

スーパーゲーム・フォーラム③

# レミングス

アドバンスドマニュアル



ヘッドルーム編

大陸書房

スーパーゲーム・フォーラム③

レミングス

アドバンスドマニュアル

ヘッドルーム編

大陸  
書房

# レミングス

アドバンスドマニュアル



ヘッドルーム編

スーパーゲームフォーラム③

# LEMMINGS

レミングス・アドバンストマニュアル

ヘッドルーム編



大陸書房

# CONTENTS

## ■ ゲームをはじめる前に 5

基本コマンド	6
トラップ	10
応用テクニック	14

## ■ 攻略の前に 25

## ■ 全ステージガイド 33

● Rating:FUN	34
● Rating:TRICKY	51
● Rating:TAXING	70
● Rating:MAYHEM	88
● Rating:SUNSOFT	106

## 2 PLAYER GAME 110

● 対戦プレイにおける テクニックの数々	112
● 2 PLAYER GAMEステージ ガイド	114





# PRO- LOGUE

## レミングは君を待っていた

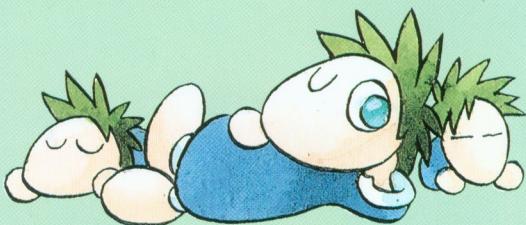
『レミングス』は、PSYGNOSIS社がAMIGA用に開発したリアルタイムのパズルゲームだ。

この『レミングス』の中に登場する小動物「レミング」は、実在する同名のネズミをイメージしたキャラクターである。レミングはある時、大量に繁殖すると、海に向かって行進を始め、次々と海の中に飛び込む性質がある。このゲームは、そんなレミングの性質をうまく活かして考えられた。

ゲームの目的は、次々と出現し行進するレミングを救出すること。レミング達はプレイヤーの命令なくして出口を発見できないのだ。

この本は、ゲームに出てくるすべての情報や問題を研究し、レミングを助けるための手引きとなるように作られた。また、パズルであることを意識して、解答そのものとなる記述は避けている。

この本をヒントに、より多くのレミングが救われれば幸いである。



LEMMINGS LECTURE

# ゲームを はじめる前に



まず、ゲームを始める前に、これから操作するレミングの基本性質、行動法則などを覚えよう。そしてここではレミングに与えるコマンドの数々、そのコマンドの活用法、レミングを邪魔するトラップを紹介していく。

# LEMMINGS

## レミングの操作コマンド



プレイヤーは10のコマンドを駆使してレミング達を出口まで誘導するのだ。ここで、基本となる10コマンドをしっかり覚えておこう。



### 1.CLIMBER



レミングが垂直に立っている壁によじ登るコマンド。ただし、垂直でない壁、つまり天井に「かえし」があったりする壁だと、その「かえし」に当たって、落下してしまう。



▲壁に当たる前に、カーソルをクライマーに合わせて待つよう。



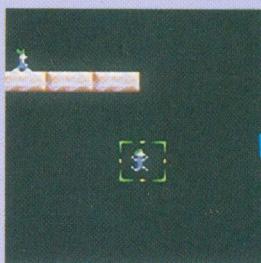
▲クライマーを命令されると、ご覧の通り、目の前の絶壁をどんどん登る。



### 2.FLOATER



レミングは高いところから落ちると、落下的ショックで死んでしまう。それを防ぐのがこのフローター。これを実行すれば、高いところから落ちても、レミングは傘を開いてゆっくりと降下して、助かるのだ。



▲危ない！ このままでは墜落死してしまう。そこでフローターだ。

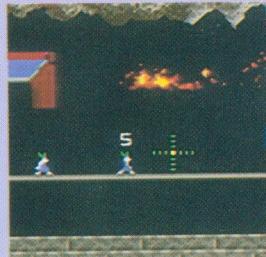


▲ひらひらと降りてきて、無事に下に降りることができた。

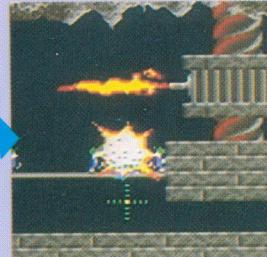
### 3.BOMBER



実行すると、指定したレミングの頭上に「5」の数字が現れる。この数字が減っていき、「1」になってからしばらくすると、レミングは爆発してしまう。この爆発で、回りの障害物も一緒に壊れてしまうのだ。使い道はいろいろ。



▲歩いているレミングに対して実行すると、歩きながら数字が減っていく。



▲2…1…はい。立ち止まってすぐに爆発。貴い犠牲を無駄にはするな。

### 4.BLOCKER



レミングの進行をブロックする命令だ。一度実行すると、時間切れかボンバーカ、最終手段の自爆コマンドを使わない限り、ずっとその場でブロックし続ける。他にすることがないとはいえ、レミングはどこまでも律義だ。



▲がけっ、ぶちが見える。危ない。そこで先頭をブロッカーにするのです。



▲ブロッカーはキヨロキヨロしながら、崖を完璧にガード。大勢の命を守る。

### 5.BUILDER



段差を越える、穴を越える、橋渡しをする、足場を作る。これ、みんなビルダーにできる仕事なんだけど、ビルダーのする作業は階段を作るだけ。実行開始は、命令したその場。階段を作りながら歩いて、12段で終了。



▲目の前にはくぼみがあります。これを越えられるのは、ビルダーだけ。

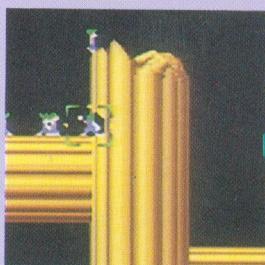


▲ほら、これで後続のレミング達も安心。階段制作中は待っていてもらおう。

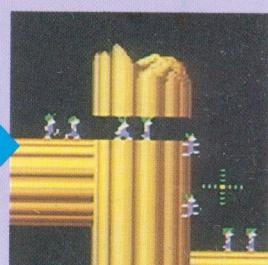
## 6.BASHER



目の前に垂直な壁がある。越えられるのは、クライマーだけ。でも、バッシャーならその壁を真横に掘り込んでくれるので、壁の反対側まで掘ってしまえば、後続のレミング達も、クライマーなしで壁を通ることができる。



▲クライマーだと越えられるのは1匹だけ。みんなで通るならバッシャーだ。



▲バッシャーの活躍によって、めでたくトンネルが開通。次の難関へ向かう。

## 7.MINER



マイナーは、ツルハシを使って足元を斜めに掘り下げていく命令。それまでの進行方向と同じ向きで、少しづつ下へ進む。縦横の距離を同時に稼ぎたい時や、落下のショックをやわらげるために、落下点を下げる時などに使うのだ。



▲こういう高いところは、マイナーを使えば、みんな安全に降りられるのだ。

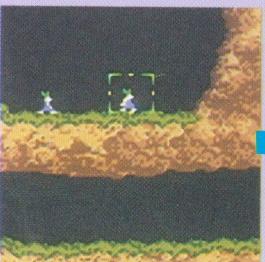


▲これでよし。飛び降りる高さが随分低くなった。これで安全。よかった。

## 8.DIGGER



このコマンドは、垂直方向に掘り下げるコマンドだ。足元が鉄などの壊れない地形でない限り、どんどん下に掘り続ける。作業を中止させるには、ビルダーやバッシャーなどの別コマンドを命令するか、ボンバーで消してしまうかのどちらかしかない。



▲最初のステージ。ディガーはレミングスで一番最初に使うコマンドなのだ。



▲下まで開通すれば、ディガーは作業を止めて、また歩きだす。

## 9.リリースレート



このプラス、マイナス記号は、レミングが扉から出てくる速度を速くしたり遅くしたりするコマンド。あまり使うことはないけど、これを操作するのが必要なステージも後半に出てくるので覚えておこう。



▲ゲームスタート。最初はこのくらいのベースで扉から出てくる。

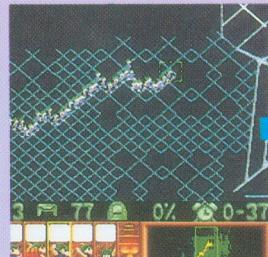


▲レートを上げると、怒濤のように連なって出てくる。ちょっとこわい。

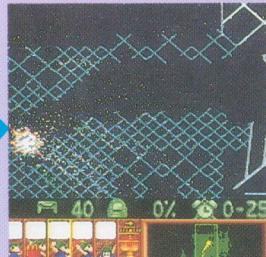
## 10.最終手段



このコマンドは、扉からのレミングの出現をストップし、画面内にいるすべてのレミングに自爆を命令して、プレイを中断するコマンドである。ただし、自爆までに救出したレミング数が条件を満たしていれば、そのステージはクリアできたとみなされる。



▲この状態で、脱出に必要なコマンドがなくなってしまった。自爆しかないと。



▲実行すると、このように、一斉に、華々しく自爆する。壯觀である。

## ○CONFIGURATION MODEを利用しよう○

タイトル画面で、セレクトボタンと一緒にスタートボタンを押すと、ゲームモードの表示が、「PAD SETTING」と「SOUND TEST」の表示になる。このパッドセッティングを選択すると、1コントローラー、2コントローラーの操作ボタンを自由に設定できるのだ。その中の「スペシャル」というのは、ウォーカーだけに命令を実行させる便利な機能なのだ。



# LEMMINGS

## ◆トラップ◆



レミング達の行く手を阻む凶悪トラップの数々。攻略の前にしっかりと予習しておいて、イザという時のために備えておこう。



### 火炎放射器



壁などに水平に設置され、細いノズルの先から炎を噴き出す。この炎にレミングが触れると、レミングは黒こげに。絶えず火を噴くものと、レミングが近づくと急に火を噴く2種類がある。対策は、とにかくこれに近づかないことだけだ。



●非常にアツそうな炎をポンポン噴射している。間違っても触れないように。



●だから触れるなと言っておいたのだ。あわれレミングは一瞬で真っ黒こげに。



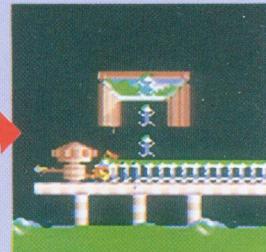
### 回転盤



回転する柱に、たいまつが水平に刺さっている。そのたいまつに触ると、レミングは焼死してしまうという仕掛け。このトラップにも対策らしい対策ではなく、安全にクリアするなら、やはりトラップに近寄らずにいるしか方法はないのである。

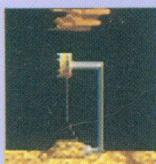


●なかなかキレイに回転している。もちろん、触ってしまえばそれまでだ。



●あつ……。もう遅い。わずかに触るだけで完全にバーベキューになる。

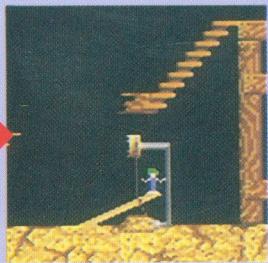
## ハンギング



巨大な糸巻きにカギの付いたロープが巻いてあり、レミングを捕らえると、糸巻きが作動して吊し上げられる。そしてそのまま1回転して、下の台に叩きつけられて潰される。離れた場所からビルダーを使うか、バッシャーの使用でパスできるぞ。



▲近い。危ない。台の上に乗ったら最後。この距離なら、まだかわせそう。

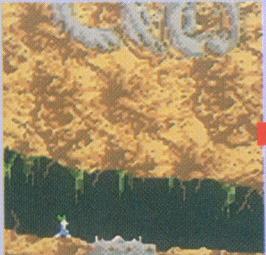


▲危なかった。ギリギリセーフといつたところか。以後気を付けよう。

## レッグイーター



地面にひっそりと影を潜め、レミングが真上に乗ると暗闇から突然鋭い歯で両側からレミングを捕らえる。かかったレミングはそのまま挟まれて死んでしまう。地面によく注意しないと逃しがちなので要注意。対策は、掘って下から進むか、ビルダーだ。

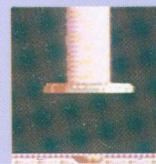


▲よく見てごらん。ほら、目の前にはレッグイーターだ。危ないぞ。

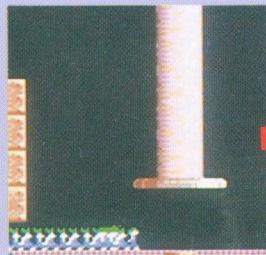


▲すかさずビルダー。足場に深さがあれば、下を通り抜けてもいいだろう。

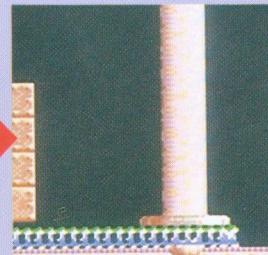
## プレスマシン



レミングが作動範囲内に進入すると、天井から突然大きな板が落ちてくる。これがプレスマシンだ。板は柱の底に付いていて、柱の上下でレミングを潰す。これは、作動範囲内の床に触れなければ無反応なので、ビルダーでパスできるぞ。



▲一目でトラップだとわかる、このスケール。まるで自慢するかのようだ。



▲がっちょんがっちょん動いて、次々とレミングを叩き潰す。悪魔だ。

# キャンプファイアー



ちょっとした囲いの中で、真っ赤な炎が延々と燃え続いている。一見して、上から落ちなければ安全なトラップに見えるが、この囲いの高さをレミングは越えてしまうのだ。レミングは、何も知らずにどんどん飛び込む。何があっても近づけてはならない。



▲上から落ちなければ大丈夫だよね。とりあえず真横に落ちるけどいいや。

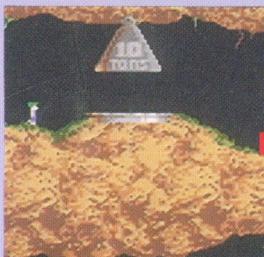


▲え……この柵は乗り越えられる高さだったのか。それを先に言って~。

# 10t



三角形の大きなおもり。動作条件とか機能はプレスマシンのそれらとそっくり。なぜ空中に10トンものおもりが浮いているのかは謎。避ける方法も、やはりプレスマシンと同じ。

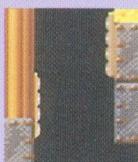


▲おもりの下には台がある。あの台上さえ乗らなければ大丈夫だ。



▲今までの例に同じく、このようにビルダーで軽くパスすることができるぞ。

# ニードル



壁に垂直に設置され、レミングが近寄ると、1本が丁度レミング程の大きさの針が数本真横に一気に飛び出して、レミングの体を貫く。このトラップはほとんど壁と同化しているので、なかなか発見できない。対策は、作動範囲に入らないことだ。



▲これから登ります。壁にニードルのトラップがあることは予習済みです。

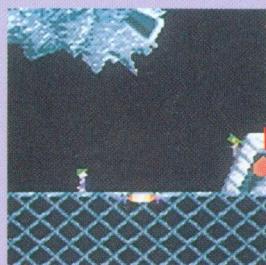


▲ほら、ここなら作動しないよ。こうやって地道に進むしかなさそうだね。

## ショックガン



レミングがこの光る床に乗るとトラップが作動して、レミングの体に高圧電流をお見舞いする。そしてレミングはそのまま感電死してしまう。これはレッギーターと同系のトラップなので、ビルダーでパスできる。もちろん、下を通っても大丈夫だよ。



▲あの光っている床がショックガンのトラップなんだね。注意しましょう。



▲注意を怠るとこうなる。それにも、随分キレイに感電するものだ。



## ボーリング



これもプレスマシンや10トンの仲間的トラップだ。レミングが作動範囲内に足を踏み入れると、天井から下がっている鉄球が確実にレミングの上に落ちて、レミングは潰されてしまう。これをパスするには、トラップが作動しないところを通過するしかない。



▲あれがボーリングのトラップ。今までのトラップに比べるとおとなしそう。



▲でもやっぱり恐いものは恐い。これで安全に通過した方が無難だね。



## スタチュー



またも落下押し潰し系のトラップ。土壁の中に埋もれている岩が落ちてきて、レミングをへしゃんこにしてしまうのだ。トラップにかかったレミングの殺され方たるや残酷そのもの。こんな酷いトラップは、ビルダーで無視して先を急ごう。



▲ちょっとやそっとではバレない。かなり精巧にカモフラージュしてある。



▲しまった！……ここから先のシーンはあまりにも残酷過ぎます。

# LEMMINGS

## 応用テクニック



これまでに学んだ基本コマンドを元に、ステージクリアに役立つコマンドの複合使用などのテクニックを公開。他にも研究してみよう。

1

### 壁こわし

矢印マークがグイグイと動いている壁を見つけたら、それは一方通行ブロックだ。レミングは、この矢印に逆らって壁を壊すことができない。つまり、壁を削るマイナー、バッシャー、ディガーのコマンドに制限を受けることになる。そんなときは、一旦壁を登って、逆側から壁を削ればいいのだ。

▶例えば  
こんな  
ところ

FUN  
Level.11



### クライマー+バッシャー

まずは壁にぶつかる前にクライマー。続いて壁を越えたらリターンしてきて、壁の前にきてバッシャー。これで簡単にクリアできるぞ。



▲レミングをクライマーに。



▲向こうに渡ったらターン。



▲そして、バッシャーでOK!

### クライマー+マイナー

壁を登ったら、Uターンしてマイナーという手もある。これだと、階段状になって都合が良くなれるケースもあるのだ。



▲ひとまず登る。それは一緒。



▲2人で行って、ひとり戻る。



▲戻ったらマイナーにする。

## 2

# 狙ったところを壊せ

ボンバーで狙ったところを壊すには、ボンバーの起爆タイミングとレミングの歩行速度、実行速度を正確に把握した上で、ボンバーを実行しなければならない。これは習得するのに非常に時間の掛かる技術だが、レミングの動きをブロッカーで一旦止めてからボンバーを使えば、狙いは狂わない。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

**TRICKY**  
**Level.17**



## ブロッカー+ボンバー

まさにコロンブスの卵的テクニック。動きを読むのが難しければ、その動きを止めてしまえばいいのだ。狙うのはブロッカーのタイミングだけだ。▶右側の壁を壊したいのだ。

▶壁の位置でブロッカー。

▶後からボンバーで破壊。

## 3 垂直登り

これは重要テクニックだ。狭い空間を垂直に登らなければならぬ場合、クライマーの数が必ずレミングの数だけある保証はない。連続した階段でうまく登るのだが、タイミングが難しい。そのタイミングを正確に身につければ後は楽勝だ。コツさえつかめば練習次第で確実に使えるぞ。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

**FUN**  
**Level.7**



## 連続ビルダーの方向転換

大勢のレミングがウロウロしている場所では、進ませたい方向とは逆の壁際からカーソルを持っていく。カーソルが点滅したら、そこで実行だ。▶狭い場所にたまるレミング。

▶壁際からそっと移動……。

▶一発指定でうまくいく。

## 4

# 天井やぶり

ポンバーの機能を活かした技のひとつ。天井を越えて進みたいところで、普通は遠回りをして行かなければならないところを、邪魔になる天井を壊して近道を作ろうという考え方。天井近くの高さまで登って、適当な高さでポンバーを使う。するとポンバーの爆風で天井が崩れ、そこが近道となる。

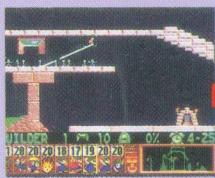
▶ 例えば  
こんな  
ところ

**FUN**  
**Level.27**



## ビルダー+ポンバー

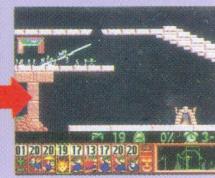
この組み合わせで天井を破壊する。ビルダーの進行とポンバーのタイミングを合わせるのが辛い時は、一度ブロッカーで止めてからポンバーだ。



▲ 破壊したい地点に向かう。



▲ ブロッカーの後にポンバー。



▲ 見事破壊。時間短縮になる。

## 5

# ブロッカーの再利用

ブロッカーを解放するのに自爆させるのは惜しい。100%クリアが条件でもブロッckerを使わざるをえない状況になった。地形のおかげでポンバーが使えない…などなど、ブロッckerを殺さず解放したい場合もまれにある。そこで、お望み通りブロッckerを解放してあげるテクニックがコレだ。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

**TAXING**  
**Level.3**



## ブロッckerの足元を崩せ

方法は何でもいい。一番楽なのは、手前をディガーデ少し下げるから、ブロッcker一目掛けてバッシャーを実行する手段。マイナーでも大丈夫だ。



▲ まずは手前でディガー。



▲ ちょっと下りてバッシャー。



▲ 解放。事後処理を忘れずに。

## 6

# ブロックターによる方向転換

ブロックターにぶつかったレミングは方向転換する。方向転換するレミングが、作業途中だった場合、どうなるだろうか。それが、ビルダー、マイナーだった場合は、レミングは方向転換した後も作業を継続する。これをうまく使うと、コマンドの実行回数を若干でも稼ぐことができる。案外有効な技だ。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

**FUN**  
**Level.28**



## ブロックター+ビルダー／マイナー

ビルダー、マイナーをブロックターで方向転換させると、普段2回実行しているところを1回で済ませることができる。また、時間の節約にもなる。



▶ 例えば  
こんな  
ところ

**TAXING**  
**Level.16**



## 7

# ビルダーによる方向転換

今度は比較的高度な技。ブロックターを使わずに、レミング1匹の力でUターンしようというもの。これはレミングの行動の法則を応用したもので、実行させている作業を、無理矢理中断してUターンさせるのだ。このテクニックは即戦力となるので、方法だけでも覚えておこう。

## ビルダーの実行点がポイント

目的とUターンだが、実作業のメインとなるのはビルダー。ビルダーを壁にぶつけて作業中断させれば完了。後は勝手に逆方向に歩きだすぞ。



## 8

# ディガーで横に掘る

ディガーというコマンドは、縦に掘り下げるコマンドだ。実行すると、レミングの肩幅程の広さの穴を掘り始める。その広さがこの技のポイント。使用頻度はかなり低いが、バッシャーやマイナーがなくなつて困ったときなど、細かいところで使ってみる価値はあるので、覚えておいて損はない。

▶例えば  
こんな  
ところ

**FUN**  
**Level.1**



## ディガーを使うタイミングで……

レミングが壁に当たってUターンするのは、壁に体が少々めり込んだ時なのだ。そのめり込んだ時にディガーを始めると、横の壁を余分に削るのだ。▲先行ディガーの穴に落ちる。



## 9

# 目標地点に降下する

地続きの地形で下に降りたい場所があつても、降りたい場所の上からディガーなどで穴を開ければ問題はない。ところが、周りに掘れる地形のないところに降りたい足場があつたりしたら、どうすればいいだろう？ そんな時にこのテクニックを使えば、安全かつ確実に降りたいところに降りられる。

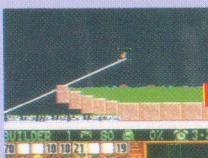
▶例えば  
こんな  
ところ

**MAYHEM**  
**Level.14**



## ビルダー+ディガー

ディガーは命令即実行のコマンドなので、ビルダーが降りたい位置まで進んだら、そのままビルダーをディガーにすれば真下に落ちるのだ。



▲真下の小さな石に降りたい。



▲そこでディガーに変身だ。



▲見事着地成功となるわけだ。

## 10

## 時間稼ぎ

ブロッカーが使えない状況で、後続レミングの足止めをしなければならない場合は、はっきり言つてお手上げである。が、犠牲を最小限に抑えればクリアできる場合、このテクニックは非常に有効である。100%クリアが条件の場合、この方法で必ず助かるとは言い切れないが、試してみる価値はある。

▶例えば  
こんな  
ところ

TAXING  
Level.23



### ビルダー連発だ

1回の実行ストロークが長く、終わったらまた歩きだすビルダーが絶好の時間稼ぎコマンド。その間に、先行レミングに作業をさせるのだ。



▲いきなりビルダーが必要。

▲続いてビルダー連発だ。

▲犠性はかなり減ったはずだ。

## 11

## 鉄ブロックのこわし方

鉄ブロックは壊れないというのは基本知識。ところが鉄ブロックは、やり方次第で破壊できる。しかも、ただ崩せるだけではない。かなり都合よく破壊できるのだ。この方法は、普通にクリアしていく分にはまったく必要ない。必要はないが、あると随分楽になるステージもある。ぜひ覚えよう。

▶例えば  
こんな  
ところ

MAYHEM  
Level.18



### ボンバーを使う場所がポイント

鉄ブロックが壊れないのは、壊そうとするレミングが鉄ブロックに触れている時だけ。そうでない場合は、大概壊せる。ボンバーは効果絶大だ。



▲試しに左の出っ張りを。



▲ビルダーで鉄から足を離す。



▲足止めして爆破。この通り。

## 12

# ビルダーなしで階段を作る・その1

これは非常に使用頻度が高い。応用テクニックとはいえる、これは基本テクニックと同じくらいよく使われる所以、確実にマスターして欲しい。要領は簡単。レミングの登れるくらいの段差を、壁の削除や爆破で作ってやればいいのだ。大抵成功するが、失敗すると致命的ミスとなるので慎重にやろう。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

TAXING  
Level.29



## クライマー+マイナー

クライマーで壁を登らせる。登ったら、ブロッカーなどでUターン。そしてマイナー。マイナーの作った坂道は、レミング達の階段となるのだ。



▲先行して登ってもらう。

▲2匹いればこうしてターン。

▲マイナーか階段を作るのだ。

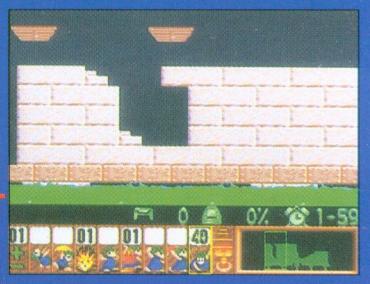
## 13

# ビルダーなしで階段を作る・その2

非常に高等なテクニック。だが、使用頻度は低い。また、今知ったところで、有効に利用するにはかなりの練習が必要になる。方法は、ディガーを時間差で横にズラして使うだけ。すると、削られた壁は一時的に階段状になり、レミングはその上を歩きだすという仕掛けだ。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

SUNSOFT  
Level.2



## 時間差ディガーで階段を作る

よく考えて欲しいのは、ディガーが穴を掘る時の横幅。無駄なく使わないと、ディガーが足りなくなったりするので注意。事後処理もよく考えて。



▲掘る。



▲続けて掘る。



▲どんどん掘って階段に。

## 14

# 墜落事故防止策・その1

レミングが墜落死する程高いところから降りる時には、着地点を高くするか、飛び降りる高さを低くするかして、墜落のショックをやわらげなければならない。このテクニックは、そのひとつ、着地点を高くすることで、落差を小さくするものだ。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

TAXING  
Level.16



## ビルダーの配置を考える

難しい作業ではないが、ビルダーは階段を作りながら横にも進むので、落下点を狙った高さにするのが難しい。ビルダーのクセをよく知っておこう。▲左の壁から飛び降りてくる。▲壁に触れるようにビルダー。▲これで安全になったのだ。



## 15

# 墜落事故防止策・その2

今度は飛び降りる地点を下げて、落下のショックを弱くする方法だ。ここで注意すべきことは、ただ陸を掘り下げるだけではダメだということ。陸を必要な高さまで下げるということは、レミングを2度に分けて落下させると考えられる。つまり、1回目の落下で墜落死されてしまう、意味がないのである。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

TRICKY  
Level.3



## ディガーバッシャー

ひとまずディガーで掘り下げる。適当な深さになつたらバッシャーに切り替えて、レミングの足場を作る。そのくり返しでかなり下まで行けるぞ。▲最初にディガーで掘る。



## 16 バッシャーの処理

バッシャーというのは、一度実行すると、足元にある壁または障害物がすべてなくなるまで作業を続ける。ということは、足元の陸を掘り始めてしまうと、作業を中止させなければ画面の下まで掘り進んでしまう。それを防止するためのテクニックだが、使い方次第でかなりゲームが楽になるのだ。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

**TRICKY**  
**Level.18**



### ボンバーで上手に処理する

バッシャーをその場で止めるにはビルダーを実行すればいい。が、ビルダーが使えない場合は、ボンバーで止めるしかない。タイミングが難しい。▲そろそろボンバーを命令。▲カウントダウンして掘る。▲爆破点が狙い通りなら成功。



## 17 階段でレミングを止める

かなりの高等テクニックである。実用するには相当の熟練が必要だが、このテクニックが使えると、クリアする方法が増える。レミングのブロックの方法のひとつだが、失うものはビルダー1回だけ。画期的なブロック技だ。作業は単純だが、タイミングがすべてなのでくり返しの練習で感覚をつかもう。

▶ 例えば  
こんな  
ところ

**MAYHEM**  
**Level.7**



### ビルダーで壁を作る

レミングに越えられる高さの壁でも、壁際からビルダーを使うことで壁の高さを増してしまえば、レミングはその壁を越えられなくなるのだ。



## 18

# 少しずつ長く

これはビルダーをちょっとずつ稼ぐテクニック。特にビルダーの数が少ないステージでは有効である。高レベルのステージでは、これをきっちり使わないとクリアが難しいステージもあるので、これは基本テクニックと同じくらい、しっかり身につけて欲しい。

▶例えば  
こんな  
ところ

**TRICKY**  
**Level.3**



## ビルダー実行のタイミングでかせぐ

ビルダーは1回の作業を終えるとまた歩きだす。1歩は自分の作った階段の上を歩くので、連続で実行せず、1歩ずつ進ませて再び実行させるのだ。▲普通に実行。終了を待つ。



▲終わったら1歩かせて実行。▲つなぎ目がちょっと長いね。

## 19

# 「ためる」技術

レミング達は、命令しないとひたすら歩き続ける。身の危険を感じないので、危険がある場合はプレイヤーが足留めするしかない。その足留め作業のことを、「ためる」と言う。最も基本的な技は、ブロッカーによる足留め。だが、ブロッカーが使えないところではどうすればいいのだろう？

▶例えば  
こんな  
ところ

**TRICKY**  
**Level.1**



## ディガー、マイナー、ボンバーの利用

とにかくレミングが進めないような地形を作ればいいのだ。地面や壁を削るコマンドを上手に利用すれば、実に簡単に足止めすることができる。

ディガー



マイナー



ボンバー



▲単純に掘り下げてもいい。

▲マイナーを中断させた形。

▲ボンバーで下に穴を開けた。



## ■ レミングについて ■



### レミングは正直者だ

レミングは正直者である。だが、あまりに正直なのでおバカさんだと思われてしまうレミングはかわいそうである。レミングはかわいいのだ。素直なのだ。だからレミングは大事にしてあげよう。そういう気持ちでゲームをプレイして欲しい。レミングの行動を見

ていて、言われたままにただ作業をする、言われなければ何もしない、集団行動ばかりとっている……と、よくない日本人にそっくりだと思うかもしれないが、レミングは不平不満を言わないのだ。そんな人間より、レミングの方がよっぽど人ができているのである。



### レミングに感情があったら

絶対にしゃべらない。声を上げることはあるっても、言語による意思や感情の表現をしないのだ。元々感情というものを持ち合わせていないレミング達だけど、彼らが感情を持っていたら、どんなことになるだろう。

勝手で頭の悪いプレイヤーに当たってしまったなら、不満が募り、ストレスがレミングに口を作り、100匹ものレミ

ングが日々に文句を言い出すかもしれない。暴れるやつも出るかもしれない。そんなことになったら大変だ。目はつり上がって、服装が変わる。髪の毛を真っ赤にするレミングがいてもしかたない。

無口でかわいいレミングが、そんなことにならないように、よく考えてレミングに好かれるプレイヤーになろう。

LEMMINGS LECTURE

# 攻略の前に



レミング達は、自分で考えて行動を起こすことはないが、ただまっすぐ歩いているわけではない。命令された作業が終わるとどうなるか、無理を承知で命令したらどうなるか。これから学ぶことをよく頭に入れてプレイしよう。

## 危険を察知しない

レミングには、自分でものを判断することができない。扉から出てきたレミングは行進を始めるが、その行進は最初から与えられた命令であり、レミングは何があっても自分が死ぬまで行進を続ける。従って、目の前の絶壁、障壁、トラップ、すべてのものを無視して歩き続ける。また、何かの作業を行っていても危険を察知しないのは同様で、頭の上で火が噴いていても、お構いなしで作業を続ける。立ち止まることはない。レミングの危険は、プレイヤーが察知して事故を防止するしかないのだ。



▲海に落ちて、初めてわかる。



▲地面がなくとも掘り進む。



▲死んでしまってはわからない。

## 高いところから降りられない

レミングは臆病者ではない。恐くて降りられないのではなく、高いところから落ちると死んでしまうという意味である。レミングが落ちても大丈夫な高さを正確につかむことが、犠牲を少なくする第一歩となる。

落ちるというのは、陸から離れて下に進み、また陸に着くことを指す。従って、途中で一度、わずかでも陸に触れれば、それは1度ではなく2度の落下となる。つまり、垂直に落下するときの落差にだけ注意していればいいのだ。



▲ちょっと高いが、降ろしてみると。



▲無事に着地。この高さはOKだ。



▲またちょっと高いけど……行く。



▲行けると思ったけどダメでした。

## 作業が終わると、また歩きだす

レミングに作業を命令すると、一部のコマンドを除いて、命令したその場で実行を開始する。この作業には、一定のプロセスで終了するものと、条件で終了するものの2種類がある。作業が終了すると、レミングは今まで歩いていた方向に再び歩きだす。この性質は重要で、進ませたい方向とは逆に作業を進めていたレミングが作業を終了すると、他のレミングとは違う方向に歩いて行ってしまう。100%クリアが条件のステージなどでは、これが原因でクリア不能となる場合も少なくない。

