Abstand zu den vorausgehenden zu vergrößern. Jetzt läuft der erste Lemming oben auf der Kachelsäule nach rechts. Als Horizontalbuddler durchbuddelt er die oberste einzelne Kachel. Der zweite Lemming erreicht inzwischen die dünne graue Fuge zwischen den Kacheln. Sofort macht man ihn zum Horizontalbuddler, der einen Tunnel nach rechts buddelt. Sobald er die dritte Kachel von links erreicht, läßt man ihn mit dem Buddeln aufhören, indem man ihn kurz eine Treppe bauen läßt. Der Vertikalwühler von oben erreicht die gleiche Höhe wie die anderen Lemminge und baut jetzt eine Treppe nach rechts über den Abgrund zur zweiten Kachelwand. Sobald er dort anstößt (nachdem die Lücke zwischen Treppe und Kachelwand geschlossen ist, läßt man noch eine Stufe legen), buddelt er einen Tunnel durch die Kachelwand zum Ausgang. Zum Schluß muß noch ein Lemming aus der Gruppe die Wand rechts durchbuddeln.

Level 17 - Digging for victory

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 98%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: TEMCAHWFCF

Lösung:

Etwas rechts vom Eingang durchwühlt der erste Lemming zunächst den ersten und etwas nach rechts versetzt auch den zweiten Steinboden nach unten. Der vorderste Lemming, der nach rechts läuft, wird vor der rechten Wand zum Horizontalbuddler und durchbricht die Wand. Jetzt fallen alle Lemminge nach unten. Der zweite Lemming wird zum Blocker, damit der erste ungestört von der Mitte des vierten Steins des Bodens eine Treppe zur Tonne bauen kann. Nun muß die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht werden. Der einzelne Lemming überquert die Tonne, läuft die Schräge hoch und auf den kleinen Absatz vor dem Wassergraben. Von dort baut er eine Treppe nach rechts oben zum Mauerüberhang. Dabei muß die erste Stufe noch vollständig auf dem Absatz liegen. Man darf also nicht ganz rechts auf der Ecke beginnen. Sobald er gegen die Mauer oben stößt, buddelt er einen Tunnel horizontal durch das Mauerwerk und damit über das Wasser. Jetzt sprengt man den Blocker. Sobald sich der Horizontalbuddler rechts vom Wassergraben über der Mauerböschung befindet, wühlt er den Tunnel nach unten durch und kann jetzt zum Ausgang laufen. Alle anderen Lemminge folgen ihm. Wenn die Zeit nicht ausreicht, hat man den Blocker zu spät gesprengt.

Level 18 - No problem

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 90%

Fallrate: 10

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: EMCIIUTGCN

Lösung:

Auch in diesem Level kann die Zeit knapp werden. Der erste Lemming buddelt sich rechts durch die Säule aus blaugelben Kugeln. Den zweiten läßt man laufen. Er stürzt links ab. Rechts von der Kugelsäule, etwa über der Mitte des hohen Teils der Rohrleitung, gräbt sich der Lemming diagonal durch die gelbe Kugelebene. Auch hier laufen ein bis drei Lemminge über den Diagonalgräber hinweg in Fallen hinein. Ist der schräge Tunnel fertig, fallen die Lemminge auf die darunterliegende Rohrleitung, laufen nach rechts und fallen den Rohrknick hinunter. Unten wird der zweite Lemming zum Blocker, damit der erste ungestört arbeiten kann. Die Fallgeschwindigkeit wird auf 99 beschleunigt. Der erste Lemming baut vom nächsten Rohrknick aus eine Treppe über den Graben mit den hin- und herwogenden Blasen. Dabei muß man ihn noch zweimal zum Treppenbauer machen. Dann fällt er auf die blauen Kugeln und läuft bis zur ersten Säule mit Kugelspitze. Dort beginnt er einen Tunnel nach rechts unten zu graben. Sobald er diesen Tunnel zu zwei Dritteln fertiggestellt hat, wird der Blocker gesprengt. Jetzt ist der Weg zum Ausgang für alle überlebenden Lemminge frei.

Level 19 - Don't panic

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 90%

Fallrate: 5

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: ICALWVMHCR

Lösung:

Sobald der erste Lemming den Rohrknick rechts erreicht hat, wühlt er ein Loch durch die Rohrleitung nach unten und fällt dann auf den Hügel aus blauen Kugeln. Der erste nach links laufende Lemming schützt die anderen als Blocker vor der Falle. Zwei Lemminge läßt man nach rechts laufen. Der dritte wird ebenfalls zum Blocker. Die Geschwindigkeit wird danach auf 99 erhöht. Der hintere der beiden nach rechts laufenden Lemminge beginnt eine Treppe gegen die Schräge zu bauen, um den Abstand zu vergrößern. Der vordere wandert die Schräge hinauf und baut eine Treppe über die Lücke. Dann fällt er auf die Rohrleitung, wandert nach rechts bis zum ersten senkrechten Rohr, das er durchbuddelt. Unmittelbar vor dem zweiten senkrechten Rohr wird er zunächst zum Blocker gemacht und dann gesprengt. Der folgende Lemming wird an der höchsten Stelle des Sprengloches ebenfalls in einen Blocker verwandelt und gesprengt. Jetzt sprengt man auch noch den Blocker rechts von der Lemmingherde.

Level 20 - Ice ice lemming

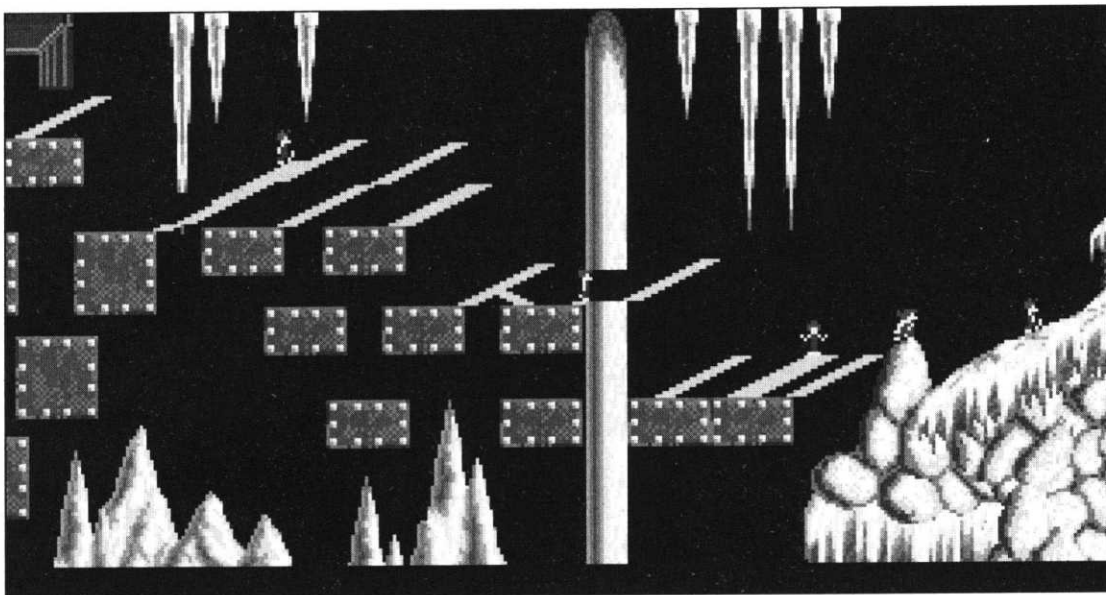
Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 50%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: CILWVMIIICK



Lösung:

Dies ist zweifellos der schwierigste Level von Crazy. Eigentlich braucht man drei Hände, um Maus und alle Funktionstasten gleichzeitig bedienen zu können. In diesem Level gibt es zwei Eingänge. Zunächst fällt ein Lemming aus dem linken Eingang, überquert den obersten Metallwürfel und fällt eine Ebene tiefer. Sofort nach der Landung baut er eine Treppe nach links gegen den Eiszapfen. Jetzt macht man das gleiche mit dem ersten Lemming, der aus dem rechten Eingang fällt.

Der nächste Lemming, der aus dem linken Eingang fällt, blockiert die rechte Kante des obersten Metallwürfels. Nun wieder der rechte Eingang: Auch hier wird der nächste Lemming auf der rechten Hälfte des obersten Metallwürfels zum Blocker.

Links ist der Treppenbauer gerade gegen den Eiszapfen gestoßen und dreht sich um, um sofort mit dem Bau einer Treppe nach links gegen den Metallwürfel zu beginnen. Der dritte Lemming, der aus dem linken Eingang fällt, wird auf der linken Seite des obersten Metallwürfels zum Blocker. Nun stößt der rechte Treppenbauer gegen den Eiszapfen, dreht sich um und baut ebenfalls eine Treppe gegen den obersten Metallwürfel auf der rechten Seite. Der dritte Lemming, der aus dem rechten Eingang fällt, wird auf der äußersten linken Kante des obersten Metallwürfels zum Blocker. Unbesorgt kann man jetzt die Geschwindigkeit bis auf 99 beschleunigen.

Weiter geht es auf der linken Seite. Sobald der Lemming wieder gegen die Eissäule läuft, wird er zum Horizontalbuddler. Schon nach ein bis zwei Schlägen hat er die Eissäule durchstoßen und wird sofort zum Treppenbauer. (Tastatur bei der Umschaltung benutzen und die Pausentaste **F11** nicht vergessen.) Die Treppe wird bis zum dritten Eiszapfen von links fortgeführt. Dort wiederholt sich das Spiel: Zunächst wird die Eissäule

durchbuddelt, dann wieder mit dem Treppenbau begonnen. Sobald die Treppe in der Mitte über den beiden Blockern unter dem rechten Eingang endet, kann man den rechten Blocker unter dem linken Eingang sprengen.

Währenddessen läuft der einzelne Lemming rechts gegen den Eiszapfen und links gegen die Metallwürfel. Wenn er wieder gegen den Eiszapfen stößt, wird er zum Horizontalbuddler. Er schlägt ein- bis zweimal und hat dann den Eiszapfen durchstoßen. Sofort wird er zum Treppenbauer und baut bis über den nächsten Metallwürfel rechts. Hat er ihn erreicht, macht man ihn zum Buddler, damit er aufhört, die Treppe zu bauen. Er fällt auf den Metallwürfel und beginnt eine Treppe zum nächsten Metallwürfel rechts zu bauen. Wieder fällt er auf den Metallwürfel, überquert ihn und fällt auf der rechten Seite auf den nächsten Metallwürfel. Von dort baut er eine Treppe bis zur großen Eissäule. (Dazu muß man ihn zweimal zum Treppenbauer machen.) Die große Eissäule wird durchbuddelt. Der Lemming fällt dann auf die Metallplattform rechts und baut dort eine Treppe vom rechten äußeren Drittel der rechten Platte über den Stein an der Kante der Ausgangsebene hinweg. Zu guter Letzt kann der Blocker rechts unter dem rechten Eingang gesprengt werden.

Kapitel 8: Wild

Zwar sind die Level dieser Schwierigkeitsstufe recht knifflig, aber so wild nun auch wieder nicht. Bevor Sie hier in die Lösung schauen, versuchen Sie einen eigenen Weg zu finden. Sonst nehmen Sie sich höchstens selbst den Spielspaß.

Level: 1 - Pop Yor Top!

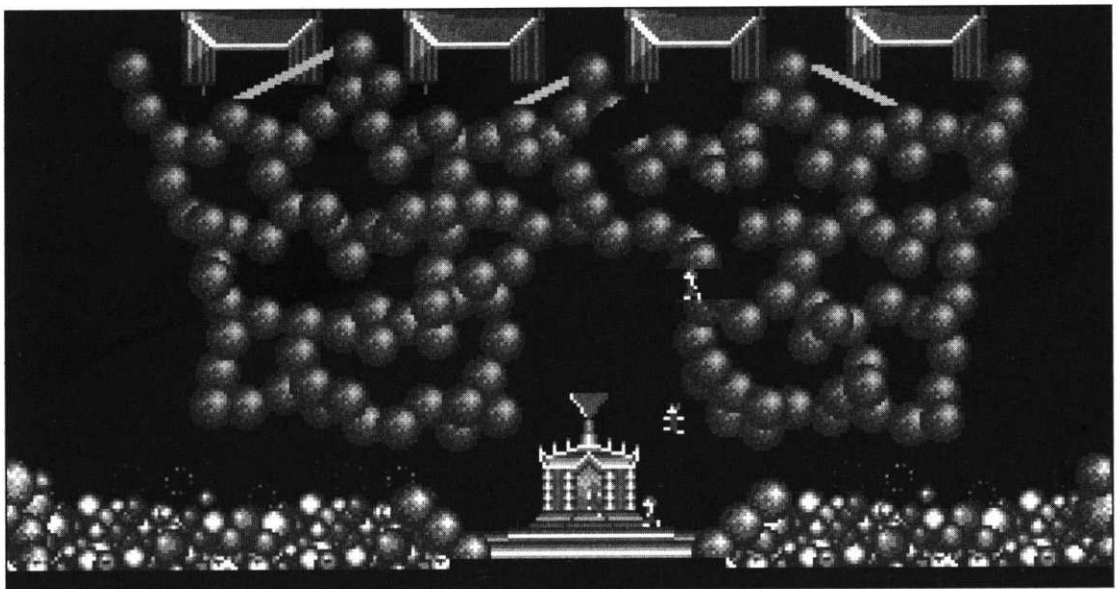
Anzahl Lemmings: 60

Fallrate: 5

Zugangscode: BAHRWMMJCO

Zu retten: 88%

Zeit: 4 Minuten



Lösung:

Der erste Lemming baut vom ersten Eingang (von links nach rechts gesehen) eine Treppe nach rechts zu der Erhöhung, damit die anderen Lemmings zum zweiten Eingang laufen können. Ein Lemming vom zweiten Eingang baut gleichfalls eine Treppe nach rechts über die Erhöhung. Ein Lemming vom vierten Eingang baut eine Treppe nach links über die Erhöhung zum dritten Eingang. Einer der Lemmings am dritten Eingang gräbt vor der linken Erhöhung ein Loch zu dem Raum, der darunter liegt. In diesem Raum gräbt er sich an der tiefsten rechten Stelle zu dem kleinen Raum, der versetzt darunter liegt, weiter. In dem kleinen Raum angekommen, buddelt er sich nach links durch, so daß er auf die Plattform, auf der sich der Ausgang befindet, herunterfällt. Jetzt noch die Geschwindigkeit auf 99 erhöhen, und dieser Level ist geschafft.

Level: 2 - Lemming Hotel

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 1

Zugangscode: IHPUDIBKCG

Zu retten: 75%

Zeit: 4 Minuten

Lösung:

Die zwei Säulen müssen an der tiefsten Stelle vom ersten Lemming durchbuddelt werden. Hinter den Säulen sollte der zweite Lemming gestoppt werden. Der erste Lemming muß nun eine Treppe über den Abgrund bauen. Übrigens sollte zwischendurch die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden!

Vom dritten Eishügel baut der Lemming eine Treppe zur linken Eisinsel. Nach dem Treppenaufbau soll er zurücklaufen und zwischen den Eishügeln eine Treppe bauen, um zu erreichen, daß er wieder in die andere Richtung läuft. Auf der linken Eisinsel gräbt er sich an höchster Stelle durch den Eisberg und baut am anderen Ende sofort eine Treppe zur rechten Eisinsel. Von dieser Insel baut der Lemming eine Treppe zur höchsten Säule und durchbuddelt diese. Nach dem Buddeln soll der Lemming sofort eine Treppe zur rechten Säule bauen und diese Säule ebenfalls durchbuddeln. Von der Säule dann noch eine Treppe zum Ausgang bauen und nach drei Stufen die Säule durchwühlen. Der Blocker ist schnell gesprengt, und der Weg für die Lemminge frei.

Level: 3 - Lemming Rythms

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 1

Zugangscode: LPUDMCELCM

Zu retten: 81%

Zeit: 3 Minuten

Lösung:

Der erste Lemming wühlt sich rechts von der Säule so nach unten, daß er aus halber Höhe eine Treppe bis über die zweite Plattform bauen kann. Der zweite Lemming wird auf der Säule rechts vor dem Abgrund und der dritte Lemming links vor dem Abgrund als Blocker platziert. Ist der Treppenaufbauer auf der zweiten Plattform, so baut er von dort eine Treppe zur dritten und weiter zur vierten Plattform. Von der vierten Plattform baut er dann eine Treppe zu den Eisenblöcken und weiter zum Ausgang. Wenn das getan ist, kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht und mit dem Diagonalgräber der rechte Blocker untergraben werden.

Level: 4 - Meeting Adjourned

Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 1

Zugangscode: PUDIBILMCM

Zu retten: 100%

Zeit: 4 Minuten

Lösung:

Der erste Lemming wühlt zwischen den beiden Bäumen ein Loch. Der erste hinunterfallende Lemming durchbuddelt den linken Baum. Auf der zweiten Felserhöhung wird der zweite nach links laufende Lemming so geblockt, daß er später von einem Stammesgenossen unterbuddelt werden kann. Der erste nach links laufende Lemming buddelt durch den hohen Felsen einen Tunnel. Am Ende des Tunnels baut er eine Treppe zur zweiten Felssäule, wo er hinter der Spitze der Felssäule wieder eine Treppe, diesmal über die dritte Felssäule, fertigt. Von der dritten Felssäule aus erstellt er wieder, wie an der zweiten Felssäule, eine Treppe bis zum Durchlaß der höheren Eisensäule. Vom Ende des Durchlasses aus baut der Lemming eine Treppe bis über das Plateau des Ausgangs. Nun noch mit einem Lemming den Blocker so unterbuddeln, daß er mit in den ausgeworfenen Graben fällt, und alle Lemmings kommen sicher und rechtzeitig zum Ausgang. Um auf Nummer Sicher zu gehen, erhöhen Sie noch die Fallrate auf 99.

Level: 5 - Lemming Head

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 85%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: UDIBAHTNCF

Lösung:

Mit Hilfe von jeweils zwei Blockern nacheinander wird jedes der beiden senkrechten Rohre unten im Bild (am Gestein) durchsprengt. Danach auf dem waagerechten langen Rohr den ersten und zweiten zurücklaufenden Lemming stoppen und die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöhen. Nun sollte ein Lemming von der Mitte des siebten Rohrstückes von links eine Treppe zum Ausgang bauen. Der rechte Blocker wird gesprengt, und schon können die restlichen Lemmings den Ausgang wandern.

Level: 6 - Just A Quicky

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: LICIVUOCK

Lösung:

Zu der Säule unter dem Eingang wird mit Hilfe des ersten Lemmings eine Treppe gebaut. Diese Treppe soll dann von einem weiteren Lemming durchwühlt werden, um zu verhindern, daß die anderen Lemmings über die Säule laufen. Der einzelne Lemming durchwühlt dann auch das Gitter und baut vom Rand aus eine Treppe nach links. Die Geschwindigkeit kann jetzt getrost auf 99 erhöht und die Treppe unter dem Eingang wieder geflickt werden.

Level: 7 - You Take the High Road

Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 99

Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: MCCLWUDPCF

Lösung:

In diesem Level kommen die Lemminge aus zwei Ausgängen, und Sie müssen auch noch an beiden gleichzeitig diese kleinen Rumtreiber steuern, denn sonst reicht die Zeit nicht aus. Also ein klarer Fall für die Pausetaste (F1)!

Oberer Eingang: Der erste Lemming baut über der Spalte bis zur Plattform eine Treppe. Auf der Plattform soll der erste Lemming die untere Mauer hochklettern und anschließend die obere Mauer durchbuddeln (Achtung: Zweimal Buddeln ist notwendig!). Ist der Klettermaxe über die untere Mauer hinweg, kann die untere Mauer von einem anderen Lemming bis vor den letzten Mauerbogen durchbuddelt werden. Den letzten Mauerbogen erst dann durchbuddeln, wenn der Kletterer eine Treppe über das Loch zwischen den beiden schräggestellten Mauern gebaut hat.

Unterer Eingang: Einen Lemming die zweite Säule hochklettern und durchwühlen lassen (Sind Sie mit dem Anklicken zum Wühlen zu langsam, überklettert der Lemming das Hindernis!). Dieser Vorgang wird bei der dritten Säule wiederholt. Unter der Kette, zwischen den beiden Eisenblöcken, sollte mit einem Kletterer eine Treppe so zum rechten Eisenblock gebaut werden, daß der Treppenbauer nicht wieder zurückläuft.

Level: 8 - It's a tight fit!

Anzahl Lemminge: 10

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 1 Minuten

Zugangscode: CILVUDMQCL

Lösung:

Den ersten Lemming sofort nach dem Fallen zum Kletterer machen und die Geschwindigkeit auf 70 erhöhen. Alle anderen Lemminge ebenfalls zum Klettern anklicken und mit Fallschirmen versehen. Den ersten Springer kurz vor dem Abgrund rechts eine Treppe bauen lassen. Der restliche Weg zum Ziel wird ohne Ihre weitere Hilfe beschritten.

Level: 9 - Ice Station Lemming

Anzahl Lemminge: 40

Zu retten: 100%

Fallrate: 50

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: CCHRTGMBDR

Lösung:

Hier brauchen Sie sich nur um den unteren Eingang zu kümmern: Von der rechten Schräge des ersten Hügels aus soll der erste Lemming eine Treppe bis in die Ecke der Eismauer bauen. Ist diese erst einmal erreicht, soll sie von einem Lemming durchbuddelt werden. Hinter dem Horizontalbuddler muß die Treppe durchwühlt werden, damit wieder einmal keine anderen Lemmings dem Arbeiter folgen. Der Vertikalwühler baut am anderen Ende eine Treppe nach rechts oben gegen die Steindecke. Wenn er sich den Kopf stößt und zurückläuft, wird eine weitere Treppe nach links oben zum Ausgang in die Freiheit gebaut. Damit diesem Weg auch die anderen der Sippe folgen können, muß noch die durchwühlte Treppe in Ordnung gebracht werden.

Level: 10 - Higgledy Piggledy

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 75%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: IHRTGMCCDI

Lösung:

Schon von vornherein sei gesagt, daß in diesem Level einige Lemmings geopfert werden müssen. Von der Schräge zur Eisensäule soll der erste Lemming eine Treppe bauen. Ein weiterer Lemming muß rechts an der Eisensäule das Moos so abwühlen, daß außen neben ihm nichts stehenbleibt. Vor dem Ende des Mooses eine Treppe über den Abgrund zum Durchgang bauen. Nachdem der erste Lemming auf dem Berg gegen die Säule gelaufen ist, muß er eine Treppe über den Durchgang bauen, da sonst die folgenden Lemmings zurücklaufen würden. Anschließend müssen Sie den ersten Lemming durch die gesamte Länge des Gesteins bis zum Ausgang buddeln lassen. Während er das macht, erhöhen Sie die Geschwindigkeit am besten wieder einmal auf 99.

Level: 11 - Mutiny On The Bounty

Anzahl Lemmings: 50

Zu retten: 98%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: MRTNICGDDP

Lösung:

Der erste Lemming baut unter dem mittleren Eisenblock, in der Mitte des ersten schrägen Steins, eine Treppe über die Mauerspalte. Der zweite Lemming überwindet dank der Treppe das erste Hindernis und soll nun die Mauer zur Kette hochklettern. Wenn der Treppenbauer nach links zurückläuft, weil er sich den Kopf gestoßen hat, soll er auch von der Mauer eine Treppe zur Säule unterhalb des Eingangs erstellen. Der Kletterer baut eine Idee rechts neben der Mitte der Kette eine Treppe bis zum Ende der Kette. Die Geschwindigkeit sollte während dieses Treppenbaus auf 99 erhöht werden. Der Treppenbauer buddelt jetzt noch das obere Mauerstück der Schräge über den Eisenblöcken

beiseite und springt mit einem Fallschirm hinunter. Nach dem Fall baut er vom Anfang der sechsten Steinplatte von links eine Treppe bis zur Säule. Wenn der Lemming von der Säule zurückläuft, baut er in die andere Richtung noch eine Treppe bis zum einzelnen Stein. Von dort aus geht es Treppe bauender weise weiter zu den Eisenblöcken. Während dieser Bauarbeiten des Einzelgängers, muß ein Lemming aus der Gruppe eine Treppe zu den Stufen links von der Kette bauen. Der einzelne Lemming muß schließlich noch die Treppe bis zum einzelnen Stein durchgraben, denn wenn er weiter nach rechts läuft, klettert er und verschwindet in der Flüssigkeit auf Nimmerwiedersehen.

Level: 12 - Snow Joke

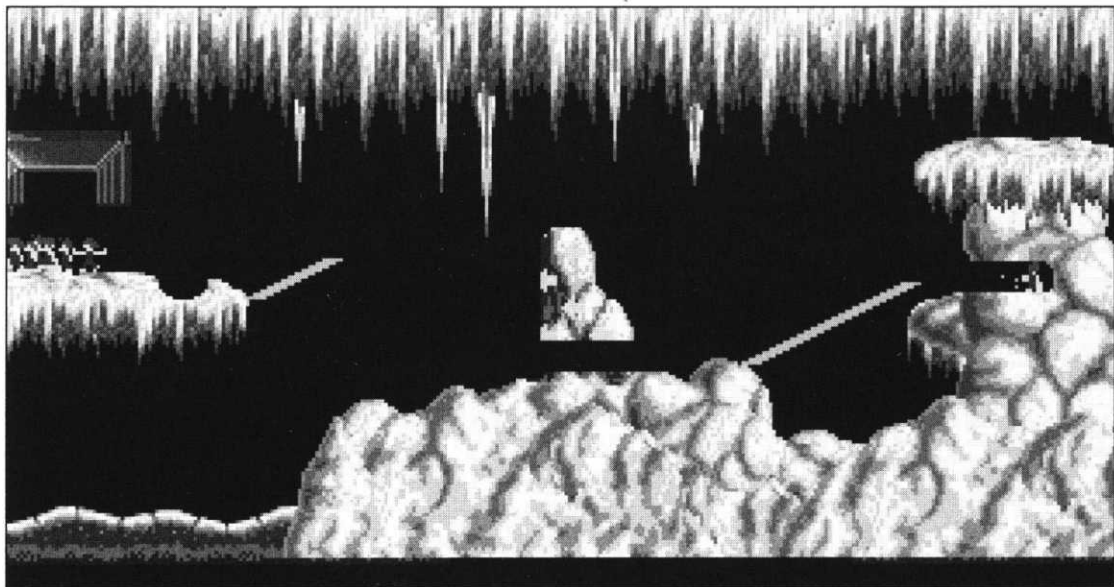
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 80%

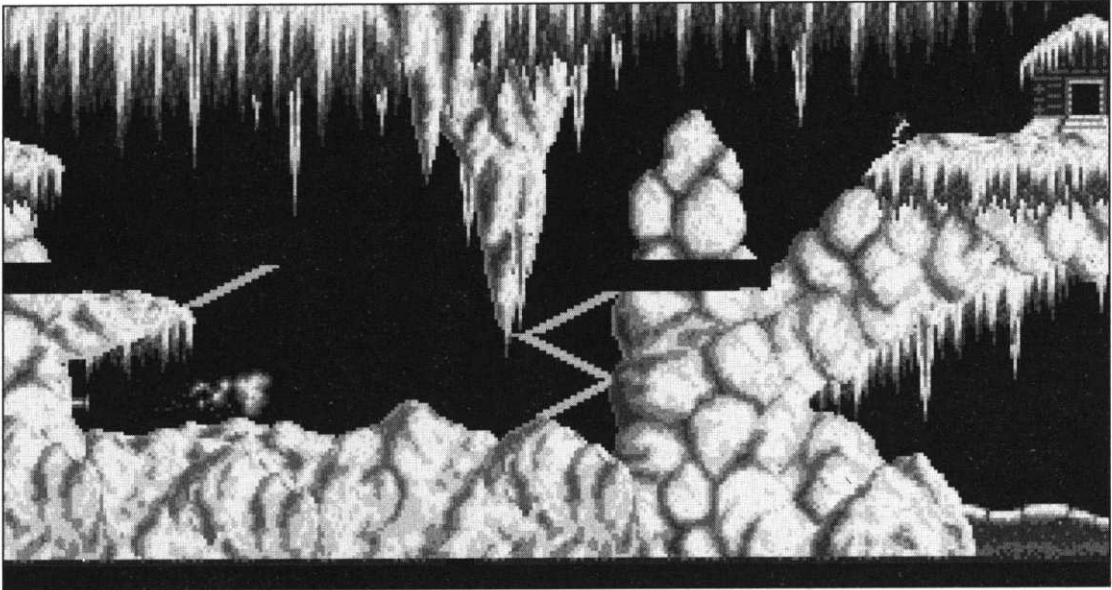
Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: RTGMCKLEDQ

**Lösung:**

Der erste Lemming baut eine Treppe über den Abgrund, und der zweite Lemming muß hinter dem Treppenbauer gestoppt werden. Der erste Lemming, der nach links läuft, wird vor dem linken Eis-Kliff auch als Blocker plaziert. Danach einen Lemming zwischen den beiden Blockern so stoppen, daß sich zwischen dem rechten und mittleren Blocker nur ein Lemming befindet. Nachdem der Treppenbau vollendet ist, sprengen Sie den rechten Blocker und statten die zwei einzelnen Lemminge als Kletterer aus. Hinter dem Fels baut der zweite Lemming von der Erhöhung bis zum Vorsprung des Eisberges eine Treppe, während der erste Lemming den Felsen von rechts nach links durchbuddelt. Die Geschwindigkeit sollte spätestens jetzt auf 99 erhöht werden.



