

LEMMINGS

(Psygnosis, 1991)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Actions-types	5
Rythme d'apparition des lemmings	7
Suicide collectif	7
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface de MAME	7
Visée	7
Mini-carte et scrolling	8
Choix d'une action	8
Rythme d'apparition des lemmings	8
Suicide collectif	9
Pause	9



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux PC qui ne connaissent pas encore le jeu **Lemmings**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Conditions d'utilisation

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



Historique

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

21/01/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Lemmings est un jeu de stratégie et de logique mettant en scène des lemmings, de petites créatures que le joueur doit guider vers une sortie en limitant les pertes, les lemmings ayant une fâcheuse tendance à foncer aveuglément vers toutes sortes de dangers mortels (trous sans fond, falaises, flammes, etc.).

Pour cela, le joueur peut sélectionner chaque lemming du groupe et lui affecter une action-type parmi plusieurs disponibles (voir plus loin).

Architecture

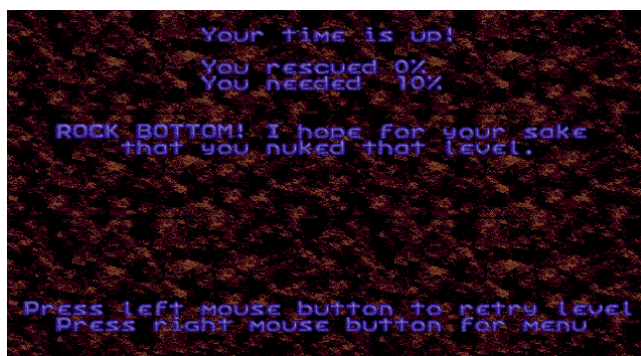
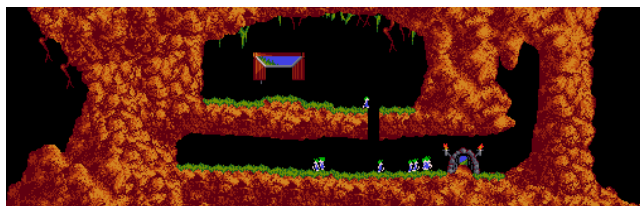
Une partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux. Les niveaux s'enchaînent selon une difficulté croissante. Un degré de difficulté donné regroupe 30 niveaux. Les 4 degrés de difficulté du jeu sont repérés par les termes "fun", "tricky", "taxing" et "mayhem".

Le joueur ne dispose que d'une seule "vie" pour accomplir sa mission mais à chaque niveau réussi, il est récompensé par un mot de passe permettant de reprendre la partie à partir de ce point.

Vie, énergie et temps

Un certain délai est accordé au joueur pour sauver une quantité minimale de lemmings dans chaque niveau du jeu. Le compte à rebours est visible près du coin inférieur droit de l'écran.

Si le compte à rebours tombe à zéro, la partie est finie (mais le joueur peut refaire une tentative dans le même niveau).





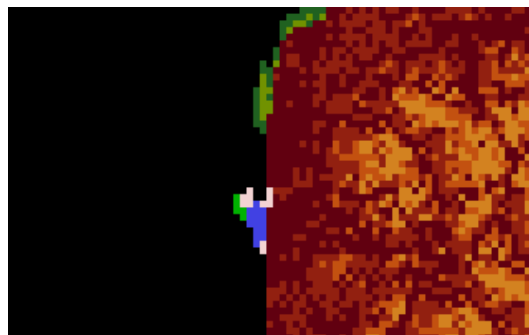
Actions-types

Sans intervention du joueur, un lemming est par défaut un « walker » (marcheur) qui se déplace de la gauche vers la droite. Il fera demi-tour face à un obstacle infranchissable mais ne s'arrêtera pas de lui-même en s'approchant d'un danger (trou sans fond, chute depuis une grande hauteur, mécanisme mortel, etc.).

Au bas de l'écran sont symbolisées toutes les actions possibles à affecter à un lemming. Au-dessus de chacune d'elles, un nombre indique combien de lemmings peuvent encore prétendre à cette action. Le nombre de fonctions disponibles varie d'un niveau à un autre et toutes ne sont pas systématiquement proposées.

« climber » (grimpeur)

Grâce à cette action, un lemming peut escalader chaque paroi verticale qu'il rencontre. Arrivé à son sommet, il se remet automatiquement à marcher. La fonction "climber" reste active tant qu'une autre n'a pas été affectée au même lemming (hormis en cas de transformation en "athlete", voir plus loin).



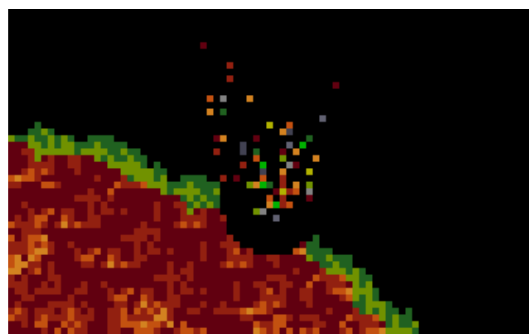
« floater » (parachutiste)

Grâce à cette action, un lemming peut tomber sans dommage depuis n'importe quelle hauteur en ralentissant sa chute à l'aide d'un parasol. La fonction "floater" reste active tant qu'une autre n'a pas été affectée au même lemming (hormis en cas de transformation en "athlete", voir plus loin).