### 例1.ビルダー

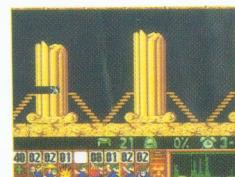


▲階段を作ってくれるビルダー。



▲作業が終わると続けて歩く…。

### 例2.バッシャー



▲壁を掘り進むバッシャーだ。



▲向こうに抜けて、また歩く。

## 作業を中断すると、引き返す

これも重要な性質。レミングは命令した作業を完了しないうちに中断すると、中断したその場から今までとは逆向きに歩きだすのだ。レミングだから、あきらめたとか、いじけたわけではないが、とにかく戻ってくる。これをうまく使えば、壁のないところでも、ブロックターに頼らずにレミングをリターンさせることができるぞ。

ただし、思わぬところで作業が中断してしまった場合、レミングはあらぬ方向へ歩きだしてしまうので、レミングの動きには常に注意しておこう。

### 上手に使うと……



▲無理を承知でビルダーを実行。



▲うまい具合に引き返すのだ。

### 失敗すると……



▲よし、開通したらビルダーだ！



▲お願ひだから引き返さないで。

## ボンバーの破壊有効範囲

ボンバーは、レミングを自爆させるコマンドだが、この時の爆発が周りに影響を及ぼし、壁を吹き飛ばしてしまう。この現象はテクニックとして存在するわけではない。あくまで基本的な現象なのだが、この爆破で破壊される範囲をよく知っていると、イザという時に使えるので、よく知っておくといいだろう。爆破の大きさなどは試してみて実感で覚えるしかない。レミングには申し訳ないが、爆破実験を重ねることで経験を積み、以後、無駄なレミングの犠牲を出さないと誓って、許してもらおう。



▲爆発の範囲はこれくらいだ。



▲上にも同じくらいの影響がある。

### 特例



▲鉄ブロックに接していると爆破の影響はゼロ。

## プロッカーの無効地帯

これは厳重注意が必要な項目。プロッカーには、ブロックしきれない範囲がある。それはどこか。足元である。例えば急斜面。急斜面の途中にプロッckerを配置しても、下から上がってくるレミングはプロッckerを無視して上がっててしまう。同じように、小さな段差の角もプロッckerは無効になる。だが、その逆方向から来るレミング達、つまり坂道なら上から、段差の角なら段とは逆方向から、これらのレミング達は、プロッckerに出会うと、きちんとリターンする。使い方次第では有利になるぞ。



◀普通の状態。  
左右をブロック。

### 無効地帯



▲無効地帯に立った例、その1。



▲無効地帯に立った例、その2。

## 多少の起伏はよじ登る

主に大きな壁を削ってレミングを連れ出す時に、知つておくと便利。レミングは、多少のデコボコがあつても進むことができる。特に、岩のような地形は、一見登れなさそうに見えても平気で登っていくケースが多い。知つておけば慌てずに済むが、逆にこれを知らないと、バッシャーやクライマーを浪費することになるので、どのくらいの段差から登れなくなるか、よく確認して覚えておこう。マイナーやディガー+バッシャーの目標地点の計算時も、これを知っているとコマンド節約になる。



◀足留めしてあるレミングを解放してみる。少し高いところを最終目標にしてみる。



▶ほら、これでもレミングは登ってくる。行列に段差ができるているのに注目しよう。

## 一度に覚えるコマンド

レミングに与える実行命令には大別して2つの種類がある。コマンドを命令してから、その作業を実行すべき時に自動的に実行するものと、命令した時、その場所から作業を即開始するものの2つだ。前者のコマンドは、一度命令すると、そのレミングが出口に入るか死ぬまで効果が続く。さらに、命令を記憶しているので、他のコマンドを命令しても忘れないのだ。具体的には、高い壁を登るのに、クライマーとフローターを一度に命令すれば、勝手に登って死なずには降りられるということだ。

記憶可能	即実行
CLIMBER	
FLOATER	
BOMBER	

## 背景は存在しない

ステージ中のすべての絵は、背景ではなく、歴とした障害物、もしくは足場なのである。すなわち、背景が存在しないとは、裏返して言えば、レミングは画面内のすべての背景に対して反応するということなのだ。例えばよく見かける空中の「HEAVEN」などの文字。通常、これらにレミングが当たることはないが、すべて障害物扱いである。当たればリターンし、バッシャーやディガーで削ることができる。これによって、思わぬところで背景と思われる模様に助けられることもあるのだ。



↑「HEAVEN」である。



↑こっちは「DEATH」。



↑ウソのようだが全部障害物だ。

## 作業する条件・中断する条件

すべてのコマンドは、いつでも実行できるわけではない。また、命令すればいつまでも実行しているわけでもない。この実行する条件、中断する条件をしっかりと把握していないと、画面外で作業しているレミングの様子をまったく予想することができない。それどころか、複合コマンド使用などの作戦を立てることすらできない。原則として、地面に足の着いていないレミングに即実行のコマンドは命令できない。そういった基本的だが忘れがちなことこそ、しっかり覚えておかなければならない。

### ●マイナー



↑前に足場がなくなると止める。

### ●バッシャー



↑何もないところでは無駄になる。

### ●ディガー



↑下まで抜ければ作業終了だ。

### ●ビルダー



↑1段組んだら、また歩きだす。

## コマンドの実行はこうして

レミングが大勢いたり、狭い場所で左右が定まらなかったりしていると、狙い通りの実行が極端に難しくなる。これはその対策だ。

レミングが大勢いる場合、これは見極め以外の方法はない。が、特定が必要な場合は、画面下の番号を見れば参考になる。狭い場所での実行で、方向を間違えると取り返しがつかなくなる場合は、実行させたい方向とは逆側の壁からカーソルを動かし、壁ギリギリでカーソルが四角くなったら命令する。ただし、クライマーだけはこの方法だと裏目につくので注意。



↑この場合はカーソルを下から寄せて命令。



↑壁際で命令すればいいのだ。



↑フローターは連射して命令だ！

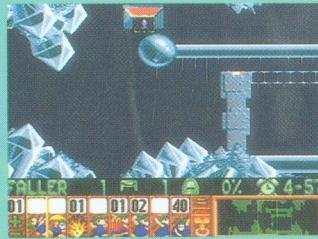
## この人達は何をする人？

プレイ画面とコマンドアイコンの間のスペースに表示されるレミングの作業ネームは、コマンド別8種類と、何もしていないレミング「WALKER」の9種類。

ところが、ゲーム中にネームを注意して見てみると、見慣れないネームが出ることがある。「FALLER」と「JUMPER」がそれだ。フォーラーは、扉から出たばかりのレミングなど、文字通り落下しているレミング。ジャンパーは確認しにくいが、実は段差を越える瞬間にジャンプしているレミングのことなのだ。



◆どんな高さであっても、何の命令も受けないなければ、みんなFALLERになる。



◆ほら、一瞬だけなんだけど、JUMPERの表示になる。他の命令を受けていたらダメ。



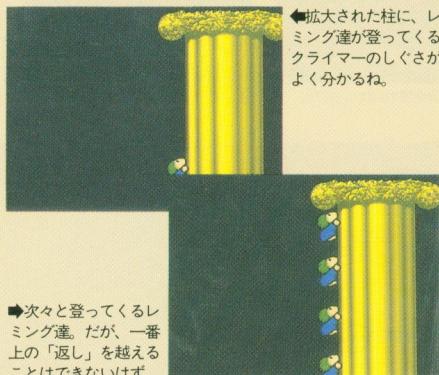
# COFFEE BREAK

— ちょっとひと息 —

長く続いた『レミングス』の攻略予習編だったけど、しっかり覚えられたかな？ まだ不安のある人は、もう一度予習しなおそう。これから先は、いよいよゲームの本質に迫る、1プレイヤー、2プレイヤーゲーム、合計145ステージの紹介とクリア解説に入るぞ。

その前に、ここでちょっとひと息。下のかわいいレミングの写真は、各レーティング終了時に見られるクリアデモの一部だ。最後のレーティング、サンソフトのクリアデモ・エンディングは、キミ自身の目で実際に見て欲しい。

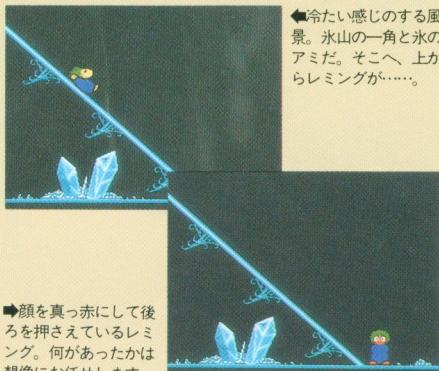
## FUN



## TRICKY



## TAXING



## MAYHEM



LEMMINGS LECTURE

# 全ステージガイド



スーパーファミコン版『レミングス』は、パソコン版120レベルとオリジナルが5レベル、さらに2人プレイ用ステージが20レベル用意されている。ここでは合計145ステージ、すべてのマップとデータを公開する。

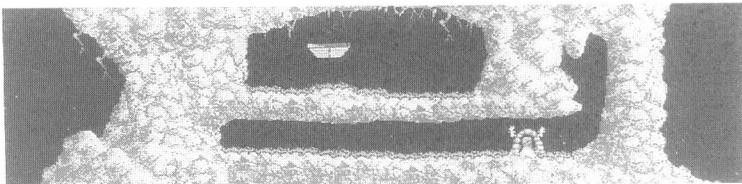
**FUN**  
**Level:1**

**Just dig!**

掘り進め!

まず最初と  
いうことで、  
操作やコマン  
ドなどの練習  
ステージのよ  
うなものだ。

出てきたレミングを放ってお  
いても、行進を続けるだけな  
ので、好きなところで、好き  
なレミングをディガーに。 |



匹が穴を掘り出せば、続いて  
ほかのレミングが穴に落ちる。  
下まで通じたら、あとは出口  
へ一直線だ。

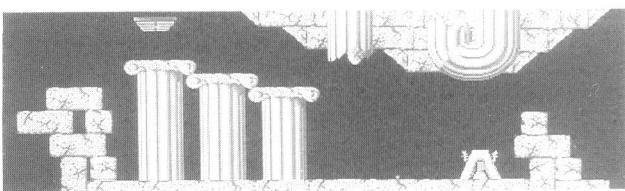
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	0	0	0	10
Lemmings	Saved	Time					
10	10%	5min					

**FUN**  
**Level:2**

**Only floaters can survive this**

生き残るのは“浮かび屋”のみ

ぱーっと見いてはダメ。  
扉からレミングが出てきた  
ら、すぐにフローターにし  
てあげよう。さもないと、  
何も知らないレミング達は、  
柱のふちからポトポトと落  
ちて墜落死してしまう。ゆっ  
くりやろうにも、レミングは  
どんどん出現するので、暇が  
ない。が、10匹のレミングを



すべてフローターにしさえす  
れば、後は見ている間もなく  
クリアとなる。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	10	0	0	0	0	0	0
Lemmings	Saved	Time					
10	10%	5min					

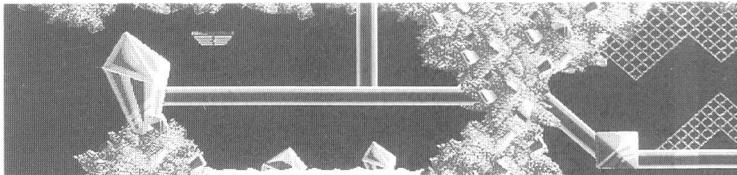
**FUN**  
**Level:5**

**You need bashers this time**

“ぶん殴り屋”が必要

ステージの雰囲  
気が急にかわって、  
最初はびっくりす  
る。使えるコマン  
ドはバッシャーが  
50回。一体50回も

何に使うのかと思うけど、後  
半出口付近に見えるアミのよ  
うな地形がポイントだ。この  
アミ、レミングは登ってしま



うのだ。出口のまわりをピラ  
ミッドのように囲むこのアミ  
を破るためにバッシャーがい  
る。ただし、アミの切れ目に

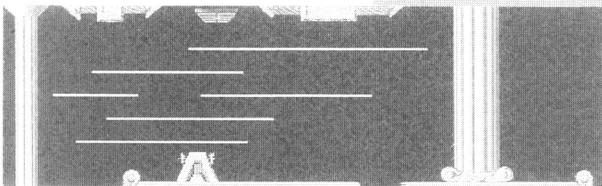
くると、レミングは作業を止  
めてしまう。どうすればいい  
か。簡単。バッシャーをガン  
ガン連発して突き進むのだ。

**FUN****Level:3**

## Tailor-made for blockers

“ブロック屋”におあつらえ向き

出てきたレミングは、放つておくと右の端からボトッと落ちてしまう。そこでフローター。あれ、フローターが使えない。どうするか。レミングが足場から落ちる前にどうにかしないと、後続のレミングも絶壁からどんどん落っこちてしまうぞ。下に飛び降りられないのなら、違う方法で



下に降ろせばいいんだ。使えるコマンドはひとつだけ。悩むことはない。が、後の処理をどうするか。考えてみよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	10	0	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
50	10%	5min

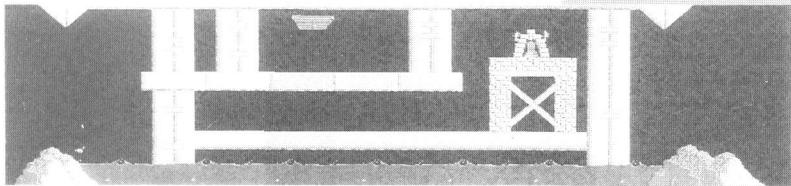
**FUN****Level:4**

## Now use miners and climbers

“掘り屋”と“登り屋”的出番だ

扉のまわりは壁で囲まれている。ディガーは使えない

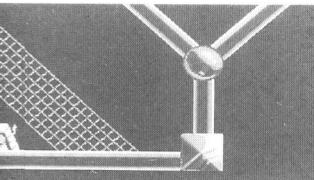
いが、その隣、マイナーがある。これを使って壁の中から脱出しよう。ところが外に出ると、出口は今までいた場所



と同じくらいの高さにある。レミングを上に誘導するコマンドはたったひとつ。それを使って出口まで登って行こう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	0	0	0	0	0	1	0

Lemmings	Saved	Time
10	100%	5min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	0	50	0	0

Lemmings	Saved	Time
50	10%	5min

**FUN**

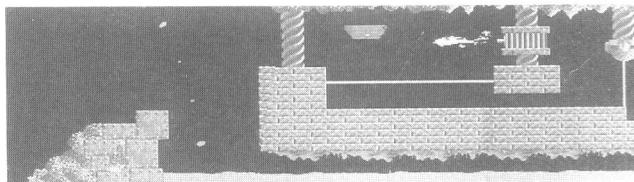
Level:6

**A task for blockers and bombers**

“ブロック屋”と“爆弾屋”におまかせ

いきなり扉の横でゴーゴーと火を噴いているトラップに驚くが、コイツは無害。飾りだから気にしないように。

まず足場を崩さなければ先には進めない。下に掘るコマンドはなし。自爆と通せんぽ、どうしろって言うんだ。とにかく、できることはやってみる。レミングさんごめんなさ



い。派手にドカーンといってください。あれ、穴が開いたよ。よかった。レミングの死は無駄ではなかったのだ。そ

して次は壁。爆破するしかない。うまくカウントダウンのタイミングを読んで……なんてことは不要。考えてみて。

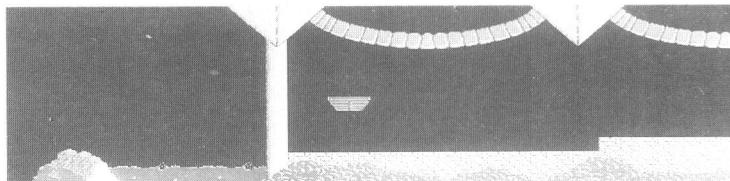
**FUN**

Level:7

**Builders will help you here**

“建築屋”的手を借りろ

レミングの身長よりちょっと高い壁がある。まずこれを越えなければならない。使えるコマンドはまたしてもひとつ。ビルダーだ。が、難しいことはない。単にビルダーで階段を作るだけ。ただし、壁に近すぎても遠すぎても壁を越えら



れないので、ここでビルダーで渡れる距離と高さの感覚をつかんでおこう。出口前の穴も階段で橋渡ししよう。とこ

ろが、階段を作っている最中にも後続のレミングは進む。案の定、穴の中にホイホイ入る。無理に助けなくてもクリ

**FUN**

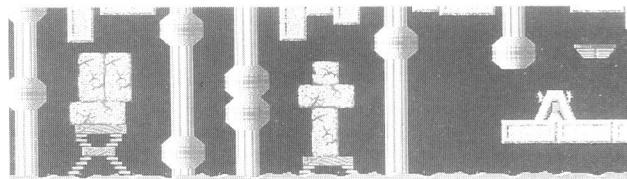
Level:8

**Not as complicated as it looks**

そんなに難しくないよ

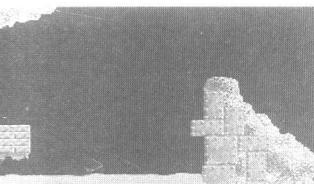
「そんなに」どころの話ではない。まったく、少しも、全然、さっぱり難しくない。ゲームのルールやコマンドのしくみが分かっていれば、見ただけで解法が思いつくハズ。

「これで本当にいいのか？」と疑ってしまうほどだが、一番簡単な方法はそれによしなのだ。ところが、今までとは



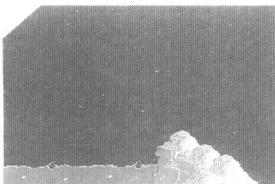
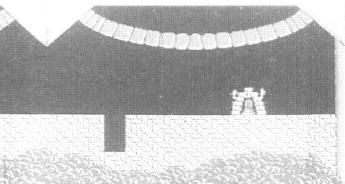
違ってコマンドがいろいろと使える。わざと遠回りしてみるのも面白い。面白いだけでなく、練習にもなるので、一

度くらいやってみるといい。マップは広く、一番右まで行こうと思うと、これがなかなか難しいのだ。力んで一番右



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	5	5	0	0	0	0

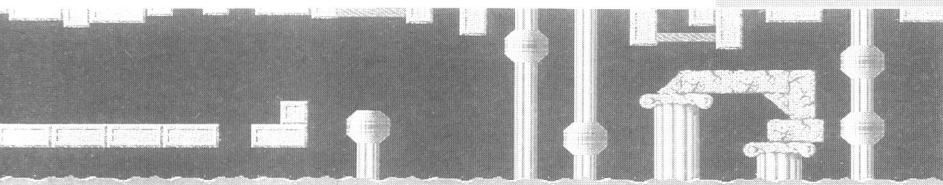
Lemmings	Saved	Time
50	20%	5min



アできるが、それじゃレミングがかわいそう。なんとかして出してあげよう。まだビルダーは使えるはずだから。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	20	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
50	50%	5min



にいく必要はない。遊びなのだ。そういう遊びが大切な時だってある。遊べる時に遊んでおこう。おもいっきり。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
100	95%	5min

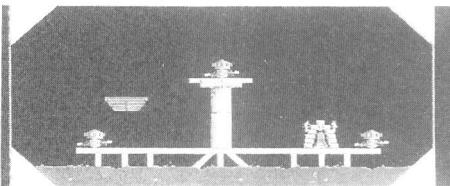
**FUN**  
Level:9

## As long as you try your best

最善を尽くして……

スタートするなり、大量的レミングが一気に落ちてくる。あっけに取られて見ていると、右の壁でターンして、レミング達は回転盤に飛び込む。目の前で燃えている仲間をものともせずに、次々とトラップの餌食になるレミング。なんとかしろ。このままじゃいけない。あの壁さえ越えられれ

ば……。コマンドは数多い。いろいろと試してみよう。真っ先に思い付く方法では犠牲が出て。しかし、犠牲はなるべく出ない方がいい。果たして、それは可能だろうか。



CI	FI	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
100	90%	5min

**FUN**  
Level:10

## Smile if you love lemmings

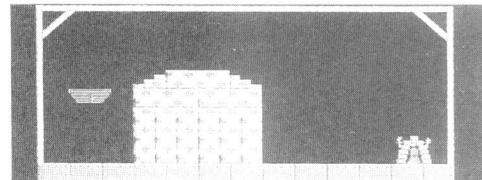
レミングが好きなら笑顔を浮かべて

扉の下は小さな足場。まず考えるのは、レミングの墜落死。それを防ぐ方法は2つある。ひとつは、とにかく足場の両端を止めること。もうひとつは、落ちるレミングに傘を貸してやること。使用コマンドがいろいろあるので、出口への道のりもいろいろ考えられる。制限時間内であれ

ば、何をやっても構わないのがルールだ。できるだけ遠回りしてみよう。ただし、半分助ければいいと思ってプレイ

したらダメ。いかに多く助けるかもゲームの重要な課題なんだから。

ングは他の方法で脱出。いろいろでできるのだ。一番簡単な方法を使えば、1匹を除いて他のレミングは、みんな同じように出口まで行けるんだけどね。



CI	FI	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
60	83%	5min

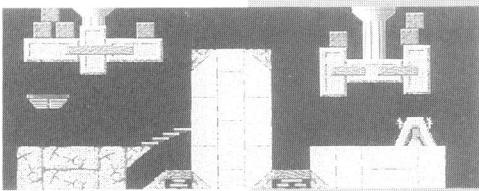
**FUN**  
Level:12

**Patience**

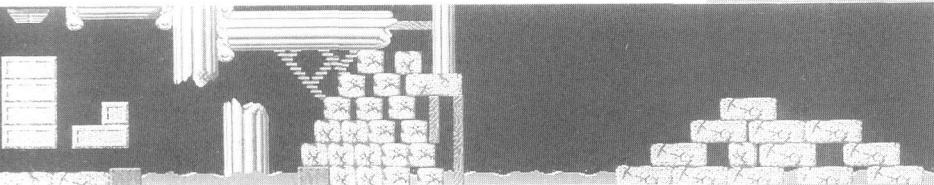
忍の一字

前のステージと似たような構成。ただし、扉の下の足場は、左側が崖になっているので注意。リリースレートが高いので、うっかりしてると、壁でターンしてきたレミングがどんどん飛び降りてしまう。ひとまずブロッカーをおく。そこから先はプレイヤー次第で、やっぱり解法はたくさん

ある。どんな時でも、楽に越えられると思つて安易に実行してしまうと、後で面倒になるケースが多い。先を読んでから実行するように心掛けてプレイしよう。



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
80	50%	5min					



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
20	50%	5min					

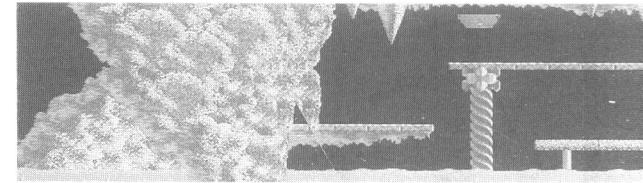


**FUN**  
Level:13

## We all fall down

みんな落ちていく

「なんだ、簡単だ。」——最初はそう思う。やってみる。  
ダメ。最初はみんな、とりあえず何もしなくていいと思う。  
ダメ。そんなことじゃダメ。  
ダメだと分かるその時に絶望する。どうすればいいんだ。  
しかも、落ちたらダメなのにディガーしかない。いいのか、  
でも、やるしかない。とにかく



くやってみる。はい、掘ってみなさい。そうそう……で、足場を掘り抜いて落ちる。落ちたらダメなのに……と思つ

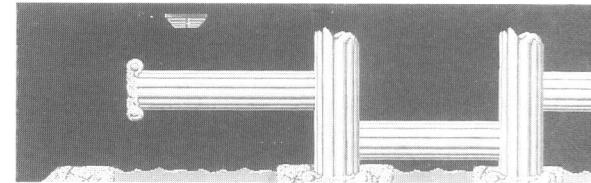
たら、あれ、大丈夫。下に降りたレミングは、元気に行進を再開している。ああ、なんだ、これでいいのか。いいん

**FUN**  
Level:14

## Origins and Lemmings

レミングの起源

一見、非常に簡単そうである。実際に、そう難しくはない。注意すべき点は、高い柱。横に渡っている足場が低いところでは、レミングが柱の上から飛び降りると墜落死してしまう。もちろん、これを防ぐ方法はいくつかある。ところが、柱を越えて行けるのは20匹。率なら25%だ。その25



%を使って、どうにか出口までの道を作ればいい。コマンドの回数にも余裕があるので、行き当たりばったりでプレイ

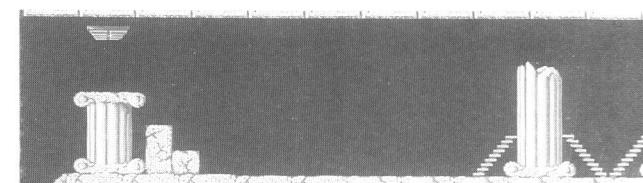
してみるのも面白い。まだ根詰めて考えるほど難しくない。気楽にいこう。

**FUN**  
Level:15

## Don't let your eyes deceive you

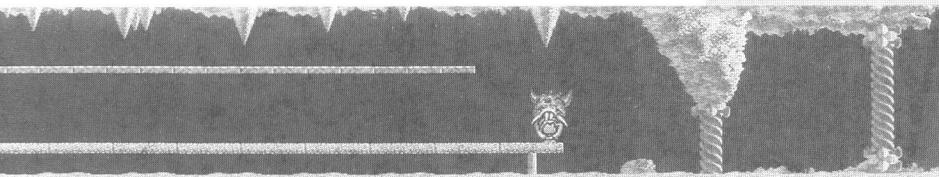
見た目にだまされるな

だまされはしないハズだ。よく見れば解法がすぐ見える。落下でレミングを失うのは、中盤の穴だけ。パスする方法はひとつしかないね。ただし、そこまでホイホイと行進している場合、穴の手前にひとつ仕掛けをしないと大変なことになるのはわかるだろう。よく先を読んでプレイしていれ



ば、そこで慌てる必要もない。どういうことか考えてみよう。何かあっても、レミングが列をつくっていなければ問題は

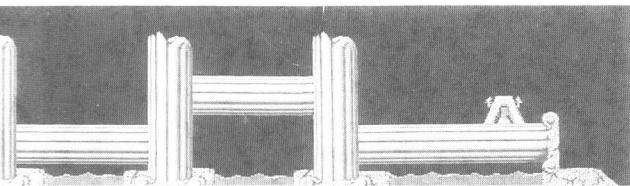
ないからね。さて、穴を越えると、いよいよ出口に通じる階段が見える。途中で切れているけど、直してやれば問題



だ。よかったよかった。はは  
は。やっぱり、こんなもんか。  
なんだ、簡単だ。

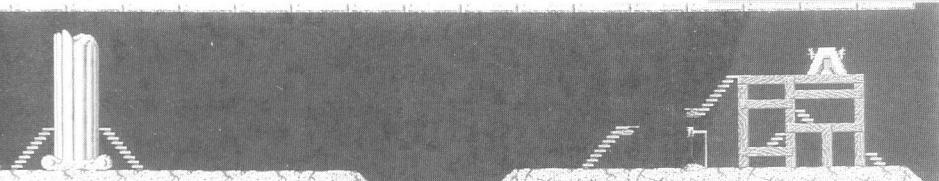
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	0	0	0	20

Lemmings	Saved	Time
20	100%	3min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
80	75%	6min



はない。ここでレミングの列  
を作っていた場合は、下にある  
ハンギングに注意しよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

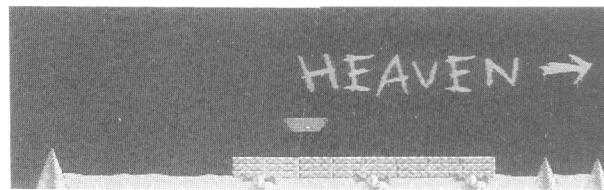
Lemmings	Saved	Time
100	80%	8min

**FUN**  
Level:16

## Don't do anything too hasty

あせるんじゃない

「天国はこちら」なんて書かれてあって、焦るなと言う方が無茶だが、ひとまず落ち着いてマップをみよう。まず思い付く方法、それで正解。でも、他にも方法は考えられる。多少犠牲が出るけど、実行しないで構想だけ立てるというのもトレーニングのひとつだ。本当に実行できるかど



うか気になつたら、パスワードを使って試してみればいい。場面毎のクリア方法をいろいろ考えておけば、似たような

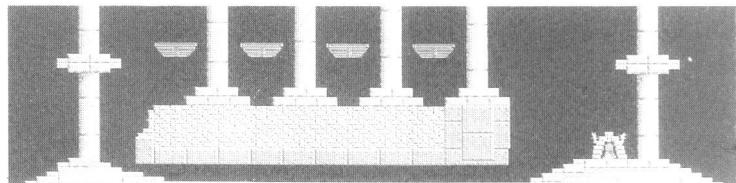
ケースがこれから先に現れても、余裕を持って対処できる。また、コマンドの新たな利用法の発見にもつながるぞ。

**FUN**  
Level:17

## Easy when you know how

わかっていてれば簡単さ

凶悪である。  
分かっていない  
とおそろしく凶  
悪なステージだ。  
こんなに陰険で  
いいのだろうか。  
とにかくやってみて欲しい。  
思ったとおりの解法で。そう、  
最初に思い付く方法でいい。  
ちょっとやればすぐに分かる



はず。それじゃクリアできな  
いってことが。さあ、どうし  
よう。よく考えれば簡単だ。  
クリアルートはいくつかある。

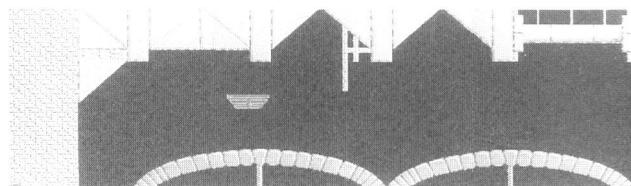
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings				Saved		Time	
50		40%		5min			

**FUN**  
Level:19

## Take good care of my Lemmings

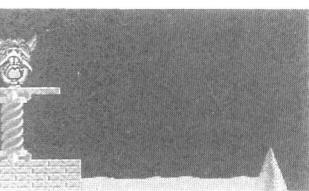
レミングを大事にしてね

問題なし。見たままの問題にサクっと対処すればおしま  
いだ。注意すべき点といえば、  
ビルダーをミスで殺さないこ  
とと、プロッカーの位置を誤  
らうこと。爆発の有効範囲  
をよく考えて配置しないと、  
出口までの道ができるで後で大  
惨事発生ということになり兼  
ねないぞ。例によって、コマ



ンドには大変余裕がある。こ  
れを使っていろいろやりたい  
ところだが、ステージのマッ  
プがマップだけに、どうも面

白いアイデアが浮かばない。  
天井のジグザグが気になる。  
しかし、何に使えるというの  
だろう。何にも使えないだろ



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
80	62%	8min					

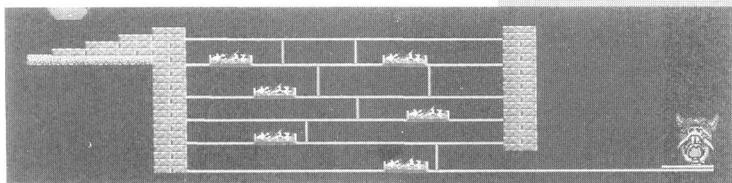
## FUN Level: 18

### Let's block and blow

ブロック＆ブローをぶちかませ

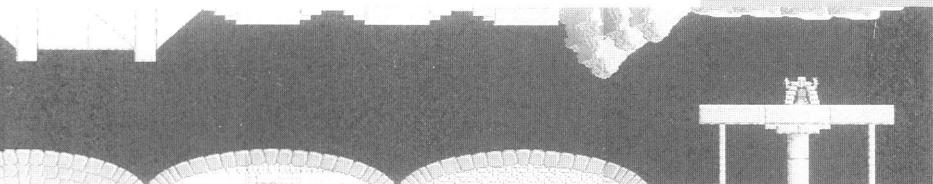
ステージのあちこちにキャンプファイヤーがある、非常に熱いステージだ。  
コマンドの使用

制限を見れば、おのずとクリア方法も見える。あまりためにはならないが、ブロッカーをひとりも使わずにクリアし



てみるのも面白い。そうそう、レミングは、キャンプファイヤーの両端の柵を越えて中に飛び込むことを忘れずに。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	20	20	0	0	0	0
Lemmings	Saved	Time					
70	71%	5min					



う。そう、このステージは何も面白くないのだ。それが分かっただけでいい。くれぐれも、レミングを大事にしてね。

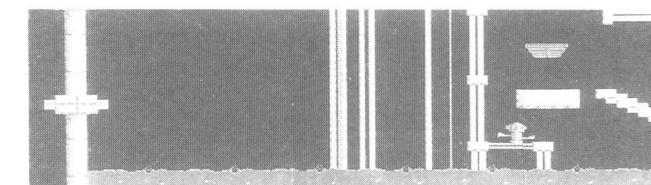
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
100	70%	5min					