Der Treppenbauer buddelt den Eisberg oben durch und baut eine Treppe vom rechten Vorsprung über die Falle. Zwischen dem hängenden Eiszapfen und dem Eisberg baut der Lemming eine Treppe im Zickzack so, daß er, wenn er den Berg durchbuddelt, an der Spalte zwischen Berg und Ausgang herauskommt (siehe Abbildung).

Level: 13 - Onward and Upward

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 93%

Fallrate: 10

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: VOKCAHWFDQ

Lösung:

Die ersten zwei Lemmings sollen zunächst die rechte Mauer hochklettern. Oben angekommen, stellen Sie den ersten der beiden Lemmings unmittelbar vor der Mauerwand als Blocker auf und lassen den zweiten sofort nach dem Richtungswechsel nach links einen Tunnel diagonal nach unten graben. Der Blocker kann jetzt gesprengt werden. Den zweiten Lemming, der durch den Tunnel läuft, funktionieren Sie zum Blocker um, während Sie den ersten eine Treppe über das Wasser bauen lassen. Wieder einmal ist es an der Zeit, die Geschwindigkeit auf 99 zu erhöhen. Den Blocker im Tunnel sprengen Sie, und mit dem Treppenbauer wird die Wand mit der Schräge durchgebuddelt. Sobald der einzelne Lemming die Steinplatten hinter den Stufen betritt, klicken wir ihn zum Sprengen an. Der erste Lemming auf der unteren Ebene am Anfang der zwölften Platte (vier neben dem Ende der Kette) muß ebenfalls gesprengt werden.

Level: 14 - Ice Spy

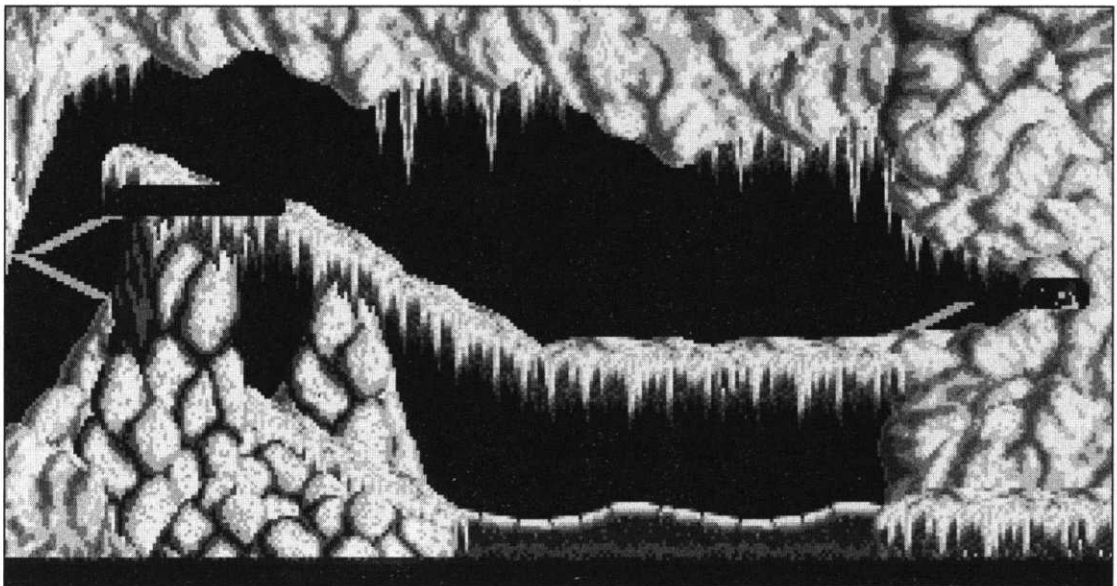
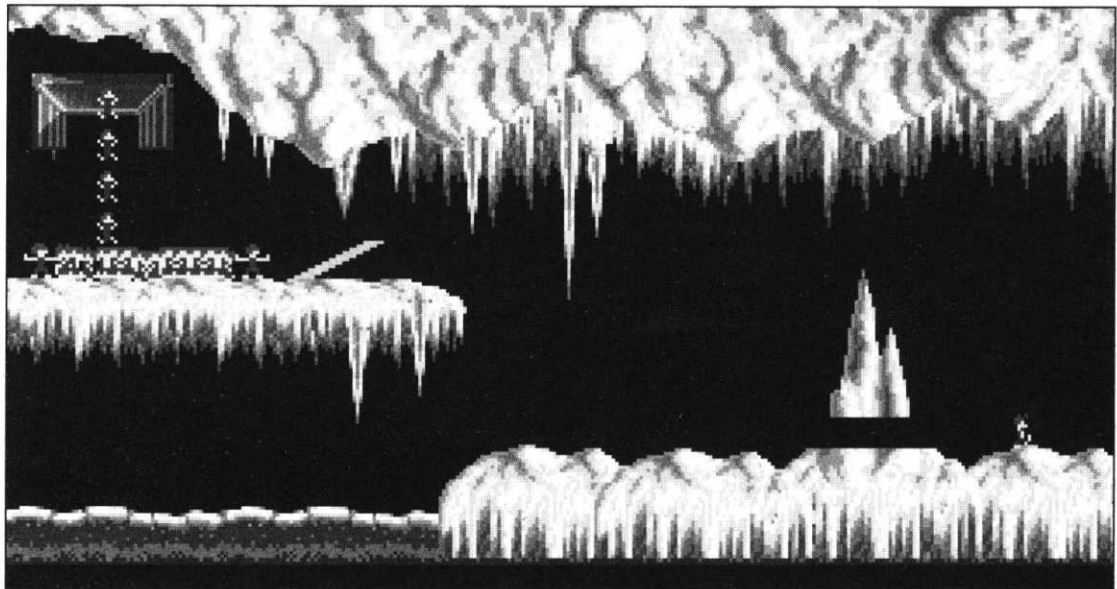
Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 5

Zugangscode: FIBIHTTGDI

Zu retten: 87%

Zeit: 4 Minuten



Lösung:

Der erste Lemming baut eine Treppe über die Falle (hängende Eisspitze), und der zweite wird hinter dem Treppenbauer als Blocker aufgestellt. Der erste nach links zurücklaufende Lemming soll vor der Falle (Wasserdampf) die anderen Stammesmitglieder aufhalten. Die Geschwindigkeit muß auf 99 erhöht werden. Der Treppenbauer buddelt sich nun durch den Eisberg und baut nach einer kleinen Wanderung eine Treppe im Zickzack zu dem Felsen mit der Eisspitze hoch (siehe Abbildung). Dieser Felsen muß im oberen Drittel durchbuddelt werden.

Nun können Sie den rechten Blocker vorn am Eingang sprengen. Kurz vor der Eiswand sollte von dem vorderen Lemming eine Treppe über die Falle (Eisspitze) gebaut und anschließend die Eiswand durchbuddelt werden.

Level: 15 - The Silence of the Lemmings

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 80%

Fallrate: 5

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: MCGLTTGHDR

Lösung:

Am linken Eingang den ersten Lemming einen Schacht in den Stein wühlen lassen und danach zum Buddeln anklicken. Am rechten Eingang müssen Sie einen Blocker vor die Falle stellen und mit dem ersten nach links laufenden Lemming eine Treppe von der Schräge über den Abgrund bauen. Nun sollten Sie den ersten Lemming auf der unteren Ebene die Wand durchbuddeln lassen. Stellen Sie den ersten vom Tunnelbauer zurücklaufenden Lemming als Blocker vor den Fallen auf. Von der Mitte der Kette aus soll der Lemming dann eine Treppe bauen. Dabei fallen Lemminge durch die Kette. Die Geschwindigkeit sollte jetzt wieder auf 99 erhöht werden. In der Mitte des Mauerbodens oberhalb der Schräge müssen Sie die ersten zwei Lemminge an etwa gleicher Stelle zum Sprengen anklicken. Den dritten Lemming einen Stein weiter und den vierten Lemming erst auf der zweiten Steinplatte mit Sprengstoff ausrüsten..

Level: 16 - Take care, Sweetie

Anzahl Lemminge: 1

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: CIMWTNKIDN

Lösung:

Sie müssen den einsamen Lemming vom dritten Stein von rechts aus eine Treppe gegen die Stahlbox bauen lassen. Dabei stößt er sich den Kopf und läuft nach links. Über die erste Spalte lassen Sie ihn eine Mauer bauen und dann in die zweite hinunterfallen. Wenn er unten gegen die Wand gelaufen ist, sollten Sie ihn zum Klettern anklicken. Rechts klettert er die Wand hoch. Am Absatz steht er kurz auf, und hier ist Ihre Reaktion ge-

fragt: Er muß erst eine Stufe nach rechts bauen, stößt gegen die Wand, dreht sich um, und Sie müssen ihn nun eine Minitreppe in die andere Richtung gegen die Wand bauen lassen. Dort angekommen, wird er die Mauer hochklettern und gen Ausgang laufen. Viel Spaß beim rechtzeitigen Anklicken!

Level: 17 - The Chain with no name

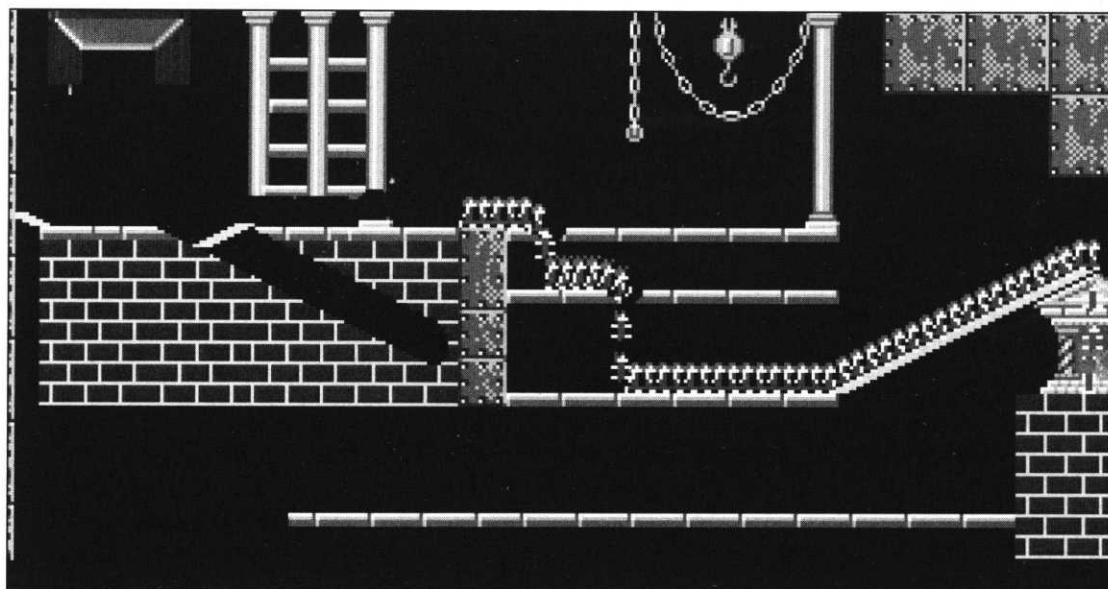
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: CAHSUFOJDK

**Lösung:**

Der erste Lemming gräbt ein Loch von der Mitte der dritten Steinplatte nach links. Der zweite Lemming läuft über den Diagonalgräber hinweg und durchbuddelt die drei Steinsäulen. Der erste Lemming, der nach links zurückläuft, soll eine Treppe über den Abgrund zur Wand bauen. Der Horizontalbuddler gräbt sich zu den Säulen durch die ersten beiden Ebenen durch und baut von der dritten Ebene eine Treppe zum Ausgang. Währenddessen baut ein anderer Lemming eine Treppe über den Tunnel. Ist das geschehen, kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Level: 18 - Dr Lemminggood

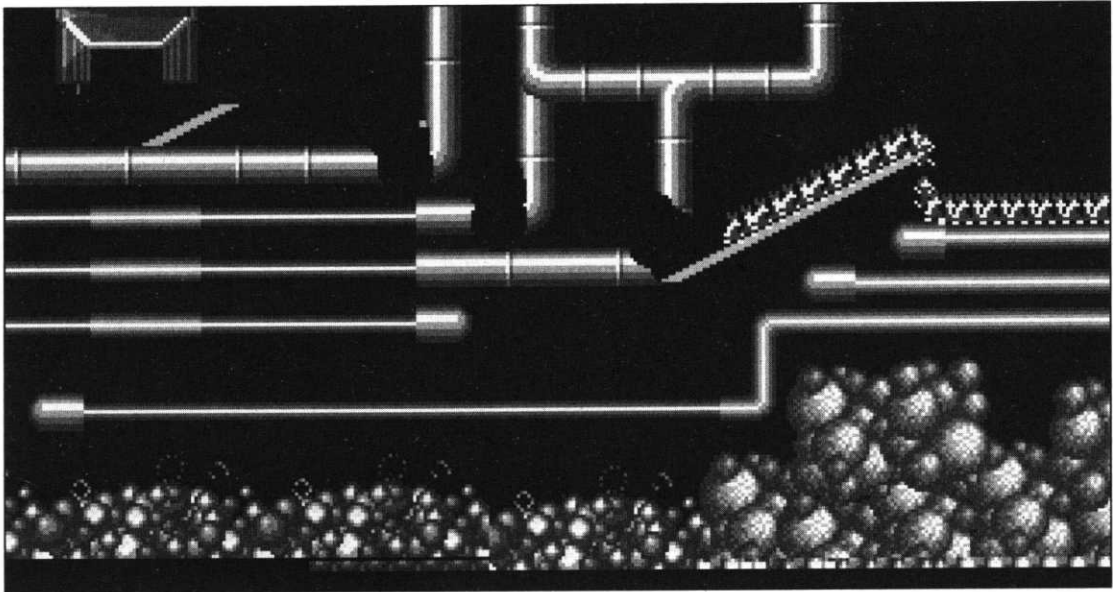
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 75%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: KHRUGOCKDF



Lösung:

Die ersten zwei Lemmings müssen Sie direkt nach dem Fall zum Sprengen anklicken. Die nächsten beiden Lemmings sollen ein Rohrstück weiter gesprengt werden. Den fünften Lemming mittig unter dem ersten Loch und den sechsten Lemming unter dem ersten Loch, wenn er das dickere Rohrstück betritt, sprengen (siehe Abbildung). Vom letzten Detonationsloch aus müssen die Lemmings eine Treppe bis zur obersten Ebene bauen. Dabei sollten so viele wie möglich mit anpacken. Die Fallrate sollte dann noch auf 99 erhöht werden.

Level: 19 - Lemmingdelica

Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 81%

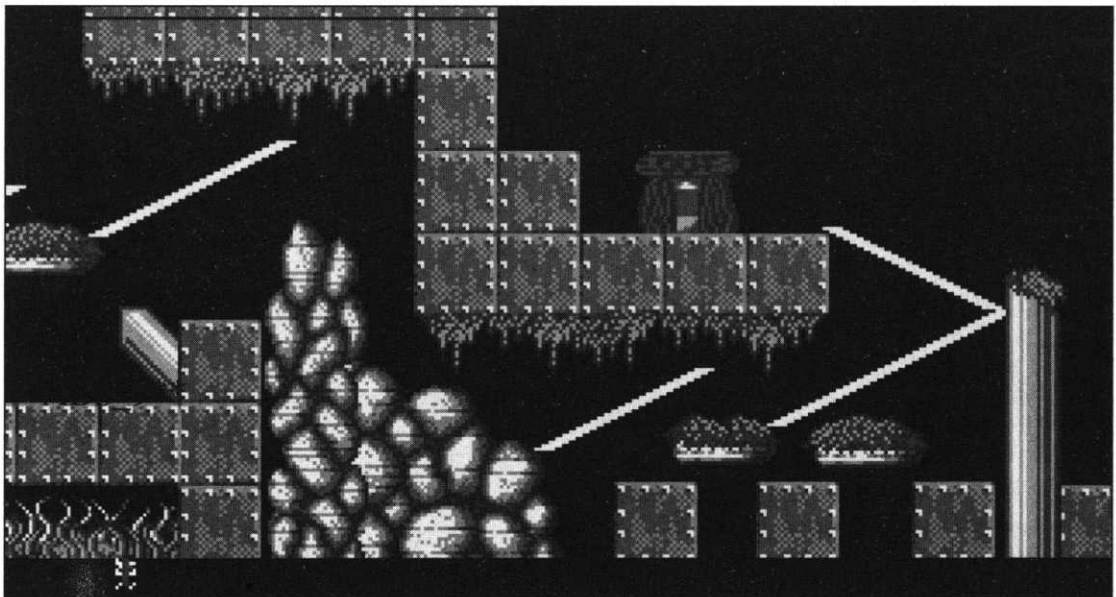
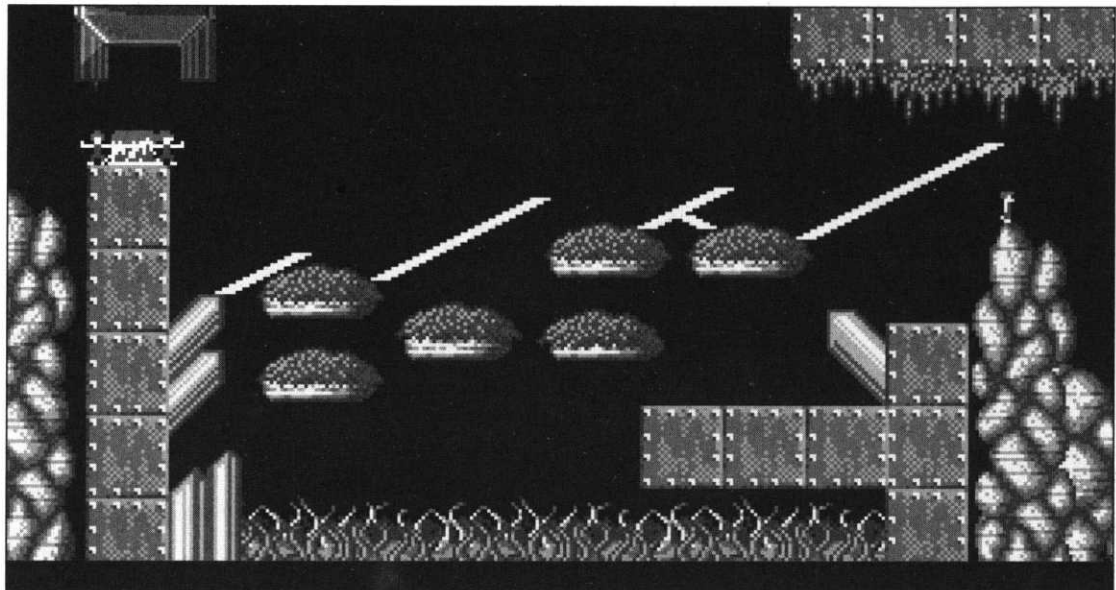
Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: MPUNKCGLDI

Lösung:

Der erste Lemming baut, nachdem er von der Eisensäule gefallen ist, eine Treppe von dem schräggestellten grünen Stein zur oberen Insel. Der zweite und dritte Lemming werden oben auf der Eisensäule rechts und links der Säule als Blocker platziert. Der Treppenbauer baut wieder eine Treppe, und zwar von der ersten Insel, über die nächsten Inseln hinweg, zur zweiten Insel von rechts. Von dieser Insel aus gehen die Bauarbeiten weiter: Eine weitere Treppe wird zur letzten Insel und von dort noch eine Treppe bis über den Felsen hinweg erstellt. Kurz vor dem Abgrund baut der einzelne Lemming eine Treppe vom Felsen zur linken Insel und von dort über die rechte Insel hinweg zur grünen Steinsäule.



Wenn der Lemming die grüne Steinsäule erreicht hat, baut er sofort nach links oben zum Ausgang weiter. Währenddessen muß ein anderer Lemming zwischen den beiden Stoppern eine Treppe gegen den linken Stopper bauen, um sofort anschließend nach rechts über den rechten Stopper weiter zu bauen. Die Geschwindigkeit kann jetzt auf 99 erhöht werden.

Level: 20 - Got anything ... Lemmingy?

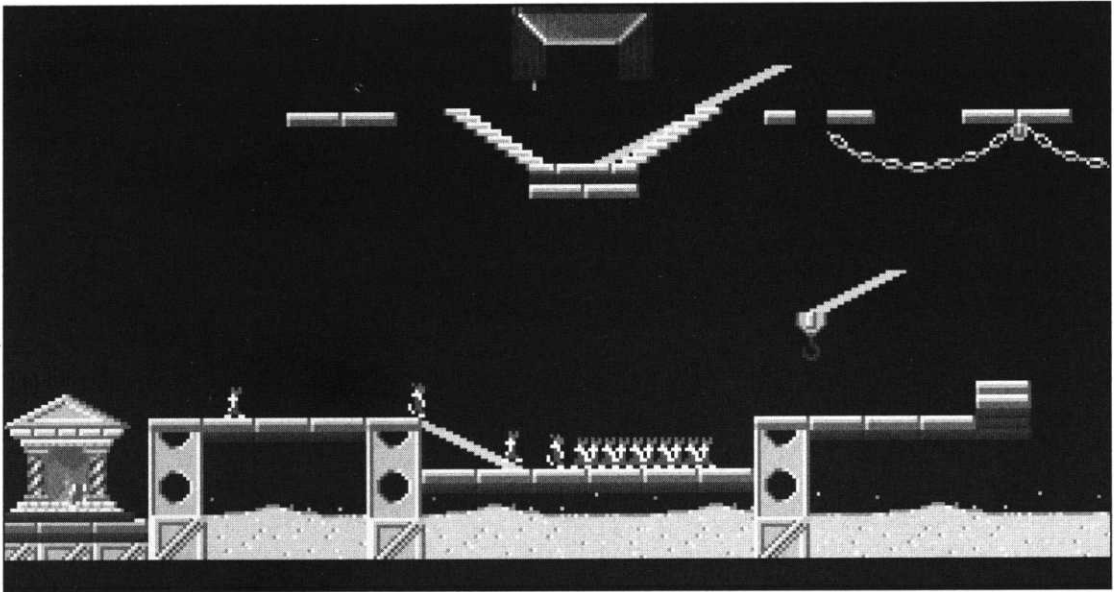
Anzahl Lemminge: 30

Zu retten: 96%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: PUFIBILMDP

**Lösung:**

Die ersten zwei Lemminge sollen gleichzeitig eine Treppe über den Abgrund bauen. Der dritte Lemming wühlt sich haargenau über der Kette nach unten durch. Die anderen Lemminge fallen dann auf den Ring über dem Kettenhaken und weiter nach unten. Einer der Lemminge auf der untersten Ebene muß eine Treppe zur linken höherliegenden Ebene bauen, um von dort aus zum Ausgang zu fallen. Wenn der Vertikalwühler den Ring über dem Haken erreicht hat, baut auch er noch eine Treppe. Die Geschwindigkeit schnell noch auf 99 erhöht, und die wilden Level sind geschafft.

Kapitel 9: Wicked

So, nun stehen Ihnen nur noch die letzten vierzig Level von diesem und dem nächsten Schwierigkeitsgrad bevor. Und da Sie schon so weit gekommen sind, werden Sie wohl doch noch den Ehrgeiz für die letzten Aufgaben haben. Auch wenn es manchmal recht kompliziert wird. Kopf hoch und die Rettungsaktion fortsetzen!

Level: 1 - Lemming Tomato ketchup facility

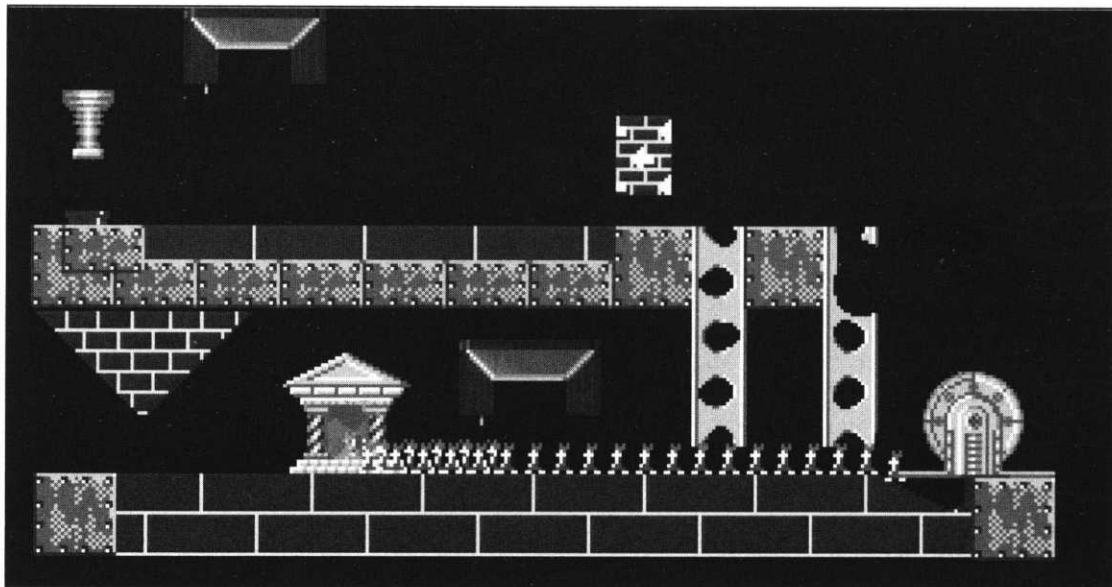
Anzahl Lemminge: 60

Zu retten: 80%

Fallrate: 1

Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: UFMCAHWNDQ



Lösung:

Den ersten Lemming, der aus dem unteren Eingang fällt, verwandelt man sofort in eine Bombe. Der zweite wird ebenfalls etwas rechts davon zu einer wandernden Bombe. Hat man die beiden Lemminge zur rechten Zeit angeklickt, wird ein Loch gesprengt, dessen rechte Wand zu steil für die Lemminge ist, dessen linke Wand sie aber überwinden können. Oben wird der erste Lemming zum Kletterer und überklettert die Pfeilmauer. Einige folgende Lemminge oben wandern nach links und sind nicht zu retten. Der Kletterer wird an der tiefsten Stelle des ersten (linken) Stahlträgers zum Diagonalgräber und gräbt nach rechts gegen die Metallplatte. Er dreht sich dann um und durchbuddelt die Pfeilmauer von rechts nach links. Den nächsten Lemming, der durch den Tunnel nach rechts läuft, macht man im Loch im ersten Stahlträger zum Vertikalwühler. Er muß am rechten Rand

des Stahlträgers wühlen, so daß nichts vom rechten Rand des Stahlträgers stehen bleibt. Sobald er unterhalb der Metallplatten ist, wird er gesprengt. Jetzt kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Level: 2 -Introducing SUPERLEMMING

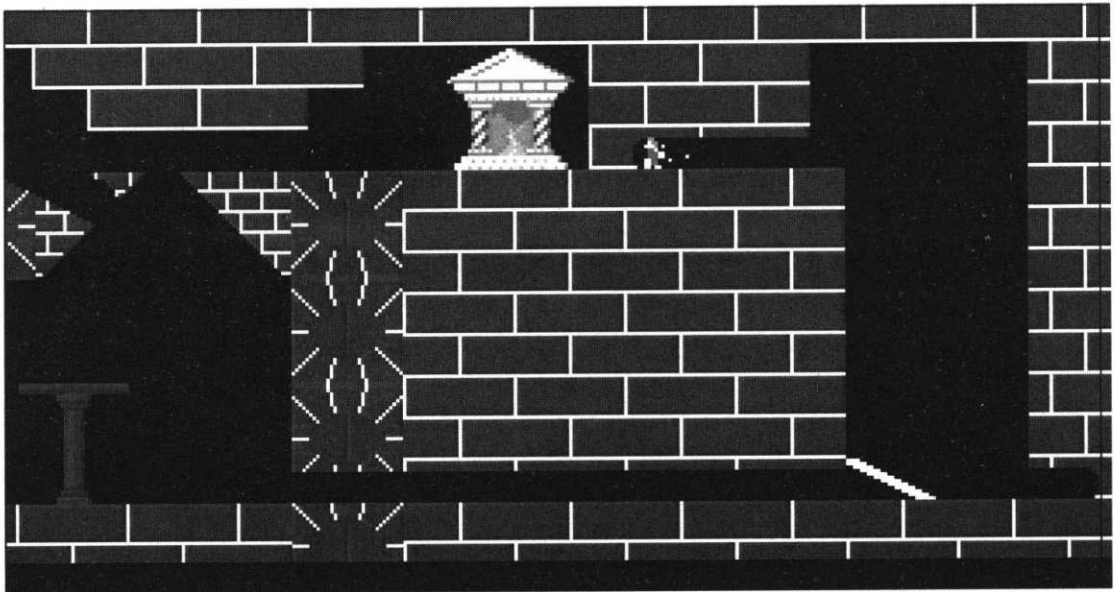
Anzahl Lemminge: 1

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: OICKHTWODP



Lösung:

Der Superlemming muß diesen Level ganz alleine meistern. Aufgepaßt, er erledigt alle Aufgaben deutlich schneller als die Lemminge in den anderen Levels. Das ist aber auch nötig, denn die Zeit ist äußerst knapp. Zunächst läuft er rechts gegen die Mauer, dreht sich um und spurtet nach links. Über der Plattform der rechten Säule durchwühlt er den Boden, fällt auf die Plattform, läuft nach links und fällt zwischen die beiden Säulen. Er stößt gegen die linke Säule, dreht sich um und läuft gegen die rechte Säule, die er durchbuddelt. Jetzt muß er vier Mauerstümpfe überwinden, abwechselnd je zwei große und kleine. Die großen Mauerstümpfe durchbuddelt er, die kleinen kann er entweder durchbuddeln oder überklettern. Mit einem beachtenswerten Tempo rennt Superlemming die lange Schräge hinauf. In dieser Ebene sind fünf Lücken. Über die ersten vier baut er Treppen. Die fünfte Lücke stellt die schwierigste Aufgabe dar. Dieser Teil der Ebene besteht aus einem großen Schmuckstein und einem Dreieck aus Ziegeln. Auf der Fuge nach dem zweiten Ziegel von links, fast unter der niedrigsten Kante des Überhangs oben, wird Superlemming zum Diagonalgräber. Er schlägt zweimal mit der Spitzhacke zu, um

die Spitze des Dreiecks wegzuschlagen, und wird dann zum Treppenbauer. (Hier ist die Pausentaste **[F11]** wieder sehr hilfreich.) Sobald er die andere Seite erreicht hat, macht man ihn zum Horizontalbuddler, damit er mit dem Treppenbau aufhört, bevor er sich den Kopf stößt. Nun bleibt nur noch der Schlußspurt zum Ausgang.

