



LEMMINGS

Psygnosis (1991)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Actions-types.....	4
climber (grimpeur).....	4
floater (parachutiste).....	4
bomber (kamikaze).....	4
blocker (bloqueur).....	4
builder (constructeur).....	4
basher (pelleteur).....	5
miner (mineur).....	5
digger (foreur).....	5
athlete (athlète).....	5
Rythme d'apparition des lemmings.....	5
Suicide collectif.....	6
Archivage du score.....	6
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	7
Interface de commande.....	7
Visée.....	7
Mini-carte et scrolling.....	7
Rythme d'apparition des lemmings.....	7
Choix d'une action.....	8
Pause.....	8
Suicide collectif.....	8



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document 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 pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX PC / LEMMINGS / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

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



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 d'un point de départ 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

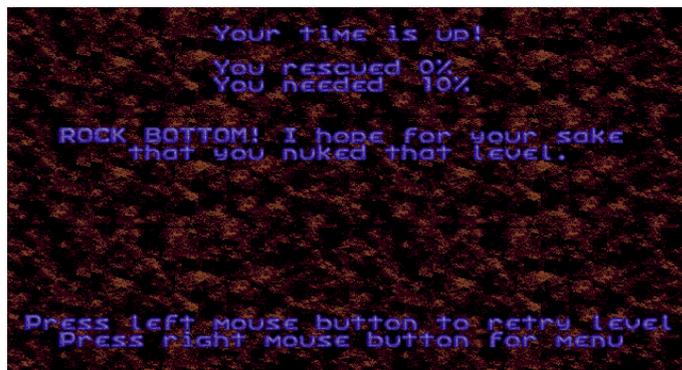
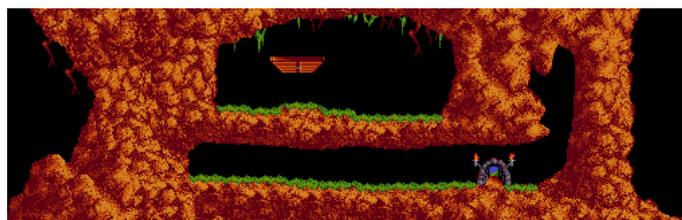
Une partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux s'enchaînant selon une difficulté croissante. Un degré de difficulté donné regroupe 30 niveaux. Les 4 degrés de difficulté du jeu sont repérés par les termes « fun », « tricky », « taxing » et « mayhem ».

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).





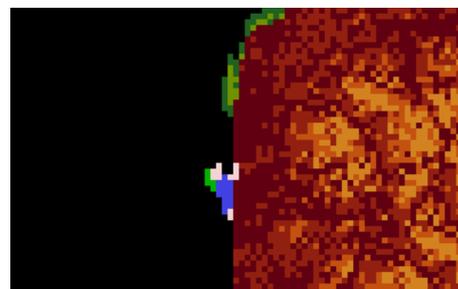
Actions-types

Par défaut, un lemming est un « walker » (marcheur) qui se déplace de la gauche vers la droite. Il fait demi-tour face à un obstacle infranchissable mais ne s'arrête 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 « athlète », voir plus loin).



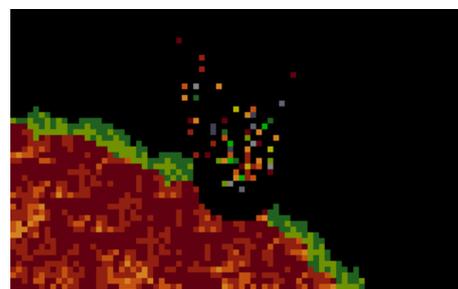
floater (parachutiste)

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 « athlète », 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 et se déclenche 5 secondes avant l'explosion.