**FUN**  
**Level:20**

## We are now at LEMCON ONE LEMCONE ONE

コマンドの使用制限がゆるいので、比較的楽にクリアすることができる。それだけに、いかにも多くのレミングを救出できるかが、プレイヤーとしての技量を示すことになる。

自分でコマンドを制限してプレイするのもいいだろう。考え方やすいパターンは、まず1匹をビルダーにして、次とそ



の次をブロッカーにする作戦。それだと最低でも1匹のレミングが犠牲になる。が、このステージ、1匹も失わずにク

リアすることができる。すると必然的に、ブロッカーは使わないことになる。Uターンさせずに、下に落とさず。

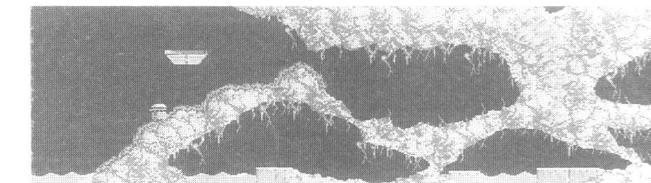
**FUN**  
**Level:21**

## You Live and Lem

### レミングを救え

何からレミングを救うのかは、マップをよく見れば分かるだろう。

最後の出口付近には、レッゲイターのトラップが仕掛けている。そのトラップにさえ注意してプレイすれば、他に問題はない。難しく考えずに、邪魔なところを壊して進めば、自然に行きたいところ



へ行ける。骨のようなものが地中に見えるが、それも壊せる。時間にも余裕があるので、アレコレと作業をさせながら、

行き当たりばったりでクリアできてしまう。とにかく問題はトラップだけ。トラップを避けて出口までの道を開けれ

**FUN**  
**Level:22**

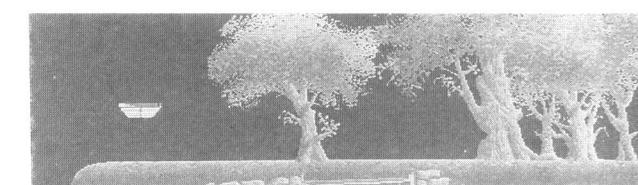
## A Beast of a Level

### やっかいな面

そんなにやっかいではない。ステージ全体の雰囲気も、今までとは違ったパターンで、見ているだけで楽しい。

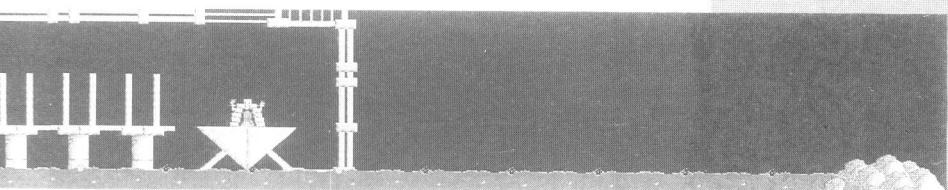
攻略はいたって楽だ。木を削る時にUターンしてしまうレミングはブロッカーで落下を防いだほうがいい。もちろん、それ以外にも方法はある。

そうして森を抜けると、残



りはわずか。ところが出口手前には高い壁がある。この壁を越えるのに、基本的にはビルダーを使うんだけど、どう

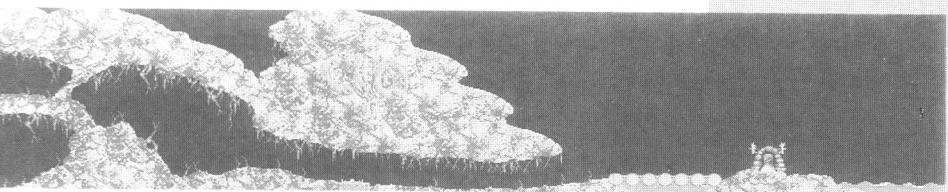
使って登るかはプレイヤー次第。木を使ってもいいし、ブロッカーに任せてもいい。出口付近を掘り下げて登らせて



さて、どうすればいいか分かるかな？ ちょっとしたテクニックが必要であることは言うまでもないぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

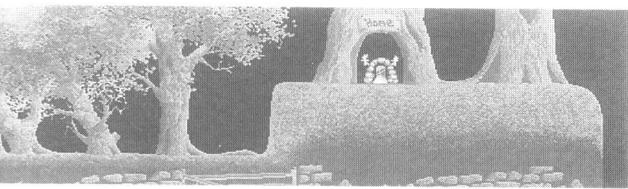
Lemmings	Saved	Time
50	60%	5min



ば勝ちだ。残りの時間は、レミングの行進をゆっくり眺めていよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
100	60%	8min



もいい。それぞれコマンドの許す範囲でいろいろやってみよう。やればやるほど実力がつく。日頃の訓練を怠るな。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

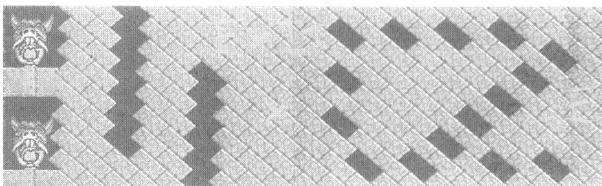
Lemmings	Saved	Time
100	80%	5min

**FUN**  
Level:23

## I've lost that Lemming feeling

レミングの気持ちちはわからない

今まででは原則的に右へ進む形が多かったが、今度は違う。右に続いているマップを素直に進んでいっても出口は見つからない。それもそのはず、マップを見れば一目で分かる。このステージの出口はマップの一番左にあるのだ。とにかくマップの右の部分は無視していいだろう。遊びたい場合



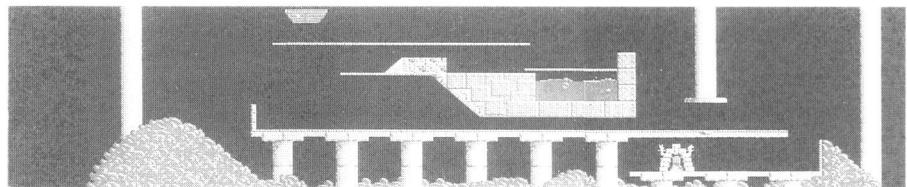
はまわってみるのもいいけど、右側のくぼみには、キャンプファイヤーのトラップが仕掛けたので十分注意しよう。

右側を無視していいとなると、後は簡単。邪魔な壁をどんどん壊して進めばいい。壁に描いてあるバツ印を目指して進

**FUN**  
Level:24

## Konbanwa Lemming san

コンバンハ、レミングさん



出口の上に、一目でトラップだと分かる不審な柱がある。そう、プレスマシンである。下を通るには、それなりの準

備または犠牲が必要になる。が、コマンドの使用制限にかなりの余裕があるので、クリア自体は非常に簡単だ。

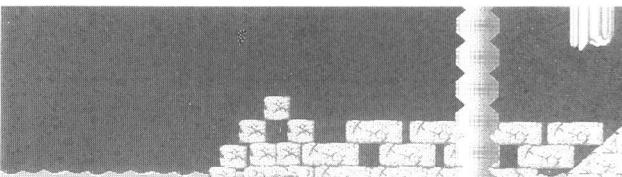
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
30	66%	5min					

**FUN**  
Level:26

## Nightmare on Lem street

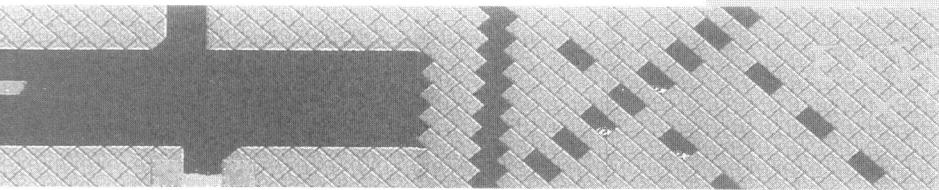
レム街の悪夢

悪夢というほどのものではない。たった2匹のレミングをゴールに連れて行けばいい。マップはきっちり左右いっぱいに作ってある。しかし無駄だ。実際歩くのはマップ中央の2画面弱。もったいない。せっかく作ってくれたマップなのに。時間も5分と余裕。コマンドもオール20回で余裕、



余裕。これは無駄に歩いてクリアしろって言ってるようなもの。得はないけど、点数稼ぎにもなる。わざわざ先読み

までして遠回りすることない。臨機応変にコマンドを与えて、気ままに進んでいこう。もっとも、どちらかひとりを失っ



もう。というのは嘘である。  
またしても罠だ。嫌になるね、  
まったく。でも、コレの対処  
は比較的楽に済むぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
80	25%	8min					

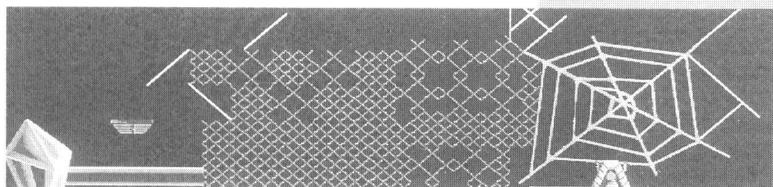
## FUN Level:25

### Lemmings Lemmings everywhere

どこへ行ってもレミングばかり

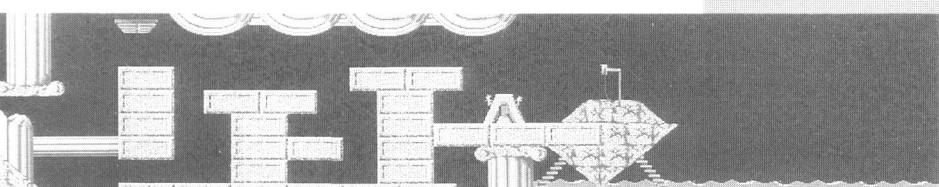
アミの中  
を出口まで  
進めばいい  
わけだが、  
ただ無造作  
にディガー

やバッシャーを連発している  
だけではダメ。アミの切れ目  
で1回の実行が終了になる計  
算だから、コマンド回数がす



ぐに足りなくなるぞ。後半の  
クモの巣状の足場は、崩す場  
所を間違えると大変なことにな  
る。よく考えて崩そう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
100	50%	5min					



たらクリアは不可能になるの  
で、それをよく頭に入れて冒  
険すること。いいね。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
2	100%	5min					

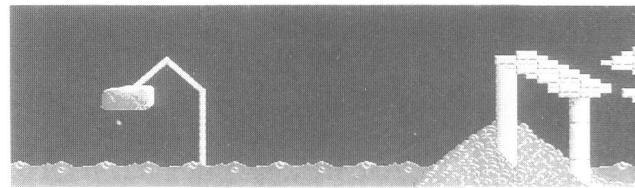
**FUN**  
**Level:27**

**Let's be careful out there**

**慎重に行こう**

慎重にもなにも、今さら言  
われる程のことでもないだろ  
う。いつも慎重でなければ、  
好成績を修めることはできな  
いからね。

さて、どうしてクリアする  
か。最初に思い付くのは、恐  
らく遠回りのルートだろう。  
マップの形に忠実に、素直な  
思い付きなら、左回りに歩い



ていって、最後のちょっとし  
たひっかけをクリアしてゴー  
ル。

よくできました。ところが、

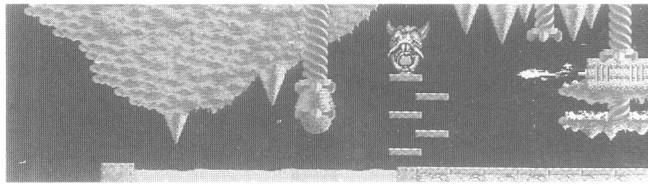
もっと簡単にクリアできます。  
そろそろヒントなしでも分か  
るハズ。最短ルートを通せば  
いいんだよね。ただし、左の

**FUN**  
**Level:28**

**If only they could fly**

**翼があれば**

絶対にやってはいけないこ  
とがある。それは、扉の真下  
に穴を掘ること。一段ならま  
だいい。二段掘り下げてしま  
うと、扉から降りてきたレミ  
ングが墜落死してしまう。が、  
ほんの少しども足場があれば、  
墜落死は防げる。安全に降ろ  
すのであれば、足場の左右を  
上手に使うことだ。全部の段



から降ろした後は、再び出口  
のある段まで上げなければな  
らない。その前に、右側の火  
の海に捕まらないようにして

おこう。

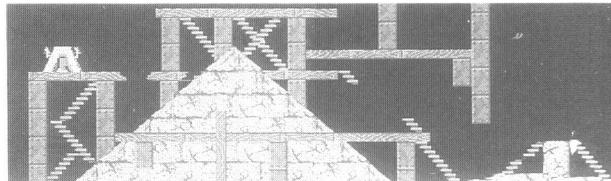
レミングを上に誘導する方  
法、基本はビルダーだけど、  
出口下にある足場を使うもよ

**FUN**  
**Level:29**

**Warra larra Lemmings**

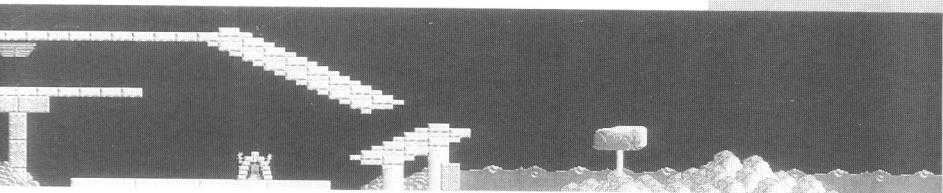
**ラ・リ・ル・レミング**

出口までの道のりは長い。  
これだけのマップをまんべん  
なく歩かされるのは久々だ。  
ところが、仕事が少ない。  
仕事が少ないっていうのは善し  
悪しなんだぞ。仕事がなけれ  
ば大変なことになる。生活が  
できない。また、仕事が多い  
というのも大変だ。やはり何  
事も程々というのがベスト。



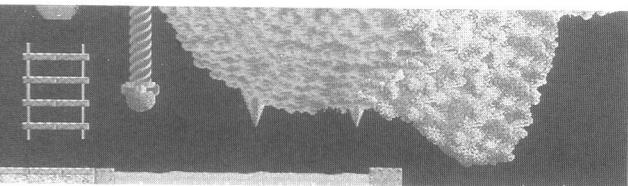
もっとも、レミングにとつ  
てみれば仕事はあってもなく  
ても同じようなもの。少ない  
ほどプレイヤーの負担が減る。

このステージで使うべきコマ  
ンドはわずか2つ。もちろん  
最短で。あちこちにある鉄ブ  
ロックにだけ注意しよう。



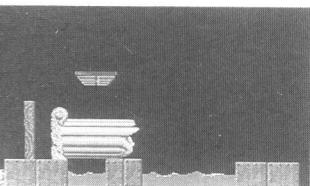
崖から落ちると危険だから注意しよう。そのまま飛び降りられたら簡単すぎるもんね。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
50	50%	5min					



し、先行ビルダーで長い階段を作るもよし。ただし、その際には画面中央の火炎放射器の炎に注意すること。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
30	30	30	30	30	30	30	30
Lemmings	Saved	Time					
100	60%	5min					



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
30	30	30	30	30	30	30	30
Lemmings	Saved	Time					
100	60%	8min					

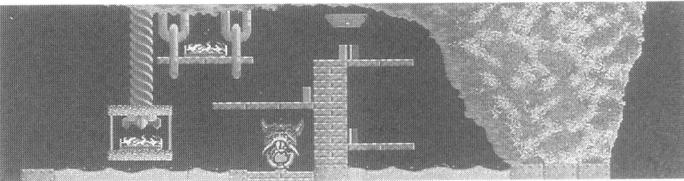
**FUN**

Level:30

**Lock up your Lemmings**

レミングを封じ込めろ

始まってレミング  
が出てくるとわかる。  
封じ込められるのだ。  
脱出する方法はすぐ  
に思い付く。その通  
り実行しよう。



実行させてみるとわかる。  
思っているほど簡単ではない  
のだ。どうすればいいのか分  
かっているのに、うまく行か

ないもどかしさ。根気よく何  
度も挑戦しよう。失敗を繰り  
返す内に、きっとコツをつか  
めるだろう。がんばれ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
60	66%	5min					

**TRICKY**

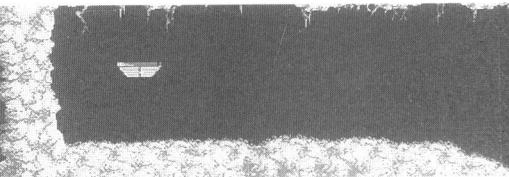
Level:1

**This should be a doddle!**

ウソだろ！

ちょっと難しくなって、ト  
リッキーのスタートだ。と、  
意気込んで始めてみると、あ  
らがっかり。ウソのように簡  
単そうなステージである。ま  
た見えないところで火炎放射  
器とか、レッグイーターとか  
出るんだよね。

……でません。異常な程に  
ストレートです。素直です。



もう言うことはありません。  
とにかく思うままに実行して  
進んでください。それでクリ  
アです。

そこで、あまりに簡単すぎ  
るので、ひとつ課題。プロッ  
ターを使わずにクリアしてみ  
よう。できるかな？

**TRICKY**

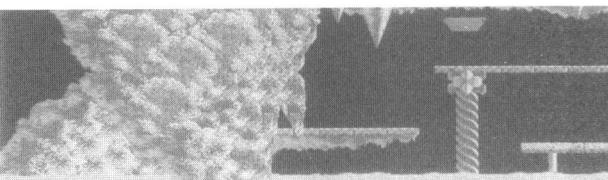
Level:2

**We all fall down**

みんな落ちていく

どこかで見たマップ。悩ま  
されたおぼえがある。そうだ、  
ファンのレベル13だ。また來  
たか。もうクリア方法は分か  
っているんだ。よし、こうす  
ればいいんだ！　えい！

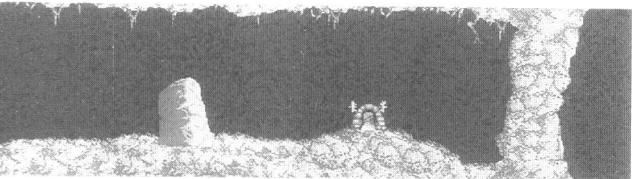
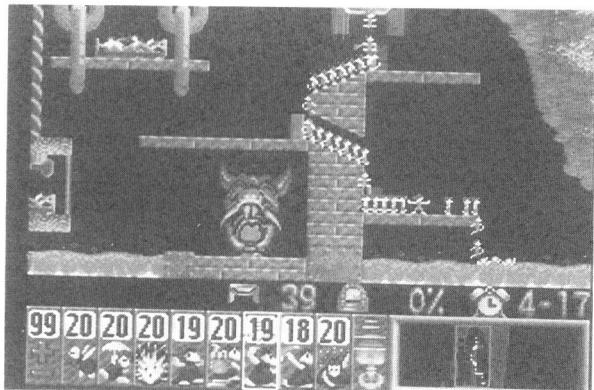
次！　はい！　次！……速  
いぞ。おかしい。レミングの  
やってくる間隔が前の時より  
短い。こりや忙しい。だめだ。



速い。とりあえず最初からや  
り直そう……。

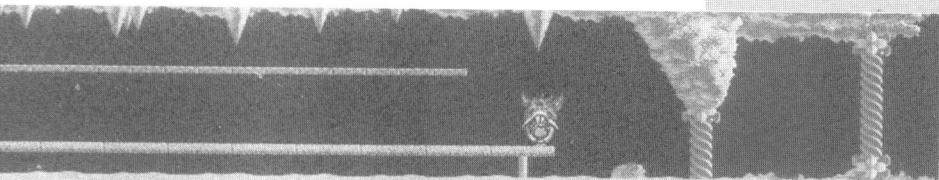
今回のマップでも攻略法は  
まったく一緒。レミングの出

てくる早さが倍になっている。  
それに注意してプレイすれば、  
なんのことないステージだ。  
大事なのは集中力。わずか数



ちょっと肩透かし喰らった  
感じだけど、これから先の難  
関に備えての準備運動という  
ことにして、次に進もう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	10	10	10	10
Lemmings	Saved	Time					
100	50%	4min					



十秒。気合入れていけ。まだ  
まだトリッキーも始まったば  
かりだぞ。

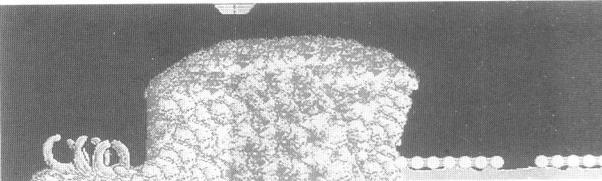
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	0	0	0	40
Lemmings	Saved	Time					
40	100%	3min					

**TRICKY**  
Level:3**A ladder would be handy**

## ハシゴが便利

便利なハシゴは40本もある。扉から出口までの間にある大きな谷間を越えることが、このステージでの課題。とは言え、まだ頭を使うようなレベルではない。簡単に考えよう。

注意を。最初の絶壁の端から階段を作るのは止めよう。天井に当たってしまうと、レミングは逆戻りしてしまうぞ。



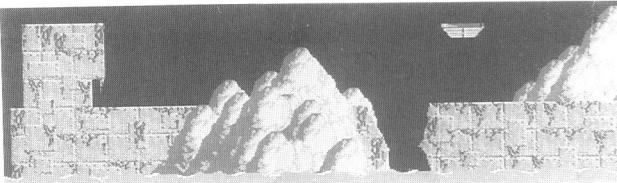
それだけでなく、階段が天井に届いた時点で行き止まり。先に進めなくなってしまう。階段を削ればいいわけだが、

そんな高いところから階段を削ったらどうなるかわかるよね。ちょっとは考えよう。

**TRICKY**  
Level:4**Here's one I prepared earlier**

## 練習を済ませたはず

いくら構想を練っても、確実に実行するのは難しいといふことがよくわかるステージ。ステージタイトルはなかなか納得いくものがある。もう練習は十分にしているハズだ。ここで課題になるのは、水上の足場に、いかにして渡るかという問題。うまくすれば、水上の足場には頼らずに出口



まで渡れるぞ。

足場、もしくは出口までのルートを確保するには、当然先発隊を出さなければならぬ

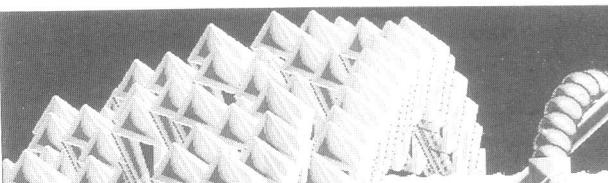
いわけだが、ブロックで容易に足留めするのは美しくない。犠牲を極限まで抑えてこそ真のステージクリアと言う

**TRICKY**  
Level:5**Careless clicking casts lives**

## 気を抜くと死を招くぞ

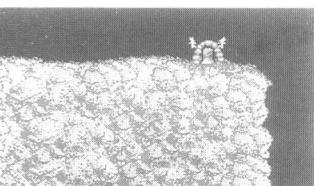
タイトルの通り。一瞬たりとも気を抜いてはいけない。足場の9割以上がアミ、そしてその下は海。一步でも踏み外せばあの世行きである。もちろん、何もしなければ海に落ちるようなことはない。が、見ているだけではクリアできない。

すべきことは分かるだろう。



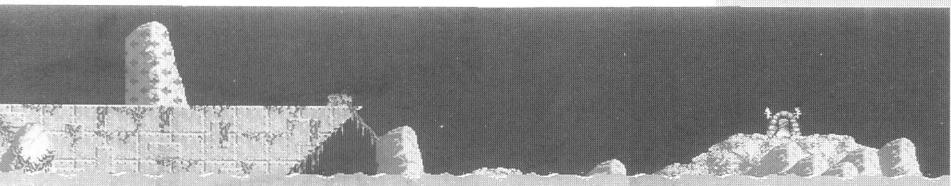
また、注意すべき点もわかるだろう。どうすればいいかは、ちょっと考えないと分からぬかも知れない。不用意にブ

ロックを使うと、その爆破有効範囲でアミがボロボロと崩れ、後続のレミング達は計画当初の予定とはまったく違



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	40	20	20	20

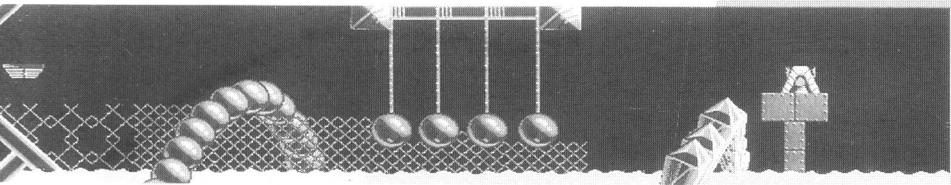
Lemmings	Saved	Time
100	50%	6min



べきだろう。目標数だけ救助すればいいという姿勢は、プレイヤーとして間違っていると言っても過言ではないぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
40	40	40	40	40	40	40	40

Lemmings	Saved	Time
100	20%	8min



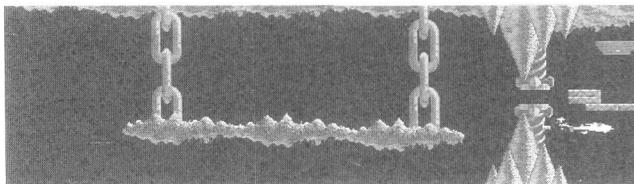
う道を歩み始める。そうならないようにブロッカーを配置すればいい。そんな場所はないって？ そんなハズはない。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
100	20%	5min

**TRICKY**  
Level:6**Lemmingology**  
レミング学

許されるミスは1回だけだ。1回だけだぞ。5匹中4匹を無事に出口まで導かなくてはならないのだ。どうだ、大変そうだろう。そう思うだけだ。実際、やってみて難しいことはない。先発隊……とはいえ1匹だが、その1匹にせっせと道を作らせればすべて終わる。もっとも、コマンド制限



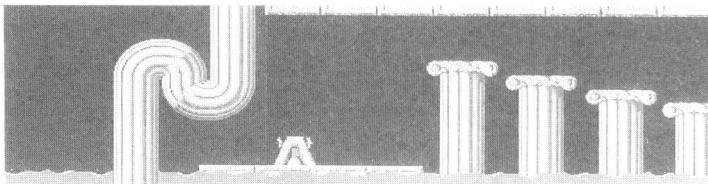
が緩いので、そんな面倒をしなくとも楽々クリアできてしまう。一見考えさせられるステージであっても、実際の動

きとその結果を見てみると、案外簡単な場合がある。ここはそんなステージのいい例だ。何事も外見だけで判断しない

**TRICKY**  
Level:7**Been there, seen it, done it**

来た! 見た! できた!

前のステージで学んだことを、さっそく忘れさせてしまうナイスなステージだ。わざわざこの順番にしたとか思えないくらい。見た目にだまされてはいけない。まず、見たままに解法をイメージしてみよう。ビルダーで登っていって、最後がひっ



かけ。またビルダーで進めておしまい。

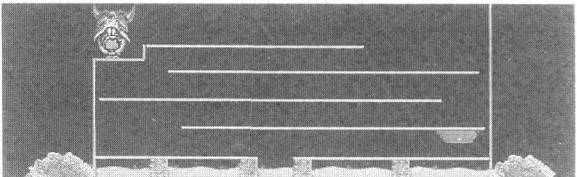
……ではない。なにが「おしまい」だ。そんなメチャ

クチャは許されない。やってみなさい。全然別の「おしまい」が見られるから。見た目だけの判断は、非常に危険で

**TRICKY**  
Level:8**Lemming sanctuary in sight**

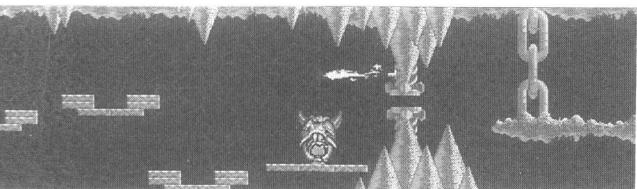
レミングの聖地を発見!

このステージは楽しい。非常に楽しい。考えるだけでもかなりのクリア方法がある。クリアタイムを競うのもおもしろいだろう。そこまでいろいろできるステージはそういうな。ありがたく遊んでしまおう。クリアするだけならば、簡単すぎてまったく面白くないくらい簡単。



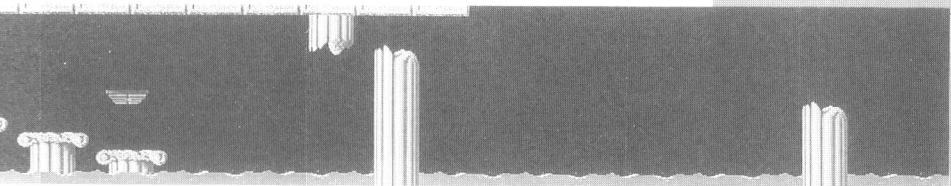
ポンバーを使うと、1回で床が抜けてしまう。それを敵にするか、味方にするかでクリアの方法がガラッと変わる。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	20	50	0	0	0
<b>Lemmings</b>			<b>Saved</b>			<b>Time</b>	
100			60%			8min	



こと。難しいにしても簡単にしても、やってみなければわからないのだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
5	80%	5min					



ある。解法はいくつかあるが、いずれも比較的簡単。一度ワナにひっかかるれば、すぐに思い付くはずだ。

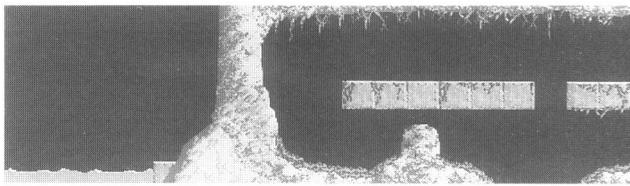
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
75	73%	5min					



**TRICKY**  
Level:9**They just keep on coming**

やつらがやってくる

扉と出口の間を、硬い鉄の床がふさいでいる。左右に長く伸びるこの床、左のルートの途中で一度切れている。どちらに歩いていってもクリアは可能だ。レミングを6匹以上失うとクリア不可能となる。全員救出でクリアするなら、右のルートが楽。若干の犠牲が出てもやむを得まいとする



なら、左のルートが比較的楽だろう。もちろん、左のルートで100%クリアするのも不可能ではない。ルートの長さ

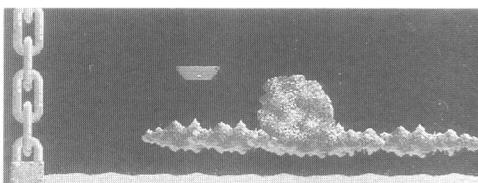
に対して、コマンド制限が比較的きつめなので、無駄にコマンドを使っていると、後で取り返しのつかないことにな

**TRICKY**  
Level:10**There's a lot of them about**

レミングがいっぱい

なんと扉が2つある。見ればわかるが、2つあるのだ。どういうことか？ 簡単には、いつもの倍のレミングが出てくるのである。しかも左右。カーソルの移動とコマンドの選択、実行レミングの指定、実行、そして反対側のレミングに指示を……。非常に忙しいステージだ。ウカウカする

どころか、まばたきしているヒマもないくらい忙しいぞ。ポーズをかけてプレイするのが妥当だが、それでも忙しい。止めては動いて指定、またすぐに止めて移動。これは新しい試練だ。こういった



形のステージはそう多くはないが、たまに出てくると調子が狂ってあたふたするばかり。早いうちに慣れておこう。

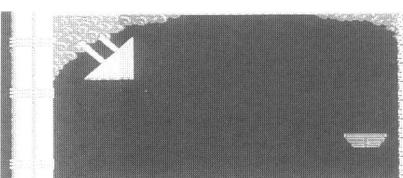
**TRICKY**  
Level:11**Lemmings in the attic**

屋根裏部屋のレミング

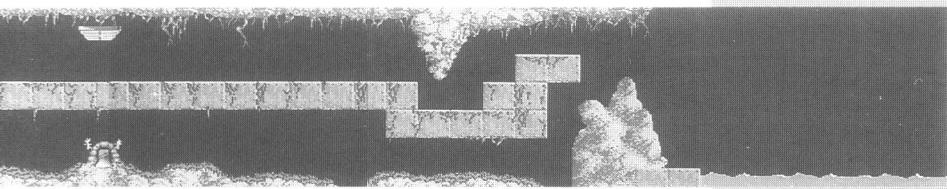
出口が高い。随分上にある。厄介なのは、そこまでに障害物らしい障害物がないことである。障害物とい

うのはこのゲームにおいては単なる邪魔モノではない。時には足場にもなりうる貴重なモノである。

その障害物がこのステージにはない。自分でどうにかするのだ。方法はひとつだけではない。さて、どうする？

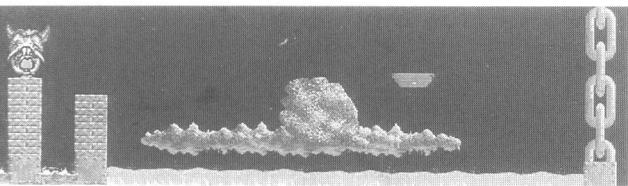


Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	50	20	20	20
<b>Lemmings</b>						<b>Time</b>	
50						84%	
						8min	



る。今までコマンド制限には余裕があったせいか、計画的にコマンドを使うのに苦労するかもしれない。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
75	93%	5min					



クリア方法はいたって簡単。  
左右同じ方法でオーケーだ。  
焦らずじっくりプレイすれば必ずクリアできるぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
100	94%	8min					

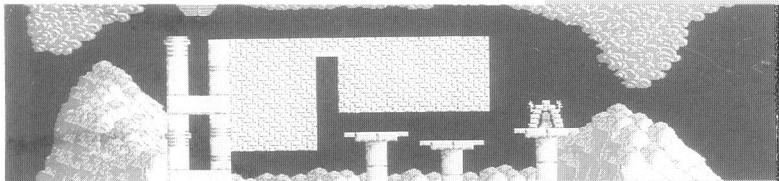
## TRICKY Level:12

### Bitter Lemming

苦いレミングの味

匹数分用意されているコマンドを素直に使うのがいいだろう。た

だ使っただけでは当然クリアできない。面倒なことになる前に手を打っておこう。そんなに難しいことではない。下



に降ろす方法が何通りかある。難しいステージを、いかに楽にクリアするかも、やはりプレイヤーの腕である。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
50	50	20	20	50	20	20	20
Lemmings	Saved	Time					
50	80%	8min					

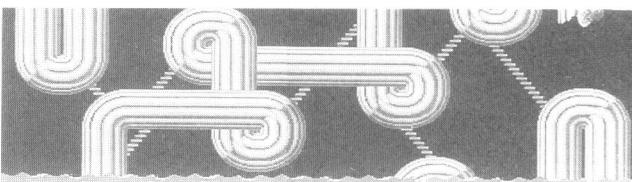
**TRICKY**

Level:13

**Lemming Drops**

レミングが落ちる

スタートしたら、とにかくレミングが海に落ちないよう、しっかりブロックしておこう。無論、先発隊を設けておかないと道は開けない。時間が多めに設定してあるので、先発にそう何匹も必要ではない。必要なのは、1にも2にも出口までの道作り。小さな足場がわずかしかないこのス



テージでは、とにかく自分達で足場を作らなければ話にならないのだ。道作りの基本となるのがどのコマンドなの

かは分かるはず。しかし、先発が1匹では少々時間がかかるてしまう。効率よく仕上げるには、どれくらいの数が必

**TRICKY**

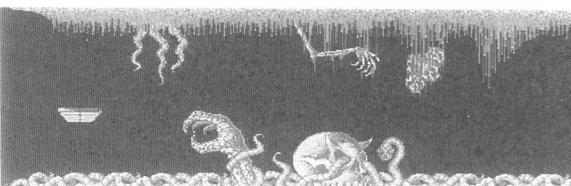
Level:14

**MENACING!**

いじわる!