Level: 3 - This corrosion

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: MCALVUFPDF

Lösung:

Der erste Lemming baut von der äußerst rechten Kante der obersten Metallplattenebene eine Treppe nach rechts gegen die Wand. Der zweite Lemming beginnt, sofort nach dem Fallen eine Treppe zu bauen, um den Abstand zum ersten Lemming zu vergrößern. Der erste Lemming, der wieder zurück nach links läuft, wird zum Kletterer, überklettert den Metallwürfel, läuft bis zur linken Kante der obersten Ebene und fällt auf die mittlere Ebene. Dort baut er von der linken Kante eine Treppe nach links gegen die Kette. Zwischen durch erhöht man die Fallgeschwindigkeit auf das Maximum. Wenn der Vorarbeiter gegen die Kette stößt, läuft er wieder zurück nach rechts, erklettert den Metallwürfel und durchbuddelt den Pfeiler. Von der rechten Kante der mittleren Ebene baut er wieder eine Treppe nach rechts gegen die Metallwand. Ist er damit fertig, läuft er wieder nach links. Jetzt kann oben ein nach rechts laufender Lemming die Treppe zwischen rechter Kante der obersten Ebene und der Metallwand durchbuddeln. Der einzelne Lemming läuft über die Treppe zur Kette, klettert sie ein wenig hoch und läuft dann durch ein Kettenglied hindurch. Er fällt auf den einzelnen Metallblock und beginnt sofort, eine Treppe gegen die Kette zu bauen. Nach zwei bis drei Stufen dreht er sich schon wieder um und baut jetzt von der rechten Kante des einzelnen Metallblocks eine Treppe zur untersten Ebene. Von der Treppe fällt er auf die Ausgangsebene, erklettert den Metallblock in der Mitte und durchbuddelt den Pfeiler. Etwa in der Mitte der rotgestreiften Säule des Ausgangs beginnt er, eine Treppe nach rechts zu bauen. Er muß noch einmal zum Treppenbauer werden, um diese Treppe zu vollenden. Wenn er sie wieder nach unten läuft, durchwühlt er sie nach unten in der Mitte der rechten rotgestreiften Säule neben dem Ausgang. Jetzt muß nur noch ein Lemming die Treppe zwischen rechter Kante und Wand auf der mittleren Ebene nach unten durchwühlen.

Level: 4 - Oh no! It's the 4th dimension!

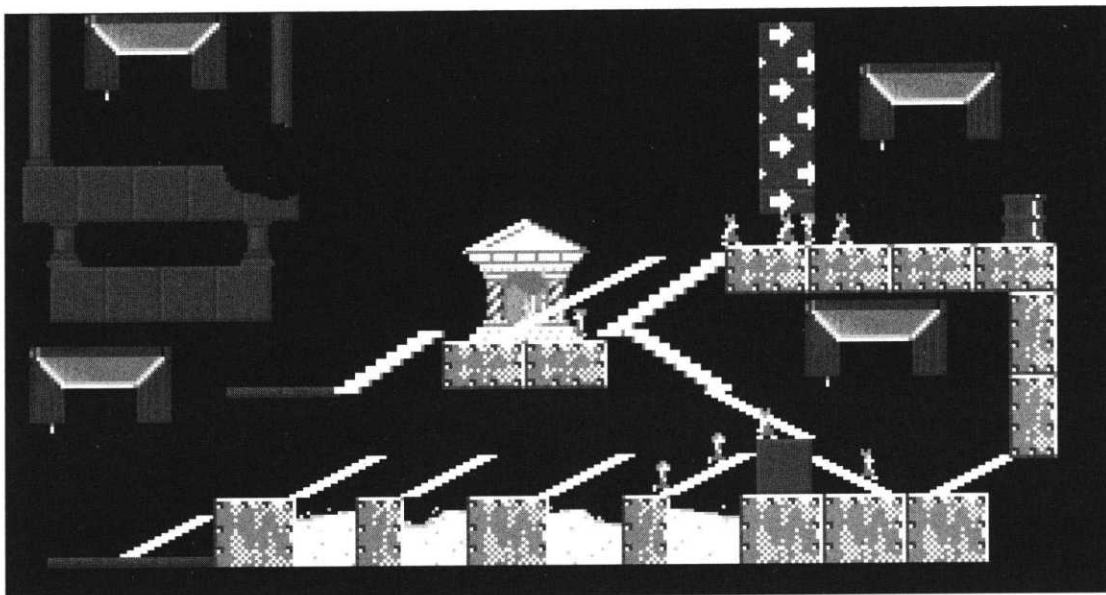
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 60%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: BILTUFIQDH



Lösung:

In diesem Level gibt es vier Eingänge: Jeweils rechts und links und oben und unten. Die oberen zwei Eingänge lassen wir erst einmal unbeachtet. Unten links baut der erste Lemming von der Mitte der mittleren Bodenplatte eine Treppe zu dem Metallblock. Unten rechts errichtet der erste Lemming eine Treppe zwischen der ersten und zweiten Niete des äußerst rechten Metallblocks hin zur von oben hängenden Metallwand. Damit schließt er die Lücke zum Abgrund. Der Treppenbauer links erreicht den Metallblock und baut von dessen rechter Kante eine Treppe über die wogende schlammige Flüssigkeit zum nächsten Metallblock, von dort zum dritten, und vom dritten zum vierten. Von der Mitte des vierten Metallblocks errichtet er dann noch eine Treppe bis über den Steinblock links vom rechten unteren Ausgang.

Unter dem rechten unteren Ausgang laufen die Lemmings inzwischen hin und her. Ein nach links laufender Lemming wird zum Kletterer, erklettert den Steinblock und beginnt sofort von der rechten Kante aus eine Treppe zu dem links darüber schwebenden Treppenstück zu bauen. Gegebenenfalls muß man das mit einem zweiten Lemming wiederholen, um die Lücke zwischen den Treppen zu schließen.

Oben links wird ein nach links laufender Lemming in der Mitte des zweiten Steinblocks von links zur wandelnden Bombe. Den nächsten nach links laufenden Lemming macht man zwei Ticks links davon ebenfalls zur Bombe. Falls durch die Explosionen kein Loch in der rechten Wand erzeugt wird, wird ein dritter nach links laufender Lemming unmittelbar vor der linken Säule in eine Bombe verwandelt. Der nächste Lemming oben links fällt dann sicher auf die beiden freischwebenden Steinplatten und läuft nach rechts die Treppe zum Ausgang hoch. Vor der linken rotgestreiften Säule des Ausgangs beginnt er

eine Treppe nach rechts am Ausgang vorbei bis über die vorhandene Treppe zu bauen. Dazu muß man ihn ein weiteres Mal in einen Treppenbauer verwandeln. Dann fällt er auf die vorhandene Treppe, läuft zur Steinsäule mit den Pfeilen links neben dem rechten oberen Ausgang und durchbuddelt sie.

Unten rechts baut ein nach links laufender Lemming von der untersten Stufe der bereits gebauten Treppe nach links zum Steinblock. Jetzt kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Level: 5 - Chill out!

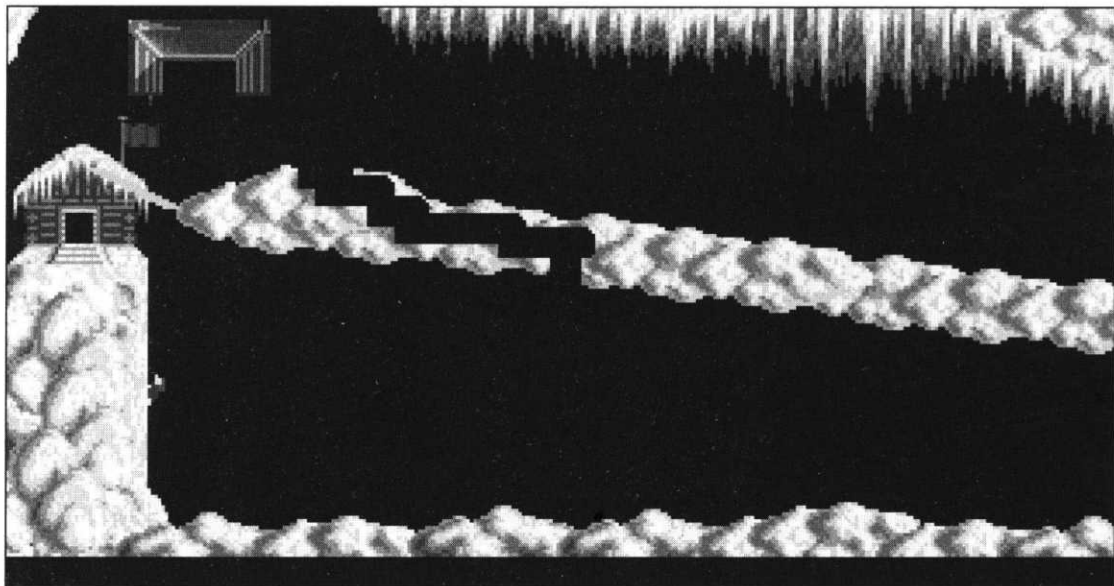
Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: GAIQTLHBEE

**Lösung:**

Der erste Lemming wühlt kurz nach dem Fallen noch vor der Erhöhung ein Loch in das Eis. Nach zwei bis drei Schlägen wird er zum Buddler und buddelt nach rechts. Der zweite Lemming stößt gegen ihn und läuft dann nach links. Am Ende des Schnees überbrückt er die Lücke zum Ausgang mit einer Treppe. Jetzt muß die Fallgeschwindigkeit auf 99 beschleunigt werden. Der Buddler darf nicht das Tageslicht erreichen. Vielmehr muß man ihn wieder in einen Vertikalwühler verwandeln, zwei Schläge wühlen lassen, wieder in einen Buddler verwandeln, usw. Dadurch entsteht ein nach rechts leicht abfallender Tunnel. Die anderen Lemminge laufen zunächst durch diesen nach rechts, stoßen auf den Buddler und drehen sich dann nach links um. Weil der Vertikalwühler die Stufen

nicht so tief gewühlt hat, können die anderen Lemminge den Tunnel wieder zurücklaufen und über die Treppe den Ausgang erreichen. Sobald der letzte andere Lemming sich nach links gedreht hat, kann sich der Vertikalwühler nach unten durchwühlen. Kurz vor dem Durchbruch gibt man ihm einen Fallschirm, damit er in jedem Fall sicher landet. Er läuft dann nach rechts gegen die Eisspitze und dann nach links. Jetzt wird er auch noch zum Kletterer und klettert die Eiswand zum Ausgang hinauf.

Level: 6 - Pop til you drop!

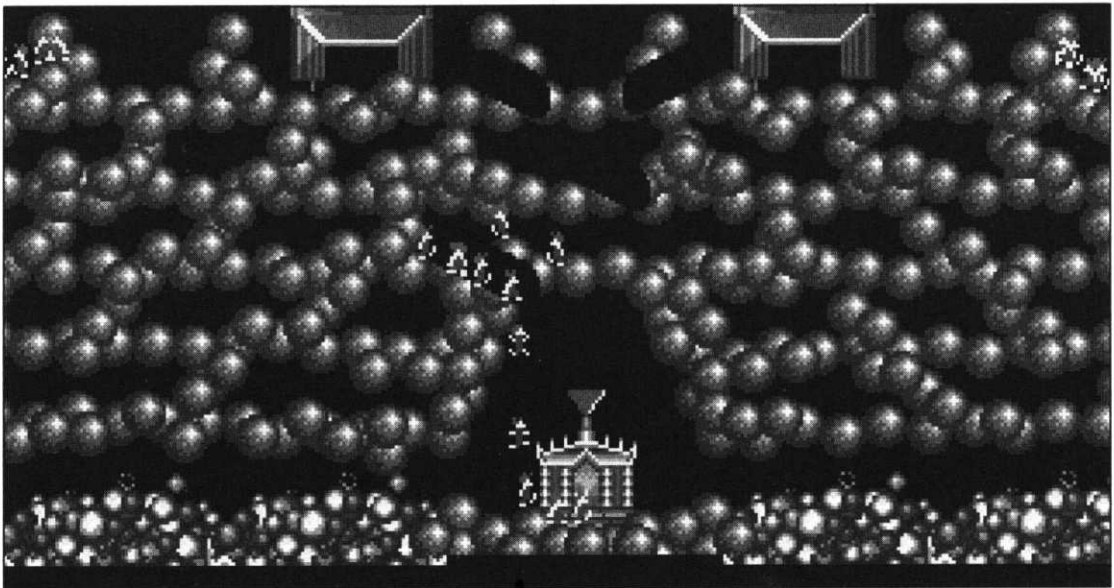
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 37%

Fallrate: 1

Zeit: 8 Minuten

Zugangscode: IHPTDHFCEs

**Lösung:**

Wieder gibt es vier Eingänge. Der erste Lemming vom zweiten Eingang von links läuft nach rechts und gräbt vor der rechten Wand einen Durchstich nach rechts unten in den obersten Hohlraum über dem Ausgang. Der erste Lemming vom dritten Eingang von links, der nach links läuft, gräbt vor der linken Wand ein Loch diagonal nach links zum gleichen Raum. Von diesem Raum aus gräbt einer der beiden Lemminge ein Loch zu dem Raum darunter. In diesem Raum, der direkt über dem Ausgang liegt, läßt man einen Lemming nach links laufen. Er stößt gegen die Wand, dreht sich um und beginnt im gleichen Augenblick, einen Tunnel nach rechts auf den Ausgang zu zu graben. Wenn er zu spät mit dem Graben beginnt, wird die Fallhöhe später zu hoch sein, so daß alle Lemminge zu Tode stürzen. Danach kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 beschleunigt werden. Die Lemminge aus den beiden äußeren Eingängen brauchen nicht gerettet zu werden, um die Anforderungen zu erfüllen.

Level: 7 - Last lemming to lemmingcentral

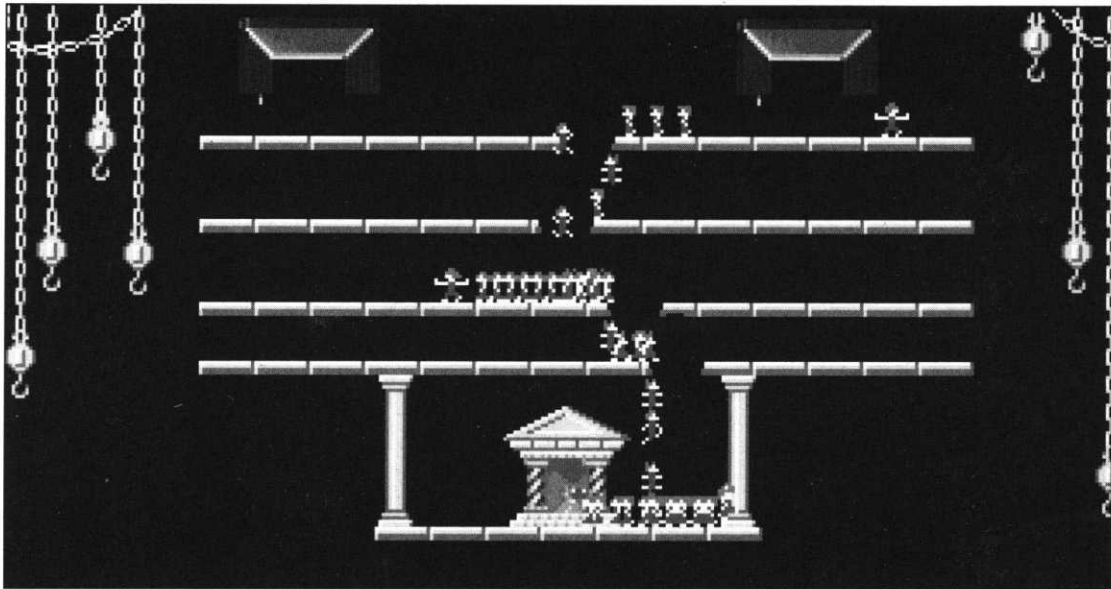
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 90%

Fallrate: 1

Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: LPTDHFADep

**Lösung:**

Am linken Eingang werden die ersten zwei Lemminge sofort nach dem Fallen zum Sprengen angeklickt. Am rechten Eingang blockiert der erste Lemming die anderen vor dem Absturz in den Abgrund rechts. Jetzt wird der dritte Lemming am linken Eingang zwischen der vierten und fünften Steinplatte von links auch zum Sprengen angeklickt. Der zweite Lemming vom rechten Eingang muß auf der dritten Ebene links vor dem Abgrund blockieren. Dann wird auch der vierte Lemming vom linken Eingang zur wandelnden Bombe, diesmal zwischen der fünften und sechsten Steinplatte von links. Zum schnellen Abschluß wird die Fallgeschwindigkeit auf 99 gesetzt.

Level: 8 - A towering problem

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 90%

Fallrate: 1

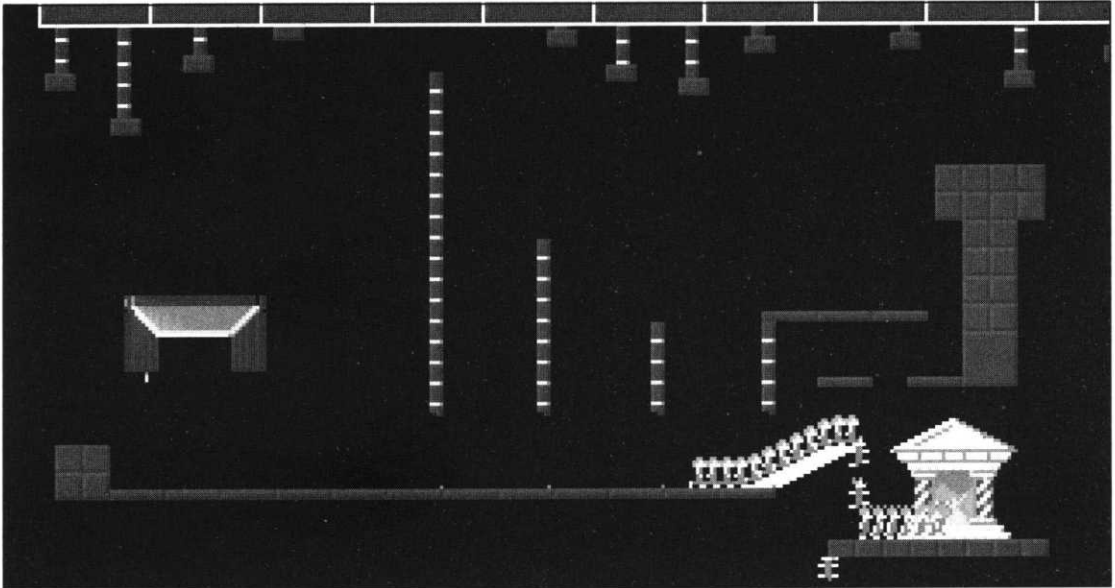
Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: SVLHGKLEEI

Lösung:

Der erste Lemming wird zwischen der zweiten und dritten Steinplatte zum Sprengen angeklickt und dann zum Kletterer gemacht. Das Gleiche geschieht mit dem zweiten Lemming zwischen der vierten und fünften Bodenplatte (Bombe und Kletterer), mit dem dritten Lemming zwischen sechster und siebter und dem vierten Lemming zwischen achter

und neunter Bodenplatte. Der fünfte und sechste Lemming bauen eine Treppe über den Abgrund zum Ausgang. Dann kann man die Geschwindigkeit auf 99 erhöhen.



Level: 9 - How on earth

Anzahl Lemmings: 50

Fallrate: 1

Zugangscode: VMHGAITFEO

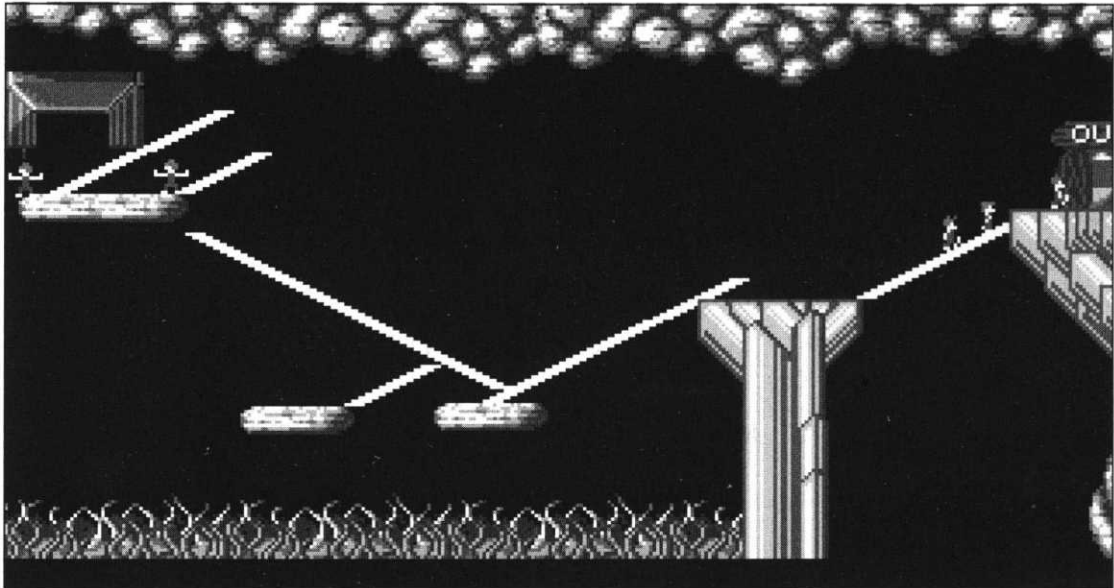
Zu retten: 90%

Zeit: 4 Minuten

Lösung:

Vom äußersten rechten Rand des Steines unter dem Eingang baut der erste Lemming eine Treppe nach rechts über den darunterliegenden linken Stein. Währenddessen bekommt er noch einen Fallschirm. Der zweite und dritte Lemming werden als Blocker rechts auf der untersten Treppenstufe und auf der äußersten linken Kante des Steins postiert. Der Treppenbauer fällt auf den unteren linken Stein, von dem er eine Treppe über den rechten Stein baut. Oben wartet man, bis ein Lemming gegen den linken Blocker läuft und sich umdreht. Sofort läßt man ihn nur einmal eine Treppe nach rechts bauen, die nicht über den rechten Blocker hinausreicht. Nun beschleunigt man die Fallgeschwindigkeit auf 99. Der einzelne Lemming baut von der Mitte des rechten Steines, oder rechts davon, eine Treppe zur Ecke der grünen Säule. Vom äußersten rechten Rand dieser Säule baut der Lemming eine Treppe gegen das grüne Gestein unter dem Ausgang. Die erste Stufe darf dabei nur zu einem Drittel auf der grünen Säule liegen. Der Lemming stößt gegen das grüne Gestein und muß nun zurücklaufen. Ungefähr sieben bis acht Stufen oberhalb des unteren Steins baut er eine Treppe nach links unter den oberen Stein bzw. die nach rechts ragende Treppe. Sobald er unter der Treppe ist, baut ein Lemming oben die Treppe über den rechten Blocker hinaus. Der einzelne Lemming baut seine Treppe

trotzdem weiter, bis er sich den Kopf stößt und umdreht. Jetzt können alle Lemmings bis auf die Blocker sicher den Ausgang erreichen.



Level: 10 - Temple of love

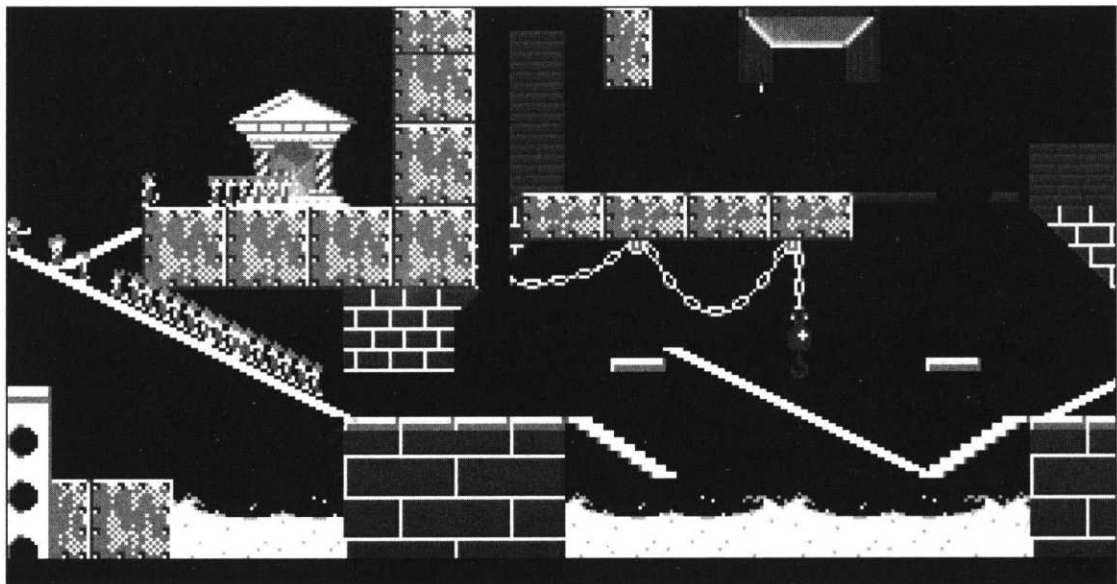
Anzahl Lemmings: 50

Fallrate: 20

Zugangscode: DHFIHTTGEK

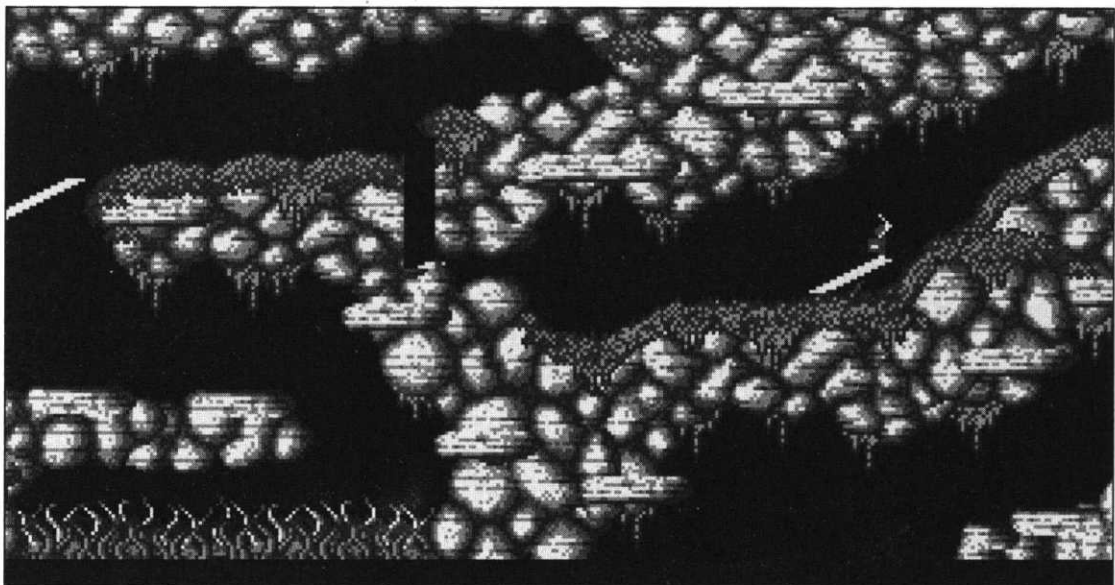
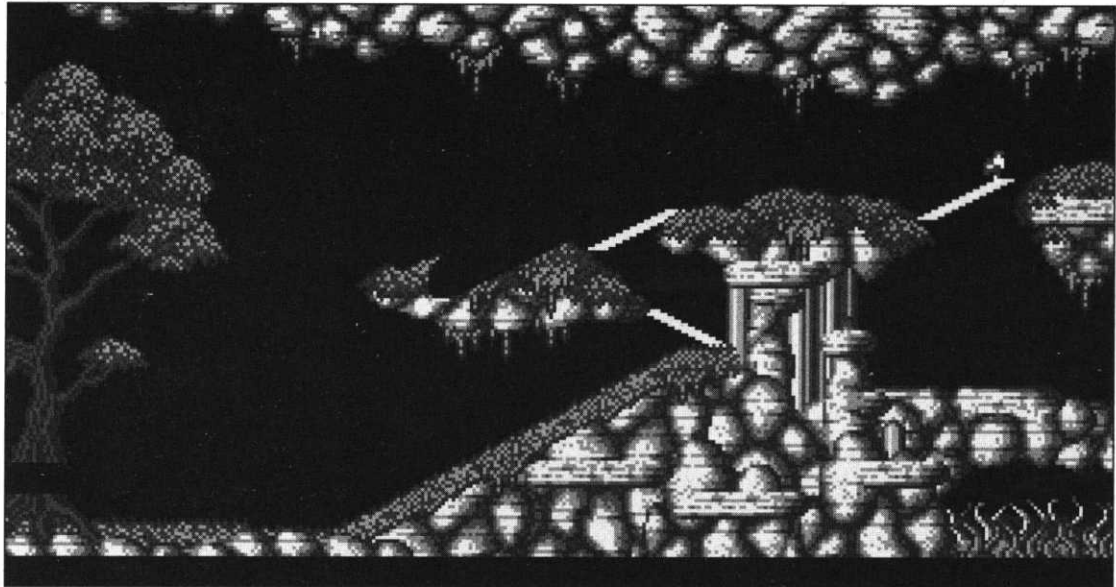
Zu retten: 96%

Zeit: 4 Minuten



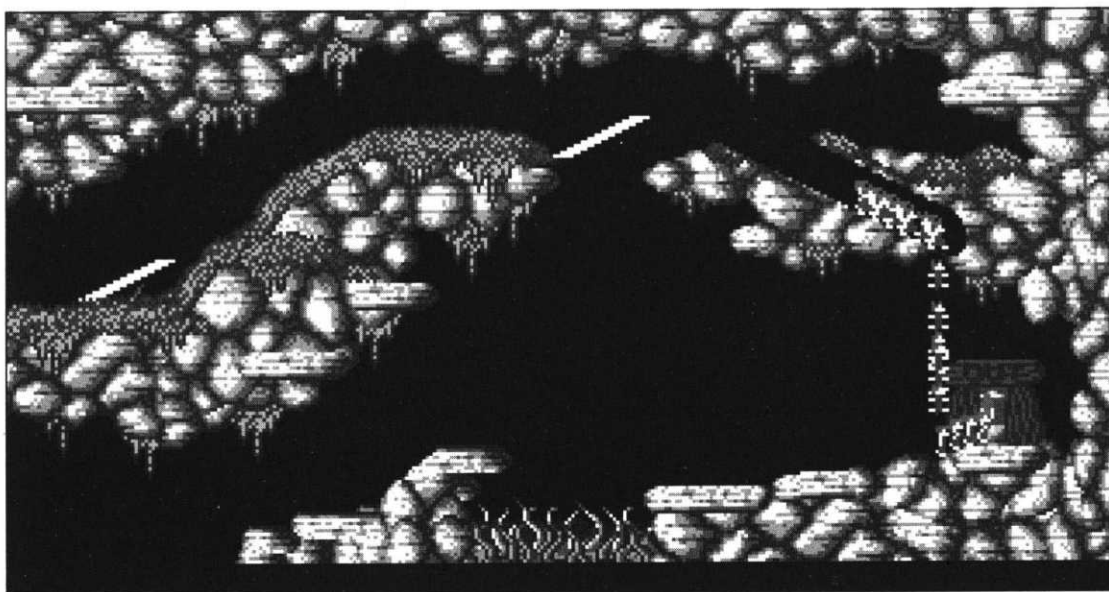
Lösung:

Der erste Lemming fällt rechts von der schwebenden Felsinsel und buddelt die beiden Steindolme durch. Der zweite Lemming wird hinter dem Buddler und der dritte links unter der schwebenden Felsinsel unter dem Eingang zum Blocker. Alle anderen fallen dann zwischen diese beiden. Jetzt kann man schon die Geschwindigkeit auf 99 hochfahren.