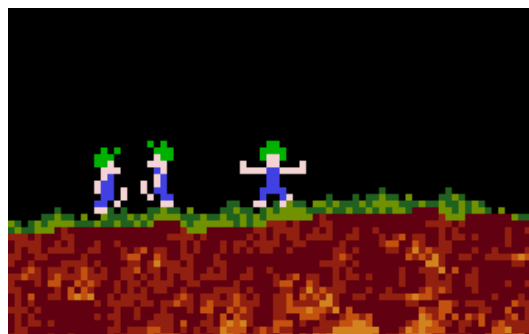
« bomber » (kamikaze)

Grâce à cette action, un lemming explose en entamant près de lui la partie destructible du décor, mais sans affecter les autres lemmings. Une fois la fonction activée, un compte à rebours apparaît au-dessus de la tête du lemming.



« blocker » (bloqueur)

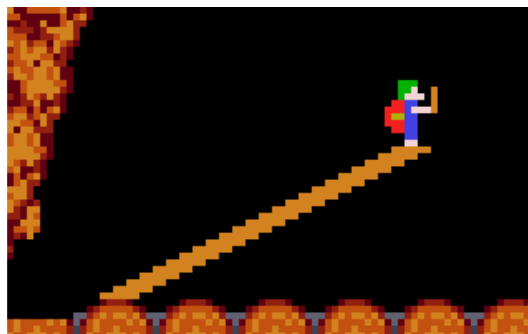
Grâce à cette action, un lemming s'immobilise et empêche tout autre lemming de le dépasser (tout autre lemming qui le touche fait automatiquement demi-tour). A priori, la fonction "blocker" est permanente, à moins de transformer le lemming en "bomber" ou de creuser le sol sous ses pieds (il redevient alors un "walker").





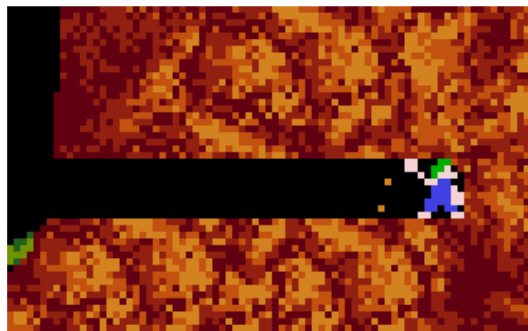
« builder » (constructeur)

Grâce cette action, un lemming construit une rampe inclinée en briques, orientée du côté où il se dirigeait. Le lemming pose 12 briques (la pose des 3 dernières est plus sonore pour prévenir le joueur), à moins d'être arrêté par un obstacle infranchissable. S'il rencontre un "blocker" au cours de la construction, il se retourne et poursuit la rampe dans la direction opposée.



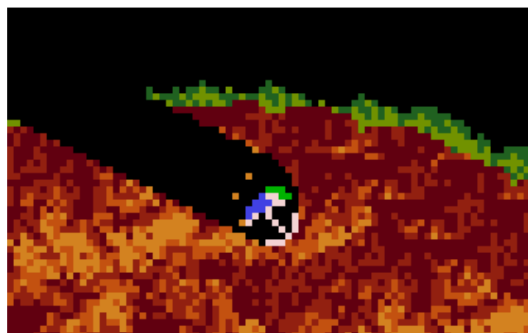
« basher » (pelleteur)

grâce à cette action, un lemming creuse une galerie horizontale dans une paroi meuble. La fonction "basher" est disponible seulement à proximité d'une paroi et reste active tant qu'une autre n'a pas été affectée au même lemming, tant que le tunnel ne débouche pas ou tant qu'il ne rencontre pas une matière impossible à creuser. Le lemming redevient alors un "walker".



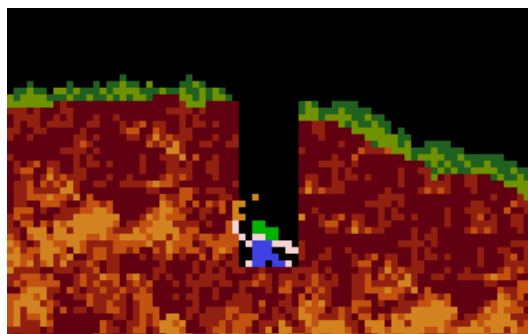
« miner » (mineur)

Grâce à cette action, un lemming creuse une galerie à 45° dans un sol meuble. La fonction "miner" reste active tant qu'une autre n'a pas été affectée au même lemming, tant que la galerie ne débouche pas ou tant qu'il ne rencontre pas une matière impossible à creuser. Le lemming redevient alors un "walker".