久しぶりに変わったマップのステージ。無気味な絵柄だが、例によってすべて単なる障害物の扱いとなっている。

タイトルにもある通り、結構いじわるなステージで、どの辺がいじわるなのかは、一度プレイすればよくわかる。このいじわるへの対処だが、これまたいろいろとある。見



た目で一番効果がありそうで、実際には一番使えないコマンドがバッシャー。デコボコの地形にバッシャーは向かない。

出っ張っている地形はいいが、引っ込んだところで仕事を止めてしまう。だからストロークの短いデコボコでは、実行

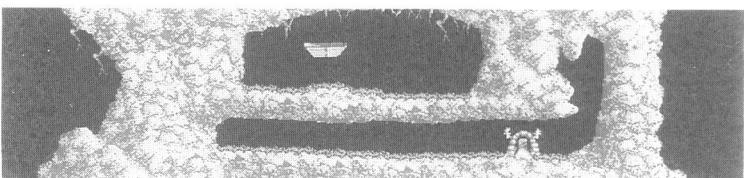
**TRICKY**

Level:15

**Ozone friendly Lemmings**

オゾンを大切にしましょう

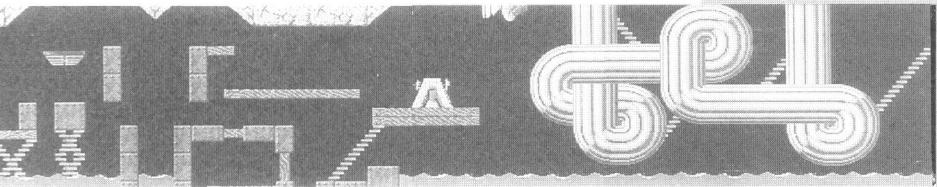
だまされてはいけない。ポンバーの使用回数は5回までだが、救出しなければならないレミングの数は6匹。つまり、ポンバーを1回以上余させてクリアしなければならないわけだ。ファンのレベル



ルと同じマップ。単純にレミングが下に降りられればいい。ポンバー以外のコマンドは使えないで慎重にやろう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	5	0	0	0	0	0

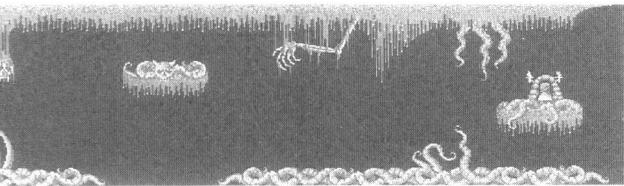
Lemmings	Saved	Time
10	60%	5min



要かを考えてから、ブロッカーを配備しよう。一通りの道が完成したら、残りのレミングを一気に送り込もう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	50	20	20	20

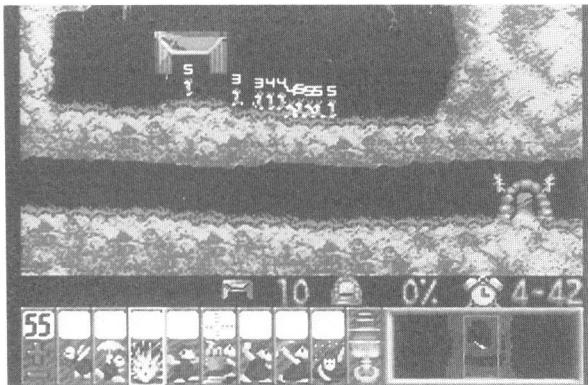
Lemmings	Saved	Time
100	70%	8min



してもすぐに止めてしまうのである。他の方法を使うことをお勧めする。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	15	10	15	15	15	15

Lemmings	Saved	Time
80	87%	6min



## TRICKY Level:16

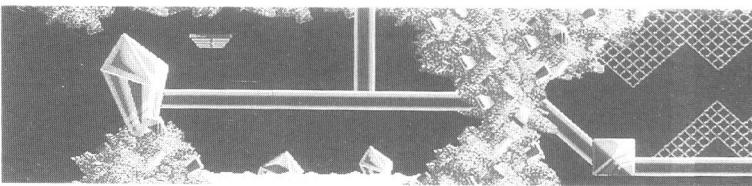
### Lurly Judy

寄っておいで!

コマンドの使用制限が異常にきつい。ブロッカーもないで、ボンバーを実行するタイミングをひとつ

誤ればクリアは不可能になってしまう。

ポイントはマイナー。こいつを使うと、ボンバーの実行



回数を減らすことができるが、マイナーを使ってのクリア方法は決して楽ではない。タイミングさえ取れれば問題ない

が、非常にシビアなので心してかかるよう。それ以外の方法なら、ボンバーのタイミングにすべてを賭けよう。

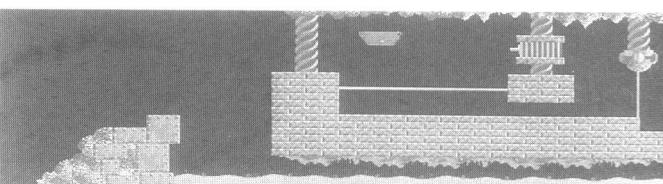
## TRICKY Level:17

### Diet Lemmingaid

ダイエット用レミングご飯

ちょっと想像するのは遠慮したいタイトルのステージだ。

扉の下に薄い板の床、そしてその先には同じような薄さの壁が天井まで続いていて、その2つをパスすれば出口へ行けるようになっていい。ディガーとバッシャーが1回ずつあれば楽勝なのだが、



このレベルにまで来て、そんなに都合よくできているハズがない。使用可能なコマンドはボンバーだけ。しかもたっ

たの2回。破るべき障壁は2つある。すなわち、百発百中、完全無欠のプレイでなければクリア不可能ということだ。

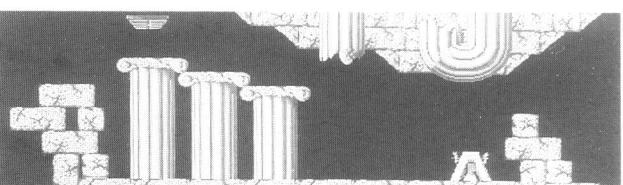
## TRICKY Level:18

### It's Lemming entry Watson

これはレミングの穴だよ、ワトソン君

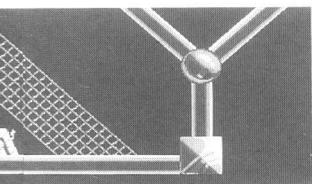
前のステージに引き続いて、またもやコマンドの使用制限がきつい。きついどころか、クリアに必要なコマンド、実行回数ギリギリしか与えられていないのだ。

解法は一通りしかないだろう。クリアするのに、1匹までの犠牲が許されている。この犠牲はどうして出るのか。また、



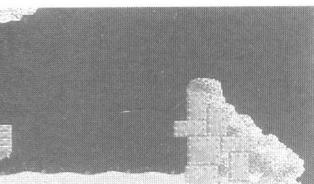
出さずにクリアできるのかをよく考えれば、自然に解法が浮かんでくるはずだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	1	1	0	2	0	0	1
Lemmings	Saved	Time					
10	90%	5min					



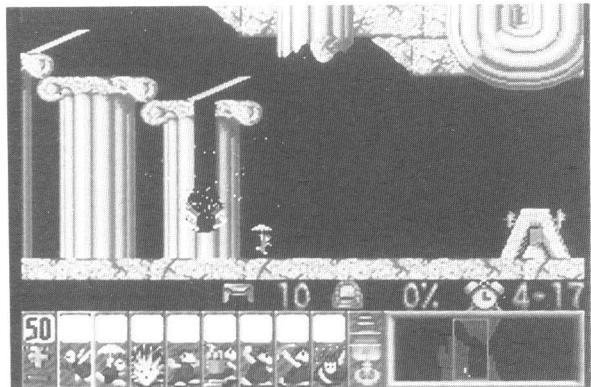
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	0	0	1	1	0

Lemmings	Saved	Time
50	80%	5min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	2	0	0	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
50	96%	5min



**TRICKY**  
Level:19

**Postcard from Lemmingland**

レミングランドからの手紙

ここでのビルダー

使用回数制限は1回。

ビルダーで越えたい

障害は2つ。どうす

ればいいのだろう。

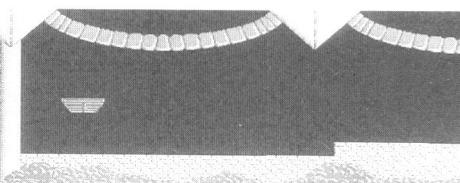
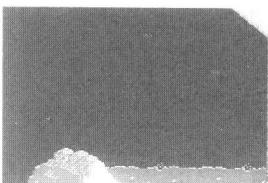
50匹のレミングを出

口に送るのだから、10回のク

ライマーでは十分に用を足さ

ない。ではどうするか。ビル

ダーを使わず階段を作ってや



ればいいのだ。方法は何通り

かかる。が、しかし、先行で

きるビルダーは1匹。それ以

上先行させても無意味だ。そ

の1匹のレミングを引き戻す

方法が問題だ。階段のような

ものをビルダー以外で作るに

は、どうしても逆方向からの

**TRICKY**  
Level:20

**One way digging to freedom**

自由へのトンネルは1つ



このステージのタイトルには間違いがあります。それは、プレイすればすぐに分かります。他愛もないことだけだ。

さて、このステージの攻略だが、非常に素直で簡単なクリア方法ですんなり進ませてくれる。ちょっとしたひっかけがあるが、ハデに引っ掛

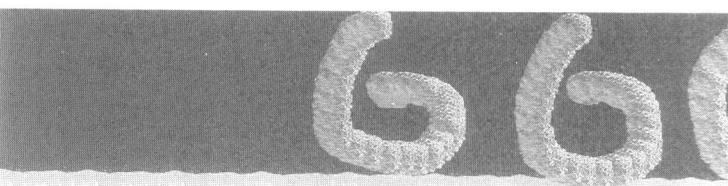
かって、大変なことになってしまふような陰険なものではない。コマンドの制限回数に何かありそうな気がするが、

やっぱり何もない。時間にも余裕があるし、これは少しは遊ばせてやろうという制作者側の好意なのだろうか??

**TRICKY**  
Level:21

**All the 6's.....**

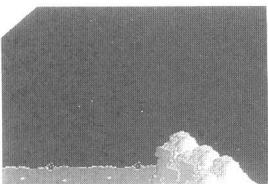
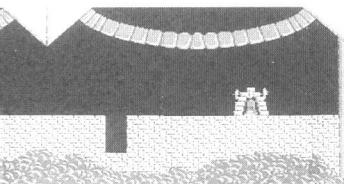
6の面



全部6だ。6でないのは扉と出口の数くらいだろう。マップも666と何か意味がありそうだが、深く考えずに、とにかく攻略せねばなるまい。と言っても、問題という問題はない。縮小マップでは分からぬいが、マップ上の6の文字は、

お互に離れ離れになっている。合間の火の海にさえ注意して進めば、難なくクリアとなる。対策は今さら繰り返して言う

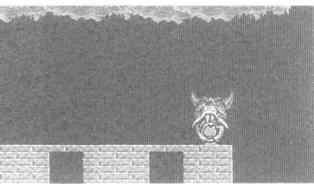
までもないだろう。後続のレミングが先行レミングの作業中に妙なことにならないようにすればいいだけだ。



力に頼るしかない。レミングの、実行中の作業が中断されると引き返す習性を利用してみよう。技が必要だぞ。

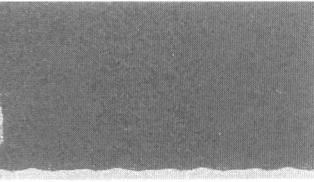
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	0	0	1	1	1	1

Lemmings	Saved	Time
50	100%	5min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
3	3	6	2	2	4	2	2

Lemmings	Saved	Time
100	95%	4min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
66	66	66	66	66	66	66	66

Lemmings	Saved	Time
66	66%	6min

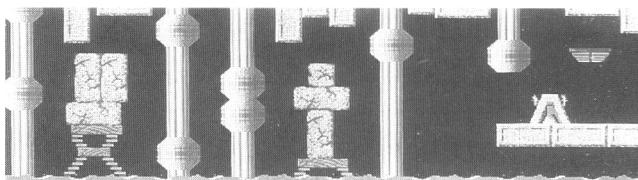
**TRICKY**

Level:22

**Turn around young lemmings!**

若きレミングよ! 戻ってこい!

マップ構成はファンのレベル8とまったく一緒。今度はクリア方法にクセがある。使用可能なコマンドに注目してみよう。レミングをUターンさせるのに必要なブロッカーが使えなくなっているのだ。床の切れ目の先には、ちょうどレミングのターンに使えそうな壁がある。が、レミング



は10匹までしか失えない。階段を作っている間に海に飛び込んでしまうレミングの数を予想するだけで、その計画は

失敗だと分かる。コマンド使用回数の一番多いビルダーを使ってなんとかしたい。が、ここはじっくり考えてみよう。

**TRICKY**

Level:23

**From The Boundary Line**

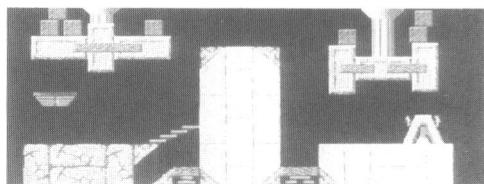
国境線から離れて

非常に難易度の高いステージとなっている。このステージは、プレイしながら考えていかないと、まったく先に進まない。データとにらめっこしているだけでは埒があかないのだ。とにかく、考えるべきことをよく整理して、それを頭に入れてプレイしよう。

まず、救うべきレミングは

60匹。パーフェクトは無理と考えよう。そしてコマン

ドの組み立て。順序よく、必要なコマンドだけをならべること。そして道筋。どこを通ればいいのか選んでおこう。



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	0	0	1	2	1	1
Lemmings				Saved		Time	
100				60%		5min	

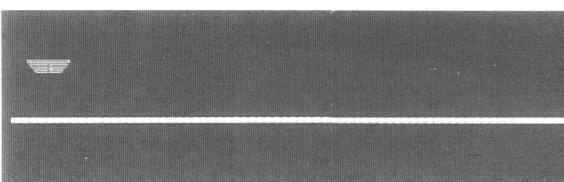
**TRICKY**

Level:24

**Tightrope City**

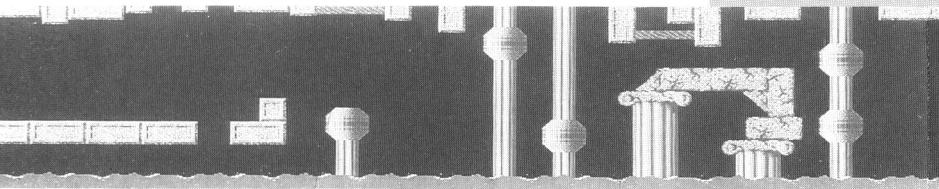
タイトロープ・シティ

細い糸のような床が延々と続いたマップ。出口の手前がちょっとしたひっかかりになっている。足場をわずかでも崩すと、レミングは一斉に地獄へのダイビングを始めてしまう。よってボンバー、バッシャー、マイナー、ディガーの使用には十分注意が必要。それらのコマンドは使い方次



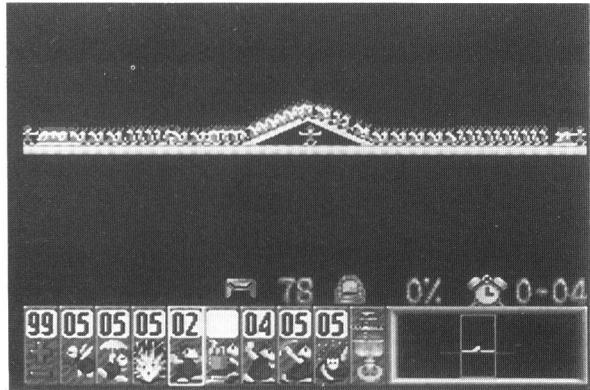
第で危険を逃れることができるので、使用できないわけではない。最後にビルダーが必要であることは言うまでもな

い。そのために、数少ないビルダーを無駄にしないように注意しよう。ボーダーラインは75匹だ。



壁にぶつけてターンさせるのではなく、壁らしき障害を自分で作ってみてはどうだろう。要はコマンドの使い方なのだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	1	15	0	20	1	0	0
Lemmings	Saved	Time					
100	90%	5min					



99 05 05 05 02 04 05 05

0% 0-04

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

**TRICKY**

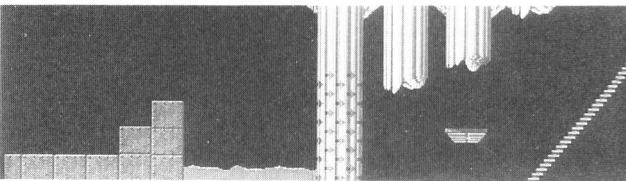
Level:25

**Cascade**

滝

慌てることはない。まずデータをよく見ること。いきなり大勢のレミングがどっと押し寄せ、次々に階段から飛び降りる。できる限りのあがきで、とりあえずフローターを実行させる。生き残ったのはたったの10匹。あらら、ダメだこりや……。

それでいいのだ。データを



よく見よう。このステージはレミングを最低10匹救出すればクリアになる。最初の階段で10匹以上助けることができ

れば何とかクリアはできるのである。もちろんそれ以上のレミングを助けられるに越したことはない。が、このステ

**TRICKY**

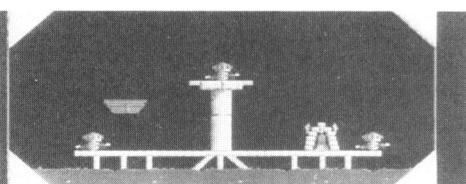
Level:26

**I have a cunning plan**

悪だくみ

このマップは、ファンで一度クリアしている。が、今回はブロッカーの使用が許されない。使用できるが、するとクリアできない。100%救出するにはどうすればいいか。先行のレミングが柱を削っている間に、他のレミングを何とかUターンさせずにおきたい。それがヒントだ。Uターネ

ンさせなければいけない。なにも一ヵ所にたまっている必要はない。足場を削ったらアウト。では、削らずに足踏みさせればいい。テクニックとしては基本。初心にかえって。



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	0	5	10	20	2	2	2

Lemmings	Saved	Time
100	100%	5min

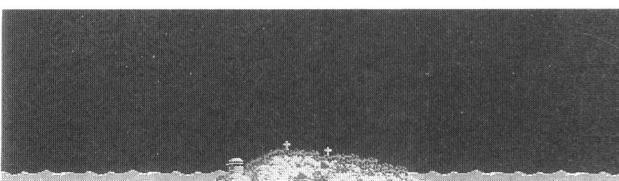
**TRICKY**

Level:27

**The Island of the Wicker people**

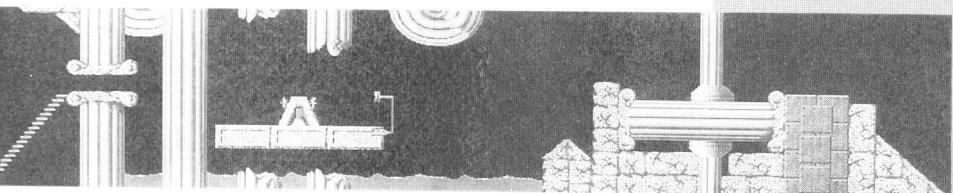
やせっぽちの島

扉から出たレミングは、そのまま右の崖から落ちるとアウトだ。まずはレミングを安全に下まで降ろしてあげよう。それが済んだら、出口までの道を作る。途中の岩山はそのままでは越えられないので、トンネルを掘って中から通すことにしよう。この岩山は左側から削れないので、数匹を



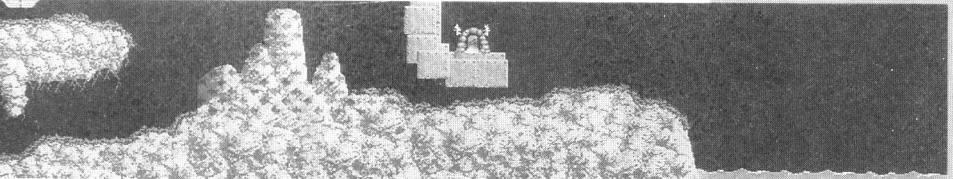
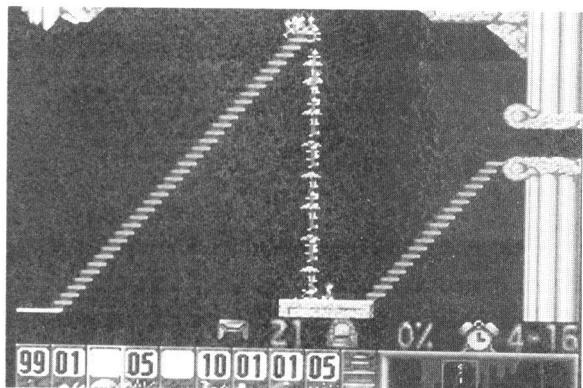
反対側に送り込む必要がある。右側から削るには、レミングをUターンさせる必要があることを忘れずに。1匹だけ送

り込んでもUターンできなくはないか、時間の無駄を考えると、いい手段とは思えないからね。できるだけ効率のい



一歩ではやむを得ない。11匹以上のレミングを助けることは不可能である。出口までの道を作るのは簡単だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	10	5	0	10	1	1	5
Lemmings	Saved	Time					
100	10%	5min					



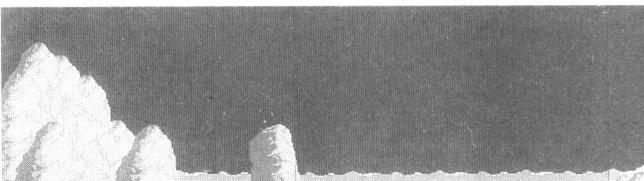
い方法でクリアしていくクセを付けたほうが、後で苦労せずにすむから。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
5	0	5	5	5	5	5	5
Lemmings	Saved	Time					
100	90%	5min					

**TRICKY**  
Level:28**Lost something?**

忘れ物はありませんか？

インチキである。これは陰険だ。マップを見てもらいたい。重大なことに気がつくだろう。マップ制作にミスはない。元々出口は見えていないのだ。このステージでは、その出口を探すことが唯一の課題になっている。他に難点や問題点は一切ない。だが、途方に暮れてレミングの行進を



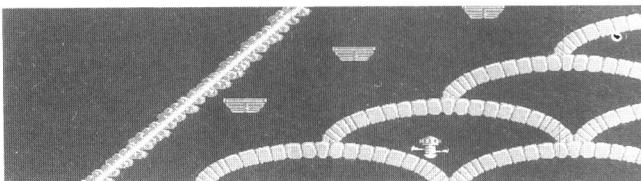
ぼーっと眺めていると、右側の山を越えられずに戻ってくるレミングの列が、左端の島の切れ目で海水浴を始めてし

まうぞ。出口がどこに隠されているかは、おおよそ見当が付くだろう。岩を削ってみて、出口が見えたらアタリだ。残

**TRICKY**  
Level:29**Rainbow Island**

レインボー・アイランド

虹のような足場がズラッと並ぶ中に、点々と回転盤のトラップが仕掛けられている。レミングの出てくる扉は3つ。虹型の足場は普通に登って渡ることができるので、始まってから何もしないでいると、マップ中央上段の回転盤にかかるてしまう。早めにトラップのない場所へレミングを誘



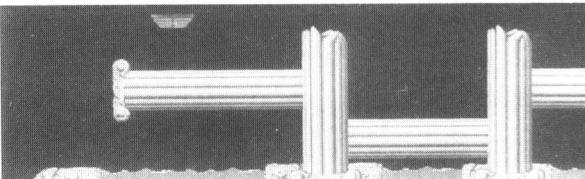
導しよう。1匹だけしかレミングを失えないの、おかしなところにブロッカーを配置すると、取り返しのつかない

ことになってしまふので注意。足場を壊すためのコマンドはすべて使用が許可されているので、進みかたは自由。各所

**TRICKY**  
Level:30**The Crankshaft**

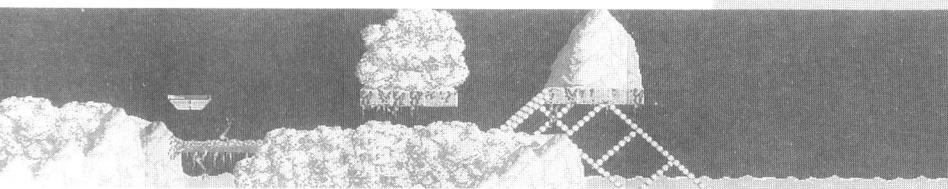
クランク軸

出口までの道のりを作っていくのに難しいところはない。むしろこれまでのステージに比べると簡単である。ところが、100匹のレミングを4分以内に出口に連れていくのが大変なのだ。プレイしたらおわかりだろうが、時間が足りない。モタモタしていると、あっと言う間に4分が過ぎて



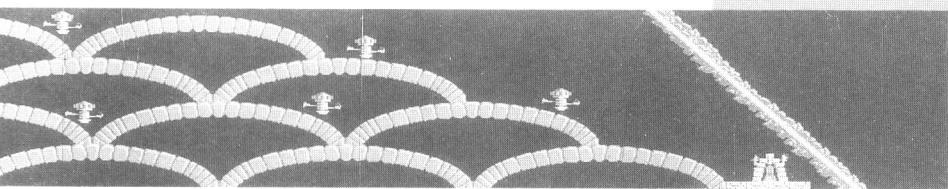
しまう。いかに早く、効率よく、そして確実に出口への道を完成させるかということだけが勝負を決める。完璧に計

画を立て、完璧に実行していくないとクリアは難しいだろう。救出すべきレミングの数は90匹だが、犠牲者が出るこ



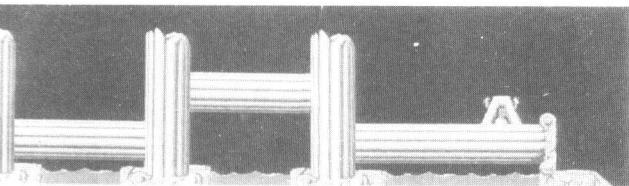
りのレミングは、出口を発見したルートを素直に歩いてくるはずなので、心配しなくとも出口に向かうだろう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	10	10	10	10
Lemmings	Saved	Time					
100	90%	5min					



のトラップに注意すれば難しいことはない。ちなみに左から2番目のトラップは無視して歩けるので覚えておこう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	10	10	10	10
Lemmings	Saved	Time					
100	99%	4min					



とはまづない。柱を越えるレミングが墜落するのを防げば、他に危険はない。落ち着いてプレイしよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	10	0	10	10
Lemmings	Saved	Time					
100	90%	4min					

## TAXING Level:1

If at first you don't succeed..

失敗は成功の母

難しいマップではないが、コマンドの使用制限がきつい。中盤の谷間を越えるのと、最後の階段を復元するのに、全部で8回しかビルダーが使えない。失敗は禁物だ。また、救出ボーダーを見ればわかるが、ブロッカーパーを多用できないので、足留めに一工夫欲しい。



ゲームも後半に差しかかるところで、これからどんどんどんひねったステージが増えてくる。コマンドの制限も

ますますきつくなるので、きっちり計画を立てて実行するようにしていこう。

## TAXING Level:2

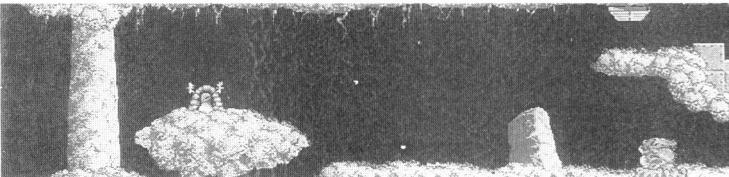
Watch out, there's traps about

ワナに気をつけろ!

ゲーム中では、タイトルのaboutのスペリングが間違って表示されている。

マップ内に、レッゲイターが2つ、10トンが1つ配置されている。見ればわかるので引っかかることはないだろう。

扉から出てくるレミングを



無事に降ろせれば、特に問題はない。トラップを確実に避けて、出口のある島へ橋を架ければクリアである。難しく

考えずに、今までやっていたように道作りをすればいいだけで、思ったより簡単に突破できるぞ。

## TAXING Level:3

Heaven can wait (we hope!!!)

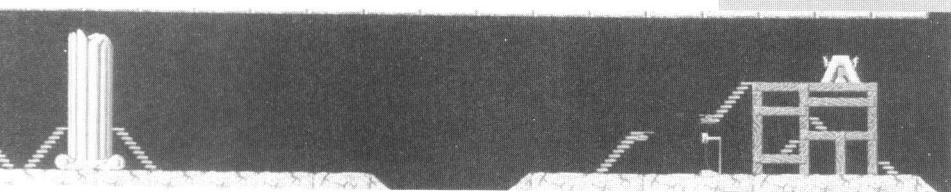
天国は待ってくれる (といいんだが)

条件が厳しくなっただけで、実質的にはファンのレベル16と何ら変わりない。と言われれば、「な~んだ」と思われるが、これが半端な厳しさではない。まず時間が短い。焦る気持ちが失敗を招く。注意一秒、怪我一生。とにかく落ち着いて。そして、コマンド制限がきつい。フローターが30



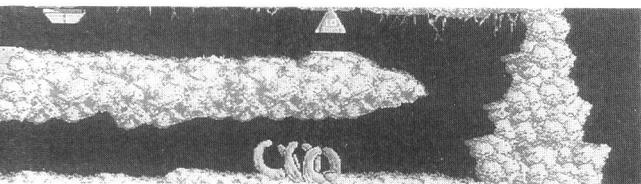
回使えたところで、どうしろというのか。それよりも、ブロッカーパーがまったく使えないでのでレミングの足留めが困難

である。時間が短い時に限ってレミングの出現速度が遅い。ビルダーの実行中に速度を上げてしまおう。



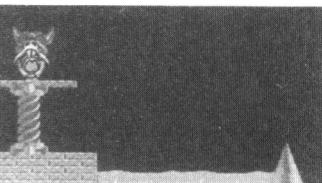
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	2	2	2	8	2	2	2

Lemmings	Saved	Time
100	99%	4min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	5	5	10	10	5	5	5

Lemmings	Saved	Time
100	80%	5min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
30	30	30	0	30	30	30	30

Lemmings	Saved	Time
100	100%	2min

## TAXING

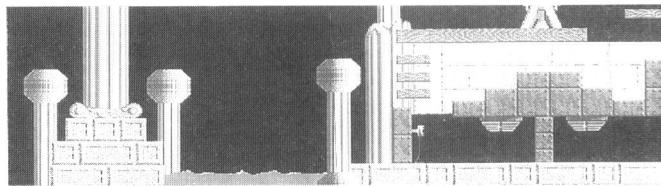
Level:4

## Lend a helping hand...

助けの手を差しのべて……

右側の扉から出てくるレミングをどうするかが最大の課題。コマンドの制限もきついので、ひとつの作業に失敗してしまうと、大概その時点でクリアは不可能になるので、慎重にプレイしよう。

左の壁に2つ配置されているニードルのトラップにも注意しよう。出口までの道作り



には、この空間を使うしかないので、うまくトラップを避けながら進むのだ。クリア条件を満たすには、失うレミン

グを合計10匹以内に抑えなければならない。必要になるブロックの数を考えると、犠牲はほとんど出せない。

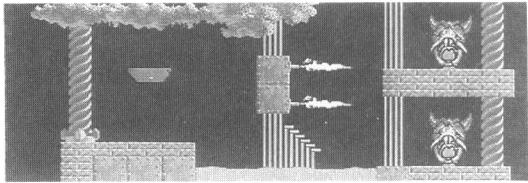
## TAXING

Level:5

## The Prison!

監獄!