Der Buddler läuft weiter nach rechts und wühlt sich vom Anfang der großen Steinplatte vor dem Chamäleon durch den Felsen. Er fällt auf die unterste Ebene und läuft wieder nach rechts. In sicherem Abstand von der Pflanzenfalle, das ist das hochstehende grüne Blatt, beginnt er eine Treppe darüber zu bauen. Dann buddelt er sich durch den Baum und läuft die Schräge hoch. Dort stößt er gegen die grüne Wand, dreht sich um und errichtet eine Treppe zur Felseninsel links.

Auf der Felseninsel gräbt er von der Spitze aus nach links. Er schlägt drei- bis viermal mit der Spitzhacke und baut dann eine Treppe gegen die Wand seines Loches. Nach zwei bis drei Stufen dreht er sich um und läuft wieder nach rechts. Etwas rechts von der Spitze der Insel errichtet er eine Treppe hinüber zur Felsenplattform. Von der äußersten rechten Kante dieser Felsformation baut er wieder eine Treppe über den Abhang. Auf der anderen Seite läuft er bis dorthin, wo der grüne Bewuchs fast senkrecht nach oben ragt, und gräbt sich von dort schräg nach rechts unten. Auf der unteren Ebene muß er nun wieder eine Treppe über eine Pflanzenfalle bauen. Damit beginnt er ungefähr unter den dritten von oben hängenden grünen Ranken. Nachdem die Treppe fertig ist, wird der rechte Blocker gesprengt. Der einzelne Lemming läuft den Abhang hinauf und baut von der äußersten rechten Kante eine Treppe hinüber zur Ebene über dem Ausgang.



Sobald er auf dem Felsen gelandet ist, gräbt er noch vor dem ersten Grasbüschel einen Tunnel nach rechts unten zum Ausgang. Sollte er am Ausgang vorbeigraben, muß man ihn sprengen, damit die anderen den Ausgang doch noch erreichen können.

Level: 12 - Suicidal tendencies

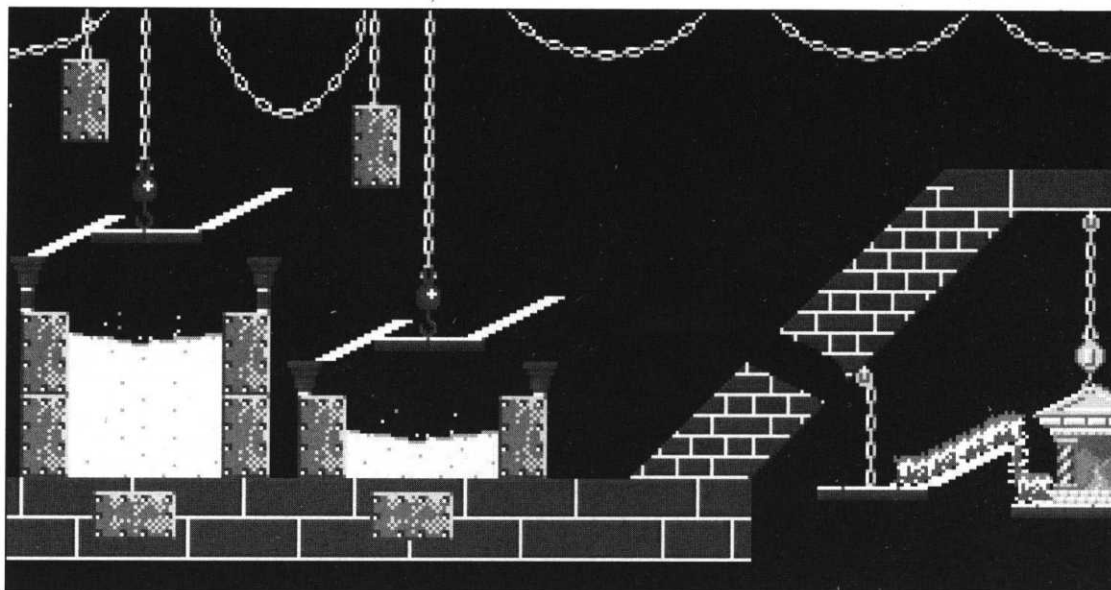
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 97%

Fallrate: 60

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: GIMVVLHIEO

*Lösung:*

Der zweite Lemming wird genau mittig über der rechten Eisenstrebe zum Blocker. Hier ist die exakte Positionierung enorm wichtig. Der dritte Lemming schützt die anderen als Blocker vor dem Abgrund rechts. Der erste Lemming baut eine Treppe vom Ende der Stufen zu der Plattform, die an der Kette hängt. Dieser Lemming läuft dann durch den Haken und baut eine Treppe vom äußersten rechten Rand der Plattform bis über den zweiten Sockel. Dabei darf die erste Stufe nur zu einem Drittel auf der Plattform aufliegen. Der Lemming fällt jetzt auf den Sockel links vom zweiten Wasserbecken und baut eine Treppe zur Plattform an der nächsten Kette, läuft zur rechten Kante, baut eine Treppe und fällt auf die Säule. Nun wird alles noch einmal wiederholt, um das dritte Wasserbecken zu überqueren. Diesmal fällt der Lemming auf festen Boden und läuft die Schräge hoch. Auf der achten Steinreihe von unten gräbt er einen Tunnel diagonal nach rechts unten und fällt wieder auf eine an einer Kette hängende Plattform. Von hier errichtet er noch eine Treppe zum Ausgang. Zum Schluß wird der rechte Blocker neben dem Eingang gesprengt. War er richtig positioniert, können alle anderen Lemmings sicher zum Ausgang laufen. Sonst entsteht ein Loch im Boden, durch das sie zu Tode stürzen.

Level: 13 - Almost nearly virtual reality

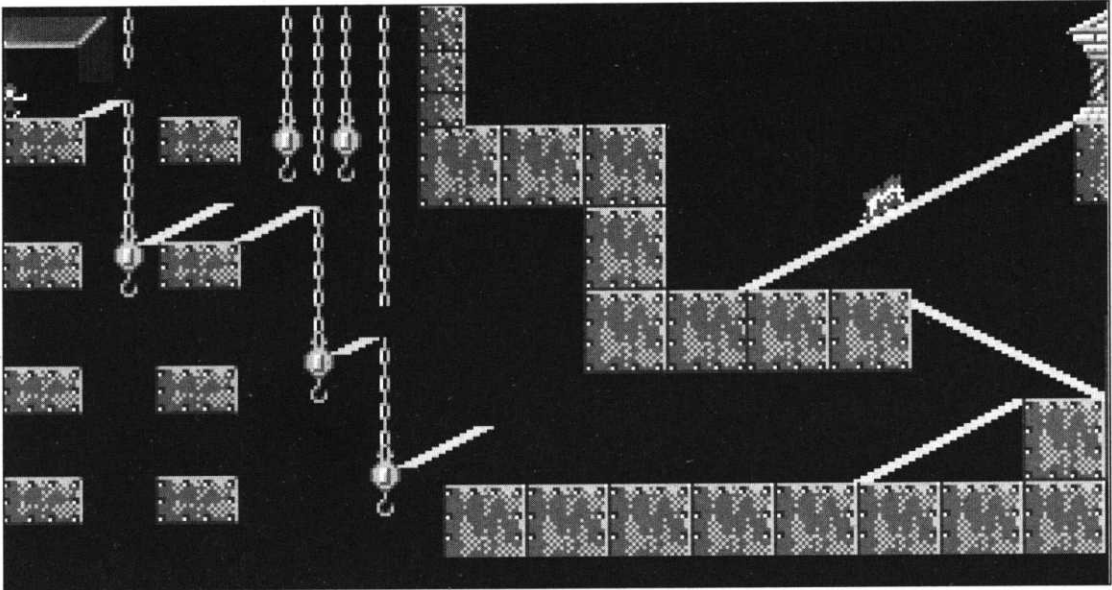
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 87%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: GGHPUDLJEN

*Lösung:*

Der erste Lemming baut von der äußersten rechten Kante des Eisenblocks eine Treppe zur Kette. Der zweite und dritte Lemming werden so auf dem Eisenblock gestoppt, daß alle anderen Lemminge zwischen die Blocker fallen. Die Kette wird vom ersten Lemming durchbuddelt. Er fällt dann auf die Kugel über dem Haken und errichtet von dort eine Treppe zum Eisenblock rechts vom Haken. Auf diesem Metallblock wiederholt er den Vorgang bis zur zweitlängsten Kette (Treppe zur Kette, Kette durchbuddeln, Treppe von der Kugel zum nächsten Metallblock) und baut dann eine Treppe zur rechten Kette. Von dieser Kette baut der Lemming eine Treppe nach rechts über die Eisenblöcke, um auf diesen eine Treppe vom Anfang des sechsten Blocks zum nächsthöheren zu bauen. Nachdem er gegen die Metallblöcke gelaufen ist und sich umdreht, wird er sofort wieder zum Treppenbauer. Von der Ecke aus errichtet er eine Treppe nach links zu den höherliegenden Eisenblöcken. Zwischendurch wird die Fallgeschwindigkeit auf 99 beschleunigt. Oben läuft der Treppenbauer wieder gegen die Wand und dreht sich um. Zwischen dem zweiten und dritten Metallblock von links erbaut er nun noch eine Treppe nach rechts oben zum Ausgang. Wenn man ihn bei dieser Treppe wieder zum Treppenbauer anklickt, sprengt man auch den rechten Blocker.

Level: 14 - The lemming learning curve

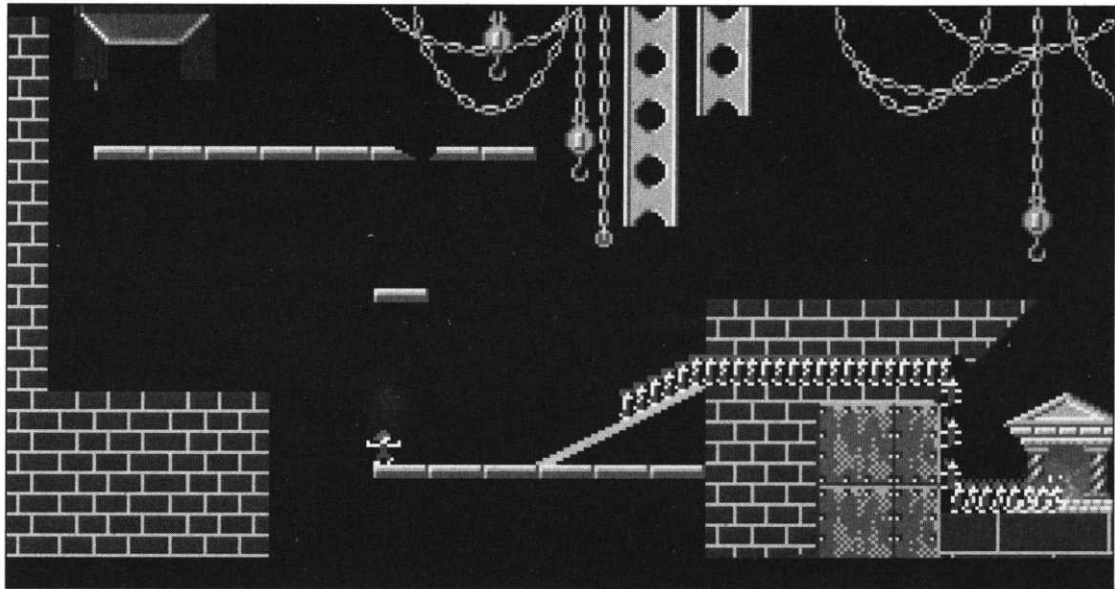
Anzahl Lemminge: 80

Zu retten: 98%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: MHQUDNGKEH

*Lösung:*

Der erste Lemming gräbt zwischen der fünften und sechsten Bodenplatte von links, d.h. vor der Platte über der einzelnen freischwebenden Platte in der Mitte des Bildes, ein Loch. Dieser Lemming fällt dann auf die einzelne Platte und von dort auf die untere Ebene. In der Mitte des Bodens (zwischen der dritten und vierten Bodenplatte) baut der Lemming eine Treppe nach rechts gegen die Mauer. Der erste Lemming, der nach links läuft, wird vor dem Abgrund zum Blocker. Ist die Treppe fertig, durchbuddelt ein Lemming die Mauer bis zum Ausgang. Nun erhöht man die Fallgeschwindigkeit auf 99.

Level: 15 - Spam, spam, spam, egg and lemming

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 80%

Fallrate: 1

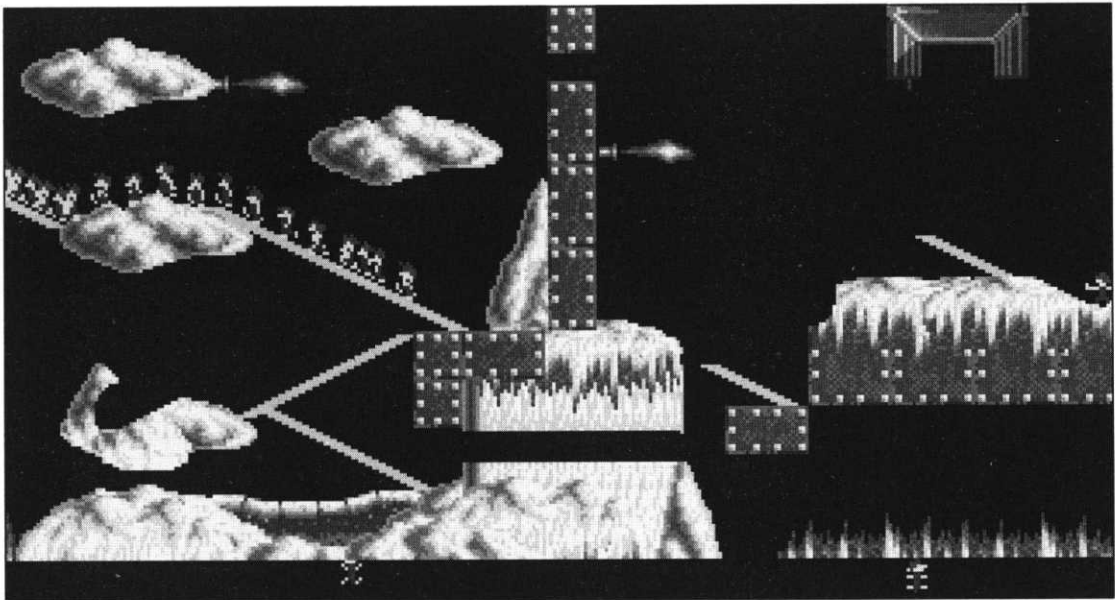
Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: MQUDLGALEP

Lösung:

Unter dem Eingang befindet sich eine vereiste Ebene aus vier großen Metallblöcken. Der erste Lemming erreicht diese Ebene als Fallschirmspringer sicher und läuft nach rechts. Ungefähr von der Fuge zwischen der dritten und vierten Metallplatte gräbt er nach rechts. Er stößt schnell auf das Metall und dreht sich um. Wieder von der Fuge zwischen der dritten und vierten Metallplatte aus baut er eine Treppe nach links unter die Falllinie

der anderen Lemminge. Dann hört er mit dem Treppenbauen auf, springt auf die Ebene und läuft nach links. Der folgende Lemming wird in der Grube und der nächste Lemming, der nach links läuft, auf der linken Kante dieser Ebene zum Blocker. Der erste Lemming fällt auf den kleinen Eisenblock links unten neben der Ebene und setzt eine Treppe von der linken Kante gegen die Eiswand. Dort stößt er an und läuft wieder zurück. Durch einen kaum sichtbaren Spalt zwischen dem kleinen und den großen Metallblöcken fällt er auf die Eiszapfenebene ganz unten. Er läuft ein paar Schritte und dreht dann wieder nach links. Vom linken Rand baut er eine Treppe zur Eiswand und durchbuddelt sie dann. Jetzt kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden. Nachdem der Horizontalbuddler den Tunnel fertiggestellt hat, errichtet er eine Treppe zur untersten Wolke. Auf der Wolke gräbt er ein Loch nach links und baut in dem Loch eine Treppe, nachdem die linke Wand mindestens so hoch wie der Lemming ist. Nach ein bis drei Stufen hört der Lemming mit dem Treppenbau auf und dreht sich um. Von der rechten Seite der Wolke baut er eine Treppe bis zu dem Absatz aus Eisenblöcken. Dort läuft er gegen die Metallplattenwand, dreht sich um und baut wieder eine Treppe zur nächsthöheren Wolkeninsel nach links oben. Jetzt muß der linke Blocker gesprengt werden. Der Vorarbeiter errichtet dann noch eine Treppe von der letzten Insel zum Ausgang.

**Level: 16 - Five alive**

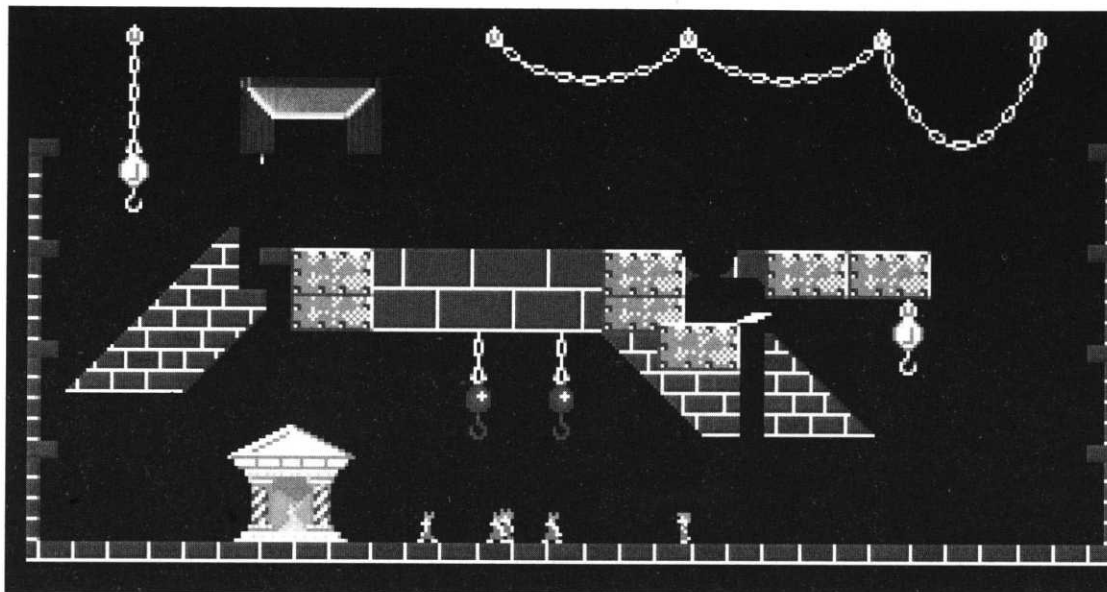
Anzahl Lemminge: 6

Fallrate: 75

Zugangscode: RULHGIMMEN

Zu retten: 83%

Zeit: 1 Minuten

*Lösung:*

Einen Tick rechts von der Mitte des ersten ganzen Steinblocks wird der erste Lemming zur wandelnden Bombe, die genau über der dünnen Mauerdecke explodiert und ein Loch durch die Decke sprengt. Der zweite und der vierte Lemming werden zu Fallschirmspringern. Der dritte Lemming fällt durch das Explosionsloch und baut eine Treppe vom Absatz über den schmalen Spalt hinüber. Damit ist der Weg zum Ausgang für alle Lemmings außer dem Explosionsopfer frei.

Level: 17 - Down the tube

Anzahl Lemmings: 30

Zu retten: 96%

Fallrate: 10

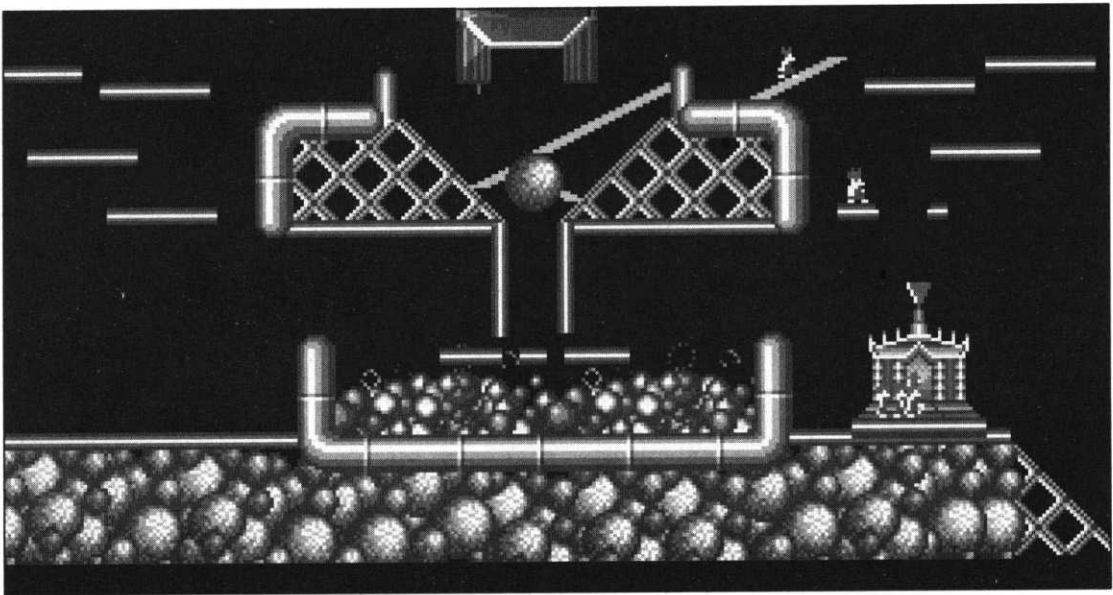
Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: ULJGEIUNEL

Lösung:

Die Lemmings fallen aus dem Eingang auf eine Kugel und laufen dann nach rechts die Schräge hinauf. Oben stoßen sie gegen einen hochragenden Rohrstumpf und drehen um. Wenn der erste Lemming die rechte Schräge wieder zurückläuft, baut er von der Mitte der untersten Raute eine Treppe gegen die Kugel. Der zweite Lemming klettert über den rechten Stumpfen und beginnt kurz nach dem senkrechten Strich durch das Rohr eine Treppe nach rechts oben zu bauen. Währenddessen müssen die anderen Lemmings beobachtet werden. Der erste, der die linke Schräge hinauf- und wieder hinunterläuft, baut eine Treppe von der Mitte der untersten Raute zur Kugel. Die Treppe des rechten Vorarbeiters ragt nach der zwölften Stufe gerade soweit nach rechts, daß er auf die unterste freischwebende Platte fällt, die direkt über dem Ausgang liegt. Dort wird er in der Mitte

der Platte etwas links über der Mitte des Ausgangs gestoppt und dann gesprengt. Ein Lemming aus der Gruppe unter dem Eingang, der von links nach rechts läuft, baut von der Kugel eine Treppe nach rechts gegen den Stumpen. Wenn er dort anstößt, laufen die Lemminge über den Stumpen, die Treppe hoch und fallen zunächst auf die Platte über dem Ausgang und dann hinunter zum Ausgang. Die Geschwindigkeit wird auf 99 erhöht.



Level: 18 - Lots more where they come from

Anzahl Lemminge: 60

Zu retten: 83%

Fallrate: 1

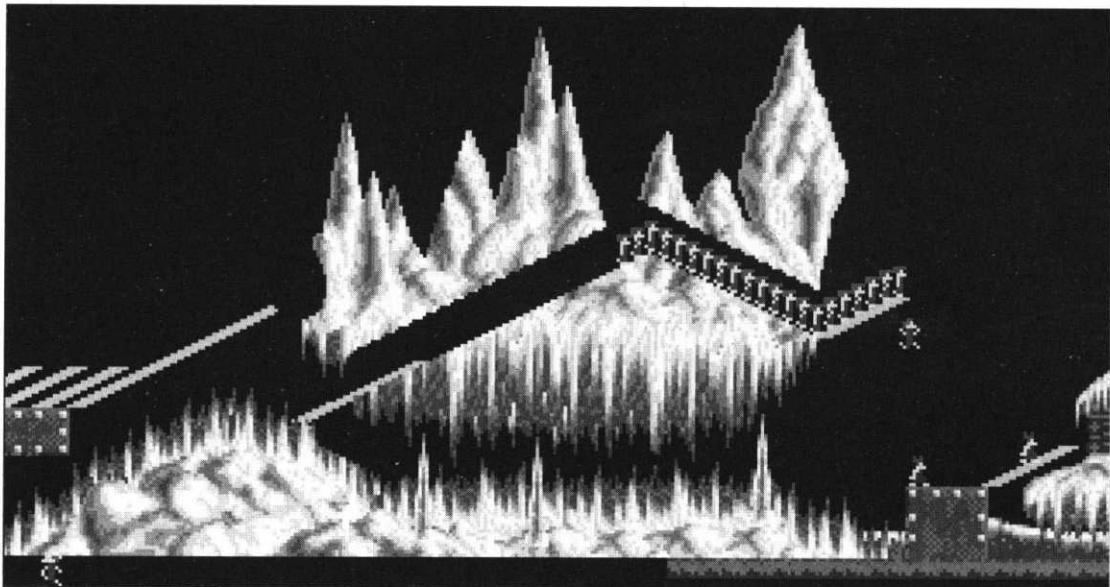
Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: DHFIHTUOED

Lösung:

Der erste Lemming baut vom rechten Rand der Eisenblöcke eine Treppe nach rechts, bis er gegen die Eisberge stößt. Um Zeit zu gewinnen, bauen die nächsten drei Lemminge auch je eine Treppe möglichst unmittelbar nach dem Fallen. Die anderen Lemminge überholen alle Treppenbauer und fallen auf die unterste Ebene aus Eisspitzen. Dort laufen sie zwischen zwei Eispickeln hin und her. Einer von ihnen durchgräbt den linken Eiszapfen, um sofort danach zum Treppenbauer zu werden und mit dem Graben aufzuhören. Mittlerweile hat der allererste Lemming oben die Treppe zu den Eisbergen fertiggebaut. Die nächsten zwei Lemminge werden zu Kletterern. Sie klettern über die Eisberge. Der ihnen folgende nächste Lemming sprengt die Treppe. Er wird zum Sprengen angeklickt, kurz bevor er die Treppe betritt. Der erste Kletterer erreicht die letzte Spalte im Eisberg, die besonders schmal ist. Dort gräbt er einen Tunnel nach rechts unten zum Rand der

Eisberge. Der andere Kletterer läuft und klettert wieder zurück. Vor der letzten Eisspitze links baut er eine Treppe gegen die Eiswand, um wieder zurückzulaufen. Wenn er wieder nach links läuft, gräbt er ungefähr zwischen der dritten und vierten Eisspitze nach links unten. Es kann sein, daß die vierte Spitze inzwischen abgewühlt ist. Dann muß man schätzen, wo sie in etwa war. Der Gräber rechts fällt auf die Eisspitzen-Ebene und beginnt, eine Treppe nach rechts zum Eisenblock zu bauen. Von dort errichtet er eine Treppe zum Ausgang. Links erreicht der Gräber wieder das Tageslicht ungefähr über der Lemminggruppe. Einer aus der Lemminggruppe muß nun eine Treppe nach rechts oben zum gegrabenen Tunnel bauen. Dann kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 beschleunigt werden, denn der Weg zum Ausgang ist für diese Lemminggruppe frei.