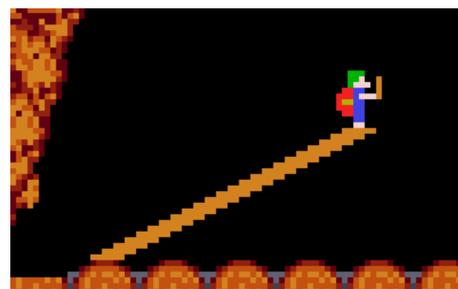
blocker (bloqueur)

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). 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)

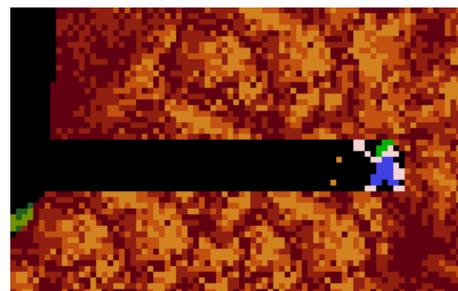
Grâce cette action, un lemming construit une rampe inclinée en briques, orientée du côté où il se dirige. Le lemming pose 12 briques (la pose des 3 dernières est plus sonore pour prévenir le joueur), à moins d'être arrêté par un obstacle infranchissable. S'il rencontre un « blocker » au cours de la construction,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





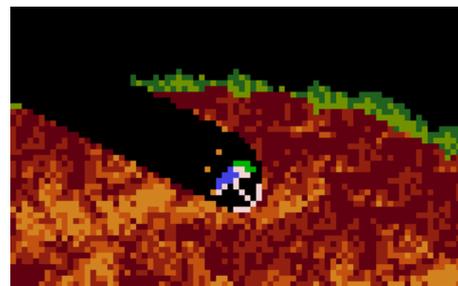
basher (pelleteur)

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 ».



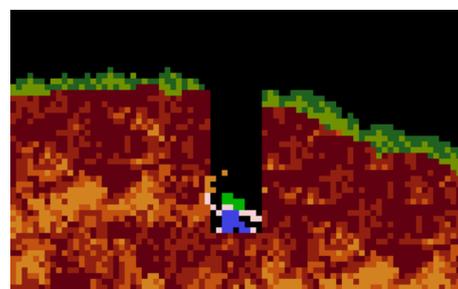
miner (mineur)

Grâce à cette action, un lemming creuse une galerie à 45° vers le bas 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.



Fréquence d'apparition des lemmings

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

Le fréquence initiale d'apparition des lemmings (de 1 à 99) peut être modifiée selon les besoins (peu de temps pour finir le niveau, nécessité d'espacer les lemmings, etc.). Cette fréquence ne peut jamais être inférieure à sa valeur initiale.





Suicide collectif

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



Archivage du score

Le jeu n'utilise pas de système de score mais fournit un code secret à la fin de chaque niveau terminé.

Ce code permet d'accéder directement au niveau suivant depuis le menu général sans avoir à reprendre le jeu de zéro.



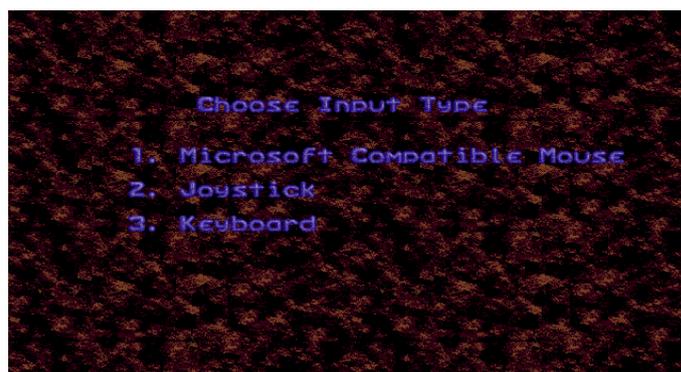


3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de commande

Dans Lemmings, le joueur peut choisir son interface de commande.

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 près du coin inférieur gauche de 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 dans le coin inférieur droit de l'écran pour modifier le cadrage plus rapidement.



Fréquence d'apparition des lemmings

Pour modifier la fréquence 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 les touches F1 et F2.





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 »



Pause

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

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



Suicide collectif

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