扉から出口までの間は火の海。若干の足場はあるが、足場からは火炎放射器のトラップ。そして出口は2つ。2つあるのはいいが、下の出口にレミングを連れていくのは、非常に難しい。コマンドをフル活用すれば不可能ではないが、上の出口を目指したほうが安全確実である。下の出口



は腕試しといった感じだ。出口まで多くのビルダーに世話になる。火炎放射器の上にうまく行ければクリア同然だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	5	4	20	10	0	3
Lemmings	Saved	Time					
60	75%	5min					

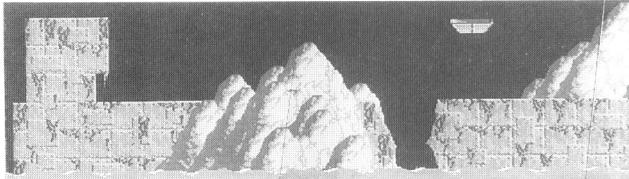
## TAXING

Level:7

## Every Lemming for himself!!!

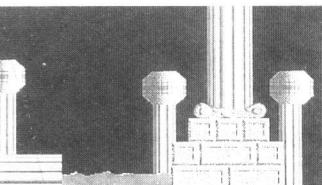
レミング権宣言!!!

久しぶりに時間に厳しいステージだ。マップの端から端まで練り歩かなくてはならない上、一方通行のブロックがあったり、ビルダーを利用して海を渡ったりしなくてはならない。もともたできないのだ。出口までのルートを作つて、さあ行きなさいとレミングを解放すると、行進の途中



で時間がなくなるなんて可能性が十分ある。壁を越えて作業できるレミングは、クリマーの使用制限があるので！

匹だけ。テキパキと作業をこなしていこう。そして、ビルダーの制限回数も少ないので、階段作りのミスは命取りとな



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	5	4	20	2	2	2
Lemmings	Saved	Time					
40	75%	7min					

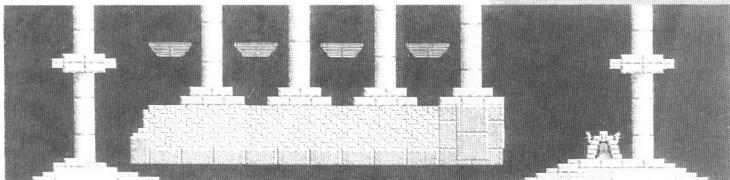
**TAXING**

Level:6

**Compression Method 1**

## 圧縮技法 その1

ファンのレベル17とまったく同じステージだ。コマンド制限が極端にきつくなっているが、これでクリアできる。ステージタイトルが大きなヒントになっているが、このクリア方法をもう既に知っているプレイ



ヤーもいるかと思う。それさえ分かっていれば、実に簡単なステージなのだ。圧縮とはどうすることを指すのか。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	3	3	0	5	0	1
Lemmings	Saved	Time					
50	60%	3min					

る。きっちり作って確実にクリアしよう。2匹までの犠牲はクリア許容範囲だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	0	5	1	6	1	0	0
Lemmings	Saved	Time					
100	98%	3min					

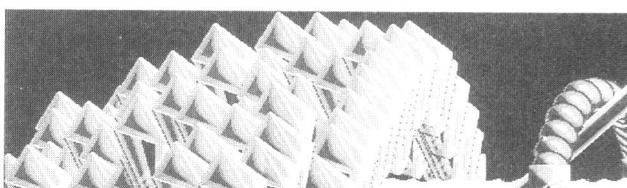
**TAXING**

Level:8

**The Art Gallery**

アート・ギャラリー

トリッキーのレベル5と同じマップ。コマンド使用制限が非常にきつい。ブロッカーが使えないのを、どうやってフォローするか、ボンバーは使えるが、使うとクリア条件を満たさないことになるので注意。時間も短い設定になっているので、スタートしてレミングを足留めできたら、リ



リースレートを上げておこう。ビルダーも必要最小限しか用意されていないので実行は計画的に。気を遣うポイントは

多いし、時間は短いしで忙しいステージだが、足留め以外に大きな問題はないので、落ち着いてプレイしよう。バッ

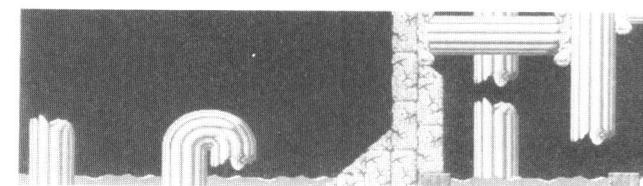
**TAXING**

Level:9

**Perseverance**

忍耐

すべてのコマンドが1回、または2回しか使えない。この制限でクリアするのは難しくないが、その方法を見つけるのにかなり悩むと思う。まずブロッカーの使用は不可。これは100%クリアが条件なので当然といえる。さらに、先行レミングを作ることができない、もしくは意味がない



のでフローターも使用しない。そうやって使えないコマンドを消去していくうちに、用途が不明なコマンドがでてくる。

果たしてどう使うのか？ そのコマンドの利用法が見いだせれば、クリアできたと言ってもいいだろう。実際のプレ

**TAXING**

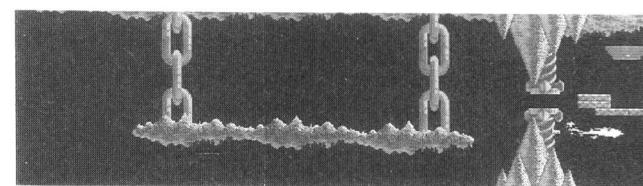
Level:10

**Izzie Wizzie lemmings get busy**

レミング右往左往

トリッキーのレベル6と同じ構成。コマンドの制限に違いないがある。

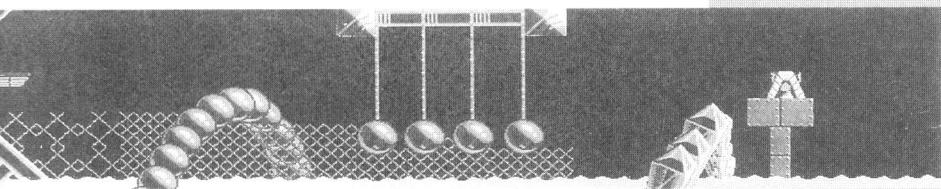
クライマーの使用ができないのが大きな問題。100%クリアのためにはブロッカーの使用もできない。どうやらレミングを1匹だけ先に進めることができるか考えよう。最初の1匹は、クライマ



一がないのでビルダーで壁を越えることになるから、あとはどうすればいいのかな？

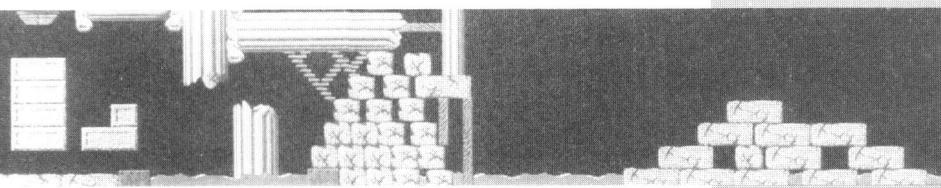
後半には少々落差のある場

所が見える。やはりそのまま落下してはダメだ。あまり簡単に済ませようとすると、ワナにひっかかるので、ちょっ



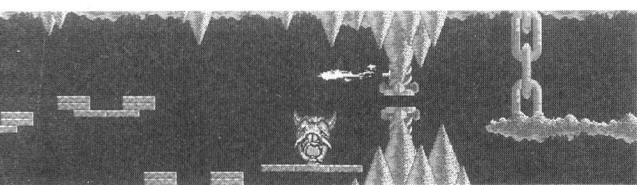
シャーを有効に利用することを考えてみよう。道が見えてくるはずだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	0	10	10	0	0
Lemmings				Saved		Time	
100				100%		4min	



イにおいて、実行タイミングがシビアな場所はないので、計画にミスがなければ大丈夫だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	1	1	2	2	1	1	2
Lemmings				Saved		Time	
20				100%		4min	



と考えてから実行しよう。そこさえ越えれば残りわずか。問題もないのでサッとクリアしてしまおう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	5	5	15	5	5	5
Lemmings				Saved		Time	
5				100%		5min	

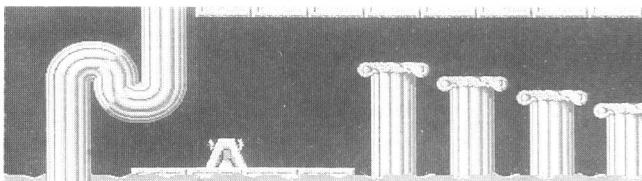
## TAXING

Level:11

### The ascending pillar scenario

上昇志向

条件のきつさというのは、まず足留めコマンドであるブロッカーが使えなくなるところから始まっている場合が多い。このステージもご多分にもれず、スタート直後に足留めが必要なのに、ブロッカーが使えない。これからそのためにもブロッカーを使わない足留め、迅速かつ正確な足留め



法をマスターしておくといいだろう。

最初の足留めさえしっかりできれば問題なし。クリア方

法はトリッキーのレベル7と同じ。難しいところはない。

出口までの道を完成させたら、足留めしてあるレミング

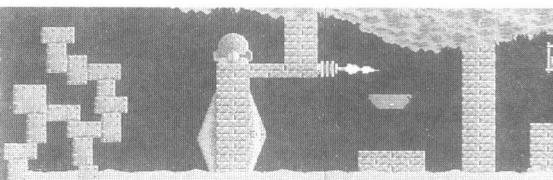
## TAXING

Level:12

### Livin' On The Edge

崖っぷちの人生

ブロッカーの使用は許可されている。犠牲は2匹まで認められている。6つの崖を越えるのに、10回までのビルダーが使える。こんなに乐でいいのだろうか。乐すぎる。ここは100%クリアを目指すべきだ。いや、しなければならない。それができなくてこれから先の難関をクリアできる



とは思えない。

というのは少々言い過ぎだが、100%クリアも容易である。リリースレートが大きい

ので、先行レミングとその後の足留めが簡単なのだ。もちろん、ブロッカーを使わないで……。ここまで進んできた

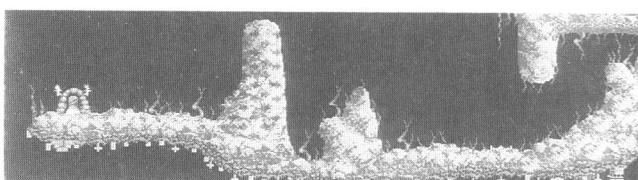
## TAXING

Level:13

### Upsidedown World

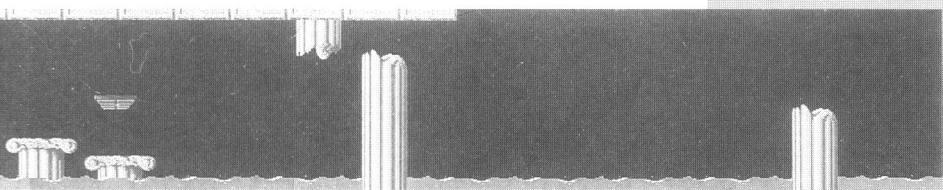
上下反転世界

パッと見てハッとする。建物、看板、橋、墓などが、すべて上下反対に付いている。もちろん地面も上下が逆なので、芝は下に向かって生えている。が、重力の作用する向きは今までと一緒に。トラップの配置もやっぱり上下逆にはならない。問題がそれだけならまだ楽だったのだが、実は



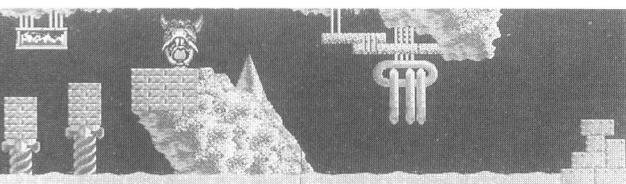
このステージ、時間、コマンド制限共に結構きつい。特に頼りになるバッシャーとビルダーが非常に少ない。一方通

行のブロックは2ヵ所、そしてレッグイーター、これらをどうこなすか。マイナーの利用がクリアのカギになるぞ。



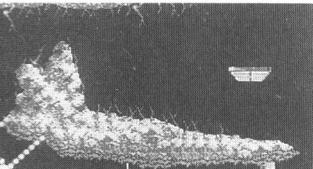
を解放するわけだが、その時に登らせる方向を間違えないようにすること。タイミング次第で悲劇になる。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	1	0	0	20	5	5	5
Lemmings	Saved	Time					
50	100%	4min					



腕のあるプレイヤーなら、誰もが簡単に思い付く方法とプレイで100%クリアできる。ぜひやってみて欲しい。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	2	10	10	10	10
Lemmings	Saved	Time					
10	80%	5min					



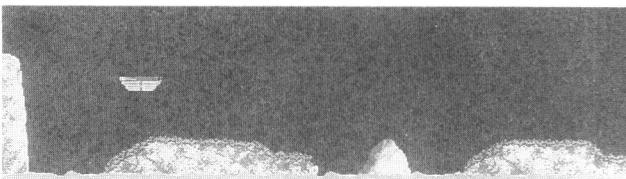
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	0	10	1	2	3	4	2
Lemmings	Saved	Time					
100	99%	6min					

**TAXING**  
Level:14

## Hunt the Nessy....

ネッシーを追え……

長い。最大幅のマップを隅々まで歩かされる。小島が連続しているので、ビルダーを使って渡るのだが、時間が長めなので苦労はないだろう。横着してビルダーのハシゴを長く作ってしまうと、レミングを陸に降ろすときに困ってしまうので、適当なところで一度陸に降ろそう。



扉の下は比較的地面が深いので、ブロッカーをうまく解除できれば100%クリアの可能性あり。何度も言うが、そ

ういう努力が明日の糧になるのだ。面倒がらずに何にでも挑戦してみる姿勢を忘れずに進んでいこう。

**TAXING**  
Level:15

## What an AWESOME level

なんとまあ、ひどい面

やっかいな面があったかと思えば、今度はひどい面。不思議なモンスターのような生き物を型どったステージは、かなり陰険。モンスターの背中にあるトゲトゲに当たって、レミング達はUターンしてしまうのだ。さらに、耳のような部分は、クライマーでも登れない。



ところが、マイナスばかりではない。このステージ、厳しいながらも結構いいところがある。最初のトゲは大きい

ので、レミング達には登ることができる。登って越えてしまうと、返しがついているので、逆戻りできない。そして

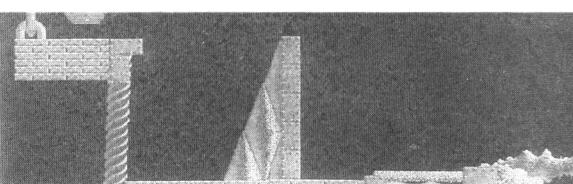
**TAXING**  
Level:16

## Mary Poppins' land

メリー・ポピンズの世界

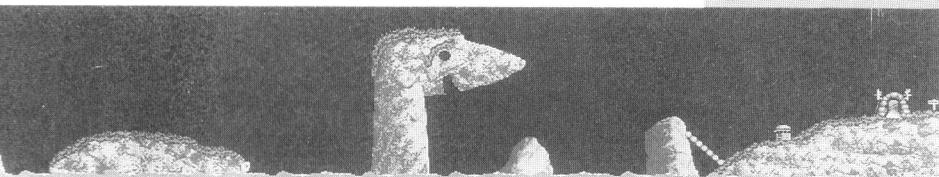
ステージタイトルがすべてを物語っている。メリー・ポピンズなのだ。もっと前からメリー・ポピンズだと思っていたり、そう呼んでいたりするかもしれない。

このステージでメリー・ポピンズするのは4匹だけ。その4匹に大いに活躍してもらう。解法は至って簡単。3匹



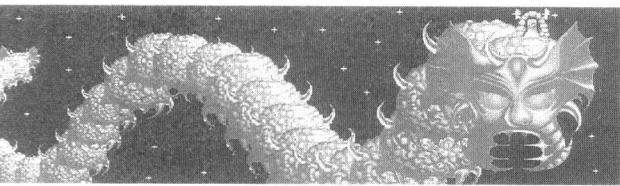
までの犠牲は許容範囲だから、ブロッカーは一応許可。最初の4匹の使い道はひとつしかないね。残りのレミングが安

全に降りられるようになったら、そこでレミング解放。ポイントは最後のギザギザ地形だ。うまく利用しよう。



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	10	30	2	1	1

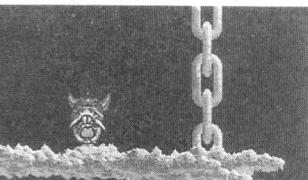
Lemmings	Saved	Time
100	95%	7min



背景としか思えない小さな星。この星も足場として利用できるのだ。それぞれの長短をうまく使ってクリアしよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
100	80%	6min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	4	3	3	20	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
100	97%	3min

## TAXING

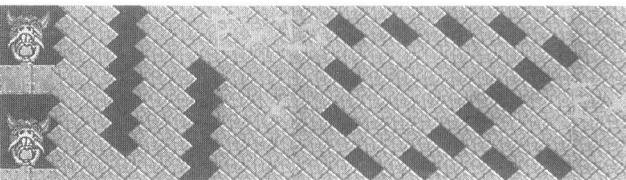
Level:17

## X marks the spot

×を狙え

ファンのレベル23と同じマップ。トラップも同じように火炎放射器がある。

例によって、きつい条件としての第一歩、ブロッカーがない。どうすればレミングの足留めができるか考えてみよう。少々難しい問題になっている。片側だけを行き止まりにするならまだ楽。今度は



先行レミングを確保しながら、後続をまたUターンさせるという難題。コマンドの消去法でよく考えよう。

その他はファンのレベル23とまったく同じ攻略法でいい。もう一度チェックすると、2つ目のバツ印付近の壁に隠れ

## TAXING

Level:18

## Tribute to M. C. Escher

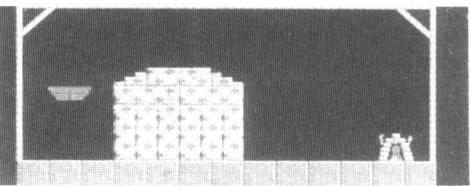
M・C・エッシャーに捧げる

マップはファンのレベル11と同じ。大きな条件の違いは、一方通行の壁を越えるクライマーが使えなくなっていること。ステージタイトルはちょっと分かりにくいか、ヒントになっている。

コマンド制限からも分かるように、15回のビルダーをフルに使ってクリアするのだ。

ポンバーも15回使えるが、10匹以上の犠牲を出すと、

クリア条件から外れてしまうので、よく考えて使おう。解法は、例によって1通りだけではない。



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	1	15	0	15	1	0	0
Lemmings				Saved			Time
75				86%			5min

## TAXING

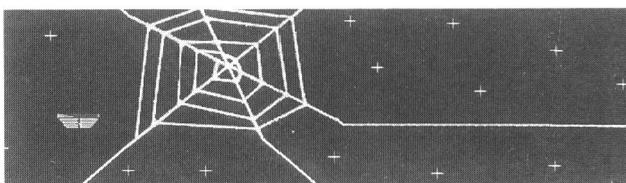
Level:20

## Walk the web rope

クモの巣を進め

クモの巣だけで構成されたステージ。コマンド制限がやけに甘いが、実際必要なコマンドはわずか。イヤミというか、嫌がらせというか。

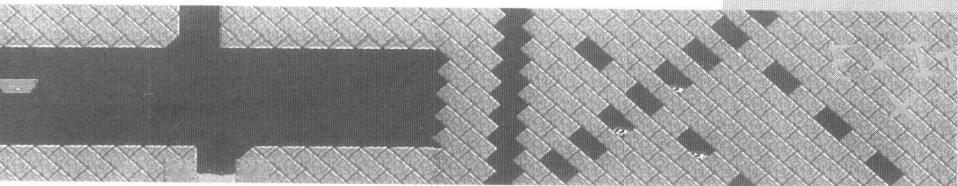
100%クリアは不可能。無理せず安全にやろう。もっとも、安全策で進んでも、犠牲になるのは1匹だけ。それ以上上の犠牲ができるようでは、作



戦が悪いのか技術が未熟か。よく練習しよう。

難しいところは何もない。うまいことレミングを足留め

できればクリアしたも同然。真ん中の細い道は単なる通路でしかない。ひとつだけ気を付けたいのは、変なところに



ている火炎放射器に注意すること。それさえチェックしておけば楽勝だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
5	0	5	0	20	5	6	0

Lemmings	Saved	Time
100	90%	6min

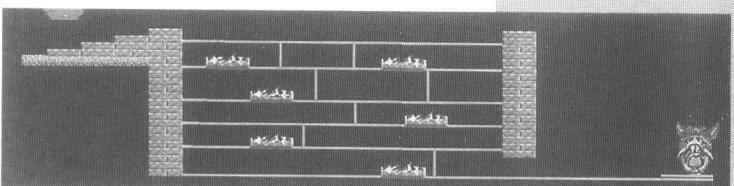
## TAXING Level:19

### Bomboozal

ポンバザール

キャンプファイヤーがあちこちについているステージ。ファンのレベル18と同一のマップである。

今度はブロッカーの使用ができない。ではどうするか。さすがにこれは、どうしよう



もない。ポンバーを実行してからレミングが立ち止まる爆発前までのタイムラグを覚えるしかないのだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	15	0	0	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
70	91%	2min

ポンバーを置かないこと。どういうことかはわかるよね。バッシャーのタイミングも重要なので慎重に。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	20

Lemmings	Saved	Time
90	88%	5min

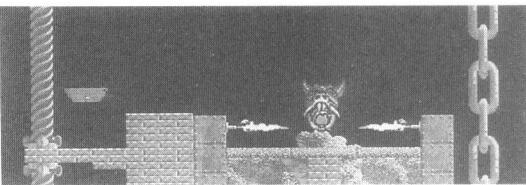
**TAXING**

Level:21

**Feel the heat!**

熱い思いを!

パッと見ただけでは解法が  
思い付きにくいステージだ。  
火炎放射器の火に触れずに出  
口にいく方法はたったひとつ  
だけ。1匹も失えないことを  
忘れずに。短い道のりの割に  
実行があちこちと忙しい。制  
限時間もかなり短いのでサク  
サクいこう。扉のすぐ右にあ  
る壁を越える方法はひとつで



はない。なるべく手間のかか  
らない方法を見つけよう。出  
口に続く道ができたら、急い  
で残りを解放しよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
3	3	3	3	4	3	3	3

Lemmings	Saved	Time
20	100%	2min

**TAXING**

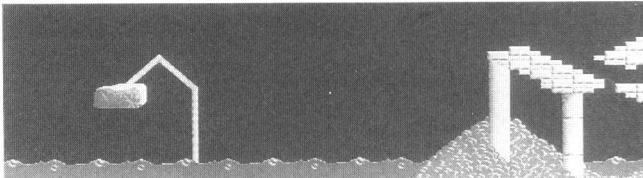
Level:22

**Come on over to my place**

ウチに寄っていかない?

ファンのレベル27と同じだ。  
コマンドの使用制限が、ぐっ  
ときつくなっている。前回の  
このマップでひとひねりした  
クリア方法が発見できたプレ  
イヤーにとっても、少々手応  
えがあるステージだ。

課題は時間稼ぎ。リリース  
レートが1なのにとかかわら  
ず、時間のかかる作業を強い



られるので、何とかしてレミ  
ングを生き延びさせなくては  
ならない。その前に、時間稼  
ぎの間にすべき作業が何であ

るかを知っておかなくては話  
しにならない。とにかくレミ  
ングが安全に降りられれば何  
も問題はないのだ。間違って

**TAXING**

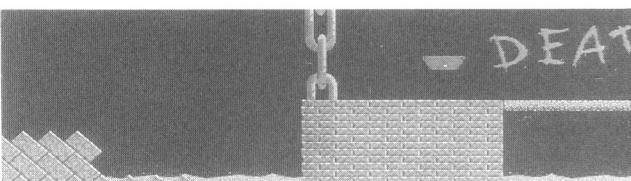
Level:24

**Take a running jump.....**

ランニング・ジャンプだ.....

またもや実行できるコマン  
ドはビルダーだけだ。

マップを見ただけでは分か  
りにくいか、出口の前の岩の  
下、それと、一番右の石の壁  
の出っ張りに実は小さなミゾ  
があって、レミング達はその  
すき間を通り抜けてしまうの  
だ。出口前はそうでなければ  
困るが、右側はそうであって



は困る。そこを抜けられてし  
まうと、その先の壁をズンズ  
ン登って一周してしまうのだ。  
するとどうなるだろう？ 中

央の道が切れているところか  
ら落下して、レミングは次々  
に墜落死してしまうのだ。そ  
うなる前に、ビルダーで穴を

**TAXING**  
Level:23

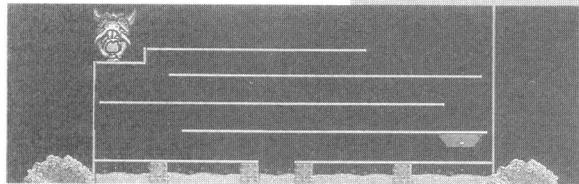
## King of the castle

### お城の領主

マップ構成はトリッキーのレベル8と同じ。相変わらず、クリア手順などに難しい問題はない。

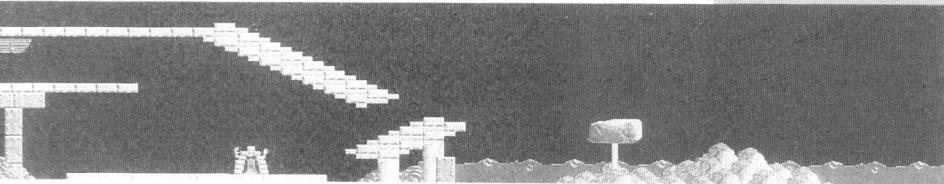
ところが、このステージではブロックカーが使えない。いや、ビルダーが20回だけしか使えないといった方が早い。

レミングを失ってもクリアが認められるのは5匹まで。



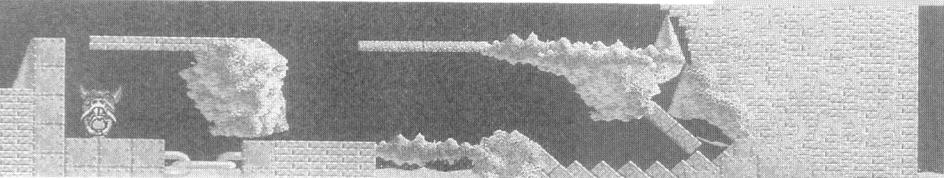
普通にクリアするなら、最初のビルダーが橋を架けるまで時間稼ぎが必要だ。5匹までの犠牲には目をつぶろう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	20	0	0	0	0
Lemmings	Saved	Time						
100	95%	5min						



Uターンしてしまったら、最初からやりなおそう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Ba	Mi	Di
0	2	0	1	10	1	1	1	2
Lemmings	Saved	Time						
50	100%	3min						



塞いでおこう。ビルダーの制限回数は多めになっているので、多少無駄に使っても大丈夫。時間にも注意して。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	30	0	0	0	0
Lemmings	Saved	Time						
100	99%	3min						

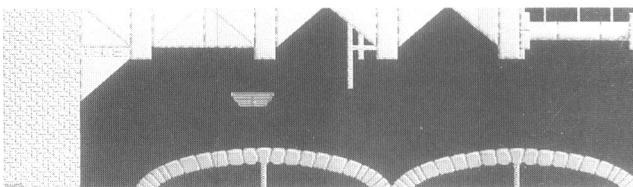
**TAXING**

Level:25

**Follow the leader...**

リーダーに従え

コマンドは3つしか与えられない。ブロッカーでレミングを足留めすることはできない。かといって、道の途中で不用意にボンバーを実行するのは自殺行為だ。1回のボンバーだけで足留めすることはできないので、爆発の穴は縦にも大きくなる。従って、扉から出て2つ目のアーチま



ではボンバーは使えない。

逆に、その問題さえ解決してしまえば、そう難しい面ではない。ボンバーを使って足

留めの穴を作るタイミングさえつかめば、後は楽にクリアできる。それから、くれぐれも先行レミングを用意するこ

**TAXING**

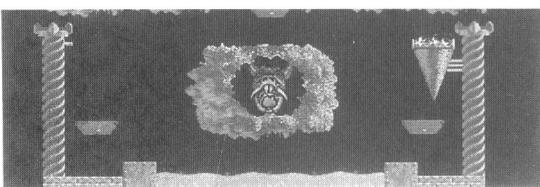
Level:26

**Triple Trouble**

三重苦

このタイトルとマップの第一印象で難しそうに見えるが、実際は問題が少なく、クリアしやすいステージである。

まず、左右2つのトラップにかかるようなことはないのを無視。そして出口の真上にある扉。ここから出てくるレミングはそのまま下へ落とせばいい。ディガーの場所にだ



け注意。残りは階段あげてやれば完了。時間は多めなので、無理に左右同時に進行することはない。確実にいこう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	10	10	10	10
Lemmings				Saved		Time	
100		99%		5min			

**TAXING**

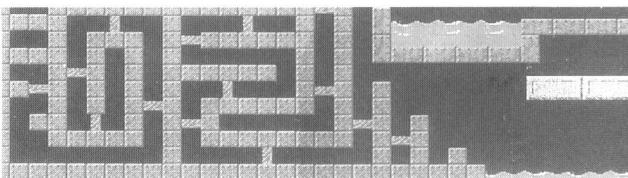
Level:27

**Call in the bomb squad**

爆弾チームを呼べ

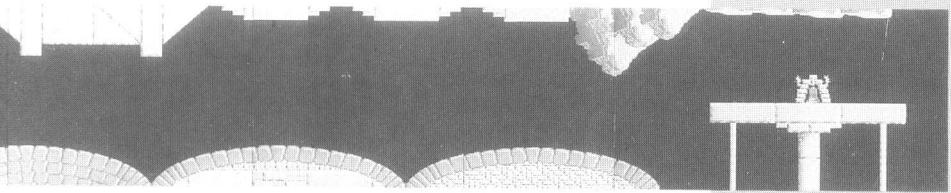
まさかこのマップを見て、「どうやって回り込めばいいんだろう?」と真剣に悩んだプレイヤーはいるまい。

このステージは、普段あまり使われないテクニックをコマンドの許す限り何度も使ってクリアするのだ。回り込むわけではないと思いながらも、どうすればいいのか分



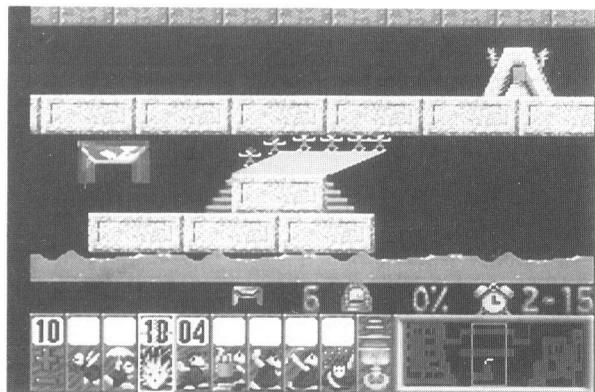
からない場合は、この3つのコマンドでできることを全部思い出してみればいい。クリア方法さえ分かってしまえば、

何のことはないステージなのだ。上に掘る方法というのを普段から利用していると、ここで何も考えずに終わってし



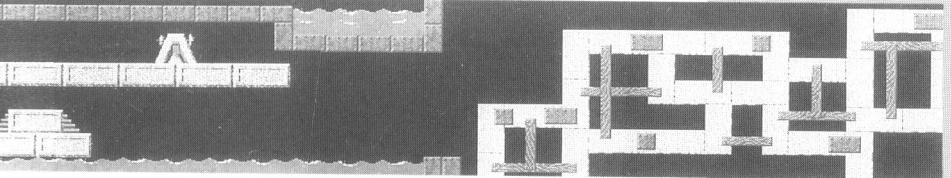
とを忘れずに。ポンバーのタイミングばかり気にしすぎて、肝心なことを忘れるようではプレイヤー失格だぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	0	7	5	0	0
Lemmings	Saved	Time					
100	90%	4min					



まって、かえって物足りないかもしないね。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	10	10	0	0	0
Lemmings	Saved	Time					
100	60%	5min					



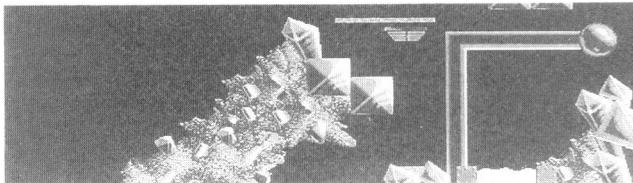
**TAXING**

Level:28

**POOR WEE CREATURES!**

かわいそうなレミングたち！

このステージを100%でクリアすることはできない。最初にすべきことは、扉から出てくるレミングが墜落死しない高さの足場を作ることだ。犠牲を少なくするために、まず1匹目をフローターにするのだが、そこからが問題。右側の壁にぶつけてUターンして、出っ張った氷の一番上か



ら急いでビルダー。焦る気持ちはよく分かる。でも、せっかくだけどその手は通用しない。階段の上に降りたレミン

グ達は、なんとその階段に当たって死んでしまうのだ。1匹目には、違うルートを通して、もっと高い場所から階段

**TAXING**

Level:29

**How do I dig up the way?**

上に掘り進むには？

スタート直後のレミングの処理に注意しよう。最初の2匹をブロッカーにして、残りのレミングに下へ進ませるのも手ではあるが、もっと犠牲を少なくして下へ渡す手はあるだろう。