Level: 19 - Up, down or round and round

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 82%

Fallrate: 1

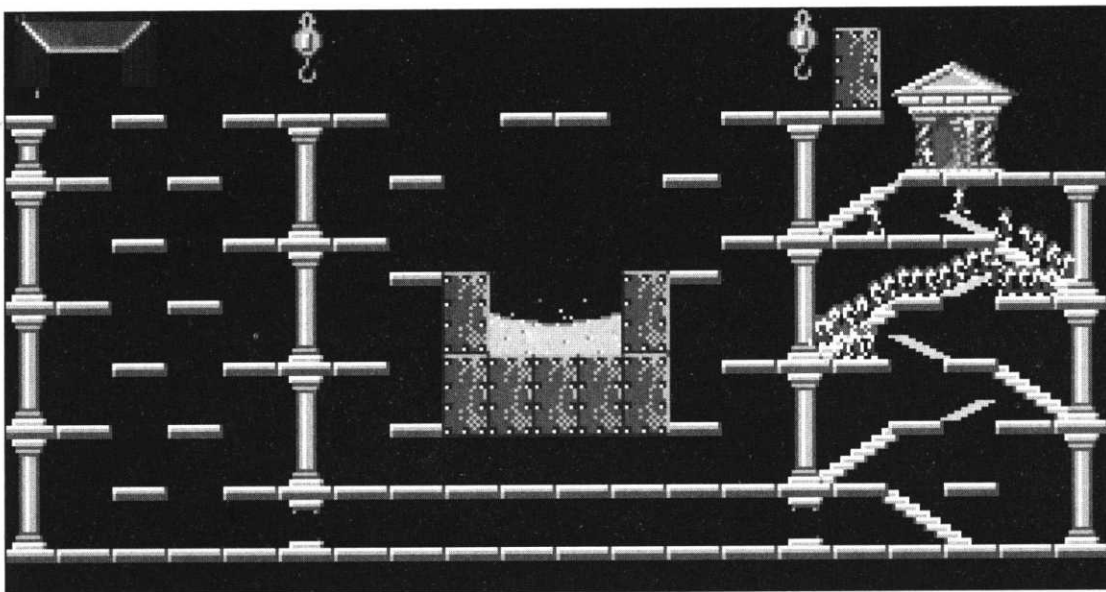
Zeit: 2 Minuten

Zugangscode: HFALTUDPEQ

Lösung:

Der erste Lemming läuft und fällt über die verschiedenen Zwischenplattformen bis zum Boden. Dort läuft er zunächst nach links, stößt gegen die Säule und wendet sich nach rechts. Er buddelt sich durch eine Säule rechts und wenig später durch die zweite Säule. Jetzt läuft er über die erste und zweite Steintreppe und baut eine Treppe über die Lücke in den Steinplatten. Die erste Stufe der Treppe darf nur ganz wenig aufliegen. Sie darf gerade einmal den grauen Rand der Treppenstufe überdecken, andernfalls braucht man zu viele Treppenbauer. Der Treppenbauer legt nämlich nur sechs Stufen. Danach stößt er sich den Kopf, er dreht wieder um. Diese sechs Stufen reichen aber nur dann dazu,

eine Lücke zu schließen, wenn die erste Stufe kaum aufliegt. Auch auf den anderen Ebenen baut der erste Lemming, der die Lücke erreicht, eine Treppe darüber. Während des Treppenbaus wird die Geschwindigkeit auf 99 hochgefahren. Der erste Lemming, der die Ebene unter dem Eingang erreicht, baut sofort eine Treppe, wenn er die Steinplatten erreicht. Hier liegt nämlich der Auslöser einer Falle, die unter dem Ausgang verborgen ist. Jetzt muß nur noch eine Treppe zwischen der letzten Stufe und der Ausgangsebene gebaut werden, weil dazwischen ein schmaler Spalt ist.



Level: 20 - The lemming funhouse

Anzahl Lemmings: 70

Fallrate: 1

Zugangscode: FILTUDHQEJ

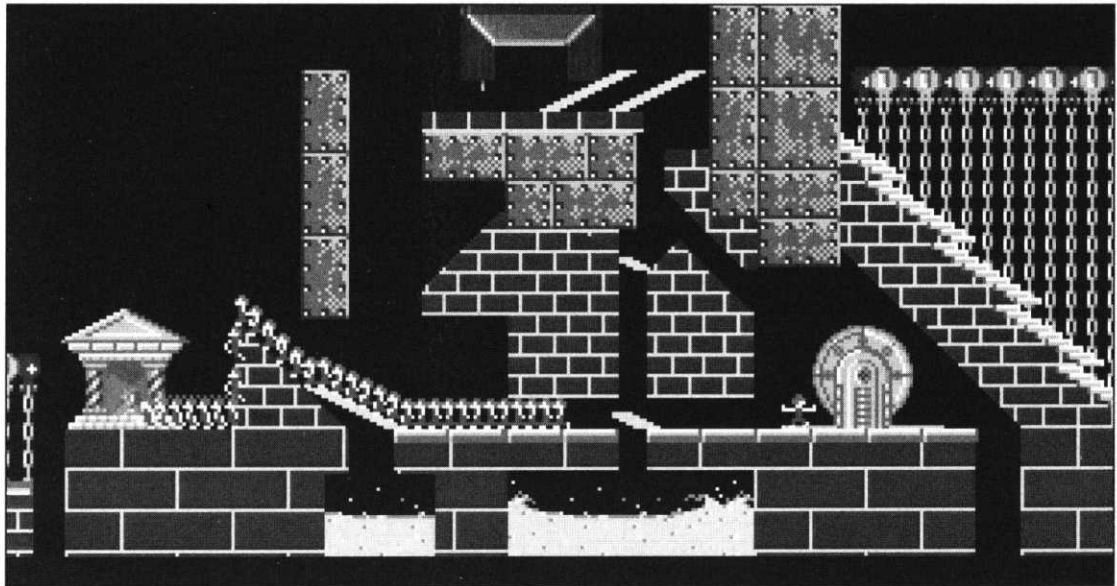
Zu retten: 97%

Zeit: 2 Minuten

Lösung:

Der erste Lemming baut eine Treppe rechts gegen die Eisenblöcke, so daß die erste Stufe zwischen dem vorletzten und letzten Stein liegt. Der zweite Lemming läuft über den Treppenbauer hinweg, fällt durch die Spalte auf das Mauerwerk mit der Spitze und läuft nach rechts. Auf der rechten Seite fällt er auf die unterste Ebene und wandert auf die Falle zu. Kurz vor der Falle, d.h. mit einem Fuß auf der dünnen Metallplatte, wird er zum Blocker, um die anderen vor der Falle zu schützen. Der vierte Lemming baut nach dem Fallen sofort eine Treppe nach rechts, um Zeit zu gewinnen. Der dritte Lemming fällt inzwischen auf das Mauerwerk mit der Spitze und läuft nach links die Schräge hinunter. Am Ende der Schräge baut er eine Treppe über den Spalt zur linken Mauer. Fängt man mit dem Treppenbau zu hoch an, stößt der Treppenbauer mit dem Kopf an und dreht sich um, bevor die Lücke vollständig geschlossen ist. Nach Fertigstellung der Treppe

läuft der Lemming nach rechts und fällt auf die Ebene aus großen Ziegelsteinen. Dort läuft er gegen den Blocker und wandert dann nach links bis zum Wassergraben. Hier fängt er und der folgende Lemming an, eine Treppe zum anderen Ufer zu bauen. Der erste Lemming, der über diese Treppe läuft, baut eine Treppe über die nächste Lücke hin zur Schräge vor dem Ausgang. Danach kann die Fallgeschwindigkeit wieder auf 99 erhöht werden.



Kapitel 10: Havoc

Level: 1 - Tubular lemmings

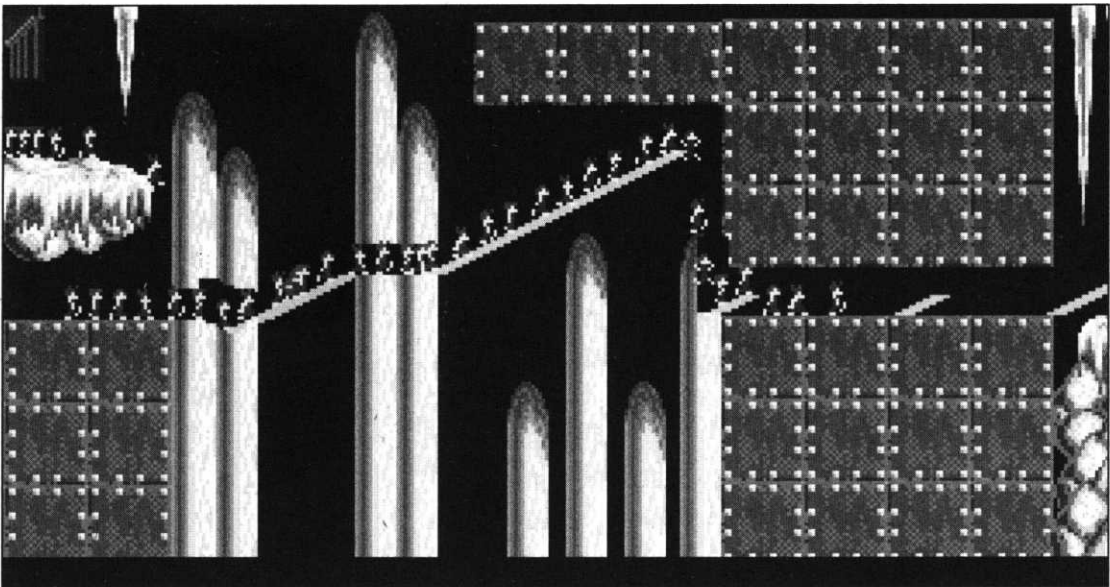
Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 1

Zugangscode:GGHPTFLBFH

Zu retten: 95%

Zeit: 4 Minuten



Lösung:

Der erste Lemming fällt aus dem Eingang, läuft nach rechts, stößt gegen die Eissäulen und wandert nach links. Jetzt fällt auch der zweite Lemming herunter und läuft auf die Eissäulen zu. Er buddelt sich durch das erste Säulenpaar einen horizontalen Tunnel. Jetzt erreicht der erste Lemming die linke Kante und baut von dort eine Treppe über den Abgrund zu den Metallblöcken. Der dritte Lemming wird hinter dem Horizontalbuddler in der Mitte der ersten Eissäule gestoppt. Sobald der Horizontalbuddler das erste Säulenpaar durchbuddelt hat, baut er eine Treppe zum zweiten Eissäulenpaar. Wenn er dort anstößt, wird er wieder zum Horizontalbuddler und durchbuddelt sie. Hat er sie durchbuddelt, wird er dreimal nacheinander zum Treppenbauer, um eine Treppe bis über die Eissäule unmittelbar vor der Metallwand rechts zu errichten. Nachdem er auf die Säule gefallen ist, wühlt er sich sofort nach unten. Auf der Höhe des Tunnels durch die Metallwand wird er noch einmal zum Treppenbauer, damit er zu wühlen aufhört. Im Tunnel durch die Metallwand baut er eine Treppe zwischen dem zweiten und dritten Metallblock, um den Auslöser der Falle zu überbauen. Von der rechten Kante der Metallwand muß nun noch eine Treppe über den Spalt gelegt werden. Jetzt verwandelt man den nächsten Lemming, kurz bevor er von links gegen den Blocker läuft, in einen Diagonalgräber.

Der Gräber gräbt dem Blocker das Eis unter den Füßen weg, so daß er wieder anfängt zu laufen. Dann läßt man den Diagonalgräber eine Treppe bauen, damit er zu graben aufhört. Die Geschwindigkeit wird zum Schluß auf 99 erhöht.

Level: 2 - Be more than just a number

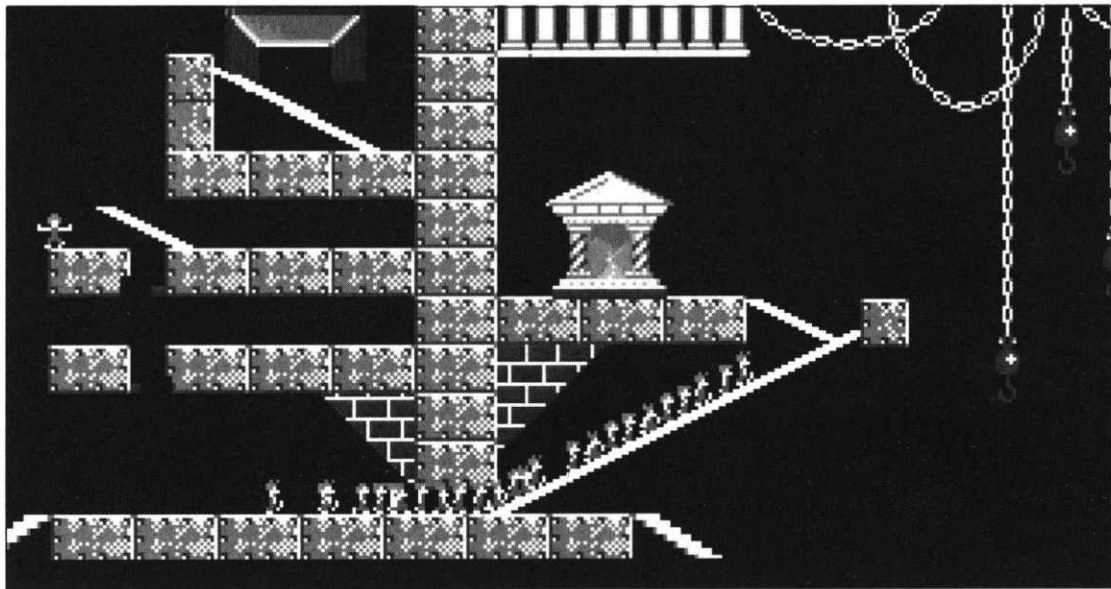
Anzahl Lemmings: 30

Zu retten: 96%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: MHPTFLGCFO

**Lösung:**

Nachdem er gegen die rechte Metallwand gelaufen ist, bekommt der erste Lemming einen Fallschirm und klettert die linke Mauer hoch. Der zweite Lemming läuft ebenfalls gegen die rechte Wand und dreht sich um. Von der Mitte des rechten Metallblocks baut er eine Treppe nach links. Nach zwölf Stufen hört er zunächst damit auf. Der Kletterer fällt in die Spalte der mittleren Ebene und baut gegen den linken Rand eine Treppe, damit er zurückläuft und rechts aus der Spalte klettert. Jetzt läuft er nach rechts, stößt gegen die Wand und wandert nach links. Vor der Spalte beginnt er eine Treppe darüber zu bauen. Hat er die ersten zwölf Stufen fertig, fällt er auf den linken Eisenblock und wird am linken Rand zum Blocker. Der nächste nach links laufende Lemming oben klettert den linken Rand hoch, fällt auf die mittlere Ebene und läuft nach rechts. Dann stößt er gegen die Wand und wandert nach links die Treppe hinauf. Er fällt nach unten, läuft gegen den Blocker und fällt dann in die Spalte. Sofort wird er zum Wühler und wühlt möglichst weit links den Boden durch. Wenn er den Boden durchstößt, fällt er in die Spalte in der unteren freischwebenden Ebene und wühlt die Spalte auf der rechten Seite durch. Der Vertikalwühler fällt nun auf die unterste Ebene und läuft unter der senkrech-

ten Metallplattensäule durch. Unter der rechten Ecke der Säule, etwa in der Mitte der vorletzten Bodenplatte, beginnt er, eine Treppe bis nach oben gegen den einzelnen freischwebenden Metallblock zu bauen. Er stößt im unteren Teil des einzelnen Metallblocks an und dreht sich um. Sofort setzt er den Treppenbau hin zum Ausgang fort. Nun braucht nur noch die Treppe unterhalb des Eingangs fertiggebaut zu werden. Zur Beschleunigung wird die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht.

Level: 3 - It's the price you have to pay

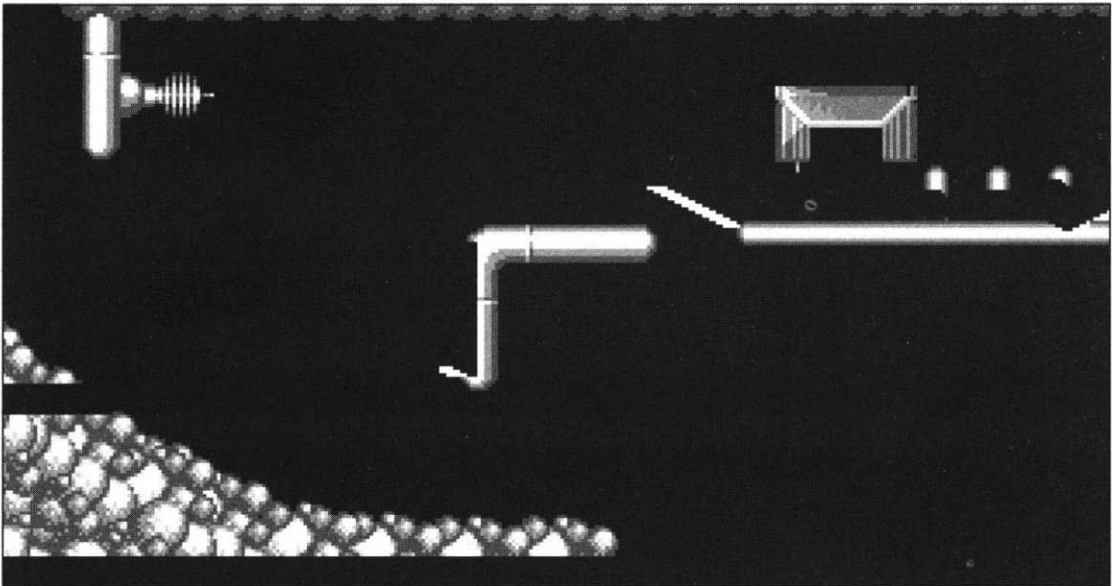
Anzahl Lemmings: 50

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LPTFHFADFS



Lösung:

Während der erste Lemming nach rechts läuft, gegen den Rohrstumpf stößt und wieder nach links wandert, macht man den zweiten Lemming zum Kletterer. Der erste Lemming baut eine Treppe über den Abgrund zum nächsten Rohrstück. Der dritte Lemming buddelt sich nun durch die ersten beiden Rohrstümpfe rechts. Sobald der Kletterer den dritten Stumpf erreicht, gräbt er sich schräg durch ihn hindurch. Er wird in einen Treppenbauer verwandelt, sobald ein Durchgang durch den dritten Stumpf offen ist und noch bevor er das Rohr nach unten durchstößt. Der erste Lemming, der Treppenbauer links, erreicht das Rohrknie auf der linken Seite und wühlt sich am linken Rand des Rohrs so nach unten durch, daß links kein Rand mehr stehen bleibt. Zwischendurch erhöhen wir die Geschwindigkeit auf 99. Kurz vor Ende der Rohrstückes gräbt der Vertikalwühler sich nach rechts unten durch das letzte Stück. Er fällt auf die unterste Ebene und wandert nach rechts das Kugelgebirge hinauf. Dann beginnt er einen Tunnel durch das Kugel-

gebirge zu buddeln. Der Tunnel muß so hoch angesetzt werden, daß er oberhalb des Rohrs auf der rechten Seite des Kugelgebirges endet.

Level: 4 - The race against cliches

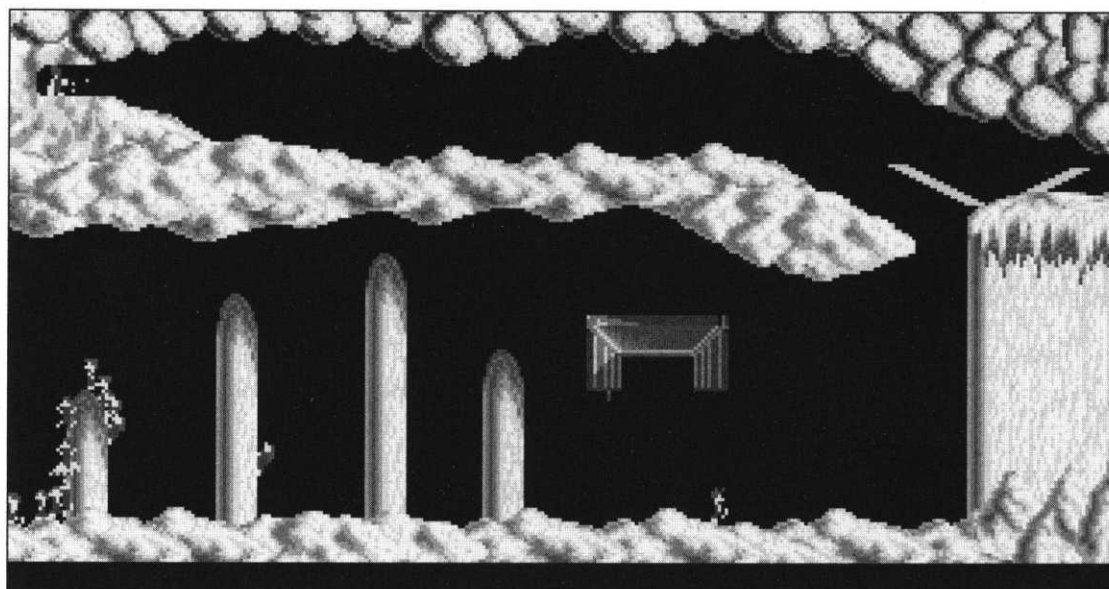
Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

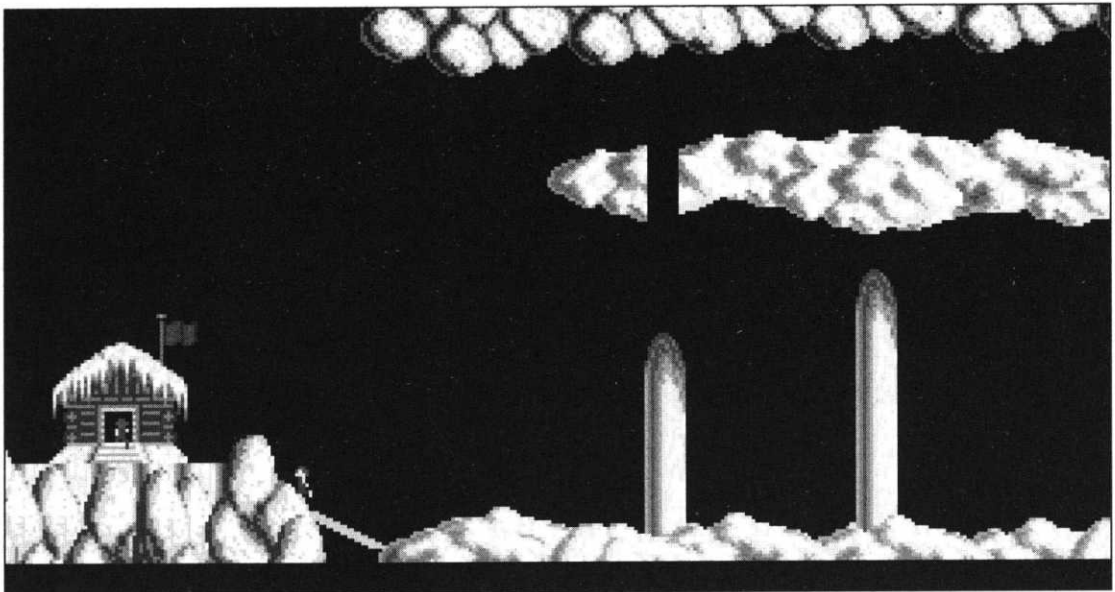
Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: RTFNGKLEFG



Lösung:

Der erste Lemming wird sofort nach dem Fallen zum Kletterer. Der zweite stößt gegen die Eiswand rechts und wird dann zum Athleten, d.h. zum Kletterer und Fallschirmspringer. Nun drückt man am besten die Taste **[F11]** und erhöht dann mit der Taste **[F2]** die Fallgeschwindigkeit auf 99. Wenn die nächsten 17 Lemminge nach links gehen, werden auch sie in Athleten verwandelt. Dabei behält man den ersten Lemming, der nach rechts oben klettert, im Auge. Sobald er auf dem Eisberg ist, baut er eine Treppe gegen das Gestein, damit er zurückläuft. Von der linken Kante der Eiswand errichtet er dann eine Treppe nach links zur Eisebene über dem Eingang. Dort wo die Eisebene an der Gesteinsdecke hängt, beginnt er, einen horizontalen Tunnel nach links zu buddeln. Hat er etwa ein Drittel fertiggestellt, macht man den letzten Lemming unten zum Kletterer, während er nach rechts läuft. Der Kletterer muß auf dem Eisberg auch eine Treppe gegen die Gesteinsdecke bauen, damit er sich umdreht und nach links läuft. Unten erreicht der erste Athlet die durchgehende Säule und durchbuddelt sie. Nachdem der Horizontalbuddler den Tunnel fertig gebuddelt hat, läuft er nach links bis über die letzte Eissäule links. Genau darüber wühlt er ein Loch nach unten, so daß er auf die letzte Eissäule fällt. Von dort fällt er auf die unterste Ebene und baut eine Treppe über den Abgrund hin zum Ausgang.

**Level: 5 - There's madness in the method**

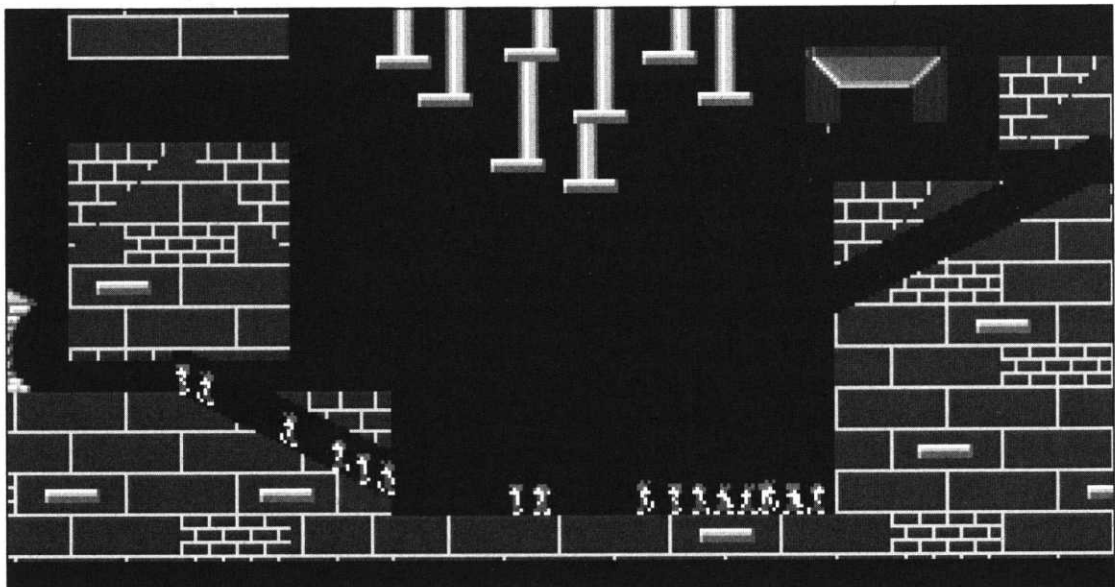
Anzahl Lemminge: 20

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: TFHFAHTFFE



Lösung:

Der erste Lemming buddelt einen Tunnel in die rechte Mauer. Der zweite folgt ihm in den Tunnel, stößt gegen die Wand, dreht sich um und beginnt sofort, einen Tunnel nach links unten zu graben. Es ist ziemlich schwierig, hier den rechten Augenblick zu treffen, weil der Buddler immer wieder ins Visier gerät. Wartet man aber zu lange, stürzt der Gräber später zu Tode. Wenn der dritte Lemming ebenfalls wieder nach links läuft, baut der Horizontalbuddler eine Treppe, damit er aufhört zu buddeln. Hat der Diagonalgräber seinen Tunnel fertiggestellt, fallen die Lemminge in die Senke unten. Der erste Lemming, der den linken Rand der Senke erreicht, klettert den linken Absatz hoch und buddelt einen Tunnel zum Ausgang. Sobald er anfängt zu buddeln, klettert ein zweiter Lemming diesen Absatz hoch und läuft in den Tunnel. Er stößt gegen die Wand, dreht sich um und gräbt von der Mitte des Mauerwerks einen Tunnel nach rechts unten in die Senke. Gleichzeitig wird die Geschwindigkeit auf 99 erhöht.