« digger » (foreur)

Grâce à cette action, un lemming se met à creuser une galerie verticale dans un sol meuble. La fonction "digger" reste active tant qu'une autre n'a pas été affectée au même lemming, tant que la galerie ne débouche pas ou tant qu'il ne rencontre pas un sol impossible à creuser. Le lemming redevient alors un "walker" et reprend la direction qu'il avait avant de creuser.



« athlete » (athlète)

L'action "athlete" est la combinaison des actions "climber" (grimpeur) et "floater" (parachutiste). Si on affecte ces 2 actions successivement à un même lemming, il devient capable de franchir la plupart des obstacles et de chuter sans dommage quelle que soit sa hauteur. La fonction "athlete" reste active tant qu'une autre n'a pas été affectée au même lemming.





Rythme d'apparition des lemmings

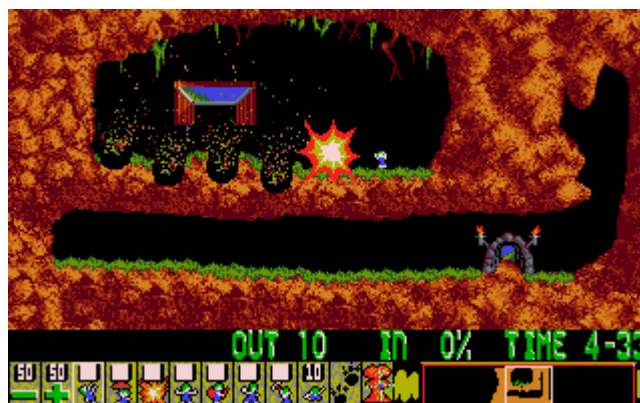
Au début d'un niveau, les lemmings apparaissent à intervalles réguliers par la trappe de départ.

Le rythme initial d'apparition des lemmings (de 1 à 99) peut être modifié selon les besoins (peu de temps pour finir le niveau, nécessité d'espacer les lemmings, etc.). Dans tous les cas, ce rythme ne peut jamais être diminué au-dessous de sa valeur initiale.



Suicide collectif

Tous les lemmings à l'écran se transforment en "bombers". Le joueur peut se servir de cette action pour abandonner un niveau mal engagé ou pour en abrégier la fin si le nombre minimum de lemmings à sauver est déjà atteint.

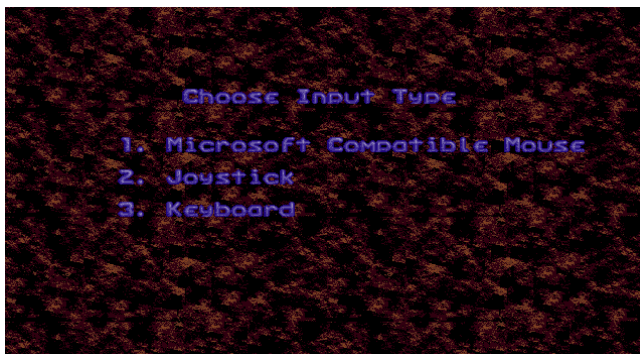


3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Lemmings**, le joueur peut choisir son interface.

Dans la suite du guide, je considérerai que le joueur a choisi la souris comme interface de commande.



Visée

Lorsque le joueur déplace son viseur sur un lemming (à la souris), l'action en cours de ce lemming est rappelée à l'écran (walker, climber, etc.).





Mini-carte et scrolling

La plupart des niveaux proposent un décor s'étendant sur plus d'une largeur d'écran. Pour faire défiler le décor par scrolling, déplacer le viseur vers le bord gauche ou droit de l'écran. La partie visible du décor est figurée par un cadre blanc dans la mini-carte située dans le coin inférieur droit de l'écran.

Il est possible de cliquer directement sur la mini-carte pour modifier le cadrage plus rapidement.



Choix d'une action

Pour affecter une action à un lemming, le joueur doit sélectionner une action au bas de l'écran à l'aide du clic-gauche (un cadre blanc entoure l'action sélectionnée en cours) puis viser un lemming et cliquer de nouveau du bouton gauche.

Une autre méthode plus rapide consiste à utiliser des raccourcis-clavier avant de viser un lemming et de confirmer à la souris :

- F3** action « climber »
- F4** action « floater »
- F5** action « blocker »
- F6** action « bomber »
- F7** action « builder »
- F8** action « basher »
- F9** action « miner »
- F10** action « digger »



Rythme d'apparition des lemmings

Pour modifier le rythme d'apparition des lemmings, cliquer du bouton gauche sur les signes «+» ou «-» dans le coin inférieur gauche de l'écran.

On obtient la même chose en pressant **F1** ou **F2**.





Suicide collectif

Pour sacrifier tous les lemmings à l'écran, cliquer sur le symbole représentant un champignon atomique rouge ou presser longuement **F12**.



Pause

Pour mettre le jeu en pause ou le reprendre, cliquer sur le symbole représentant des pas ou en pressant **F11**.

Pendant une pause, il est possible de se servir du scrolling latéral ou de la mini-carte pour explorer le niveau en cours.