谷間の橋が途切れたところを修復するために、先行レミングが必要だ。このレミング



にはそれ以外にも活躍してもらうので、失敗して失ってしまわないように。

100%クリアもできなくは

ないが、少々難しい。ひとりでもブロッカーにすれば、楽にクリアできる。ビルダーの回数が少ないので注意。

**TAXING**

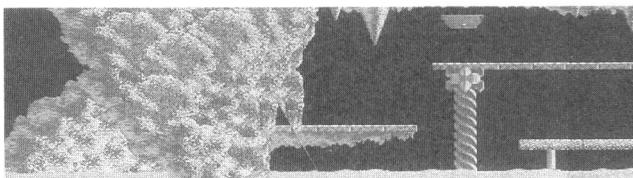
Level:30

**We all fall down**

みんな落ちていく

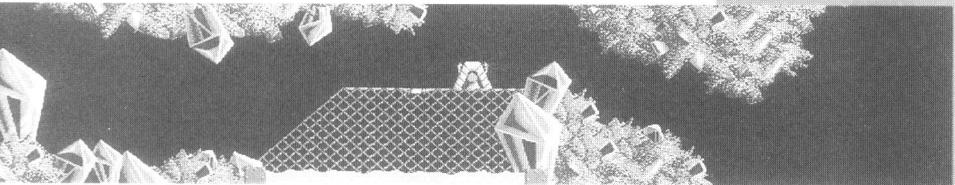
また出た。このステージだ。クリア方法は、ファンのレベル13でやった方法とまったく同じ。

じゃあレミングの数が増えた分だけ余分に作業をさせればいいんだろうって？ それは違う。一度その通りにプレイしてみよう。あと10匹！ というところで、残念ながら



お別れの時間となってしまう。もっとピッチを上げて頑張らないといけないのだ。実行ボタンを連打するわけではない

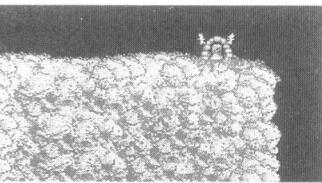
ぞ。レミングをどんどん扉から出せばいいのだ。大体、長くて時間がかかりそうに見えるステージに限って、リリー



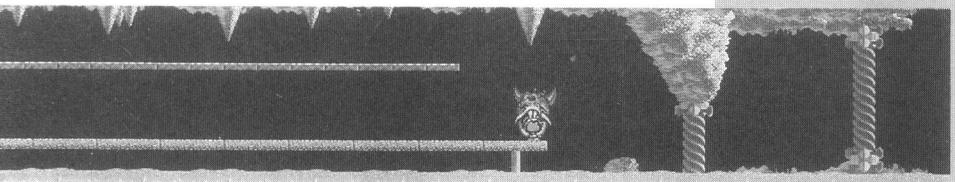
を作らせよう。

その作業が済めば、残りの問題は出口手前のショックガンだけ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	1	4	4	8	3	1	0
Lemmings	Saved			Time			
100	70%			5min			



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	5	10	10	10
Lemmings	Saved			Time			
100	95%			4min			



スレートが低い。これが罠。  
キビキビと手際よく実行すれば、難しくはない。ここを終えたら、いよいよメイヘムだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	0	0	0	60
Lemmings	Saved			Time			
60	100%			3min			

## MAYHEM

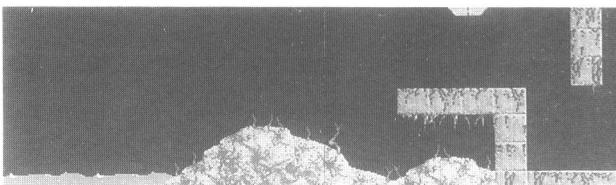
Level:1

## Steel Works

鉄工場

いよいよ最後のレーティング、メイヘムのスタートだ。

最後の30ステージの始まりにしては、海を越えて縦に登らせるだけという案外楽なステージだが、言うのとやるのでは大違い。マップだけでは分からぬが、扉から出てくるレミングは、放っておくと墜落死してしまう。また、最



後の縦階段を作るのが結構やっかいな作業で、ビルダーの動きをしっかり把握していないと数が足りなくなってしま

うことすらある。やはり、最後のレーティングの出だしにふさわしい、かなりテクニカルなステージだ。

## MAYHEM

Level:2

## The Boiler Room

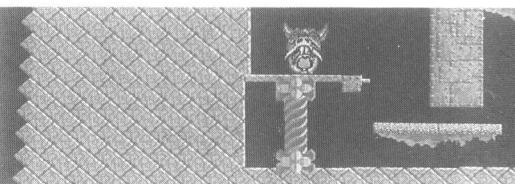
ボイラ室

このステージは、クリアの方法次第で前のステージよりも簡単かもしれない。

スタートしたら、まずは火の海を渡るために、先行レミングを作らなければならぬ。どこまで作るかはプレイヤー次第だが、最終的にどうやって出口に連れていくかによって、どこで降ろすかが決まつ

てくる。  
無駄に長い橋をかけてもいいことは何もない  
のだ。その次からが問題だが、炎放射器にさえ近づかなければ、そう大変なことはないだろう。出口の右から行くか、

左から行くか。大差はないが、右側は鉄ブロックがあるので面倒になりやすいということを頭に入れて……。



## MAYHEM

Level:3

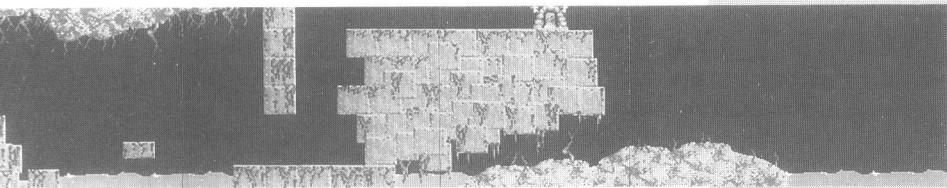
## It's hero time!

ヒーローのお出ました!

マップはファンのレベル24だ。今度はすべてのコマンドが1回ずつしか使えない。しかも時間は1分。

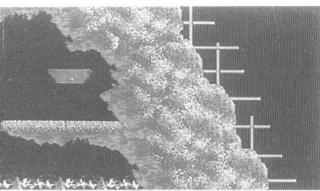
まず、ブロッカーは使えないものと思うのが正解。他のコマンドをフル活用する。組み合わせをよく考えよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	1	1	1	1	1	1	1
Lemmings				Saved		Time	
30				100%		1min	



時間はたっぷりあるので、  
よく狙って慎重に実行していく。  
こう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	5	10	5	30	0	0	5
Lemmings	Saved	Time					
100	90%	8min					

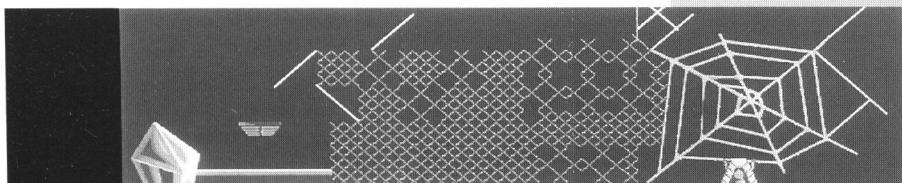


Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	5	10	10	30	0	0	0
Lemmings	Saved	Time					
100	90%	6min					

## MAYHEM Level:4

### The Crossroads

十字路



ポンバーとバッシャーが10回ずつ使えるが、ポンバーを使っては条件を満たせない。このアミの目の中を10回以内

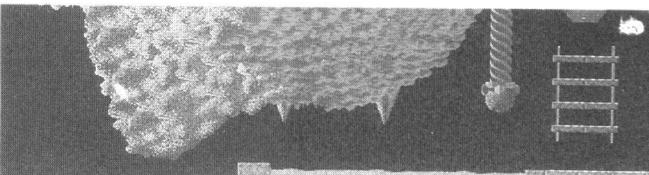
のバッシャーでクリアするのだ。タイミングを誤らなければ、さほど難しくはない。落ち着いて、よく見てやろう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	0	0	10	0	0
Lemmings	Saved	Time					
100	100%	1min					

**MAYHEM**  
Level:5**Down, along, up, In that order**

降りて、進み、上がる。この順番だ

クリア手順とは言えないが、進む順番はまさにタイトルの通り。まず、降ろす。穴を作る場所に注意するのは、ファンのレベル28のときと一緒に。そして進む。これは何も問題なし。最後に上がる。これが問題。かなり狭い足場に、左右は火の海、そして火炎放射器に挟まれている。わずかの



ミスも許されない。そして、ビルダーの回数制限がきついので、無駄遣いは禁物。いかなる失敗もできないと思って

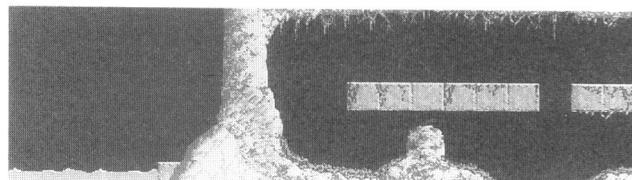
慎重にプレイすべし。上に登る方法は、基本通り。ただミスをしないように、きっちり作業させればクリアできる。

**MAYHEM**  
Level:6**One way or another**

あっちか、こっちか

トリッキーのレベル9と同じマップ構成だ。とはいえ、コマンド制限が随分ときつくなり、制限時間は4分になった。さらに、犠牲はひとりも出せない。もう制限だらけで困ってしまうが、要するに犠牲を出さずにテキパキやればそんなに難しくないのだ。

前回は左のルートが若干楽



だったが、今回は犠牲を出せないので、右から行った方が楽になる。レミングが扉の右にある段にたまってくれるの

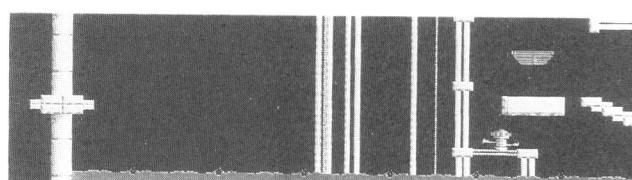
で、1匹が先行すれば、そのまま出口に道が通じるまで待機できる。出口まで行く方法は、すぐに気が付くはず。一

**MAYHEM**  
Level:7**Poles Apart**

立ち並ぶ柱

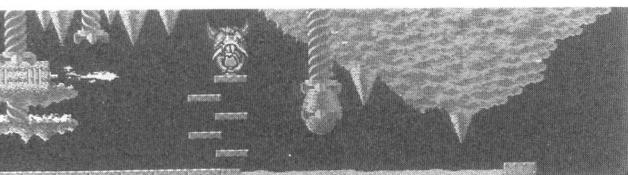
基本的な部分は、ファンのレベル20と何も変わらないのだが、コマンドがここまで制限されてしまうとかなりきつい。もうすっかりお決まりになった、ブロック一使用禁止令も出ている。

さて、対策だが、ここをクリアするには結構な技術が必要だ。削るべき柱は7本ある。



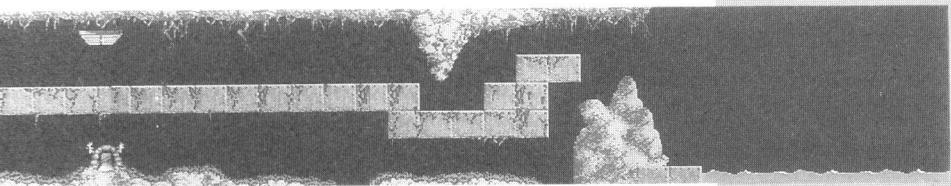
削るのに使えるコマンドは合計で8回。これは1回失敗してもいいように用意されたわけではない。1回はレミング

の足留めに使うのだ。だから、ミスは許されない。ビルダーは、クリアするのに制限回数バッタリお世話になる。一度



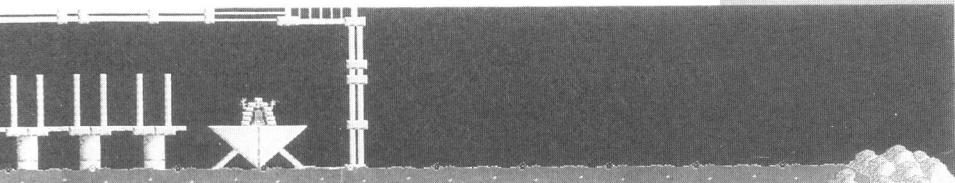
20匹までの犠牲はクリア条件内だが、ブロッカーアイテムをきちんと配置すれば、そんなに多くの犠牲を出すことはない。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	2	10	10	5	1	0	5
Lemmings	Saved	Time					
80	75%	5min					



番右の岩山をうまく利用してUターンすればいい。下へ降ろすのも岩山で。ビルダーはそれ程多用しないだろう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	0	15	0	5	5
Lemmings	Saved	Time					
75	100%	4min					



でも無駄にしたらそれまでだ。  
また、最初にビルダーで時間を稼いで進むクリア方法もあるが、かなりの難易度だぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	10	0	0	6	4	0	4
Lemmings	Saved	Time					
50	90%	5min					

## MAYHEM

Level:8

## Last one out is a rotten egg!

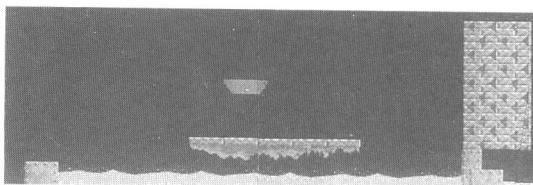
最後に出るのは……

5分という時間は結構短い。出口までの道作り作業は、先行1匹のレミングでまかなう。1匹では扉付近の足場まで、作業中断のために2～3往復することになるが、そればかりはどうしようもない。先行レミングの作業は、無論、一方通行ブロックの削除だ。

最初にブロッカーを使うか

使わないか。当然使った方が安全確実。ただし、実行する場所をよく考えること。あまり足場の右端ギリギリを狙う

と、解放の時に困る。ブロックしない場合は、時間的に相当厳しくなるが、基本的な攻略法は前項と一緒にである。



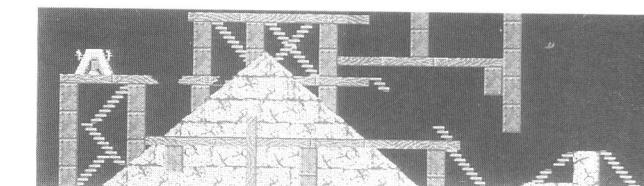
## MAYHEM

Level:9

## Curse of the Pharaohs

ファラオの呪い

通常の作業というのは、レミングを数匹だけ先行させ、残りは安全な場所にためておくのだが、このステージではそういうしている時間がない。作業をしているレミングのすぐそばを、ぞろぞろと行列させて進まないと、残りのレミングが出口に入る時間がなくなるのだ。



コマンドにも余裕がないので、ミスはしないように。特にバッシャーは重要コマンドなので取扱注意だ。ビルダー

も、無計画に使っていると、出口にあと一步というところで泣くことになるので、よく考えて使っていこう。

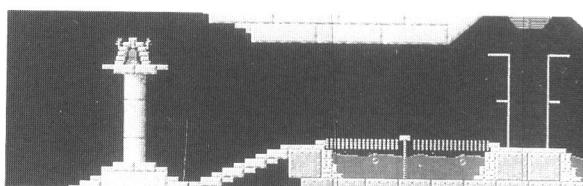
## MAYHEM

Level:10

## Pillars of Hercules

ヘラクレスの柱

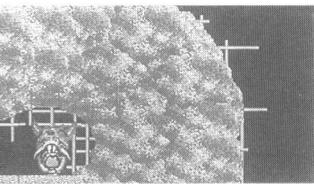
最初に出てくるレミングは、必ずフローターにして、地面上に降りたら急いでビルダーにしよう。続けて落ちてくるレミングも、とりあえずフローターにして救出、それ以上は救いようがない。全力でビルダーを実行させて、犠牲者を極力減らすように。レミングが無事に降りられる高さは、



左右の柱の中央辺りから少し横に出っ張りのある位置。それが目安だ。

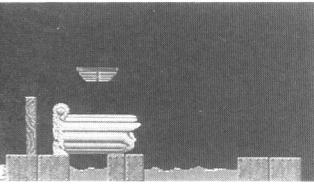
レミングが無事に降りられ

るようになったら、1匹を先行させて出口までの道を作らせよう。実は、一見大変そうな左の方が道作りが楽なのだ。



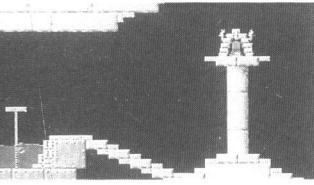
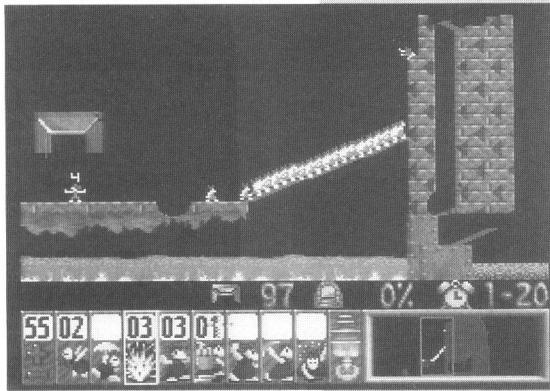
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
5	0	5	5	10	0	5	5

Lemmings	Saved	Time
100	90%	5min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	20	1	12	5	0	1

Lemmings	Saved	Time
100	99%	4min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	3	4	2	20	4	0	2

Lemmings	Saved	Time
75	66%	5min

## MAYHEM

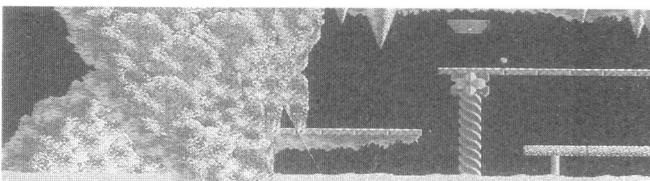
Level:11

## We all fall down

みんな落ちていく

またもや出た、このタイトル。もうマップを見なくともどんなステージだか覚えてしまったプレイヤーも多いだろう。そう、なーんとまた同じ作業をさせられるのだ。

が、今回は非常に厳しい。いや、異常なほど厳しい。前回ですら時間ギリギリだったのに、今回はさらに20匹のボ



リュームアップ！ サービス精神旺盛。プレイする前から両手を上げてしまいそうだ。

今度は今までとはワケが違

う。ただ急げばいいってもんじゃない。ちょっと考えてみれば気が付くかな？ 分からなければ、レミングが無事に

## MAYHEM

Level:12

## The Far Side

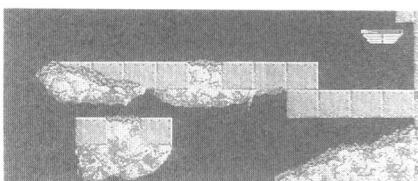
向こう側へ

扉のすぐ近くに出口がある。出口に行くには、左に大回りして、鉄の壁をくぐらなければならない。非常にいやらしいステージである。

時間にはまったく余裕がないが、レミングの行列を作業レミングと同行させるわけにはいかない。そこで、先発隊を結成。2、3匹のレミング

を先行させよう。正確な操作に自信がないければ、2匹でもいいが、1匹では絶対に時間が足りなくなるぞ。

実際の作業は難しくはない。まず下の足場にたどり着く。着いたら出口の下まで行って、出口まで上がれるようにすれ



ばいい。ここで、時間に余裕がなかったら、最後の階段の完成間際に、ためたレミングを一足早く解放しよう。

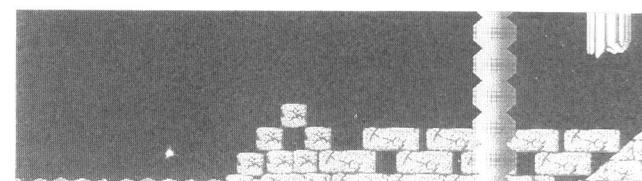
## MAYHEM

Level:13

## The Great Lemming Caper

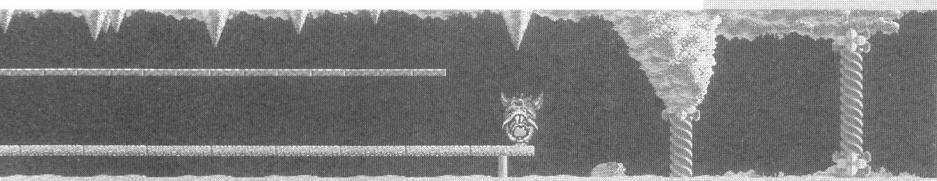
レミング大暴動

どんな「大暴動」だろうか。全部で2匹のレミングがトコトコと歩くだけである。が、このレミングをどちらも失わずに出口まで連れていくのは非常に難しい。その方法が分かりさえすれば、作業自体に困難なところはない。今までのプレイからはそう簡単に思い付かないような方法を使わ



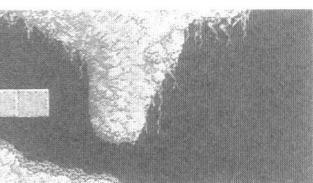
なければダメなのだ。いわゆる発想の転換が必要。あまり悩むようだったら、しばらくゲームをしないでみるとか。

それくらい転換させる必要がある。少なくとも、ここまでどっぷりレミングスに浸かっていたプレイヤーには効果が

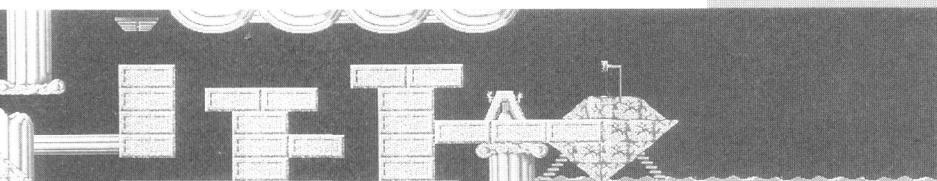


降りられない高さがどのくらいだったか、よく確認してみること。わかったかな？

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	0	0	0	80
Lemmings	Saved	Time					
80	100%	3min					



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	1	0	0	20	5	5	5
Lemmings	Saved	Time					
75	100%	4min					



あるだろう。2匹のレミングは同じルートを通って出口に着く。が、作業をするのは1匹。どうすればいいのかな？

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	1	2	2	2	10	10	10
Lemmings	Saved	Time					
2	100%	5min					

## MAYHEM

Level:14

## Pea Soup

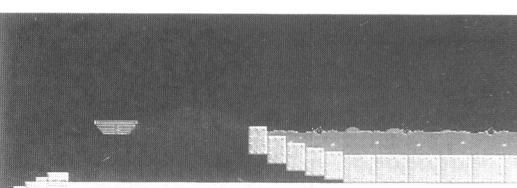
豆スープ

本当に豆スープのような外観。だけどスープの中身はレミングの苦手なものらしいので、無理に飲ませるとみんな倒れてしまう。……かどうかは知らないけど、スープの中にレミングを入れてはダメ。

さて、見た目に驚かされてゾッとしたしがちだが、どうすれば越えられるかを考えれば、

それほど難しくはないといふことに気が付くだろう。

例によって、出口までの道は先行レミングにせっせと用意してもらうことにする。やり方は今までと一緒だ。



ここまでステージに比べると、見た目が変わっているだけで、難易度はわりと低い。

## MAYHEM

Level:15

## The Fast Food Kitchen...

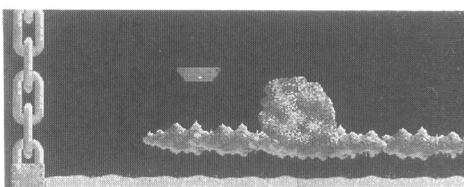
ファスト・フードのキッチン

はて、トリッキーのレベル10と何ら変わっていないステージのようだが、タイトルは「ファスト・フードのキッチン」だそうだ。何でだろう。

クリアの方法は前回とまったく同じ。96%クリア、すなわち犠牲者は4匹以下ということだが、上手にプレイすれば犠牲は2匹で済む。

問題は時間だ。あまりゆっくりプレイしていると、すぐに時間がなくなる。左右同時に失敗

することなく命令を実行していかないとダメだ。また、時間を少しでも節約するために、先行レミングが作業を始めた



ら、リリースレートを最高にしておこう。そう。「ファスト・フード」はアドバイスだ。

## MAYHEM

Level:16

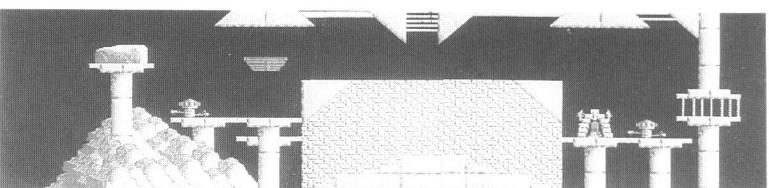
## Just a Minute...

ちょっと待ってください……

急げ、急げ。とにかく急ぐのだ。少しもゆっくりする時間などない。

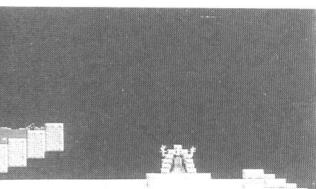
ダメダメ、Uターンなんかして時間なんてないよ。どんどん進んで。誰かが先に行つて用意すればいいんだよ。と

にかく時間がないんだ。ほら、もう時間がない。……え、間に合った？ 時間は？ ジャスト1分?! ギリギリ～。



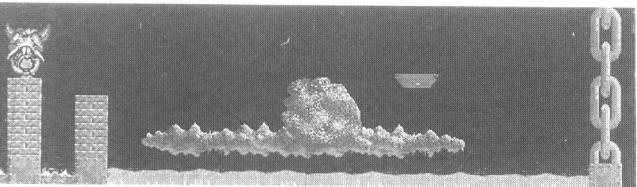
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	1	5	0	0	5	0	5

Lemmings	Saved	Time
50	100%	1min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	10	30	0	0	21

Lemmings	Saved	Time
80	93%	5min



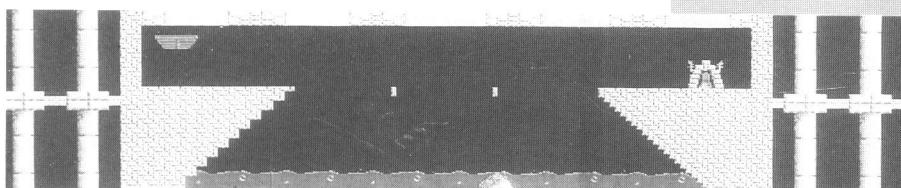
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	10	10	10	10

Lemmings	Saved	Time
100	96%	2min

## MAYHEM Level:17

### Stepping Stones

飛び石



このステージも見た目ほど難しくはない。難しくはないが、集中力の勝負に弱いと、イライラしてしまう。何はな

くとも正確なコマンド実行さえできれば、クリアは容易なのだ。気合を入れて取り組もう。メイヘムも残り半分だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
5	2	0	2	10	5	5	5

Lemmings	Saved	Time
80	87%	4min

## MAYHEM Level:18

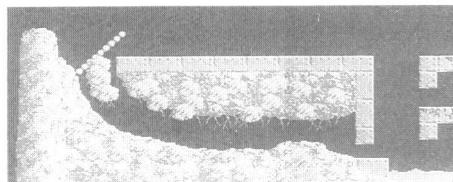
# And then there were four....

そして4匹が残った.....

なんとこのステージには、扉が4つもある。ということは、4ヵ所からレミングが出てくるわけだ。別に同時には出ないので心配はいらないが、ぼーっとしていると扉から出てきたレミングがあちこちで危険な目に遭うので注意してほしい。

4つの扉から出るレミング

を、すべて同時に作業させるのは止めた方がいい。たとえボーズを使つたとしても、万が一のミスには対処できない。とりあえず順序よくクリアしていこう。下の2つの扉から出るレミングは、放っておく分には危ないこと



はない。上の2つの扉から出てくるレミングから先に処理するといいだろう。ある程度は順番が見えてくるはずだ。

## MAYHEM Level:19

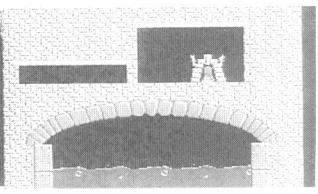
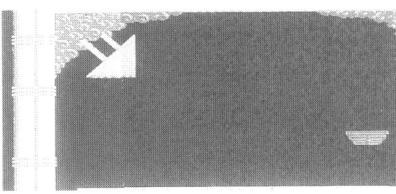
# Time to get up!

起きる時間ですよ!

おい、起きろ！  
時間だ！ いつまで寝てる！ なんだ、まだ起きないのか？ そういう奴は無理にでも起

こすぞ。……あれ、壁が削れない。これじゃ起こしに行けないぞ。ええい、こうなったらバクダン持ち出してでも起

こすからな！ その高さまでバクダン持って登ってやる！ いいか、覚悟しろ！ 本当にバクダン使うぞ！



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	0	4	0	20	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
50	92%	5min

## MAYHEM Level:21

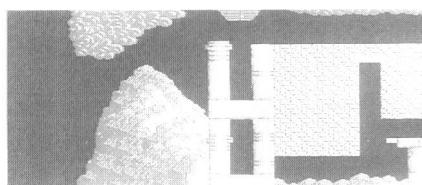
# With a twist of lemming please

レミングをひとつひねり利かせて

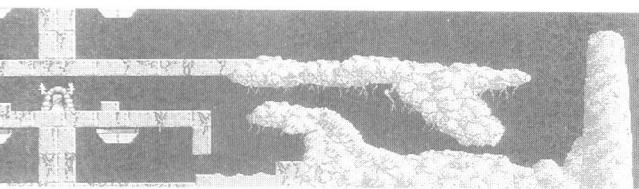
コマンドの使用制限は、クリアに必要な命令数ピッタリだと思っていい。うまくすれば、ビルダーが1回余る。

扉から落ちてくるレミングは、50匹全部にフローターを実行させないと、100%クリアにならない。1回きりのクリーマーは、当然ながら1匹の先行レミングを作るために

ある。ここでクリーマーを実行したときに、レミングが左側の壁を登ってしまったらアウト。Uターンするためのコマンドはないので、最初からやり直しになる。先行レミングが何をすべきかは、コマンドとよく相談して考えてみよう。



できることはいくつかあるかもしれないが、正解はひとつ。後続レミングのことを考えれば、分かるだろう。



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	0	20	10	30	1	2	1

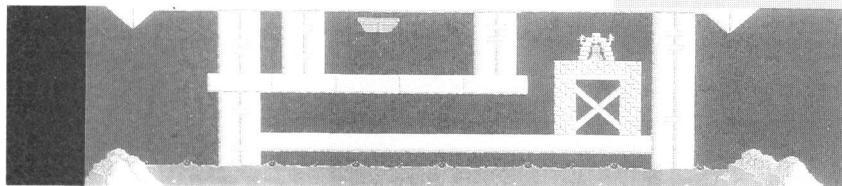
Lemmings	Saved	Time
100	90%	9min

## MAYHEM

Level:20

### No added colours or Lemmings

着色料およびレミングは無添加

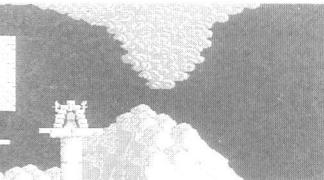


難しい課題が2～3圧縮されて、狭い部屋に詰め込まれたようなステージだ。ちょっとプレイしただけで解法が分

かるようなら、大したものである。ブロッカーを使わなくてはクリアできない。では、ブロッカーをどう解除するか。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	0	0	1	1	1	2	0

Lemmings	Saved	Time
50	100%	5min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	50	0	0	4	1	0	1

Lemmings	Saved	Time
50	100%	5min

## MAYHEM

Level:22

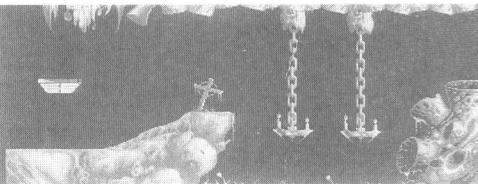
# A Beast II of a level

## やつかいな面 その2

これは結構簡単。だが、やつかい。どのコマンド回数にもあまり余裕がないので、失敗が多いとクリアできなくなってしまう。

注意したい点は、後半の壊れたヤカンのようなオブジェクト。中を一気に掘り抜こうと思っても、途中に陰陥な穴が開いていて、バッシャーや

マイナーは作業を途中で止めてしまう。それだけならまだしも、そのすぐ先の壁にターンを始めてしまう。これが非常にやつかいのだ。レミングを救うためにコマンドを浪費し、タイムロスにもなるので、作業



が中断したと思ったら、すぐに続けて作業を再開させよう。その点にだけよく注意いれば、他に難点はないのでク

## MAYHEM

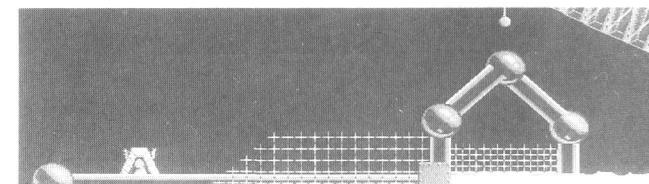
Level:23

# Going Up .....

## 上へ向かって

扉は右端、出口は左端、間違えないように。

クリアルートは見たまま。うまく壁を削って先行レミングを出発させる。後続は、ブロックカーラを使って足留めして構わない。先行したレミングを画面の一番上まで誘導する。一番上でなくてもよいが、あまり下になると、氷の壁を出



る時に大変なことになる。後からビルダーで補正したりできないので、最初にきっちり上まで上げておこう。ここで

ビルダーの回数は心配なし。結構余裕があるので。時間も9分とたっぷりあるので、焦らずじっくりやろう。

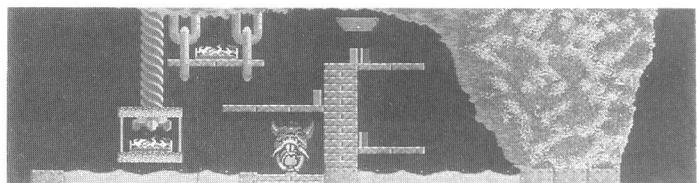
## MAYHEM

Level:24

# All or Nothing

## オール・オア・ナッシング

ファンの最後のステージと同じだ。ただし、使えるコマンドはなんと、全部で3回。バッシャーのみ。正確さだけが勝負のカギとなる。一度でも間違った方向に実行するとそれでおしまい。どうすることもできない。方向は合っていて



も、慌ててボタンを連打していたりすると、1ヵ所で2度のバッシャーを使ってしまうので失敗。世の中難しい。

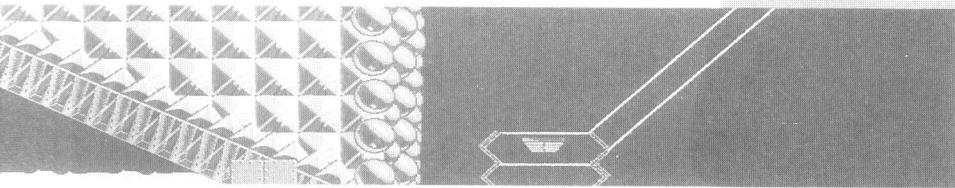
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	0	3	0	0

Lemmings	Saved	Time
50	100%	1min



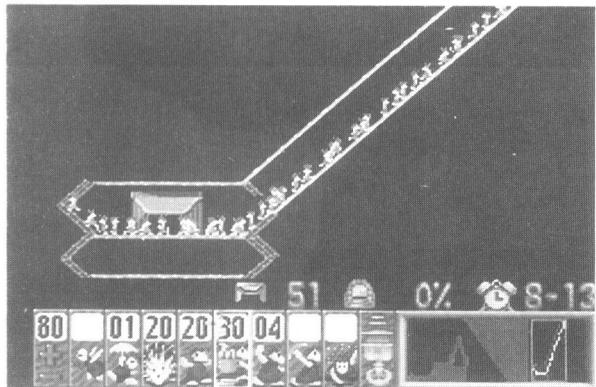
リアは楽だ。バッシャーに頼りすぎると数が足りなくなってしまうので、いろいろ工夫して進もう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	10	10	10	15	10	10	10
Lemmings	Saved	Time					
100	85%	5min					



出口の前にある三角の障壁の上には、ボーリングのトラップがあるので注意しよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	1	20	20	30	5	0	0
Lemmings	Saved	Time					
100	80%	9min					



## MAYHEM

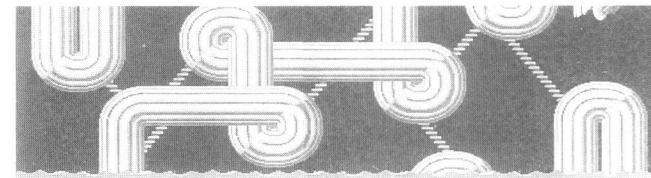
Level:25

Have a nice day!