Level: 6 - Now get out of that!

Anzahl Lemminge: 50

Fallrate: 1

Zugangscode: FHFIHTTGFN

Zu retten: 100%

Zeit: 4 Minuten

*Lösung:*

Der erste Lemming gräbt im letzten Stück der Steigung einen Tunnel nach rechts unten in das breite herunterhängende Eisstück. Der zweite Lemming gräbt auf halber Höhe ein Loch in die Steigung, so daß die anderen Lemminge in dem Loch umdrehen und zurücklaufen. Damit der zweite Lemming sich nicht ganz durchgräbt, muß er eine Treppe in diesem Loch bauen. Der erste nach links laufende Lemming wird auf dem letzten

Huckel vor dem Abgrund gestoppt. Hat der erste Lemming die rechte Wand des herunterhängenden Eisstückes erreicht, muß er eine Treppe bauen, damit er aufhört zu graben. Er dreht sich dann um und beginnt sofort, in die andere Richtung weiterzugraben. Das wiederholt er im Zickzack, bis er möglichst weit unten die Wand des Eisstückes nach rechts durchbricht und herunterspringt. Einer der anderen Lemminge baut eine Treppe von links über das Loch, das der zweite Lemming gegraben hatte. Der letzte Lemming, der nach links läuft, gräbt den Blocker frei. Das geht so: Links vom Eingang befinden sich vier kleine Huckel. Auf dem äußerst linken steht der Blocker. Der Diagonalgräber fängt genau in der Mitte der vier Huckel zu graben an. Dann kommt der Tunnel unter dem Blocker gerade so aus, daß der Blocker hineinfällt. Er läuft dann nach links, stößt gegen die Tunnelwand und dreht dann nach rechts in die richtige Richtung. Jetzt braucht der Gräber nur noch eine Treppe gegen die Tunnelwand zu bauen, dann dreht er sich auch um. Zum Schluß kann die Geschwindigkeit auf 99 beschleunigt werden.

Level: 7 - Creature discomforts

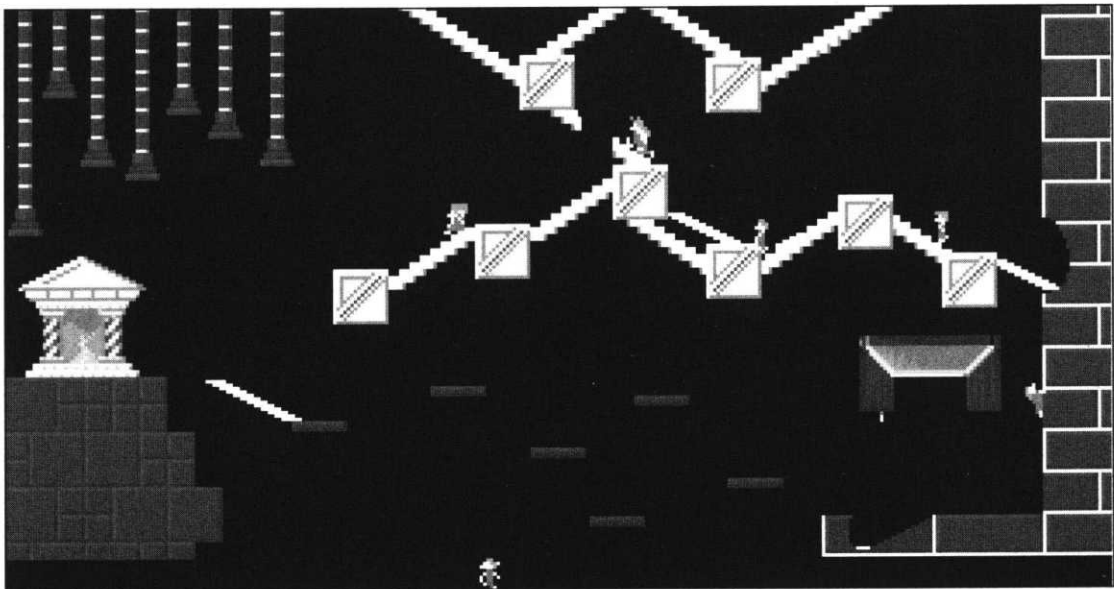
Anzahl Lemminge: 20

Fallrate: 50

Zugangscode: LGALVTGHFS

Zu retten: 75%

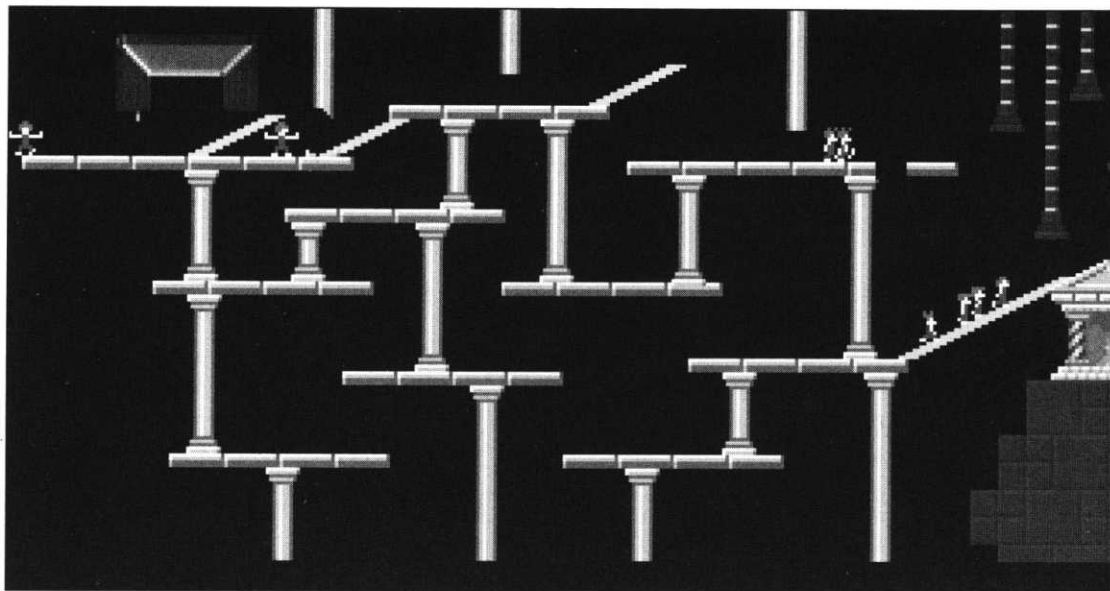
Zeit: 3 Minuten



Lösung:

Die Lemminge fallen in diesem Level aus zwei Eingängen. Am rechten Eingang wird der zweite Lemming noch während des Fallens zum Kletterer. Er klettert die rechte Mauer hoch. Der nächste Lemming läuft gegen die Mauer und wandert nach links. Zwischen den beiden Bodenplatten beginnt er zu graben. Am linken Eingang ist der erste Lemming inzwischen nach rechts gegen die Säule und dann weiter nach links gelaufen. Links vom

linken Eingang wird er zum Blocker. Der dritte Lemming, der aus dem rechten Eingang fällt, wird ebenfalls noch während des Fallens zum Kletterer. Der erste Kletterer wird auf der Höhe des dritten und vierten Steines von unten zur wandelnden Bombe. Der Diagonalgräber unten baut eine Treppe, kurz bevor er sich durch den Boden gegraben hat, damit er mit dem Graben aufhört.



Unter dem linken Eingang wartet man, bis sich ein Lemming direkt vor der rechten Säule befindet. Der unmittelbar dahinter wandernde Lemming wird nun zum Blocker gemacht. Jetzt muß man am rechten Eingang weiterspielen: Im Detonationsloch des ersten Kletterers beginnt der zweite Kletterer, eine Treppe von höchstmöglicher Stelle nach links zu dem Quader zu bauen. Die erste Stufe darf dabei nicht am unteren linken Rand des Loches liegen. Von der Mitte des dritten Quaders baut er danach eine Treppe zum vierten Quader. Nachdem der Lemming den Quader hochgeklettert ist und sich auf den Stufen zu dem linken oberen Quader befindet, wühlt er diese Stufe durch, um auf die darunter liegende Stufe zu fallen. Nachdem er vom linken Quader auf die Steinplatte darunter gefallen ist, baut der Lemming eine Treppe nach links bis über die Mauerformation unter dem Eingang. Alle Lemminge, die am rechten Eingang nach rechts laufen, können jetzt zu Kletterern gemacht werden.

Nun wieder der linke Eingang: Der einzelne Lemming zwischen dem Blocker und der Säule auf der rechten Seite gräbt die Säule durch. Nach einmaligem Hacken beginnt er, eine Treppe zur obersten Ebene zu bauen. Dort durchbuddelt er die Säule in der Mitte. Vom rechten Rand dieser Ebene errichtet er eine Treppe, die über den Abgrund ragt. Von der Treppe fällt er auf die etwas tiefer liegende oberste rechte Ebene. Auch hier buddelt er die Säule durch. Nach ein paar Schritten wühlt er ein Loch auf der vorletzten Platte unmittelbar hinter der Säule, auf der die Ebene liegt. Dann fällt er die Säule ent-

lang auf die Ebene darunter. Vom Rand der Ebene baut er eine Treppe nach rechts zum Ausgang.

Zu guter Letzt muß jetzt noch einer der Lemminge, die zwischen den beiden Blockern unter dem linken Eingang hin- und herlaufen, auf dem Weg von links nach rechts eine Treppe über den rechten Blocker bauen, damit der Weg für die übrigen Lemminge frei wird.

Level: 8 - Lemming about town

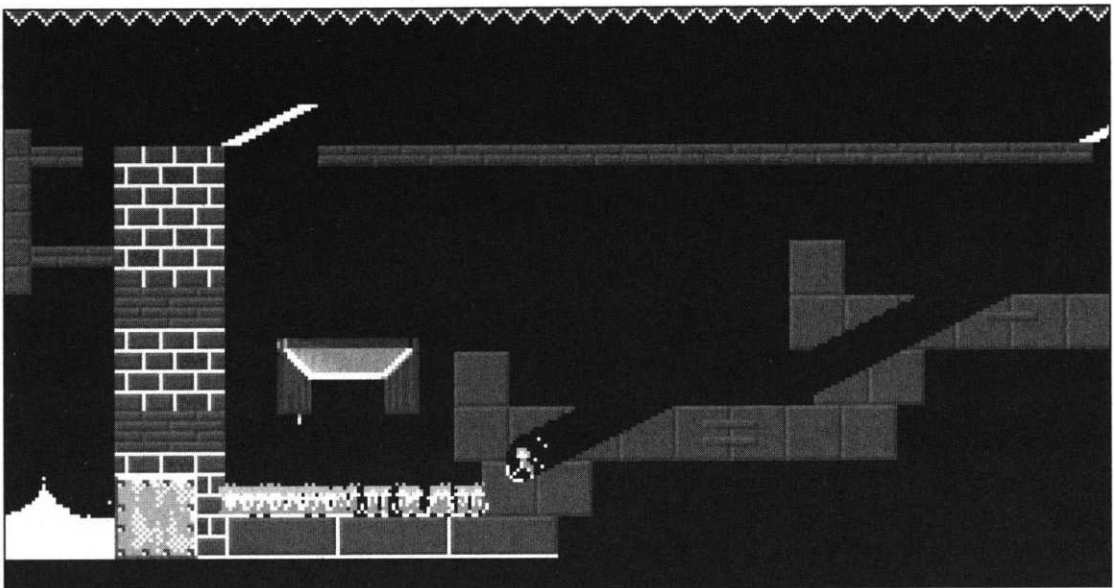
Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 90%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

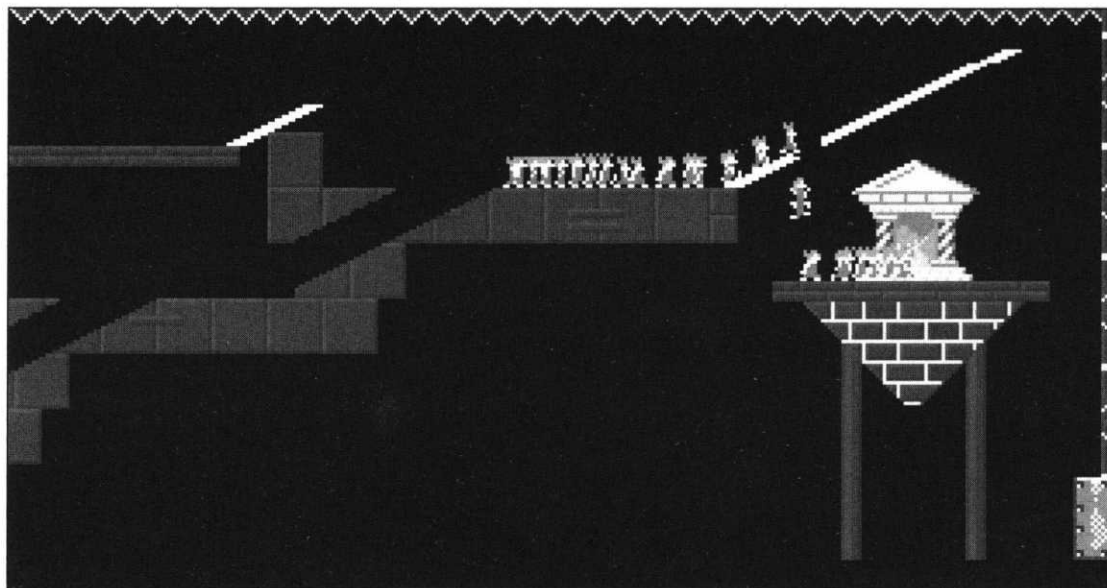
Zugangscode: GMLWTOJIFG



Lösung:

Der erste Lemming klettert die linke Mauer hoch und wühlt unmittelbar hinter der massiven Mauer in die schmale Mauerbrücke ein Loch, so daß von der Ziegelbrücke keine Rückstände an der Mauer bleiben. Allerdings darf er auch nicht den linken Rand der Mauer mit abwühlen. Er fällt dann in die Kammer und klettert die rechte Wand wieder hoch, nachdem er gegen die linke gelaufen, an ihr hochgeklettert und wieder hinabgefallen ist. Wenn der Lemming die Mauer hochgeklettert ist, baut er eine Treppe über den Abgrund zum Laufsteg. Dabei darf die erste Stufe nur zu einem Drittel auf der Mauer liegen. Am Ende des Laufsteges baut er eine Treppe zu den Mauerblöcken. Vom Ende dieser Mauerblöcke errichtet er dann eine Treppe bis über den Ausgang und darüber hinaus bis hoch unter die Zacken. Dort stößt er sich den Kopf und läuft zurück. Beim Zurücklaufen gräbt er einen Tunnel zwischen dem fünften und sechsten Steinblock von rechts

bis zu der tiefer liegenden Ebene. Von dieser Ebene gräbt er einen Tunnel zwischen dem vierten und fünften Steinblock nach links bis zu den anderen Lemmings. Der erste Lemming im Pulk muß zum Schluß noch die Treppe direkt über der Ausgangsplattform links vom Ausgang durchgraben.



Level: 9 - AAAAAARRRRRRRGGGGGG#####!!!!

Anzahl Lemminge: 50

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

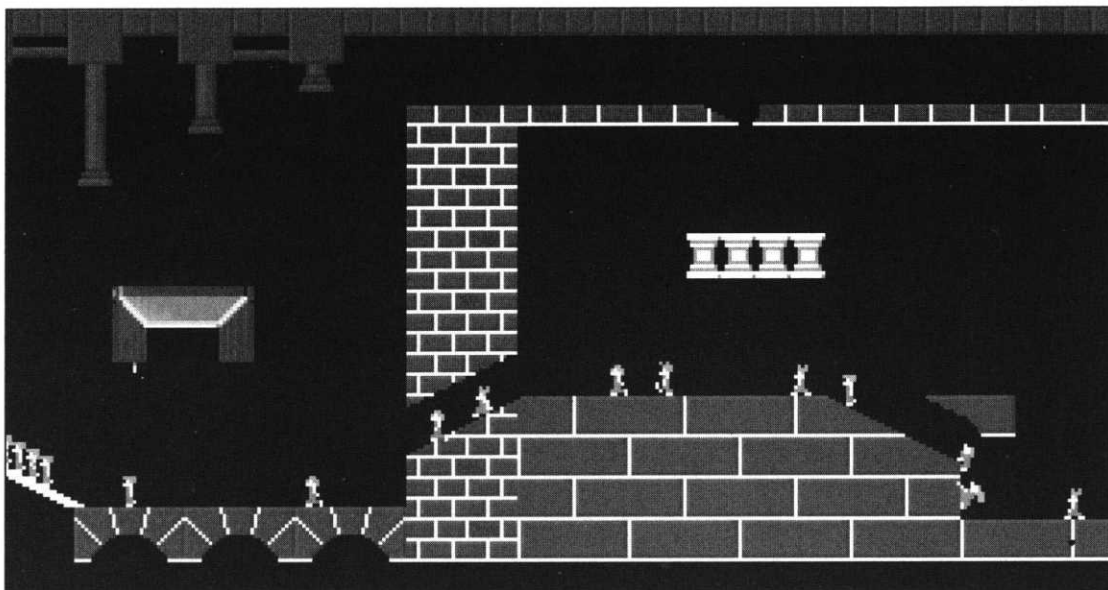
Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: FAHPUFHJFF

Lösung:

Der erste Lemming läuft gegen die Mauer rechts und wandert dann nach links. Der zweite und dritte Lemming klettern dagegen an der Mauer rechts hoch. Der erste Lemming erreicht die linke Kante der Ebene und baut eine Treppe über den Abgrund bis über den Ausgang. Während des Treppenbaus wird jeder weitere Lemming zum Kletterer, bevor er gegen die Mauer stößt. Oben auf der Mauer gräbt der erste Kletterer ein Loch über der ersten der vier kleinen Säulen. Währenddessen muß man immer auf die aus dem Eingang fallenden Lemminge und den Treppenbauer achten. Die neu hinzukommenden Lemminge werden in Kletterer verwandelt, der Treppenbauer rechtzeitig wieder in einen Treppenbauer. Nachdem der Diagonalgräber von den kleinen Säulen auf die Wand aus großen Ziegeln gefallen ist, gräbt er sofort wieder einen Tunnel nach rechts unten in die Senke. Dort läuft er gegen die rechte Wand, klettert sie hoch und fällt wieder hinunter. Dann läuft er nach links, seinen Tunnel hinauf bis vor die Mauer. Diese Mauer durchgräbt er nach links hinunter zur Ebene, auf die die Lemminge aus dem Eingang fallen. Immer noch muß man den Treppenbauer und die aus dem Eingang fallenden Lemminge im Auge

behalten. Ist die Wand nach links unten durchstoßen, wird auch die Treppe über dem Ausgang fertig. Jetzt kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 erhöht werden.



Level: 10 - Flow control

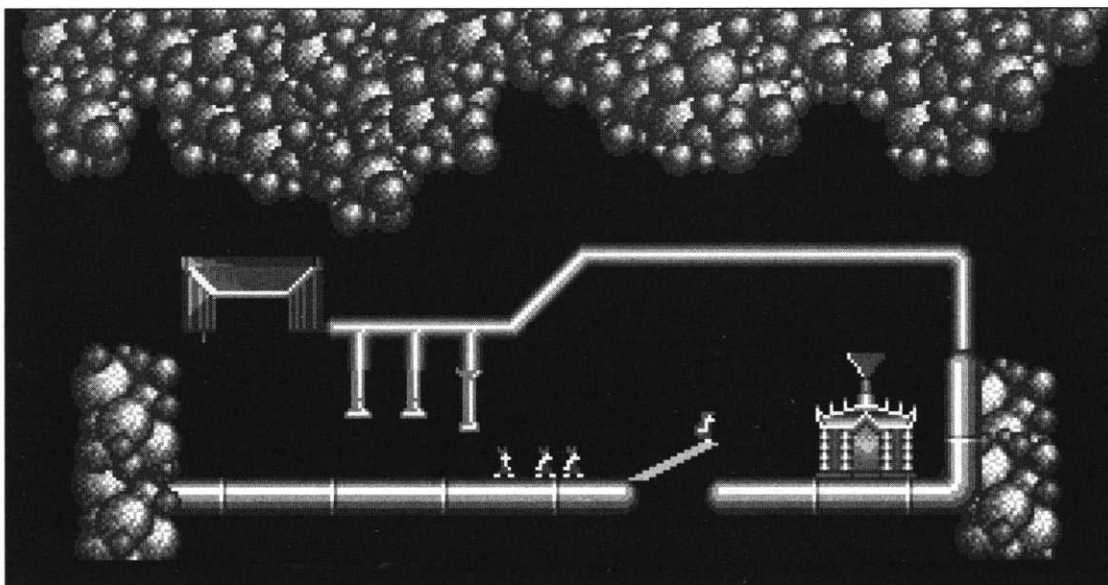
Anzahl Lemmings: 21

Fallrate: 50

Zugangscode: IHPUFHFKFO

Zu retten: 14%

Zeit: 1 Minuten



Lösung:

Am einfachsten arbeitet man hier wieder mit der Tastatur. Sofort bei Spielbeginn drückt man die Pausentaste **[F11]**. Dann erhöht man die Fallgeschwindigkeit mit der Taste **[F2]** auf 99 und beendet die Pause wieder mit **[F11]**. Sobald drei Lemmings in der Eingangsfalltür sichtbar sind, drückt man wieder **[F11]** und vermindert die Geschwindigkeit mit **[F1]** auf 50. Dann drückt man wieder **[F11]**, um das Spiel fortzusetzen. Drei der ersten vier werden von den Fallen aufgesaugt. Der vierte erreicht die Lücke zwischen den Rohrenden und baut vom rechten Rand eine Treppe über diese Lücke. Sofort nachdem er mit dem Treppenbau begonnen hat, wird die Fallgeschwindigkeit wieder auf 99 gebracht. Dann kommen einige Lemmings durch die Fallen unbeschadet hindurch und erreichen sicher den Ausgang.

Level: 11 - Welcome to the party, pal!

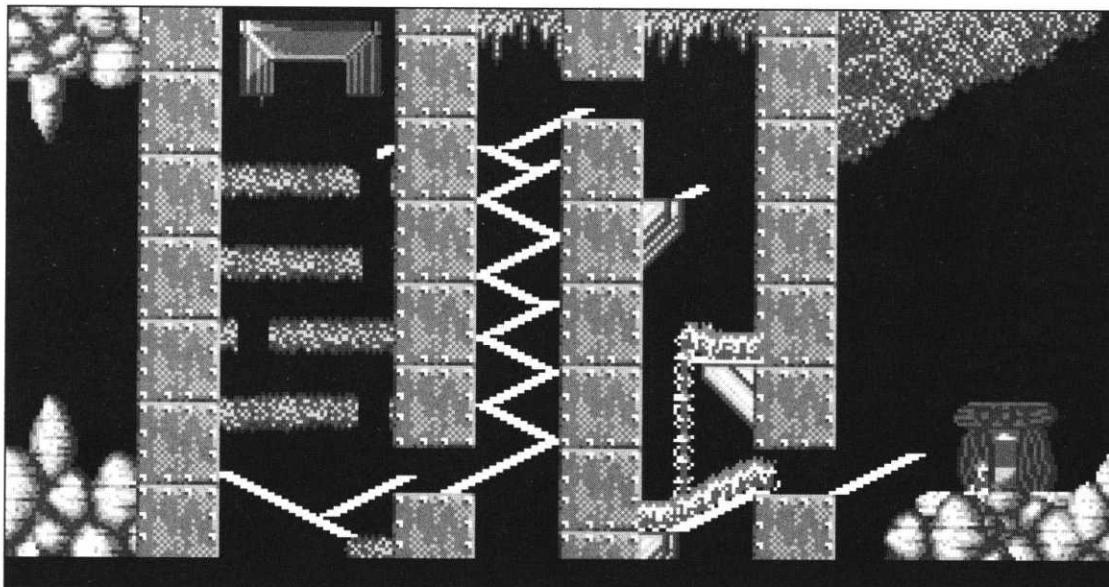
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: LPUFHFALFL

*Lösung:*

Der erste Lemming wühlt sich rechts vor der Metallplattensäule zunächst durch die erste Grassode durch. Der zweite Lemming baut über das gewühlte Loch eine Treppe. Dabei darf die erste Stufe nur gerade eben auf dem grünen Rand aufliegen. Andernfalls wird die Lücke nicht schnell genug geschlossen, und der folgende Lemming fällt nach unten. Währenddessen wühlt sich der erste Lemming von Ebene zu Ebene nach unten durch. Die vierte Grassode wühlt er wieder ganz rechts vor der Metallplattensäule durch. Dann fällt er auf den kleinen grünen Absatz am unteren Bildrand. Der Vertikalwühler baut

von dem grünen Absatz eine Treppe nach links gegen die Eisenwand und beim Zurücklaufen eine Treppe zum Durchlaß durch die rechte Metallplattenwand. Zwischendurch kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden. Vom rechten Rand des Durchlasses wird nun eine Treppe gegen die zweite Metallplattensäule von rechts gebaut, von dort wieder eine Treppe nach links. Der Treppenbauer baut so lange im Zickzack nach oben, bis er den oberen Durchlaß der dritten Eisenwand erreicht hat. Beim Treppenbauen muß man genau arbeiten. Die nächste Treppe muß immer genau in dem Augenblick begonnen werden, wenn sich der Lemming umdreht. Das geschieht nicht bei der ersten Stufe, die die Lücke zwischen Treppe und Wand schließt, sondern nach der zweiten. Schließlich ist der Durchgang erreicht. Der Treppenbauer fällt auf den oberen grünen Kristallabsatz. Von der rechten Kante des Kristalls baut er eine Treppe nach rechts. Nach vier Stufen wird er zum Buddler und schlägt einmal zu. Sobald die Zeitanzeige 50 anzeigt, muß ein Lemming unter dem Eingang die Treppe durchbuddeln oder durchwühlen. Wenn der erste Lemming rechts auf den mittleren grünen Kristallabsatz gefallen ist, wiederholt er den Vorgang wie bei dem oberen Absatz. Jetzt fällt er auf den kleinen Kristallabsatz am unteren Bildrand. Er stößt gegen die Metallwand und dreht sich nach rechts. Von der rechten Kante baut er nun noch eine Treppe zum Durchlaß der rechten Eisenwand und von dort eine Treppe zum Ausgang.

Level: 12 - It's all a matter of timing

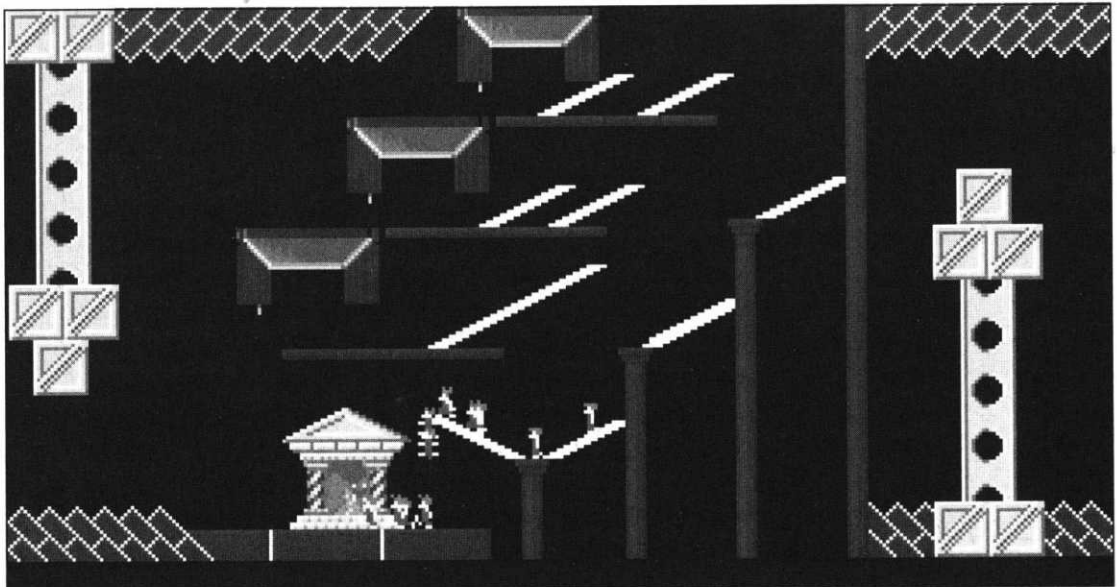
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 1

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: PUFHFILMFE



Lösung:

An jedem der drei Eingänge fängt jeweils der erste Lemming an eine Treppe zu bauen: Am untersten Eingang in der Mitte der dritten Steinplatte von links, am mittleren Eingang zwischen der dritten und der vierten Steinplatte von links und am obersten Eingang in der Mitte der dritten Steinplatte von links. Der zweite Lemming aus dem mittleren Eingang läuft über die Treppe und fällt auf die mittlere Säule. Nun baut er vom rechten Rand der Säule eine Treppe gegen die rechte Säule. Der erste Lemming aus dem unteren Eingang fällt nach dem Treppenbau auf die linke Säule und baut eine Treppe vom rechten Rand der Säule eine Treppe zur mittleren Säule. Der zweite Lemming aus dem unteren Eingang setzt den Bau der Treppe fort, die der erste Lemming errichtet hat. Der dritte Lemming aus dem mittleren Eingang baut sofort nach dem Herunterfallen eine Treppe, um Zeit zu gewinnen. Inzwischen fällt der zweite Lemming auf die mittlere Säule und baut vom rechten Säulenrand auf die vorhandene Treppe eine weitere. Der zweite Lemming aus dem obersten Eingang wird sofort nach dem Fallen zum Treppenbauer. Der erste Lemming aus dem obersten Eingang fällt auf die oberste Säule und überbrückt den Abgrund zwischen rechtem Säulenrand und Wand mit einer Treppe. Wenn der erste Lemming ganz unten die Treppe fertiggestellt hat, stößt er gegen die mittlere Säule und läuft die Treppe wieder nach links herunter. Von der linken Kante der linken Säule baut er jetzt noch eine Treppe nach links zum Ausgang. Nun kann die Fallrate auf 99 erhöht werden.

