

PENGO **(Sega, 1982)**

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	5
Blocs de glace	5
Ennemis	5
Attaque	6
Diamants	6
Bonus de fin de niveau	6
Archivage du score	7
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface de MAME	7
Déplacements	7
Action sur les blocs de glace	8
Attaque	8



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Pengo**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Pengo (set 1 rev c)**.

Conditions d'utilisation

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



PENGO
Sega (1982)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 04/01/15
<http://asthalis.free.fr>

Historique

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

04/01/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Pengo est un jeu de type labyrinthe jouable à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un pingouin dans un dédale de blocs de glace et sa mission est d'éliminer tous ses ennemis (les snow-bees) dans chaque tableau.

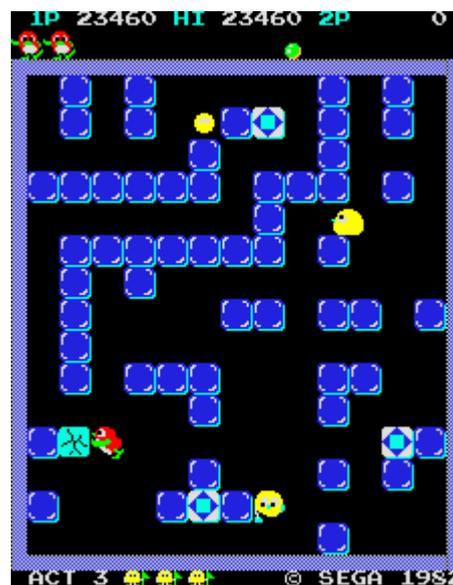
Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux.

L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau. Le numéro du tableau en cours est rappelé en bas de l'écran.

Chaque tableau commence par la création des couloirs à l'intérieur du labyrinthe.

Un tableau se termine quand le joueur a éliminé tous ses ennemis.





Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué sous son score.

Le joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle).

A chaque vie perdue, le jeu reprend dans le tableau en cours, sans changement de disposition des blocs de glace.

Le temps pour terminer un tableau n'est a priori pas limité mais les ennemis rescapés s'enfuient après un certain délai (voir plus loin).

Blocs de glace

Chaque joueur peut pousser un par un les blocs de glace (notamment pour éliminer ses ennemis en les écrasant) ou les détruire (par exemple pour créer un nouveau passage).

Certains blocs de glace abritent des ennemis qui "éclosent" quelques secondes après le début d'un tableau ou plus tard, quand d'autres ennemis ont déjà été éliminés.

Ennemis

Le nombre total d'ennemis d'un même tableau est rappelé en haut de l'écran par autant de symboles ronds alignés. A mesure qu'un joueur les élimine, le nombre de symboles est mis à jour.

Si un joueur tarde trop à éliminer les ennemis, certains finissent par prendre la fuite en rejoignant l'un des coins du labyrinthe.





Attaque

Le joueur peut écraser ses ennemis à l'aide de blocs de glace mais il peut aussi les "étourdir" quelques secondes, ce qui les rend vulnérables. Pour ça, il doit "pousser" contre l'une des 4 bordures extérieure du labyrinthe. Tout ennemi en contact avec cette bordure s'immobilise quelques secondes et le joueur peut aller droit sur lui pour l'éliminer. cette possibilité ne dure que quelques secondes.



Diamants

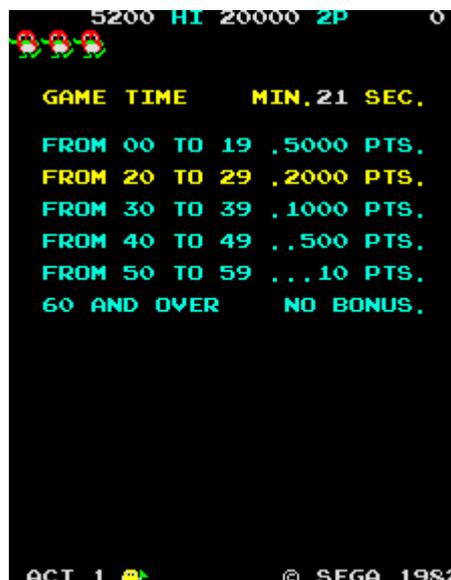
Dans chaque tableau, 3 blocs de glace (indestructibles) contiennent des diamants. Si le joueur parvient à placer ces 3 blocs côte à côte en obtenant un alignement vertical ou horizontal, il gagne 10000 ou 5000 points, selon le temps déjà écoulé.

Les ennemis sont "étourdis" et vulnérables quelques secondes après la réalisation de l'alignement.



Bonus de fin de tableau

Quand tous les ennemis d'un tableau sont éliminés, le joueur récolte un bonus dépendant du temps qu'il lui a fallu pour le faire. Si le joueur a mis trop longtemps, il est privé de bonus.





Archivage du score

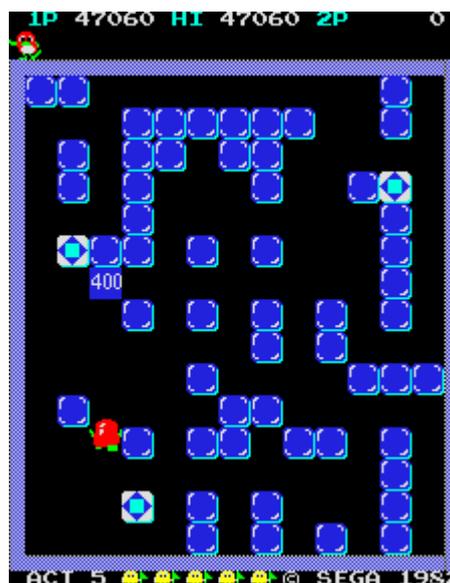
Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 5 premiers, il est retenu dans le tableaux des scores et peut entrer son nom en fin de partie.



3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Pengo**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut, les touches fléchées au clavier) et d'un bouton "action" (bouton 1, **Ctrl** par défaut).





Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage. Il ne peut se déplacer que dans les couloirs du labyrinthe.

Action sur les blocs de glace

Le joueur utilise le bouton "action" en combinaison avec l'une des 4 directions pour pousser ou détruire un bloc.

Si un espace existe derrière le bloc visé, le bloc glisse dans la direction du déplacement du joueur jusqu'à rencontrer un obstacle (autre bloc ou bord de l'écran). Il peut écraser plusieurs ennemis à la fois pendant son déplacement.

Si le bloc est contre une paroi du labyrinthe ou un autre bloc, il est détruit, sauf dans le cas particulier des blocs contenant un diamant.

Attaque

Pour étourdir les ennemis se trouvant le long d'une bordure du labyrinthe, le joueur peut "pousser" contre la bordure en combinant le bouton "action" et la direction correspondante.