良いお日柄で……

結構親切なステージである。最初に崖を塞ぐのだが、その際の若干の犠牲には目をつぶろう。もっともそうするしか手はないのだが……。

右側を塞いでターンしてきたりミングに、今度は左側にも橋を架けてもらおう。左側に橋が架かると、ちょうどリミングをためておく場所にな



るのでありがたい。

そこまでできれば、残りの作業はわずか。出口までの道作りを始めよう。たまとい

るレミングを無理矢理外に呼ぶ必要はない。まだ扉からレミングが出てくるはずなので、その内の1匹に頑張ってもら

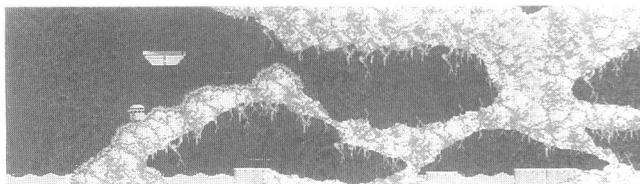
## MAYHEM

Level:26

The Steel Mines of Kessel

ケッセルの鉄鉱

マップはファンのレベル21と同じものだ。岩場を掘り進むわけだが、そのためのコマンドがない。使えるコマンドはボンバー、ブロッカー、ビルダーの3種だけ。それぞれ10回ずつの使用ができるので、ブロッカー、ボンバーのセットを全部使ってもクリア条件は達成される。もちろん、最



大の犠牲を払うことになるのだが。

それを嫌うという愛のあるプレイヤーは、多少遠回りし

ても、なるべく壁の薄いところを選んで進むべきだろう。その場合は、先発隊を結成する必要があるが、ひと工夫し

## MAYHEM

Level:27

Just a Minute (Part Two)

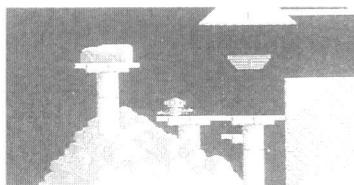
ちょっと待ってください……(パート2)

再びちょっと待ってもらうステージの登場。条件はまったく同じ。違いはクライマーの回数が1回あること。

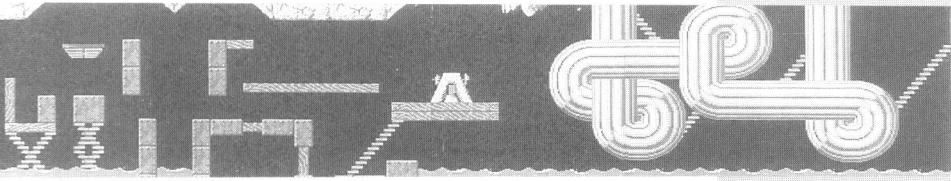
では、なぜクライマーだけが1回多いのか、考えてみるとにしよう。まさかプレイヤーを混乱させるためだけに1回多くしたとは思えない。ひとまずマップを見て、攻略

法を考えながら、コマンドの必要性を探るのがよさそうだ。

マップはレベル16と一緒にようだ。同じ攻略法が通用するなら、まず先行レミングを逃してから、扉の下の右の足場を掘って、下にレミングをため……られない。注意してマップを見れば分かるとおり、このマップはわずかにレベル



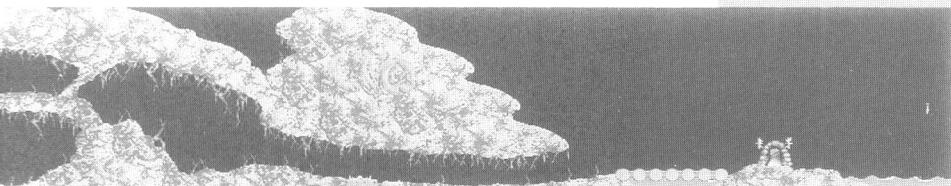
16と違っているのだ。さあ、どうする？ レミングをためる方法を別に考えないとクリアできなくなったり。



うといいだろう。マイナーと  
ディガー、バッシャーは制限  
回数がすべて1回なので、考  
えて使おう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	2	0	2	25	1	1	1

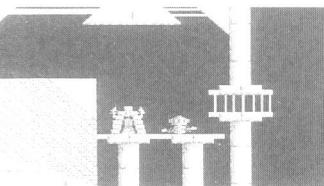
Lemmings	Saved	Time
100	90%	5min



ないと、先に進めなくなるの  
で注意。ビルダーを多用する  
ので、できるだけ節約して使  
うように心掛けよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	10	10	10	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
10	90%	8min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
1	1	5	0	0	5	0	5

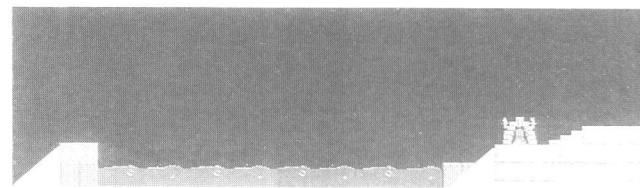
Lemmings	Saved	Time
50	100%	1min

**MAYHEM**

Level:28

**Mind the step.....****階段に注意**

たった1匹のレミングを出口まで誘導するだけでいい。それだけだ。与えられたコマンドはビルダー、バッシャー、ディガーの3種類。この3種類のコマンドを駆使して、長く険しい道のりを渡る。鉄ブロックは、レミング1匹ではパスすることができないので、ここは素直に右から回り込む



しかない。

そうと決まれば、まず右手の階段を登り、下の足場に降りよう。ビルダーは制限回数

が多めなので苦労しないが、バッシャーの制限回数が少ないので、ディガーとうまく使い分けする必要がある。アーティ

**MAYHEM**

Level:29

**Save Me****助けて!**

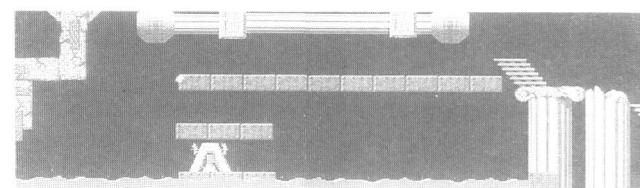
どうやったら出口に入れるのだろうか。もちろん、出口の前まで行けばいいというのではなくて、わかっていること。そうじゃない。出口の前まで、どこを歩いていけばいいのかということだ。

マップとにらめっこしているだけでは、悩みつづけて日が暮れるだけである。一度出

口までレミングを連れて行ってみよう。ダメで元々、いや、実験することに意義がある。これまでにも、外見にだまさ

れて来たことは何度もあっただろう。試してみなければ先へ進めない。

その出口付近まで行くのも

**MAYHEM**

Level:30

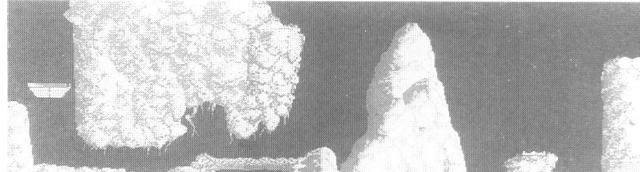
**Rendezvous at the Mountain****山の上のランデブー**

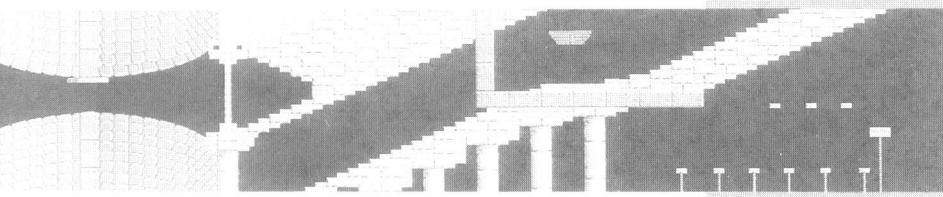
左右が1つのステージでなければ比較的楽にクリアできそう。ここは時間も多めなので、右と左を別々に進めよう。しかし、コマンド数にあまり余裕がないので、確実にいこう。

まず先にレミングの出てくる左の扉の方から片付けたいのだが、右の扉から出てくるレミングは、放っておくと右

端の陸の切れ目に落ちるぞ。左側の作業は、実は簡単。最初のスタチューに注意。そこから先は分かるね。

右側は少々面倒。最初の石垣をどう越えるか。左側の柱は一方通行。柱はデコボコなのでクライマーは通用しない。

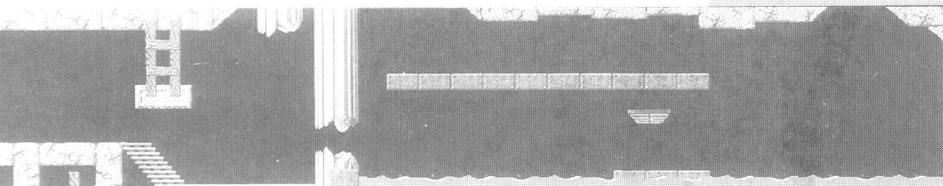




チ形の地形までたどり着けば勝ったも同然。プレスマシンに注意して、急いで出口へ飛び込もう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	0	25	10	0	15

Lemmings	Saved	Time
1	100%	7min



結構大変そうだが、ビルダーをたくさん使えば、案外楽に行ける。分かってしまえば大したことないのだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	0	6	15	2	0	2

Lemmings	Saved	Time
100	80%	5min



10トンに気を付けて進もう。  
その先は海を越えて終了。  
これでついにメイヘムも終了。  
次はいよいよオリジナルだ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	1	10	10	30	10	10	4

Lemmings	Saved	Time
80	75%	8min

**SUNSOFT**

Level:1

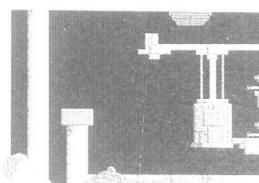
**SUNSOFT SPECIAL 1**

## サンソフト・スペシャル 1

画面の真ん中あたりで細々と仕掛けがしてある。よく見ると全部回転盤。当然歩いて越えることはできない。左から回ろうとすると、下にはプレスマシンが待っている。コマンドは3種類。どれをどう使うかがポイント。真ん中をくり抜いてゆっくり落とす方法が真っ先に浮かぶだろう。

それでいい。1匹でも無事に出口にたどり着けばいいのだ。ポンバーの軌道タイミングを正確に身につけていれば難しくない。

ところが、それ以外にも解法はある。これはノーヒントだ。頭をフル回転させて、今までに学んだ法則やコマンドの活用法を組み合わせてよ



く考えてみよう。答えはきっと見つかるはずだ。

**SUNSOFT**

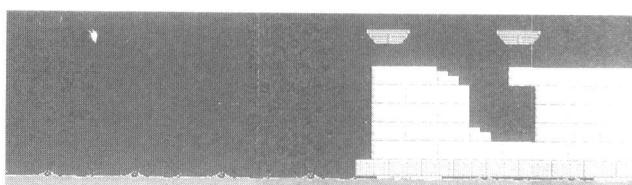
Level:2

**SUNSOFT SPECIAL 2**

## サンソフト・スペシャル 2

いきなり難易度がグッと上がる。このステージはかなり頭をひねらないと解法が出てこないだろう。

階段でもなければ越えられそうにないこの段差をどう越えるか。救出すべきレミングは合計80匹。両方の扉から50匹ずつ出るので、何もしないで助かるのは50匹だけ。使え



るコマンドはポンバー、ビルダーが各1回と……なんと、ディガーが40回！ 一体何に使うのか。使いたいコマンド

は他にあるというのに、なぜディガーばかりがこんなにあるのだろう。これはクリアのカギはディガーですと言っ

**SUNSOFT**

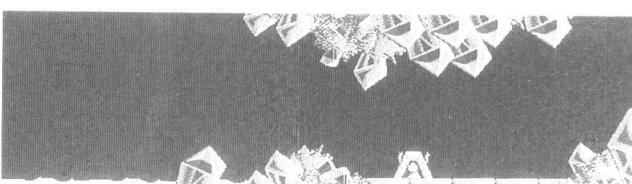
Level:3

**SUNSOFT SPECIAL 3**

## サンソフト・スペシャル 3

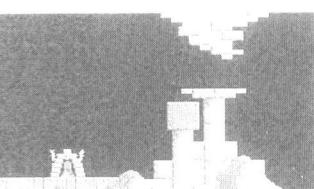
さすが最終レートのオリジナルステージ、どのステージも非常に難易度が高い。クリルートを理屈で作ることすら容易でなくなってきた。

このステージのポイントも前のステージと同じく、ディガーの回数が大量にあることだ。20匹のレミングに対して40回のディガー。これは1匹



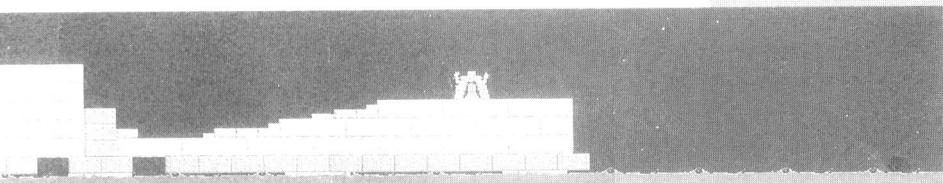
につき2回という計算が、自然と頭の中でなされる。不思議なことに、無意識の内に計算てしまっているのだ。何

にしても、何のきっかけもない段階では、どんなつまらないことでも掘り下げて考えてみて、実験してみよう。思わ



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
4	1	3	0	0	0	0	0

Lemmings	Saved	Time
4	25%	1min

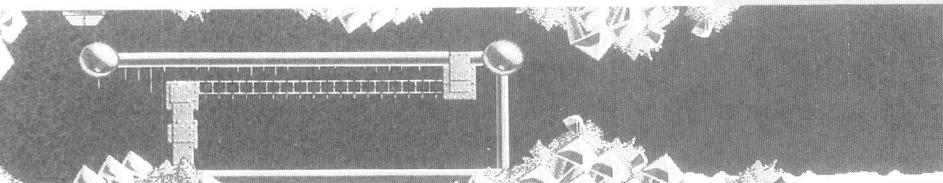


ているようなものだ。

とにかく使えと言われれば  
使うしかない。考えられる場  
所すべてで使ってみよう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	1	0	1	0	0	40

Lemmings	Saved	Time
100	80%	2min



ぬヒントがつかめるかもしれない。  
ちょっとしたきっかけで、一気に解法が見えること  
だってあるぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	1	0	1	2	0	40

Lemmings	Saved	Time
20	100%	5min

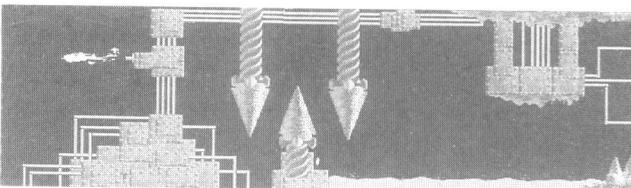
## SUNSOFT Level:4

## SUNSOFT SPECIAL 4

### サンソフト・スペシャル 4

扉のすぐ真上に、薄い床！一枚はさんで出口がある。この出口に100匹のレミングを導けばいいのだ。久々に簡単そうなステージである。

扉と出口との間にある床は、幸い薄い板になっている。これを見逃す手はない。しかし、そこまでどうやってレミングを登らせるか。扉から出てき



たレミングは、みんな右に向かって歩きだす。そのままで墜落死してしまう。それを防ぐにはブロッカーを使うし

かなさそうだ。ところが条件は100%クリア。よってブロッカーを失うことはできない。まずそれが問題。ブロッカー

## SUNSOFT Level:5

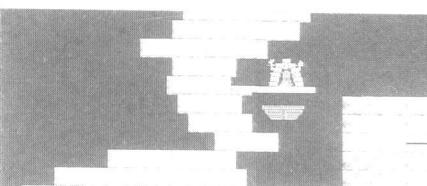
## SUNSOFT SPECIAL 5

### サンソフト・スペシャル 5

いよいよ！プレイヤーゲームの、本当の最終ステージだ。さすが最後の最後だけに、解法を見つけるのに非常に苦労する。与えられたコマンドは数少ないが、その組み合わせの多さと、あちこちにひっかけのあるマップに惑わされて、正解らしいルートがたくさん見つかることもある。ところが、本当に

出口に行けるルートはたったひとつ。しかも、すべてのコマンドを、見事に使い切って終了する。

わざわざ空いている壁の中の空間は何か、また、その左だけ一方通行でないのはなぜか。右側だけ出っ張っていることの意味。そしてコ



マンド回数。それらを一度にまとめて考えてみよう。完璧に計算されているこのステージを制覇できるか？



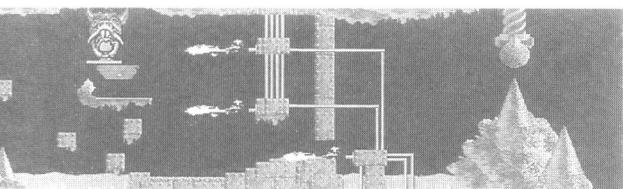
## 頭の体操どころではない。

これでようやく、すべてのステージをクリア。1プレイヤーゲームを制覇したわけだ。お疲れさま。このゲームを終わらせるに当たって、思ったことをひとつ。

人は知識を身に付けても、

その知識が使われないものであった場合には、その知識は新たに吸収される知識に埋もれてしまって、また取り出すことが難しくなるという。

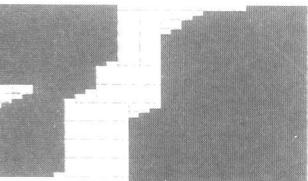
このゲームをプレイしていると、面が変わるたびに情報



を使ったついでに出口までの道ができるけど、ブロッカー自身の脱出ルートをどうするかが最後の課題だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	1	0	1	15	5	1	2

Lemmings	Saved	Time
100	100%	4min



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
3	0	0	0	4	1	2	1

Lemmings	Saved	Time
50	100%	4min

## いうなれば頭脳スポーツだ。

を吸収していくので、少し前に覚えた便利な技や法則をさっさと忘れてしまう。とはいえ、一度覚えた技を再び使う機会はそう多くはないので、言われてみればもっともなことである。

一度頭をひねって出したアイデアを、また忘れた頃に必死になって引っ張りだす。そんな激しい出し入れを強いられるこのレミングスは、もはや頭の「体操」を越えた「スポーツ」ではなかろうか。



# LEMMINGS

## 2 PLAYER GAME



常に変化する状況への迅速な対応が必要なので、高度な知識と技術が要求される。レミングスの本当の辛さと楽しさを実感できるぞ。

### 1

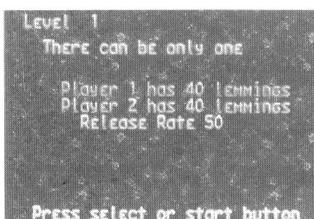
### ルールの説明

ひとつのステージマップに、2人分のレミングが同時、または交互に出現する。レミングは、操作されるプレイヤーによって色分けされていて、を目指す出口もそれぞれ違う。

そして、敵の持ち分であるレミングには作業を実行させられないことになっている。自分に与えられたレミングに司令を出し、いかに多くのレミングを救出するかを競うので

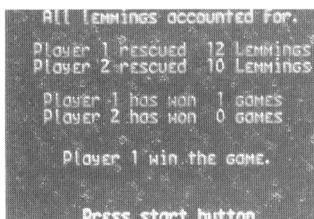
ある。当然、敵側のレミングを自分の出口に連れ込めば、その分余計に救出したことになるのだ。死んでしまったレミングはそれっきり。勝負の決め手は救出数だけだ。

### START



Press select or start button

### RESULT



Player 1 win the game.

Press start button

### PLAY

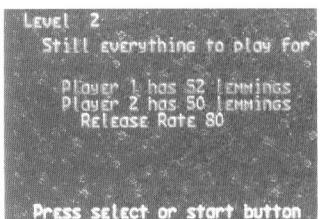


WALKER 1P 11 2P 10

05 05 15 05 19 05 05 05

05 05 15 05 19 05 05 05

### NEXT STAGE



Press select or start button

ゲーム中にはポーズがかかる。が、ひとつのマップで同時に遊ぶ都合上、片側だけがポーズするわけにはいかない。ポーズをかけると、ゲーム全体が止まってしまうので、自分の都合だけでポーズをかけるのはマナー違反だろう。実際に対戦プレイをするときには、お互いにポーズ禁止条約

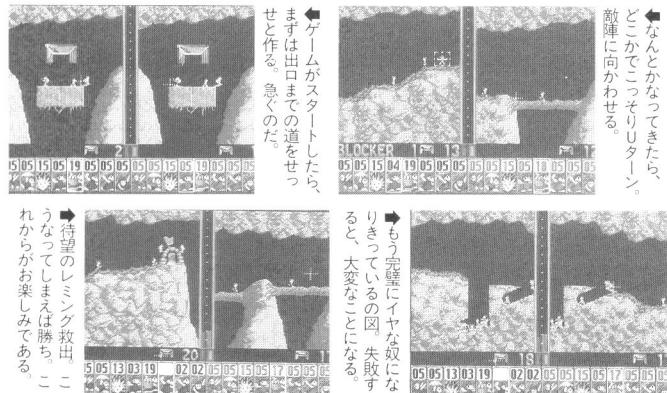
を結ぶことをお勧めする。失敗してもそれはそれ。自分のせいだと思うしかない。そう思うと、妙に緊張してきて、ゲームもグッと盛り上がるのだ。自爆コマンドも、一方の勝手で実行できてはゲームにならないので、お互いの了承がなくては作動しないようになっている。最後に残ったブ

ロックの処理などはお互いに納得できるが、穴にはまっているレミングをなんとか助け出そうと、いつまでも粘るのはよくない。待っている相手のためにも、潔く自爆コマンドを使うのがマナーだ。

ここで、対戦プレイに勝つための根本となる2つの方法を紹介しよう。

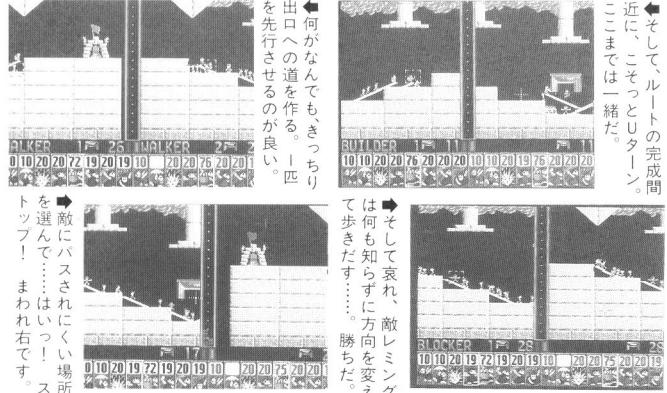
## 1匹でも送り込んだら、あとは相手つぶし

敵より多くのレミングを救出するのが目的だから、たとえ結果が1対0であっても、勝ちは勝ち。ひきょうというか卑劣な手段だが、プレイする方にとっては、これほど面白いことはない。自分の出口に1匹でも入ったら、残りの時間とレミングを、すべて敵の救出妨害工作に費やすのだ。



## 出てくるレミングは、すべて自分がいただく

前回の方法とはまったく逆の考え方。出口までの道が完成したら、敵陣に自分のレミングを送り込む。送り込んだレミングには、敵レミングを自分の出口に向かって歩かせる工作をさせる手である。そうすれば、多くのレミングを救出でき、同時に敵側の救出数を根こそぎなくすことができるのだ。

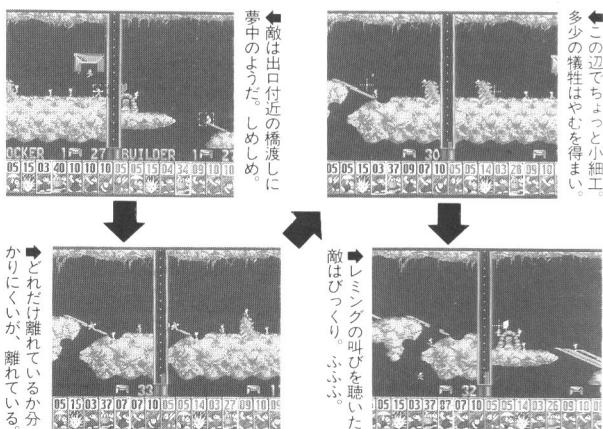


# 対戦プレイにおける テクニックの数々

HOW TO WIN

## 1 細工はバレないとこでやる

これは対戦戦術の基本中の基本と言える。「バレないとこ」とは、敵の画面には入っていないところを指す。つまり、敵が何か複雑な作業をしている間に、その作業場から離れたところで、いろいろと細工をしてやればいいのだ。敵は作業に集中しているので、こちらの動きに关心がない。さらに、何をしているかなどはどうでもよくなっている。そこを狙うのだ。

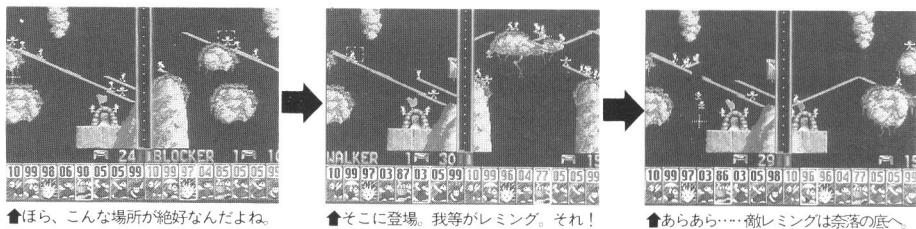


## 2 階段を狙え!

これも割と基本的な技。ビルダーで作られた階段は、普通の削れる地形と同じ扱いとなるので、バッシャー、マイナー、ディガーで簡単に破壊できる。しかしこの階段、自

分で使っていて分かるように、陸のない場所をパスする橋として非常に重要な役割を持つコマンドなのだ。ということは、使う場所も当然重要ポイント。そこをつけ狙えば敵

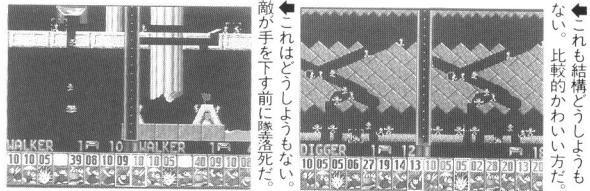
も困るだろうという、まさに逆転の発想。前述の通り破壊は簡単なので、敵にとっては大きな痛手を、コマンドひとつでお手軽に負わせができるのだ。



### 3

## "どうしようもない"を作る

"どうしようもない" 場所とは、放っておいたらレミングは次々に死んでしまうが、その対処が困難、面倒、不可能といった状況を作り上げた場所を指す。これも掘り下げて落とすのが基本になっている技だが、他にもどうしようもない場所を作ることはできる。例えば、扉が画面上方にある場合。敵レミングが歩いて



ない。比較的かわいらしい方だ。

て行く方向に、天井にぶつかる階段をいくつも作っておいて、その階段にブロッカーをおいてしまう。これはなかなか面倒だ。もちろん、準備も

面倒ではあるが……効果は高い。自分なりの方法を考え出そう。

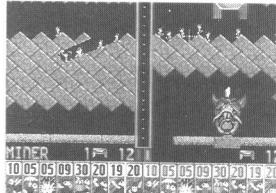
### 4

## 相手の通路を利用する

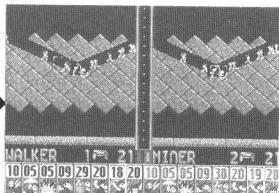
これは、出口までの通路に大きな壁や土を掘って道を作るステージで使いたい技だ。大概、そのようなステージで

は、壁の中で両者のレミングがはち合せになるケースが多い。そこで、道がぶつかってからしばらくは、敵レミング

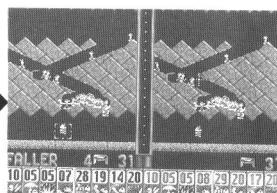
に作業を任せてしまって、いいところで自分も再び頑張る。コマンドの温存や敵のルート妨害の対策も立てられるぞ。



▲最初くらいは自分で頑張らないとね。



▲ここで決して「任せた」とは言くな。



▲作業再開。敵レミングも一緒ならグー。

### 5

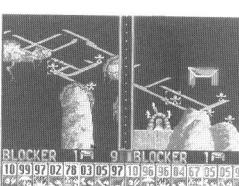
## 数少ないコマンドを使わせる

これは頭脳作戦。クリアに必要なコマンドを、敵に浪費させて、打つ手をなくしてしまおうという、とてもお利口で、とても陰険な技なのだ。

簡単にできる方法は、ビルダーの妨害でバッシャー、マイナー、ディガーを使わせる方法。この3種類の使用制限がきついステージは結構多い



こんな感じでブロッカーを使うと効果的。陰険だな。



こく面倒な仕掛けに第です  
ビルダーも配置次第です。

ので役に立つ。他に、ブロッカーの使用で穴掘り系の3種類、またはビルダーを使わせることができる。自分が邪魔

されたら、何でバスするかを考えれば、バリエーションはいろいろ増えるはずだ。

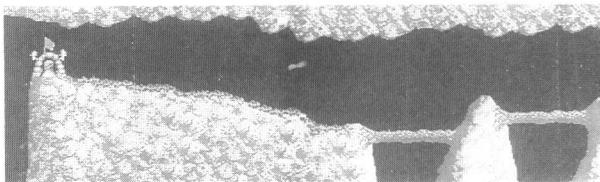
**2PLAY**  
**Level:1**

## There can be only one

生き残るのは1匹だけ

さあ、2プレイヤー対戦最初のステージ、気合入れていこう。

このステージのいじわるポイントはなんと、いきなり扉の下なのだ。ひとつの扉から交互に出てくる緑・青レミングに、同じ場所でアレコレといじわるをするのだ。酷い場合になると、お互いに1匹も



出口に着かないまま終わることもある。従って、トコトンいじわるしていれば負けることはないが、絶対に勝てない。

決着をつけるには、どうにかしてレミングを出口までつれていくしかない。ポイントは、自分の出口に通じる道を確保

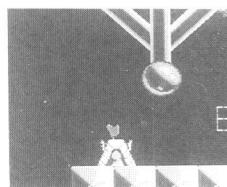
**2PLAY**  
**Level:2**

## Still everything to play for

手の限りをつくせ!