Level: 13 - Highland fling

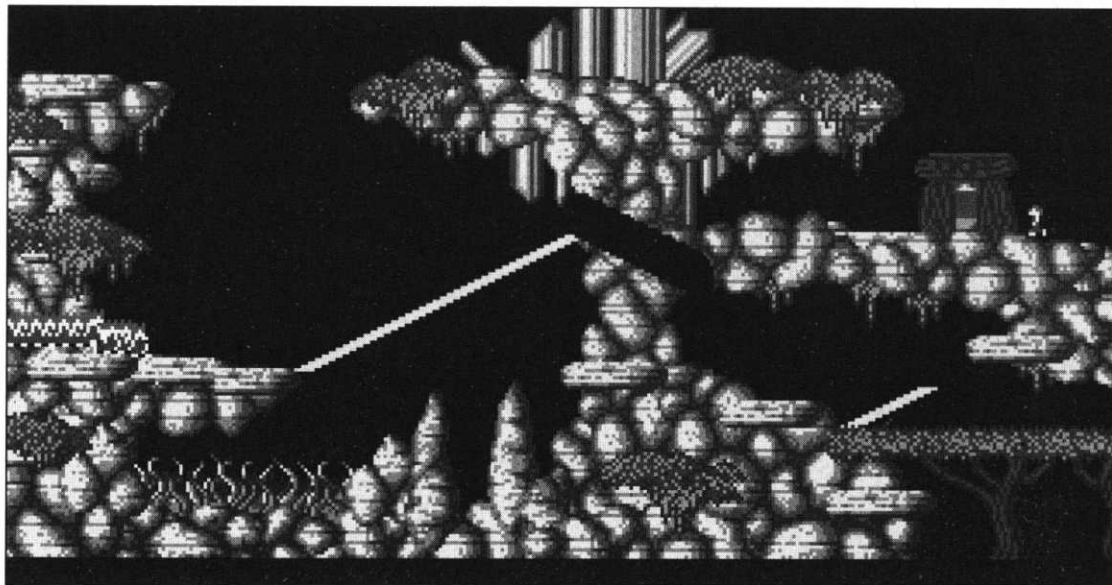
Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 5

Zugangscode: UGLGAHVNFF

Zu retten: 93%

Zeit: 4 Minuten



Lösung:

Der zweite Lemming wird rechts vom Eingang vor der Schräge gestoppt. Der erste Lemming buddelt von der höchsten möglichen Stelle einen Tunnel durch den Berg. Der dritte Lemming schützt als Blocker die anderen Lemminge links vom Eingang vor den Schlingpflanzen. Jetzt beschleunigt man die Fallrate auf 99. Hat der Horizontalbuddler seinen Tunnel fertig, baut er von der äußersten rechten Kante des Felsüberhangs eine Treppe gegen die hochragende Felsformation in der Mitte. Sobald er mit der Treppe dagegen stößt (d.h. erst nach der zweiten Stufe, die die Lücke zwischen Treppe und Fels schließt), gräbt er sich nach rechts unten durch das Gestein. Der Lemming fällt nun auf die Baumkronen unterhalb des Ausgangs und beginnt sofort nach dem Fallen eine Treppe zu bauen. Dadurch wird die Falle überbaut, die man an dem einzelnen hochstehenden Blatt erkennen kann. Dann setzt der Lemming seinen Weg nach rechts fort, bis er gegen die Felsen läuft. Nachdem er sich umgedreht hat, baut er eine Treppe nach links zum darüberliegenden Felsplateau, auf dem der Ausgang steht. Jetzt wird der rechte Blocker gesprengt.

Level: 14 - Synchronized lemming

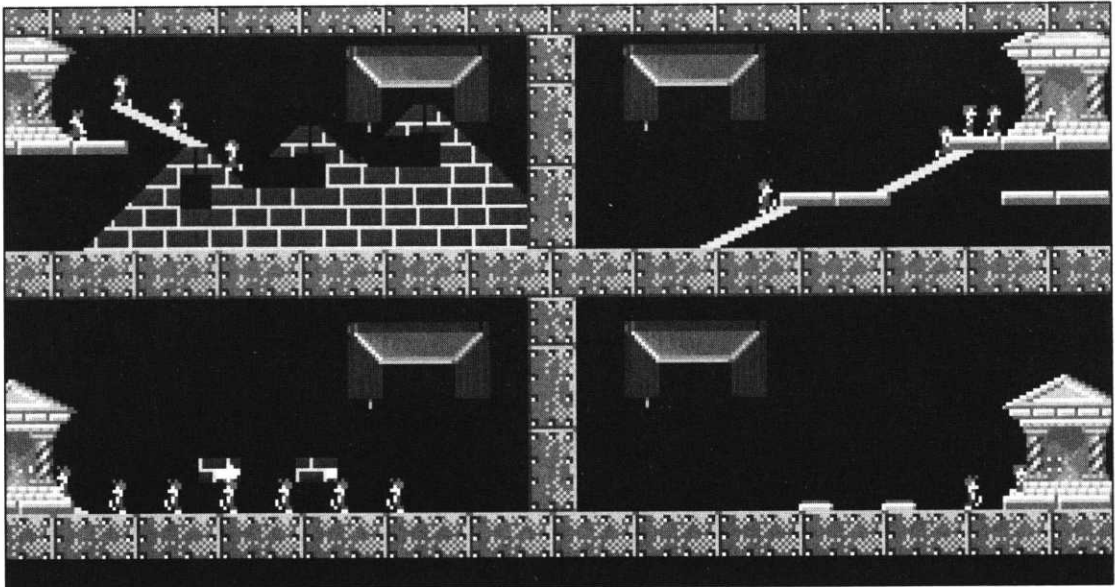
Anzahl Lemminge: 80

Fallrate: 40

Zugangscode: FLGOHTUOFR

Zu retten: 100%

Zeit: 1 Minuten

*Lösung:*

In diesem Level müssen die Lemminge aus vier Eingängen im Auge behalten werden. Der erste Lemming unten rechts wird noch im Fallen zum Kletterer gemacht. Der erste Lemming oben rechts baut sofort nach dem Fallen eine Treppe zum ersten Plateau. Der

Kletterer unten rechts erklettert die erste Säule und wird oben in der Mitte zum Vertikalwühler, der die Säule von oben her wegwühlt. Der erste Lemming oben links buddelt sich nach links aus der Pyramide. Der erste Lemming unten links klettert über die beiden Mauerstümpfe mit Pfeilen, während der Horizontalbuddler sich oben links durch die zweite Pyramide buddelt. Auf der Spitze der dritten Pyramide baut er eine Treppe so zum Ausgang, daß die erste Stufe genau über der Spalte an der Spitze der Pyramide liegt. Der Kletterer unten links baut eine Treppe so zu den Stufen des Ausganges, daß er zurückläuft. Unten rechts hat der Vertikalwühler die erste Säule weggewühlt und stößt auf die Metallplatten. Er läuft dann weiter nach rechts und erklettert die zweite Säule. Oben wird er wieder zum Vertikalwühler und beseitigt auch die zweite Säule. Der Treppenbauer unten links buddelt beim Zurücklaufen den ersten Mauerstumpf mit Pfeilen durch. Ein Lemming oben rechts baut nun eine weitere Treppe vom ersten Plateau zum Ausgang. Jetzt buddelt der Horizontalbuddler unten links noch den zweiten Mauerstumpf mit den Pfeilen durch. Danach kann die Fallgeschwindigkeit auf 99 gesetzt werden.

Level: 15 - Have an ice day

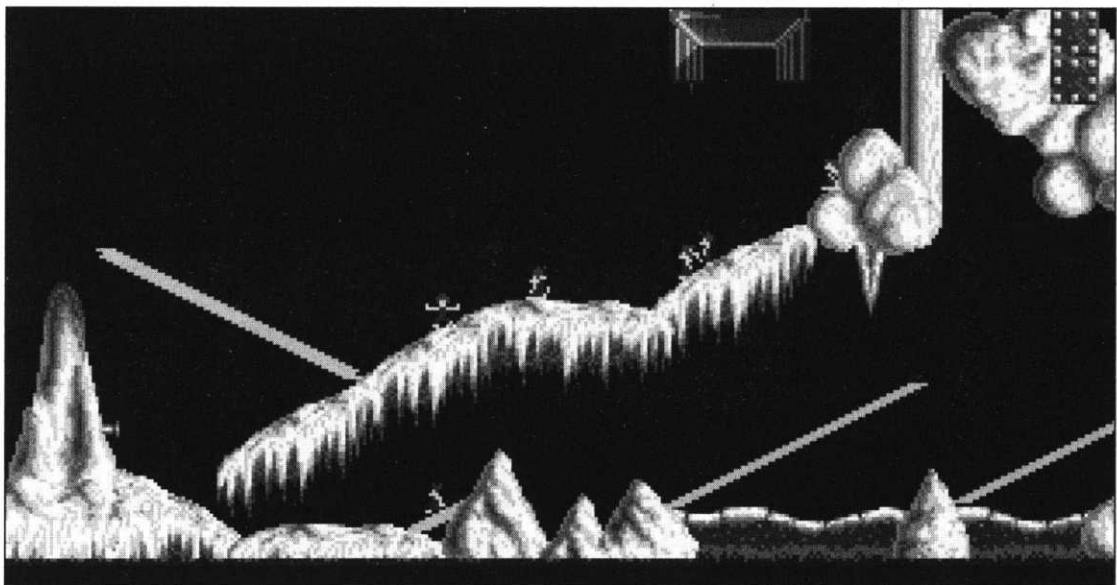
Anzahl Lemminge: 10

Fallrate: 20

Zugangscode:

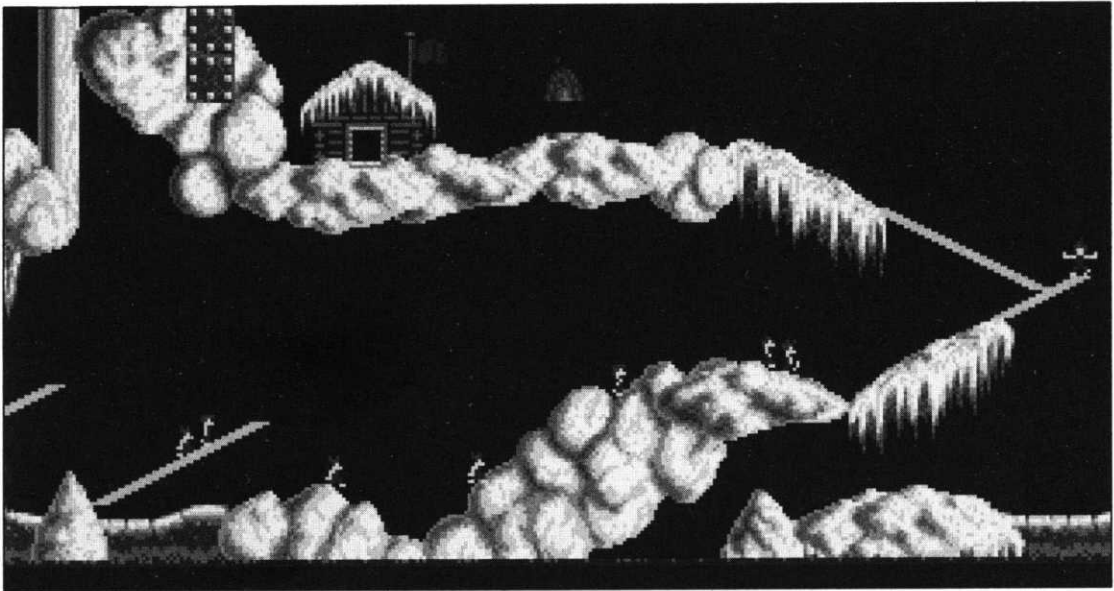
Zu retten: 80%

Zeit: 6 Minuten

**Lösung:**

Die Lemminge laufen zunächst nach rechts, stoßen gegen die Eiswand und laufen die schräge Eisebene hinunter. Die ersten beiden Lemminge bauen von der gleichen Stelle aus eine Treppe aus je drei Sätzen Stufen. Sie beginnen damit auf 2/3-Höhe der Schräge, ungefähr dort, wo der Dampfstrahl der Falle endet. Der dritte Lemming wird in mög-

lichst großem Abstand vor den Treppenbauern gestoppt. Die zwei Treppenbauer fallen nach dem Treppenbau auf den rechten Hang des spitzen Eisberges mit der Falle und laufen über die Falle den Eisberg hinab. Wenn der zweite Treppenbauer den ersten der drei Eishügel vor dem Wasser erreicht hat, baut er gegen diesen eine Treppe, damit er zurückläuft und ein Abstand zum ersten Treppenbauer hergestellt wird. Das wiederholt er noch zweimal.



Währenddessen baut der erste Treppenbauer direkt von der Wasserlinie des Sees eine Treppe mit drei Stufenbausätzen über das Wasser zur Eisinsel. Wieder von der linken Wasserlinie aus baut er von dort eine Treppe über den nächsten Tümpel zum festen Boden. Nachdem er von der Treppe auf den Boden fällt, läuft er nach rechts die Schräge hinauf und dann auf die querhängende Eisformation. Dort beginnt er, am äußersten rechten Rand eine Treppe nach rechts oben zu bauen. Sobald er die letzte, die zwölfte Stufe gelegt hat, wird er in einen Blocker verwandelt. Der zweite Lemming folgt dem ersten bereits. Er läuft gegen den Blocker und dreht sich nach links. Sofort fängt er an, eine Treppe nach links oben hin zur Schnee-/Eisebene zu bauen, auf der sich der Ausgang befindet. Jetzt wird der Blocker links vom Eingang gesprengt. Der Treppenbauer läuft auf der Ausgangsebene und durchbuddelt den Kegelhügel vor dem Ausgang und wühlt in die Tür des Ausgangs ein Loch.

Level: 16 - Scaling the heights

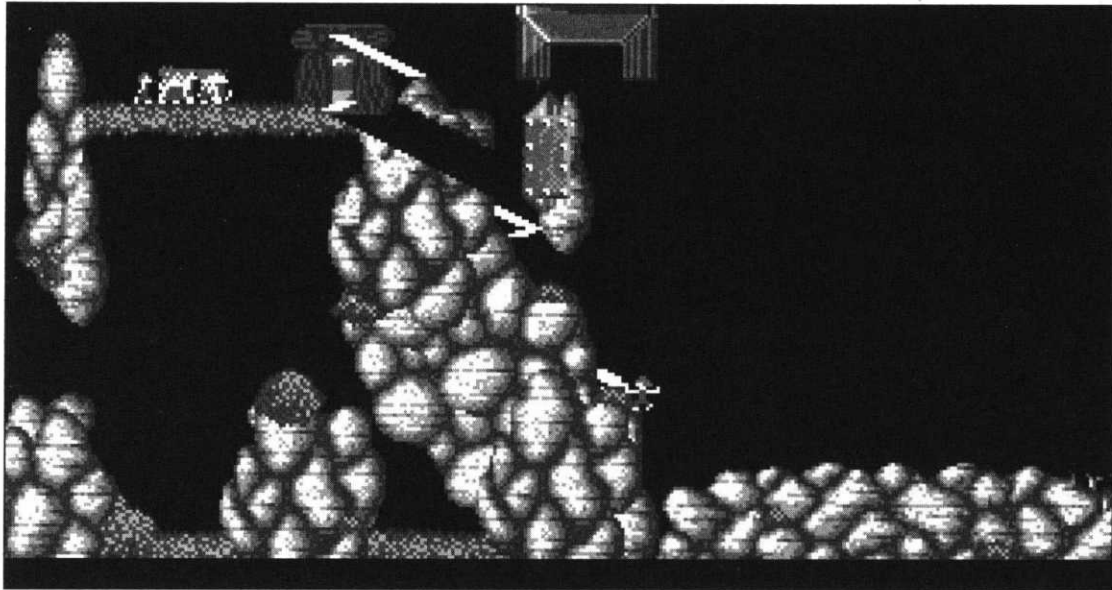
Anzahl Lemmings: 50

Fallrate: 80

Zugangscode: GILTUNHOFF

Zu retten: 90%

Zeit: 2 Minuten



Lösung:

Der erste Lemming wird im unteren Drittel der Felsformation unter dem Ausgang auf dem Absatz, auf dem er einige Schritte nach rechts läuft, rechts außen gestoppt. Einer der folgenden Lemminge baut von links nach rechts eine Treppe gegen den Blocker. Er stößt gegen den Blocker und dreht sich um. In diesem Moment wird er wieder zum Treppenhauer, der die Treppe nach links fortsetzt. Die Treppe muß so positioniert sein, daß die anderen Lemminge noch nicht über die Treppe und den Felsen hoch laufen können. Ein Lemming, der nach links läuft, wird nun zum Kletterer und erklettert die Steilwand. Oben baut er von der höchsten Stelle der Felsformation vor dem Ausgang eine Treppe über den Ausgang hinweg. Auf der linken Seite des Ausgangs springt er auf die grün bewachsene Ebene, läuft links gegen die Wand und wandert wieder nach rechts zum Ausgang. Vor dem linken Hinkelstein-Pfeiler des Ausgangs wird er zum Diagonalgräber und gräbt einen Tunnel bis in die Felsspalte.

Wenn er den Tunnel fertiggestellt hat, springt er etwas hinunter auf einen Felsenabsatz. Genau in der Mitte des Absatzes baut er eine Treppe nach rechts gegen die Felswand. Bevor er sie ganz fertiggebaut hat, stößt er gegen die Felsen, läuft nach links, stößt auf der anderen Seite an und läuft wieder nach rechts, um die Treppe fertig zu stellen. Sobald er sich jetzt wieder umdreht, baut er eine Treppe nach links. In der Sekunde, in der er fertig wird, baut einer der Lemminge in der Gruppe rechts unten die Treppe dort von rechts nach links fertig. Mittlerweile ist der Vorarbeiter wieder oben auf der Grasebene gegen den Felsen links gelaufen und wandert nach rechts auf den Ausgang zu. Gerade wenn er den linken Hinkelstein-Pfeiler des Ausgangs passiert hat, beginnt er zum letzten Mal eine Treppe zu bauen, um den Ausgang zu erreichen. So werden 98% der Lemminge gerettet. Am Ende verbleiben gerade noch zwei bis fünf Sekunden Restspielzeit.

Level: 17 - Down the tube

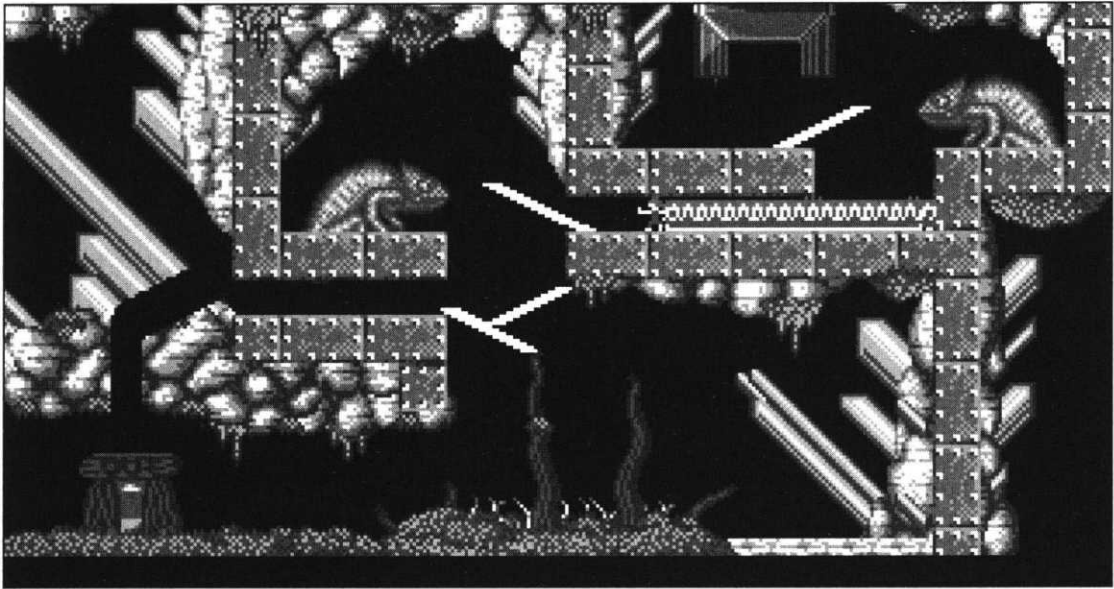
Anzahl Lemmings: 30

Fallrate: 10

Zugangscode: UMJGGITNEN

Zu retten: 96%

Zeit: 3 Minuten

*Lösung:*

Der erste Lemming baut sofort nach dem Herunterfallen eine Treppe nach rechts, so daß die erste Stufe mittig über der zweiten Niete von rechts im rechten Metallblock liegt. Der zweite Lemming läuft über die Treppe und durch den Tunnel nach links. Kurz vor dem Ende des Tunnels beginnt er eine Treppe zu bauen, wobei der rechte Rand der ersten Stufe über der zweiten Niete von links liegen sollte. Nachdem der Treppenbauer zwei Stufen gebaut hat, stößt er sich den Kopf und läuft zurück. Nun baut der nächste Lemming eine neue Treppe von der zweiten Stufe. Nachdem ein weiterer Lemming am nach rechts laufenden ersten Treppenbauer vorbei gelaufen ist, wird der nach rechts laufende Lemming zum Blocker. Der Lemming, der gerade am Blocker vorbei gelaufen ist, läuft nun über die Treppe und fällt auf den linken Baum darunter. Sofort nach der Landung wird er zum Treppenbauer und errichtet eine Treppe nach links zu dem zweiten Tunnel unter dem linken Chamäleon. Zwischendurch erhöhen wir die Geschwindigkeit auf 99. Wenn der Treppenbauer auf die darunter liegende Treppe fällt, baut er eine zweite Treppe auf die schon vorhandene. Links stößt er an den Metallblock und läuft zurück. Vom oberen Teil der Treppe errichtet er dann eine Treppe nach rechts zu der unteren Metallplattenebene. Der Vorarbeiter links läuft jetzt durch den Metallplattentunnel und einige Schritte die Schräge aus grünen Kristallen hinauf. Dann wird er zum Diagonalgräber und gräbt nach links unten bis über das "U" von "OUT", der Beschriftung des Ausgangs. Von dort wühlt er sich zum Ausgang nach unten. Jetzt kann der Blocker gesprengt werden.

Level: 18 - Lemmings in a situation

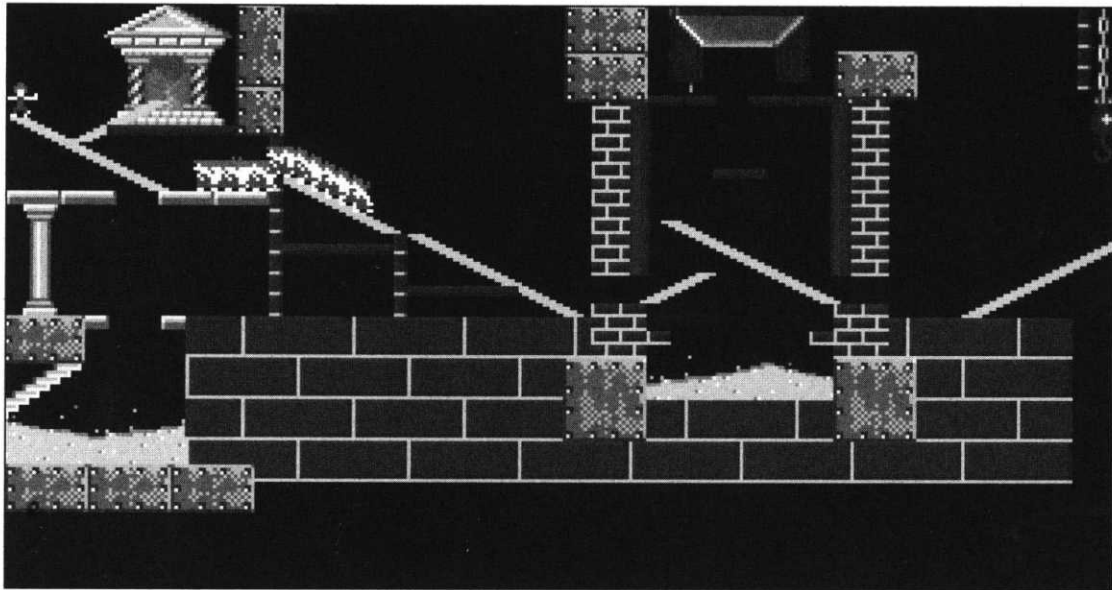
Anzahl Lemmings: 70

Zu retten; 97%

Fallrate: 99

Zeit: 4 Minuten

Zugangscode: IHPTDIFCGF

**Lösung:**

Der erste Lemming klettert den rechten Metallblock hoch und bekommt einen Fallschirm. Wenn er von dem Metallblock heruntergesprungen ist, baut er von der Mitte des großen Steinblocks eine Treppe aus 24 Stufen nach rechts gegen die Kugel mit Haken. Er klettert dort hinauf und fällt wieder hinunter auf die Treppe. Dann läuft er die Treppe nach links hinunter und wandert durch den Mauerdurchbruch. Vom äußersten linken Rand des Durchbruchs errichtet er eine Treppe aus zwei Sätzen Stufen. Diese Treppe reicht nicht ganz bis an die Wand. Er fällt deshalb auf den kleinen Steinsims und durchquert dann den linken Mauerdurchbruch. Sobald er links vom Absatz des Durchganges gesprungen ist, baut er wieder eine Treppe aus zwei Sätzen Stufen. Dabei sollte zwischen der ersten Stufe und dem Absatz nur eine kleine Lücke von ca. 2-3 mm bleiben. Nun klettert der Treppenbauer die rechte Stange hoch und wühlt diese bis zur Treppe herunter. Von dort errichtet er eine Treppe zur linken Stange. Jetzt läuft der Treppenbauer zurück und baut vom rechten Rand des linken Mauerdurchbruchs eine Treppe nach rechts gegen die früher gebaute Treppe. An dieser Treppe stößt er sich den Kopf, läuft zurück bis vor die linke Stange und buddelt sie durch. Während dieser Lemming zur linken Stange läuft, klettert ein anderer unter dem Eingang, den rechten Metallblock hoch und springt mit einem Fallschirm herunter. Nun baut der erste Lemming eine Treppe aus 24 Stufen über die fehlende Steinplatte und weiter nach links. Auf der letzten Stufe wird er gestoppt. Während der zweite Lemming auf dem Weg zum Ausgang ist, wühlt ein Lemming

unter dem Eingang die Steinplatten durch. Ist der zweite Lemming gegen den Stopper gelaufen, baut er eine Treppe nach rechts zum Ausgang.