続いて第2ラウンド。重要ないじわるポイントは……全部だ。このステージ、スタート直後の鉄ブロックを除いて、すべて壊れる床である。しかも序盤～中盤は細い糸がつながっただけのアミである。めちゃくちゃにしてしまうと、出口へは絶対にたどり着けなくなる。これまでのステージ

のトータルで勝っているプレイヤーにとってみれば引き分けにもつれ込んでしまった方が楽である。負けている方にしてもみれば、少しでも多くのレミングを確保したいわけだ。負けているプレイヤーは、ビルダーやブロッカーを使って可能な限りの防御をして、敵のいじわるを食い止めるのだ。



アミの部分を抜けてしまえば、戦いもいくぶん楽になる。道をどれだけ早く作れるかが、「逃げ」のポイントだ。

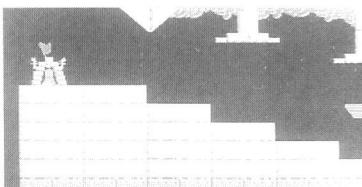
**2PLAY**  
**Level:3**

## In the thick of the fray

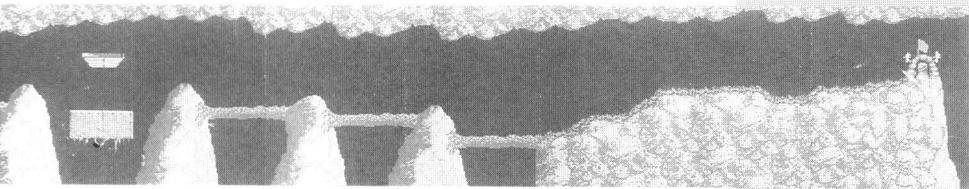
ボロ布の山

山だ。出口まで続いている大きい階段の段差は、そのままで1段も登れない。出口までレミングを連れていくには、この段差を小さくすればいいのだ。そこでいじわるアイデアがいろいろ浮かぶ。クリアルートができてしまうと、それをつぶす方法はいくらでも考え付くものなのだ。だか

ら、ゲームが始まったら出口まで行く方法をいくつか考えてみよう。ひとつではダメ。なぜか。敵も同じことを考えているだろうし、いろいろとルートを作つておけば、致命的ないじわるを被つても、別ルートでクリアすることができるからだ。それにこの対戦モ

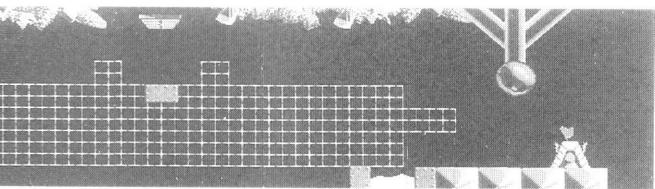


ード、いかに敵をやっつけるかではなく、いかに多く助けるかを勝負するんだからね。



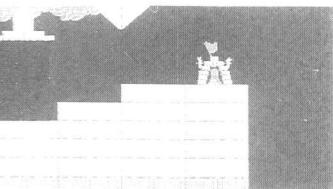
しつつ、いかにして敵陣に自分のレミングを侵入させるかである。間違って敵の出口に飛び込むな！

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
5	5	15	5	20	5	5	5
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	50	none					



攻めるほうは、できるだけ  
めちゃくちゃにしてやろう。  
単にディガーの連発では芸が  
ない。嫌なヤツになりきれ！

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	5	10	50	50	40	40
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	80	none					



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	20	20	80	20	20	20
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	50	none					

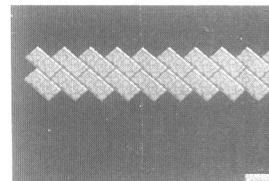
**2PLAY****Level:4**

## **Game on! Choose your tactics**

### **試合開始! 戰略を練れ!**

扉は2つ。それぞれ、右側からは青のレミング、左側からは緑のレミングが出てくる。出口は扉から降りて、石の壁をはさんで、その真下にある。これは簡単。お互いに何もないで、黙々とクリア。といふわけにはいかない。扉の真下にある出口は、互いに目指す色とは違う出口なのだ。

戦いは、中央の大きな岩の高くなった部分で繰り広げられるだろう。また、そうしなければレミングを安全に出口のある床まで降ろすことができない。このステージでの使用コマンドに、マイナー、ディガーや、バッシャーといった、「穴掘り系」が多いのはそのせいである。



戦略のポイントとなるのは、レミングの動きの法則と、壁の中での道作り。いじわる合戦というよりは、知恵比べと

**2PLAY****Level:5**

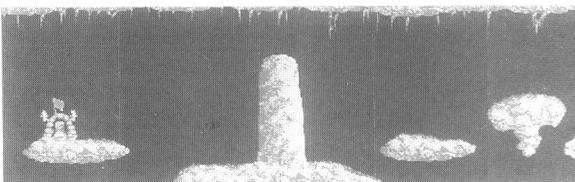
## **Good game! Good game!**

### **よくぞここまで戦った!**

また扉はひとつに戻る。出口は左右いっぱいの橋に1つずつ。道のりは長く、その途中は小島が点々としているだけだ。ビルダーがたくさん使えるので、遠慮なく使って、なるべく犠牲を出さずに進むように。

さて、いじわるであるが、これはそこら中が壊せるので、

気に入ったところでガンガン破壊工作をすればよろしい。非常に有効な技は、島と島の間に掛かっている階段の途中



を破壊する技。ところが、破壊してしまっては何の得にもならない。そこでブロッカーにすれば自分も儲かるのだ。

**2PLAY****Level:6**

## **The Rubbish Dump**

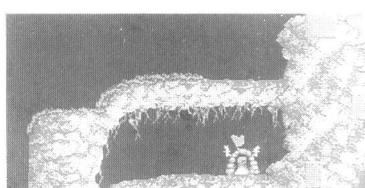
### **ゴミ捨て場**

見た目にも、いかにもゴミ捨て場なステージ。マップで中央の上に扉がひとつ、大きなゴミの山に囲まれて、左右の下には出口がそれぞれひとつずつ。右側が緑の出口だ。

出口まで到達する方法は、お互いに簡単。鉄ブロックになるべく当たらないように、出口まで掘り進むだけ。だが、

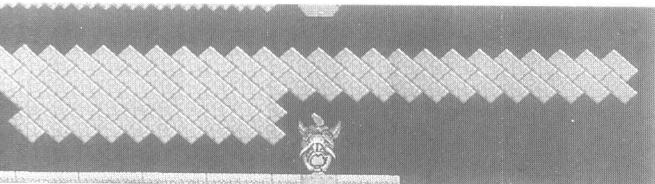
この鉄ブロックが案外くせ者。ブロックに当たって方向が変わってしまうと、場合によっては敵の出口に飛び込んでしまう。

いじわるポイントは、またしても全部。ただし、道作り合戦が白熱し過ぎると、最終的にはレミング全員が奈落の底に落ちることになって



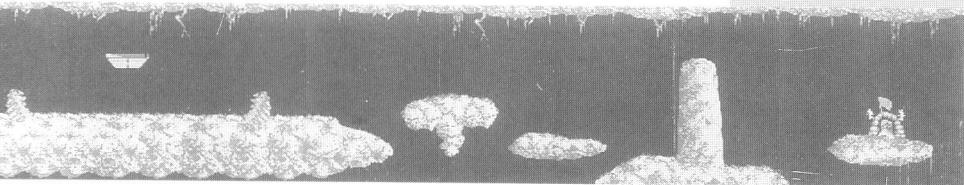
しまうので、ある程度考えて掘っていこう。

テクニックとして有効なのは、ディガーやバッシャー。

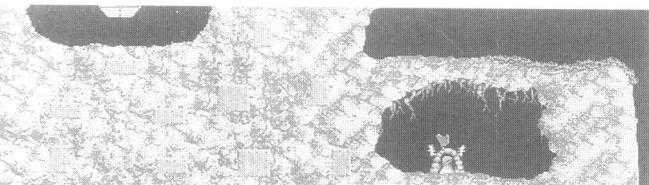


といった感じの強いステージである。要所要所では、ブロックの利用も効果的だぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	5	5	10	30	20	20	20
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	70	none					



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
5	5	15	5	40	10	10	10
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	50	none					



これなら鉄ブロックでUターンしても、敵のふところに飛び込むことはなくなるぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
50	50	50	50	50	50	50	50
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	55	none					

**2PLAY**

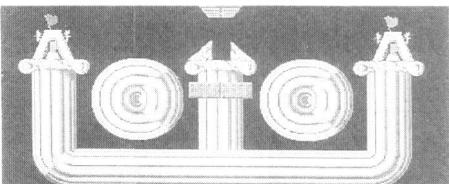
Level:7

**and the winner is.....**

勝者は.....

非常に小さいステージだ。これまで左右に広いステージが多かったので、どこをどう使っていいのか悩んでしまうだろう。扉はマップ中央の上にひとつ。落ちるところは真ん中のくぼんだ三角の岩の中。出口へ行くには最低でもバッシャー1回、ビルダー1回の使用が必要。

最初の岩を突破するのに、バッシャーを使うのだが、そのタイミングを誤ると、敵陣に向かってしまうので大変なことになる。ポイントは、下の柱。ここでの勝負で白黒付きそうだ。



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	10	10	10	50	20	20	20
Lemmings				Rate		Time	
+ 40				70		none	

**2PLAY**

Level:8

**Any chance of a truce?**

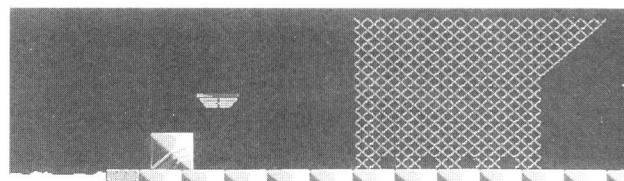
休戦の余地は?

右の扉から出る緑レミングは、左側の出口へ。左から出る青レミングは、右側の出口へ誘導したい。ということは、お互いに敵の出口をまたいで自分の出口へ行く必要がある。

このステージは、扉付近ではなく、互いに近い出口付近でのバトルになりそうだ。扉から出たレミングは、放って

おくと出口の方に行進を始める。中盤でアミを登るが、これを黙って見ていると大変なことになるので、早めに対処

しよう。一番下の足場も掘つて削ることができるので、場合によっては、そこまで掘つてしまうこともある。十分注

**2PLAY**

Level:9

**The Pipe Room...**

配管室

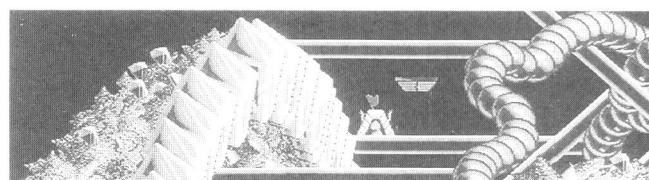
左右に扉と出口が1つずつ配置されている。おおかたの予想通り、扉のすぐ側の出口は、敵の出口である。左右は氷山、そして真ん中はうじゃうじゃとパイプ状のものが迷路のように曲がりくねって敷き詰められている。

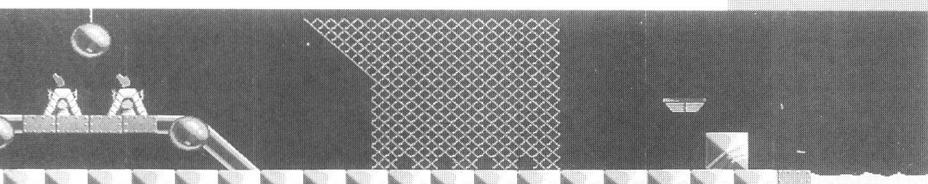
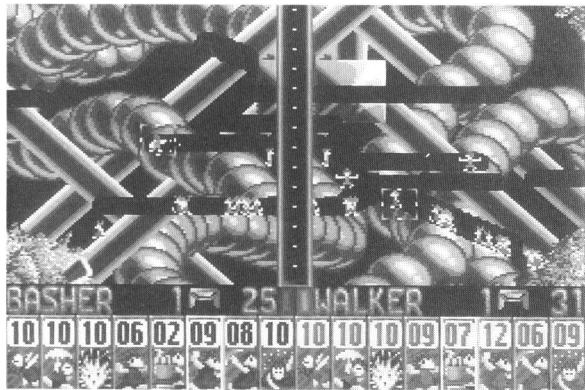
このパイプの敷き詰められた空間を、どう越えていくか

が大事なところ。出口にたどり着くには忍耐と努力が必要だ。

いじわるポイントは、当然

敵出口前。思いっきりイヤな仕掛けを用意してから、自分の出口へ向かおう。



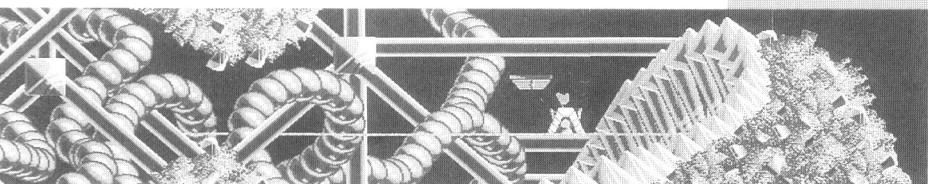


意しよう。対戦において自殺  
程間抜けなものはないからね。

いじわるポイントは言うま  
でもない。敵出口前だ！

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	0	5	10	40	20	20	20

Lemmings	Rate	Time
+ 40	70	none



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	10	20	10	10

Lemmings	Rate	Time
+ 40	55	none

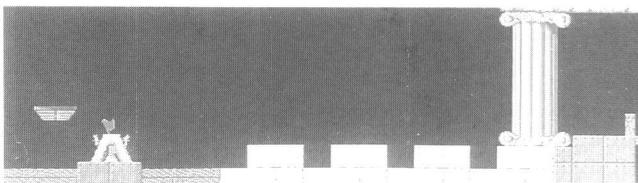
**2PLAY**

Level:10

## The Pope Bridge

縄の橋

このステージはすごい。扉から出たレミングは、数歩歩くと敵の出口に飛び込んでしまうのである。最初にこういう引っ掛けがあるというのもなかなかひきょうだが、この対戦プレイではこれが非常に面白い。いろいろな細工をしてやろうと、あの手この手を考えるが、失敗する度に自分



のレミング達は敵の出口へと消えていく。どちらか多くミスをした方の負けになると考えていいいだろう。

ところが、絶好のいじわるポイントはマップ中央の1本のロープで作られた橋。ここに細工次第で、反撃、対処の

**2PLAY**

Level:11

## Just for fun or to the death?

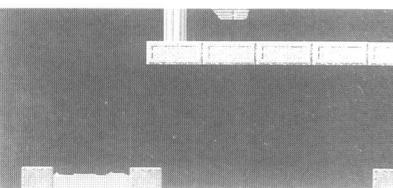
死と隣り合わせのゲーム

勝負を決めるのは、マップ中央の大きな柱。コマンド実行のタイミングが最重要だ。とにかく、柱以外から降りるようなことは考えないほうがいい。扉もルートも敵とはバラバラになるので、余計なミスをしたほうが敗者となる。

とにかく真ん中の柱を掘る。縦に掘るのではない。焦って

進めてもしかたないので、ひとまず横に掘つてみるのがいいだろう。

重要ないじわるポイントは、真ん中の柱ではない。柱の中で妙なことをしてしまうと、自分にも被害が及びかねない。ここは敵の扉付近や、敵の出口の側を固める方が利口だ。ただし、



敵出口付近へレミングを送り込む時におかしなことをしてしまって自滅する可能性もあるので、自分の出口にすべて

**2PLAY**

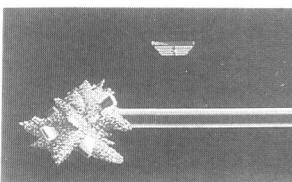
Level:12

## The Crystal Cavern Mark II

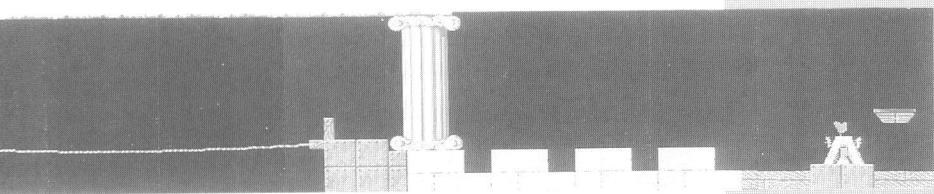
クリスタルの洞窟

このような形のステージでは、非常にいじわるのしがいがある。ただし、コマンド制限が結構きつくなっていて、自分のレミング達の誘導に失敗することもあるので注意。特にバッシャーの実行には注意を払おう。何も考えずに進んでいると、最初のクモの巣すら越えられなくなってしまう

う。レミングを出口に連れて行く行程が、これほど難しいステージは対戦では初めて。まず、基本がしっかりしていないと、いじわるも何もないと、従って、レミングを出口まで連れていくのが難しいと思った場合は、下手なことを考えずに、素直に自分のレミングを全部出口に入れるだ

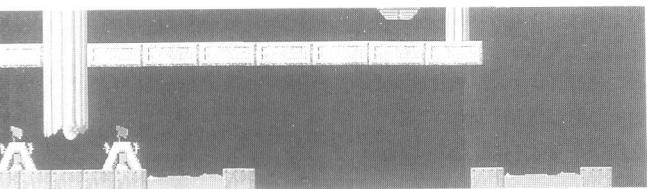


けに留めておいたほうが無難だ。しかし、敵もそんな感じで失敗していれば儲けもの。うまくすれば、敵はなす術な



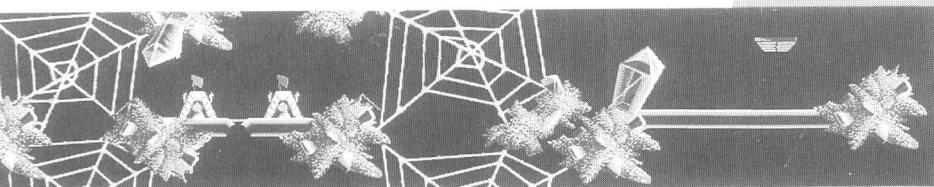
しにくいUターンの型を作ることもできる。ブロッカーガー使えないで壁が作れないとと思うのは間違い。よく考えて。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	0	20	0	50	10	5	10
Lemmings				Rate	Time		
+ 40				20	none		



のレミングを誘導するように道筋を作つて、後は敵の打つてくる妨害策をひたすら阻止しているのがいいだろう。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	5	0	40	10	10	10
Lemmings				Rate	Time		
+ 40				20	none		



しでレミングを引き渡すかもしない。……往生際の悪い敵なら、5匹はボンバーで自殺させるだろう。

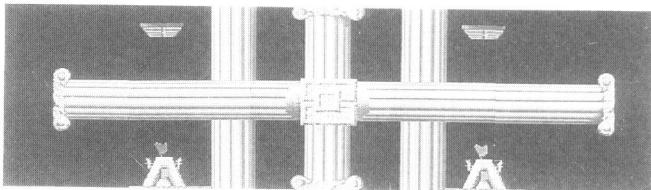
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	0	5	10	20	10	10	10
Lemmings				Rate	Time		
+ 40				60	none		

**2PLAY**  
Level:13

## Cross-over Point クロスオーバー・ポイント

足場はすべて壊れる柱で構成されているステージ。例によって、扉の位置とは反対側にある出口を目指す。ハデな崩し合いか想定される地点は、

縦横の柱の接合点、マップ中央の四角いブロックのあたりだ。コマンド制限はきつくなないので、できるだけうまく自



分の出口に引き込もう。

もし敵に引き込まれたら、出口の薄い床を抜いて抵抗する手もあるぞ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	0	40	40	0	40
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	30	none					

**2PLAY**  
Level:14

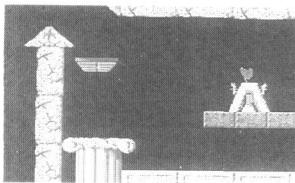
## The Passing Place

### 寄り道

ステージタイトルは「寄り道」だが、寄り道をしてはならない。寄り道とは、どこに寄ることなのか。マップを見てほしい。わかっただらう。扉と出口の位置関係は、例によつて逆転した形。ということは、足場を便利に使おうと、うっかりその足場に寄り道してしまうと、敵の出口にホイ

ホイと入ってしまう結果に終わる。もちろん、うまく避けることができれば、それに越したことはない。確実に避ける自信がなければ、安全に下を通ていこう。

いじわるポイントは、意外にも、中央の細い鉄の壁付近。敵の出口付近という危険度の高い場所より、できるだけ安



全な場所を、反対側には絶対渡らせないくらいの強気でガンガン攻めるほうがいいに決まっているのだ。

**2PLAY**  
Level:16

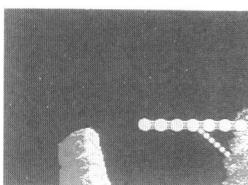
## The Hammock...

### ハンモック

扉との間に鉄ブロックをはさんで、その下に出口というパターンも一般化してきた。目指す出口は、例によつて扉の場所とは対極の位置関係。左右に長いマップだが、クリアするのに左右の端まで使うこともないだらう。扉から出てきたレミングは、目指す出口とは反対の方向に歩きだす

ので注意。そのまま出口を目指しても構わないが、そうすると最後には敵の出口の前を通過することになるので都合はよくない。

鉄ブロックは若干ならボンバーで削れるが、下までは抜けないので掘り抜くことはあきらめよう。クリアルートの要になるのは、鉄ブロックを



過ぎたところにある大きな土の山の部分。うまく削って、できるだけ無駄なく出口のある足場につなげよう。事故防

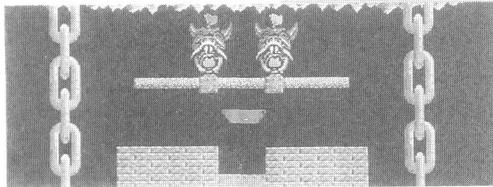
**2PLAY**

Level:15

**Take what you can, when you can****チャンスを逃すな**

このステージは難しい。足場からこぼれ落ちるレミングを惜しんで手を下さなければ、いつまでもクリアできずに、最終的にはすべてのレミングを捨てることになるだろう。

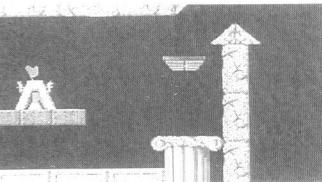
ここではとにかく勝つことだけを意識してプレイすべきである。このステージだけは、大勢の犠牲に目をつぶってブ



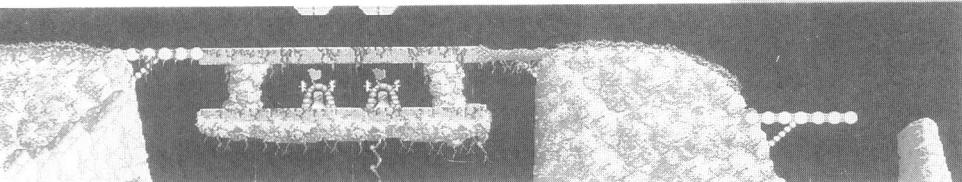
レイしよう。

いじわるポイントは、出口付近の壊れる床。敵には1匹も出口に入れさせるな。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	0	20	10	50	20	20	20
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	70	none					



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
2	1	0	0	50	20	20	20
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	20	none					



止のためのブロッカーも忘れずに。

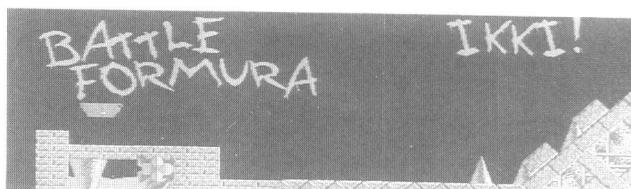
いじわるポイントも同様に、削れる土の山だ。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
0	20	20	20	20	20	20	1
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	55	none					

**2PLAY**  
**Level:17**

## Graffiti グラフィティ

意味不明の英文字列が、ステージのあちこちに見られる。出口は2つだが、マップ右端に左右に配置されているので、出口が扉から距離的に近い青の方が有利に思われる。が、出口前には大きな壁があり、当然それを削って進むのだが、壁の中には鉄ブロックまで混ざっていて、青は出口まで直



線的に進むことができない。  
すなわち、出口までに進む必要距離はどちらも同じなのだ。  
出口前の壁に到達する前に、

小さな谷間を越える作業がひとつ。それを越えるといよいよ問題の壁だ。最初はお互いに協力する形になるが、分か

**2PLAY**  
**Level:18**

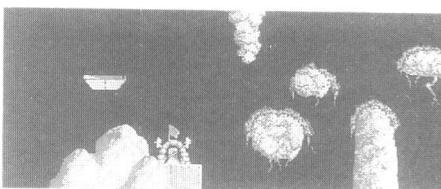
## Islands in the Sky 空中の島

かなり厳しいステージだ。扉を見つけた瞬間に、またいつものパターンだと思ったに違いない。その通りだ。しかし今回は、それにもまして地形がひどい。安易に敵出口を避けようすると、面倒なことになってしまう。コマンドもここに来ていきなり99回の使用が可能なものまである。

さすがにビルダーの99回というのは、ありがたく納得できる。ところがボンバーの99回、フローターの99回な

は意味不明である。あまり気にしないように。

このステージにおいては、いじわるも何もない。ステー



ジ自体が十分にいじわるだから、ミスを抑えてクリアすることを念頭においてプレイしよう。ミスで負けるのも情けないぞ。

**2PLAY**  
**Level:19**

## May the craftiest player win する賢いプレイヤーが勝つ

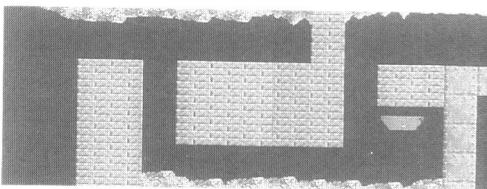
簡単にパスしようとすればするほどダメな結果になる。出口を囲っている鉄ブロックは、何かしらの方法で越えるしかない。削るという考えは起こさないほうがいいだろう。

まず鉄ブロックを越えるのが課題。ビルダーの回数は多いものの、無駄遣いは禁物。上の足場に上がるには、どう

しても縦に続く空間を越える必要があるので、先行でクライマーを使って、何

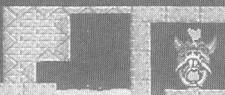
の役にも立たないのだ。

このステージをいかにして勝つか。クリアすることを考えなければ答えは簡単。クラ



イマー10匹で勝負すればいいのだ。まずは先行グループでルートを確保。残りを全部クライマーして、後は自動的に

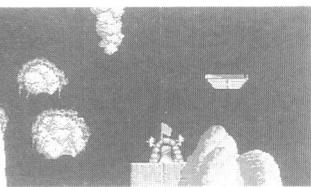
# HEBEREKE



れ目からが勝負。敵のルートをとことん塞いでいこう。余裕があれば、自分の出口に引き込むルートも作りたい。

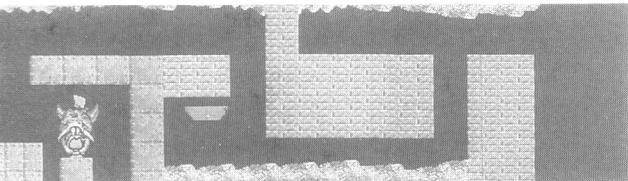
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
20	20	20	20	20	20	20	0

Lemmings	Rate	Time
+ 40	18	none



Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	99	99	10	99	5	5	99

Lemmings	Rate	Time
+ 40	10	none



出口へ。勝利を確定させるなら、1匹を敵の扉の近くでディガー。敵は続々と闇に飛び込み、勝利は決定される。

Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
10	10	10	10	50	20	20	20

Lemmings	Rate	Time
+ 40	70	none

**2PLAY**  
Level:20

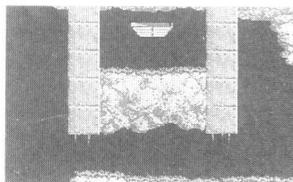
**We're in this one together**

## 運命共同体

扉の左右には鉄壁がある。2種類のレミングは同じ扉から出てくる。出口はマップ右端に並んでいて、そこまでの道のりはまったく一緒。

これが2プレイヤー対戦最後のステージである。扉の下を掘ったあと、レミング達は4つに分かれた小島を渡って出口へと向かう。どこまで協

力して進んで、どこからつぶし合いを始めるか。それを協定にするか、駆け引きにするかはプレイヤー次第。出口付近まで足並みをそろえて歩くことにすれば、決着は4つめの小島でつけることになる。最後の縦に登る空間でのビルダー合戦は、かなり壮絶な戦いになるだろう。



どこで勝負をかけてもいいということになれば、両者1匹たりとも助けることができずにつわる可能性が高い。両

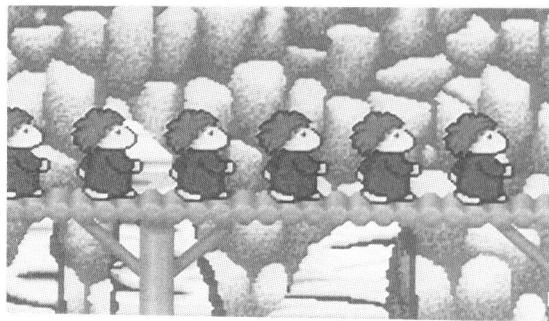
**EPI-  
LOGUE**

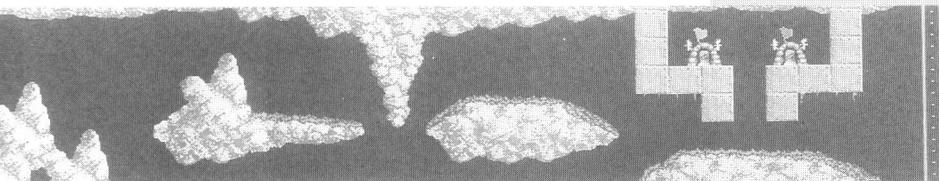
## 全145ステージ、歩き続けた

以上、すべてのステージのマップとデータを紹介してきた。マップも必要以外の部分まで完全に掲載し、クリアへの道を考える上で必要になるデータをすべて取り扱った。これはゲーム画面を見ずに、この本だけで解法を探すことができるよう配慮した結果だが、

みなさんのお役に立つだろうか。

さて、基本解説、ステジガイド共に、その中で特に多く語っていることだが、このゲームには「遊び」の部分が非常に多い。この「遊び」の中に、制作者のセンスやゲームへの気配りが伺われるが、プレイの間にはなかなか気が付かないのではないだろうか。たくさんのレミングを救出し、すべてのステージを制覇、制作者の挑戦に見事勝利した今、これから本当の『レミングス』の楽しさに触れて





者の救出数が共にゼロの場合  
はゲームセットになることを  
忘れずに。1匹でも助かって  
いれば、また最初に戻る。

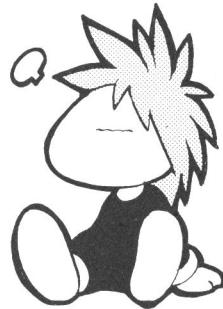
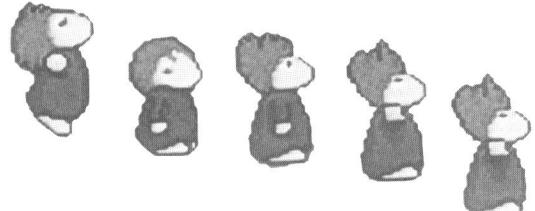
Cl	Fl	Bo	Bl	Bu	Ba	Mi	Di
5	5	5	5	40	10	10	20
Lemmings	Rate	Time					
+ 40	50	none					

## プレイヤーとレミング達に拍手。

みてはどうだろう。

そこでもう一度、ステージガイドを開いて欲しい。  
攻略に気を取られている間には有効なヒントとならなかった文章も、すべてがもうひとつ、またはそれ以上のクリア方法を発見するためのきっかけになるものである。また、そうなるように意図して書いている。もう一度、今までとは違ったいろいろな遊び方でプレイしてみよう。この『レミングス』の奥の深さと、高い自由度から生まれた多くの楽しさを十分に味わおう。

この『レミングス』を通して、いろいろなことを感じたプレイヤーも多いのではないだろうか。歩き続けるレミング達は何も思いはないが、そんなレミングに不思議と愛着がわいいただろう。ここまでプレイしてきたプレイヤーのみなさん、そして、何も考えていないにもかかわらず、プレイヤーに楽しみを与えてくれたレミング達。お疲れさまでした。



---

## レミングス アドバンスドマニュアル

---

編著者	株式会社ヘッドルーム
企画・構成	戸田秀実
デザイン・レイアウト	パーカー小松／佐野哲次
マップ制作	戸田秀実
表紙・本文イラスト	杉森建
発行者	塚田友宏
発行所	株式会社大陸書房 東京都文京区本郷2-6-4(〒113) Tel:03(3814)7441 Fax:03(3814)5890 営業 Tel:03(3811)4313 Fax:03(3814)7760 編集 郵便振替 東京 1-56612
印刷所	株式会社七光社

---

### LEMMINGS

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED  
©1991 PSYGNOSIS LIMITED. All rights reserved.  
"PSYGNOSIS" and "LEMMINGS" are trademarks of  
PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.  
©1991 SUNSOFT

乱丁・落丁のものは、小社へ直接お送りください。  
郵送料小社負担にて新本とお取り替えいたします。  
定価はカバーに表示しております。

ISBN4-8033-3876-0

L E M M I N G S

# レミングス

アドバンスドマニュアル

定価880円（本体854円）

1992年5月1日初版発行

編著者 ヘッドルーム

発行者 株式会社大陸書房

ISBN4-8033-3876-0 C2055 P880E

定価880円(本体854円)

# LEARNING STYLES