Level: 19 - Looks a bit nippy out there

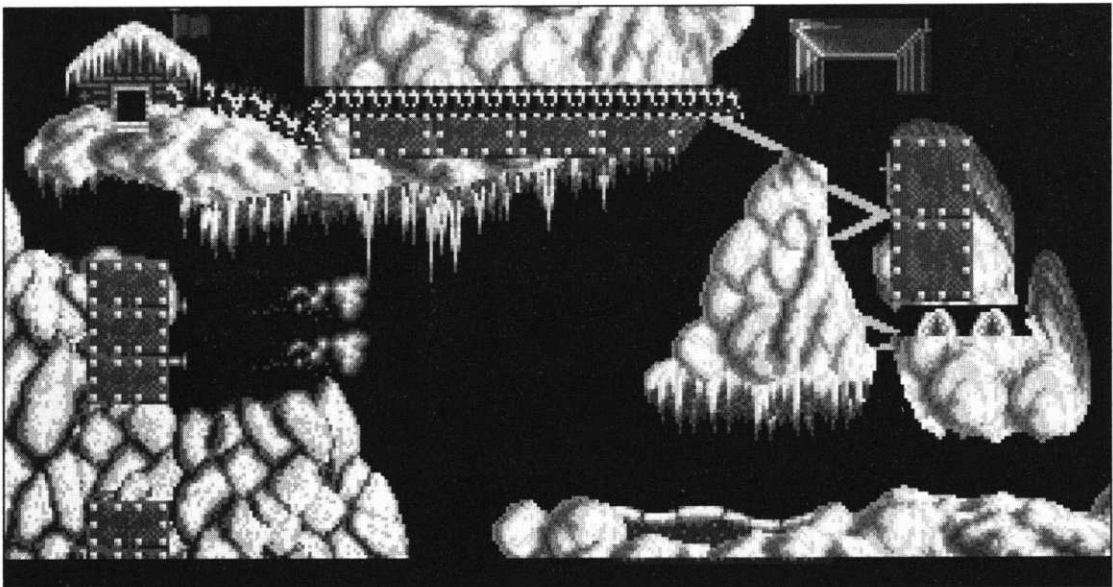
Anzahl Lemmings: 80

Zu retten: 100%

Fallrate: 30

Zeit: 3 Minuten

Zugangscode: MPTDMGADGI



Lösung:

Die Lemminge fallen durch die Spalte nach unten. Oben und unten stoßen sie dabei jeweils auf kleine Absätze. Um die Lemminge dort anzuklicken, muß man sehr genau zielen. Der erste Lemming baut in der Spalte auf dem unteren Absatz eine Treppe nach rechts. Der zweite Lemming macht das gleiche auf dem oberen Absatz. Wenn der zweite Treppenbauer oben fertig ist, läuft er über den linken Eishügel. Von der linken Seite beginnt er etwa auf halber Höhe der Metallblöcke gegenüber eine Treppe nach links zur Oberkante dieser Metallblöcke zu bauen. Der nächste Lemming, der aus dem Eingang fällt, läuft nach rechts und fällt in die Spalte des rechten Eishügels. Er muß sich nach links zu der mittleren Spalte durchbuddeln. Der obere Treppenbauer stößt gegen die Eiswand über den Metallblöcken, läuft zurück und gräbt vom Fuß der zuvor gebauten Treppe nach links unten. Währenddessen baut ein Lemming vom linken Rand des unten gebuddelten Tunnels eine Treppe nach links, damit die Lemminge die Schräge in der Spalte hochlaufen können. Hat der Diagonalgräber oben den Spalt unter dem Ausgang erreicht, läuft er wieder zurück über die Treppe oben links und buddelt durch das Eis über den Metallblöcken einen Tunnel. Der nächste Lemming, der aus dem Eingang

herunterfällt, baut inzwischen eine Treppe gegen den rechten Eishügel und folgt dem Horizontalbuddler. Wenn dieser Lemming wieder zurückläuft, wühlt er den rechten Überhang des linken Eishügels so durch, daß er am oberen Rand der Schräge in der mittleren Spalte aufhört zu wühlen. Der nächste Lemming, der in der mittleren Spalte herunterfällt, baut eine Treppe nach rechts gegen den rechten Eishügel. Wenn die Treppe fertig ist, wühlt ein Lemming, der vom Eingang herunterfällt, das stehengebliebene Eis über der Spalte durch. Der Horizontalbuddler am Ausgang wühlt nun direkt in Höhe der Tür ein Loch ins Eis, damit der Ausgang frei wird. Ein Lemming in der Spalte unten baut eine Treppe im Zickzack zum oberen Rand des linken Eishügels. Dann wird die Fallgeschwindigkeit auf 99 beschleunigt.

Level: 20 - Look before you leap

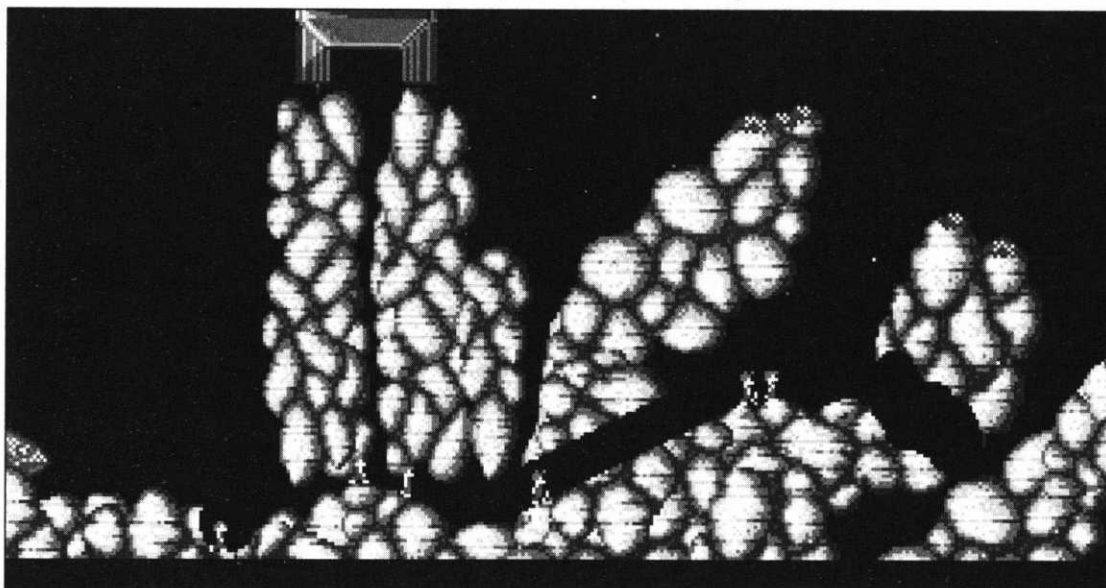
Anzahl Lemminge: 60

Zu retten: 83%

Fallrate: 1

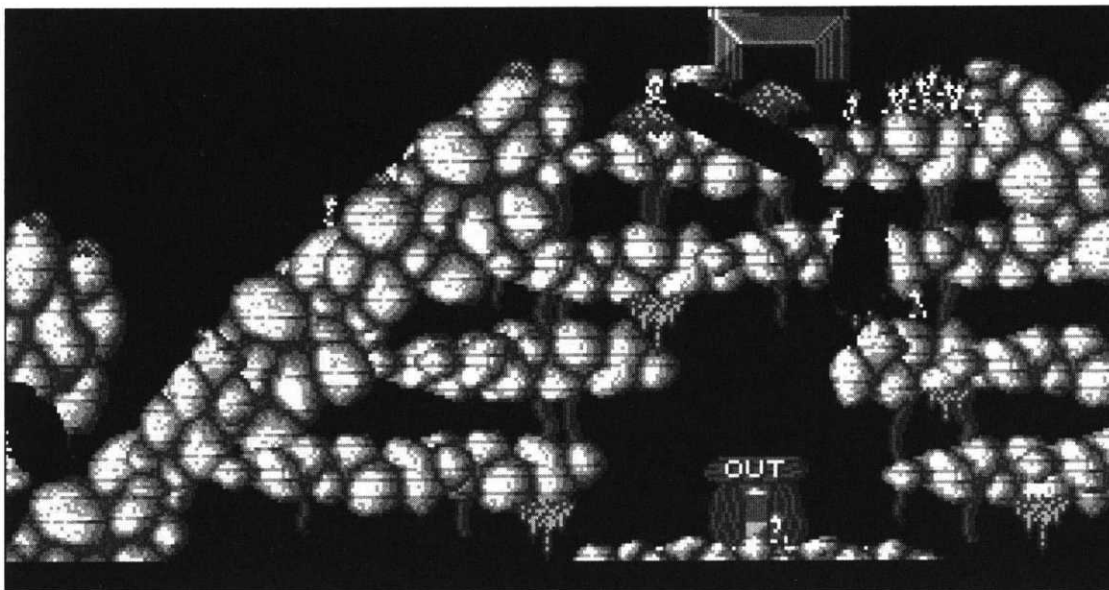
Zeit: 7 Minuten

Zugangscode: PTDIFILEGL

**Lösung:**

Hier fallen die Lemminge aus zwei Eingängen. Der rechte kann zunächst einmal außer acht gelassen werden. Am linken Eingang fällt der erste Lemming durch die schmale Felsspalte bis auf den Boden. Dort wird er zum Athleten, d.h. zum Kletterer und Fallschirmspringer. Er klettert den rechten Felsen hoch, fällt auf der rechten Seite hinunter und versucht auf der rechten Seite den Überhang hochzuklettern. Währenddessen wird der zweite Lemming zur wandelnden Bombe, nachdem er gegen die rechte Felswand stößt, sich umdreht und unter der rechten von oben hängenden Felsnase ist. Er explodiert

dann am linken Rand der kleinen Mulde vor der Echse und vertieft sie dadurch so, daß kein weiterer Lemming nach links in die Reichweite der Zunge der Echse laufen kann. Der Athlet erreicht inzwischen den vorletzten Huckel vor der linken Seite der Felsgrotte und gräbt von dort einen Tunnel nach links unten zu der Stelle, wo der zweite Lemming angebommt wurde. Der erste Lemming, der durch diesen Tunnel nach rechts läuft, wird etwas oberhalb der Mitte des Tunnels zur wandelnden Bombe, um ein Loch in die kleine Felsspalte unter dem Felsüberhang rechts zu sprengen. Wenn das erste Loch gesprengt ist, muß man abschätzen, ob die nächsten Lemmings ein Stück weiter angebommt werden müssen oder an der gleichen Stelle. Ziel ist es, einen Tunnel nach unten durchzusprengen. Die Sprengungen werden so lange wiederholt, bis der Felsen durchgesprengt ist und die Lemmings über die Schräge zum rechten Eingang laufen. Dabei muß man darauf achten, daß die Löcher nicht senkrecht nach unten in den Abgrund führen.



Der erste Lemming, der über die Schräge in die Mulde links vom rechten Eingang läuft, gräbt einen Tunnel zwischen dem Grasbüschel und den zwei übereinander getürmten Steinen nach rechts unten. Nun wartet man, bis die zusammenlaufende Gruppe Lemmings alle auf der tieferen Ebene sind. Der nächste Lemming, der vom linken Eingang über die Schräge in die Mulde fällt, wird in eine Bombe verwandelt, kurz bevor er das Grasbüschel betritt. Nun gehen wir wie beim ersten Sprengvorgang am linken Eingang vor. Nach jeder Explosion schätzt man ab, an welcher Stelle der nächste Lemming zur Bombe wird. Das Suchkreuz wird jeweils um einige Stellen verrückt. Ziel ist es, einen Durchgang bis auf die zweite Ebene von unten und dann links zum Ausgang zu sprengen. Ist der Durchbruch gelungen, kann die Geschwindigkeit auf 99 erhöht werden.

Anhang A

Im nun folgenden Anhang finden Sie Tabellen, denen Sie alle Informationen zu allen Leveln der unterschiedlichen Ratings entnehmen können. Bitte beachten Sie dabei, daß diese Listen für die Lemming-Spiele auf dem PC (nicht High-Speed!) gemacht wurden. Wie wir bereits festgestellt haben, ergeben sich zu den anderen Versionen auf den verschiedenen Computertypen geringfügige Unterschiede: Zum Beispiel stimmen einige wenige Levelcodes nicht überein, und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Lemminge unterscheidet sich in seltenen Fällen.

Fun

Level	Titel	Lemmings	Retten in %	Fall- Rate	Zeit in in Min	Code
1	Just Dig!	10	10	50	5	
2	Only floaters can survive this	10	10	50	5	IJJLDNCCCN
3	Tailor made for blockers	50	10	50	5	NJLDLCADCY
4	Now use miners and climbers	10	100	1	5	HNLHCIOECW
5	You need bashers this time	50	10	50	5	LDLCAJNFCK
6	A task for blockers and bombers	50	20	50	5	DLCIJNLGCT
7	Builders will help you here	50	50	50	5	LCANLLDHCO
8	Not as complicated as it looks	80	95	88	5	CIOLLDLICY
9	As long as you try your best	80	90	99	5	CEKHMDLJCO
10	Smile if you love Lemmings	20	50	50	5	MKHMDLCKCX
11	Keep your hair on Mr. Lemming	60	83	50	5	OJOLHCELCM
12	Patience	80	50	99	5	HMDLCINMCY
13	We all fall down	20	100	1	3	MELCAJLNCS
14	Origins and Lemmings	80	75	20	6	DLCIJNMOCM
15	Don't let your eyes deceive you	80	50	40	8	LCCOLMDPCK
16	Don't do anything too hasty	80	62	1	8	CMOLMDLQCV
17	Easy when you know how	50	40	99	5	CGJHLFLBDJ
18	Let's block and blow	70	71	80	5	IJHNFLBCDN
19	Take good care of my Lemmings	80	70	20	5	NJNNHCADDR
20	We are now at LEMCON ONE	50	60	10	5	HLFLCINEDS
21	You Live and Lem	80	60	50	8	LFLCAJLFDL
22	A Beast of a Level	80	80	50	5	FLCOJLLGDK
23	I've lost that Lemming feeling	80	25	50	8	LCGOLLFHDY
24	Konbanwa Lemming San	30	66	99	5	CMOLNNHIDV
25	Lemmings, Lemmings everywhere	80	50	99	5	CGKHMOHJDY
26	Nightmare on Lem Street	2	100	30	5	KJHOFJCKDX
27	Let's be careful out there	50	50	1	5	NKMGLCALDW
28	If only they could fly	80	60	80	5	IONHCINMDS
29	Worra Lorra Lemmings	80	60	90	8	MNHCGJONDR
30	Look up your Lemmings	60	66	10	5	GLCIJLMODO

Tricky

Level	Titel	Lemmys	Retten in %	Fall- Rate	Zeit/ Min	Code
1	This should be a doodle	80	50	50	4	HCENNONPDW
2	We all fall down	40	100	1	3	CMOLMFLQDY
3	A ladder would be handy	80	50	50	6	CCJKLDMBEY
4	Here's one I prepared earlier	80	20	55	8	OKJNLICCEL
5	Careless clicking cost lives	80	20	20	5	NHLDMCADEJ
6	Lemmingology	5	80	50	5	HLDMCMNEEW
7	Be there, seen it, done it	75	73	20	5	LDMCCJOFEQ
8	Lemmings Sanctuary in Sight	80	60	40	8	LICIKNNGEN
9	They just keep an coming	75	93	50	5	MCCOMLDHEV
10	There's a lot of them about	80	92	60	8	CMNLLEMIEP
11	Lemmings in the attic	50	84	20	8	CEKJOMIJEK
12	Bitter Lemming	50	80	1	8	IKIMDMCKEX
13	Lemming Drops	80	70	1	8	NIOLICALEJ
14	Menacing!	80	87	50	6	JMEICIOMEL
15	Ozone friendly Lemmings	10	60	50	5	MDMCCJLNEW
16	Luvly Jubly	50	80	76	5	LMBKJOOOEL
17	Diet Lemmingaid	50	96	50	5	ICANNMMPER
18	It's Lemmingentary Watson	10	90	50	5	CKNLMDMQEV
19	Postcard from Lemmingland	50	100	50	5	CCKHNNIBFP
20	One way digging to freedom	80	95	60	4	IJJLFOCCFT
21	All the 6's ...	66	66	66	6	OHLFOCCDFR
22	Turn around young Lemmings!	80	90	88	5	KNGICMNEFL
23	From boundary line	80	60	99	5	LFMCEJLFFS
24	Tightrope City	80	93	85	2	GKCKKNLGLF
25	Cascade	80	12	99	5	MCENLLGHFJ
26	I have a cunning plan	80	100	99	5	BKOMNGIIFP
27	The Island of the Wicker people	80	90	60	5	CAJKMGMJFT
28	Lost something	80	90	70	5	MKJONKCKFX
29	Rainbow Island	80	98	70	4	NHMFMCALFV
30	The Crankshaft	80	90	20	4	IMGMCMMOMFV

Taxing

Level	Titel	Lemmys	Retten in %	Fall- Rate	Zeit/ Min	Code
1	If at first you don't succeed ...	80	98	40	4	MGOCEKLNFP
2	Watch out, there's traps about	80	80	70	5	FOCMKLMOFX
3	Heaven can wait (we hope!)	80	100	1	2	OCGOMMGPFY
4	Lend a helping hand ...	40	75	50	7	CINNMFOQFK
5	The Prison!	60	75	50	5	GEJJNDHBM
6	Compression Method 1	50	60	99	3	KJKNDJGCGW
7	Every Lemming for himself!	80	97	55	3	OHLMJGADGW
8	The Art Gallery	80	100	20	4	HLDNGOOEGQ
9	Perseverance	20	100	50	4	LDLGCJOFGV
10	Izzie Wizzie lemmings get busy	5	100	50	5	ELGIJOLGNN
11	The ascending pillar scenario	50	100	20	4	NGANNLDHKG
12	Livin' On The Edge	10	80	1	5	GINNLDNIGT
13	Upsidedown World	80	98	40	6	GCJHMLHJGX
14	Hunt the Nessy ...	80	95	30	8	MKHMELGKGQ
15	What an awesome level	80	80	50	6	OHMDLGCLGK
16	Mary Popins' Land	80	96	50	3	IOLHGKNMGJ
17	X marks the spot	80	90	50	7	MELGEKMNGQ
18	Tribute to M.C. Escher	75	86	50	5	MHGMMKOOGR
19	Bamboozal	70	91	80	2	LGGNLMDEPV
20	Walk the web rope	80	87	50	5	GINNOLHQGQ
21	Feel the heat!	20	100	70	2	GEJJNNHBHX
22	Come on over to my place	50	80	1	3	KJKLGNGCHM
23	King of the castle	80	95	40	5	NJLGLGADHU
24	Take a running jump ...	80	98	50	3	HLFNGMNEHQ
25	Follow the leader ...	80	90	20	4	LFNGCJOFHK
26	Triple Trouble	80	98	80	5	GLGIJNLGHP
27	Call in the bomb squad	80	60	10	5	LGGOLLGHHR
28	Poor Wee Creatures!	80	70	1	5	GMOLNNHIHN
29	How do I dig up the way?	80	95	80	4	GEKJOGJJHM
30	We all fall down	60	100	1	3	OJIMFLGKHU

Mayhem

Level	Titel	Lemmys	Retten %	Fall-Rate	Zeit/ Min	Code
1	Steel Works	80	90	15	8	NJMGLGALHN
2	The Boiler Room	80	90	30	6	JOOHGOOMHT
3	It's hero time!	25	100	99	1	OOJGEKNNHM
4	The Crossroads	50	80	99	1	FLGIJNMOHX
5	Down, along, up. In that order	80	75	80	5	NGANNMFPHW
6	One way or another	75	100	50	4	GMOOMNJQHJ
7	Poles Apart	50	90	50	5	GAJJLDOBIP
8	Last one out is a rotten egg!	80	90	55	5	IKHNMIGCIM
9	Curse of the Pharaohs	80	98	90	4	OILEMGADIU
10	Pillars of Hercules	75	66	1	5	HLDMGOOEIR
11	We all fall down	80	100	1	3	LDIGAJOFIS
12	The Far Side	75	100	50	4	EMGIJNLGIP
13	The Great Lemming Caper	2	100	50	5	OGANOLDHIO
14	Pea Soup	80	93	70	5	GKNOLEMIY
15	The Fast Food Kitchen	80	75	60	3	GGKJOLKJIV
16	Just a Minute	50	100	10	1	IJHOLIGKIT
17	Stepping Stones	80	87	50	4	NKMDOGCLIR
18	And then there were four ...	80	90	1	9	JMDMGINMIV
19	Time to get up!	50	92	20	5	OLIGCJONIX
20	No added colours or Lemmings	50	100	85	5	LIGKJOOOIQ
21	With a twist of Lemming please	50	100	1	5	MGANNMEPIV
22	A Beast II of a level	80	85	75	5	GINNMDOQIP
23	Going up ...	80	80	70	9	GAKILGOBJT
24	All or Nothing	50	100	99	1	IJHLGMGCJY
25	Have a nice day!	80	90	1	5	NKLFOGADJJ
26	The Steel Mines of Kessel	80	75	50	8	HLGMGIOEJP
27	Just a Minute (Part Two)	50	100	10	1	NOIGAKLFJO
28	Mind the step ...	1	100	1	7	FOGIJOLGJU
29	Save Me	80	80	50	5	MGANOLFHJP
30	Rendezvous at the Mountain	80	75	20	9	GINLNNIIJL

Tame

Level	Titel	Lemmys	Retten %	Fall-Rate	Zeit/ Min	Code
1	Down and out lemmings	50	50	1	4	-
2	Rent-a-lemming	50	50	1	4	IHRTDLCCAR
3	Undercover lemming	50	50	1	4	LRTDLCADAO
4	Downwardly mobile lemmings	50	50	1	4	RTDLCILEAH
5	Snuggle up to a lemming	50	50	1	4	VLLBAITFAI
6	Intsy-wintsy ... lemming?	50	50	1	4	DLCHVVTGAJ
7	Who's that lemming?	50	50	1	4	LCALVTDHAG
8	Dangerzone	50	50	1	4	CILTDLIAN
9	And now this ...	50	50	1	4	CAHRUDLJAR
10	New Lemmings on the block	50	50	1	4	IHRUDLCKAK
11	With compliments	50	50	1	4	LRUDLCALAH
12	Citizen lemming	50	50	1	4	RUDLCILMAQ
13	Thunder-lemmings are go	50	50	1	4	UDLCAHVNAJ
14	Get a little extra help	50	50	1	4	DLCHVUOAS
15	Not just a pretty lemming	50	50	1	4	LCALVUDPAP
16	Gone with the lemming	50	50	1	4	CILVUDLQAI
17	Honey, I saved the lemmings	50	50	1	4	CAHRTFLBBL
18	Lemmings for president	50	50	1	4	IHRTFLCCBE
19	Lemming production presents	50	50	1	4	LRTFLCADBR
20	Custom built for lemmings	50	50	1	4	RTFLCILEBK

Crazy

Level	Titel	Lemmys	Retten %	Fall Rate	Zeit/ Min	Code
1	Quote: "That's a good level!"	50	96	1	3	TFLCAHVFB
2	Dolly dimple	80	100	99	4	FLCIHTTGBK
3	Many lemmings make level work	50	96	80	4	LCALVTFHBJ
4	Lemming express	20	100	99	3	CKLTGNIBF
5	24hour lemathon	80	100	1	4	CCHRUGNBJ
6	The stock	20	100	1	3	KHRUGNCKBS
7	And now the end is near	50	100	1	3	LRUGNCCLBP
8	Keep on trucking	80	93	1	4	RUGNCKLMBI
9	On the antarctic coast	20	100	50	3	UGNCCHTNBP
10	Rocky VI	80	98	1	3	GNCKHVUOBK
11	No problemming	80	10	1	1	LCAMUUGPBD
12	Lemming friendly	80	93	1	3	BIMUUOLQBD
13	It's a trade off	20	50	1	3	CAIQTEMBM
14	Time waits for no lemming	50	90	1	4	MISTMMBCCS
15	Worra load of old blocks.	50	88	1	3	LSVMICADCJ
16	Accross the gap	16	100	1	3	QTEMCILECK
17	Digging for victory	50	98	1	3	TEMCAHWFCF
18	No problem	50	90	10	3	EMCIUTGCN
19	Don't panic	50	90	5	3	ICALWVMHCR
20	Ice ice lemming	20	50	1	4	CILWVMIICK

Wild

Level	Titel	Lemmys	Retten %	Fall-Rate	Zeit/ Min	Code
1	Pop Yor Top!	60	88	5	4	BAHRWMMJCO
2	Lemming Hotel	80	75	1	4	IHPUDIBKCG
3	Lemming Rythms	80	81	1	3	LPUDMCELCM
4	Meeting Adjourned	80	100	1	4	PUDIBILMCM
5	Lemming Head	80	85	1	4	UDIBAHTNCF
6	Just A Quicky	80	100	1	2	LICIVUOCK
7	You Take the High Road	80	100	99	2	MCCLWUDPCF
8	It's a tight fit!	10	100	1	1	CILVUDMQCL
9	Ice Station Lemming	40	100	50	4	CCHRTGMBDR
10	Higgledy Piggledy	80	75	1	4	IHRTGMCCDI
11	Mutiny On The Bounty	50	98	1	3	MRTNICGDDP
12	Snow Joke	50	80	1	3	RTGMCKLEDQ
13	Onward and Upward	80	93	10	3	VOKCAHWFDQ
14	Ice Spy	80	87	5	4	FIBIHTTGDI
15	The Silence of the Lemmings	50	80	5	3	MCGLTTGHDR
16	Take care, Sweetie	1	100	1	3	CIMWTNKIDN
17	The Chain with no name	80	100	1	3	CAHSUFOJDK
18	Dr Lemminggood	80	75	1	3	KHRUGOCKDF
19	Lemmingdelica	80	81	1	4	MPUNKCGLDI
20	Got anything ... Lemmingy?	30	96	1	4	PUFIBILMDP

Wicked

Level	Titel	Lemmys	Retten %	Fall-Rate	Zeit/ Min	Code
1	Lemming tomato ketchup facility	60	80	1	2	UFMCAHWNDQ
2	Introducing SUPERLEMMING	1	100	1	4	OICKHTWODP
3	This corrosion	50	100	1	3	MCALVUFPDF
4	Oh no! It's the 4th dimension	50	60	1	4	BILTUFIQDH
5	Chill out!	20	100	1	3	GAIQTLHBEE
6	Pop til you drop!	80	37	1	8	IHPTDHFCEs
7	Last lemming to lemmingcentral	80	90	1	2	LPTDHFADep
8	A towering problem	50	90	1	4	SVLHGKLEEI
9	How on earth	50	90	1	4	VMHGAITFEO
10	Temple of love	50	96	20	4	DHFIHTTGEK
11	Rocky road	50	80	10	4	HFALTTDHEH
12	Suicidal tendencies	80	97	60	4	GIMVVLHIEO
13	Almost nearly virtual reality	80	87	1	4	GGHPUDLJEN
14	The lemming learning curve	80	98	1	3	MHQUDNGKEH
15	Spam, spam, spam, egg and lemming	50	80	1	4	MQUDLGALEP
16	Five alive	6	83	75	1	RULHGIMMEN
17	Down the tube	30	96	10	3	ULJGEIUNEL
18	Lots more where they come from	60	83	1	4	DHFIHTUOED
19	Up, down or round and round	50	82	1	2	HFALTUDPEQ
20	The lemming funhouse	70	97	1	2	FILTUDHQEJ

Havoc

Level	Titel	Lemmys	Retten %	Fall-Rate	Zeit/ Min	Code
1	Tubular lemmings	80	95	1	4	GGHPTFLBFH
2	Be more than just a number	30	96	1	4	MHPTFLGCFO
3	It's the price you have to pay	50	100	1	4	LPTFHFADFS
4	The race against cliches	20	100	1	3	RTFNGKLEFG
5	Ther's madness in the method	20	100	1	4	TFHFAHTFFE
6	Now get out of that!	50	100	1	4	FHFIHTTGFN
7	Creature discomforts	20	75	50	3	LGALVTGHFS
8	Lemming about town	50	90	1	4	GMLWTOJIFG
9	AAAAAARRRRRRR GGGGGG#####!!!!	50	100	1	4	FAHPUFHJFF
10	Flow Control	21	14	50	1	IHPUFHFKFO
11	Welcome to the party, pal!	80	100	1	4	LPUFHFALFL
12	It's all a matter of timing	80	100	1	3	PUFHFILMFE
13	Highland Fling	80	93	5	4	UGLGAHVNFF
14	Synchronized lemming	80	100	40	1	FLGOHTUOFR
15	Have an ice day	10	80	20	6	HFALTUFPPD
16	Scaling the heights	50	90	80	2	GILTUNHQFF
17	Down the tube	30	96	10	3	UMJGGITNEN
18	Lemmings in a situation	70	97	99	4	IHPTDIFCGF
19	Looks a bit nippy out there	80	100	30	3	MPTDMGADGI
20	Look before you leap!	60	83	1	7	PTDIFILEGL



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

Das

Lemmings

Buch

Sind Ihnen diese kleinen grünhaarigen Geschöpfe auch sofort ans Herz gewachsen? Bestimmt. Um so schlimmer, wenn Sie die Lemminge nicht in beiden Spielen, „Lemmings“ und „Oh – no! More Lemmings“, vor dem gemeinsamen Selbstmord bewahren und sicher ans Ziel bringen. Daß Sie dabei in einigen der 220 Level Schwierigkeiten haben, können Sie nicht bestreiten, oder? Bei allen Problemen wird Ihnen dieses Buch weiterhelfen können.

Neben allgemeinen Informationen über Steuerung und Lösung sowie Tips und Tricks finden Sie zu jedem Level eine Übersicht über Anzahl der Lemminge, über den Prozentsatz der zu rettenden putzigen Wesen, über die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit zur Rettung, über die Fallrate der kleinen Männchen und über den Levelcode, mit dessen Hilfe Sie alle gewünschten Level überspringen können. Doch das Wichtigste in diesem Buch ist eine ausführliche Beschreibung des Lösungsweges zu allen Levels – damit Sie in jedem Level, egal wie schwierig er auch sein mag, die Lemminge sicher an ihr Ziel bringen.

Best.-Nr. 6500

ISBN 3-8155-6500-6

DM 19,80,-

öS 154,-

sFr 19,80



9 783815 565001

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Computerspiele**

SYBEX