



LEMMINGS

MIKE DAILLY Y DAVID JONES · REINO UNIDO 1991

En 1959, Disney ganó un Oscar por *White Wilderness*, un documental que retrata la fauna de los lugares más inhóspitos de Canadá. Una de las escenas más recordadas de la película muestra cómo un grupo de leminos se precipitan al mar. La secuencia generó falsos mitos sobre el comportamiento de este animal, pero también sirvió de inspiración para uno de los videojuegos más populares de la historia: Lemmings, un juego de estrategia en el que unos diminutos personajes trabajan en equipo para avanzar en terrenos llenos de obstáculos, precipicios y mares de lava.

Los leminos viven en zonas árticas y se mueven en grandes manadas. Cuando se reproducen pueden llegar a multiplicar su población por 10 y son considerados una

plaga allí donde aparecen

La historia de este videojuego empieza en Escocia, donde cuatro amigos aficionados a la programación informática se retan mutuamente para crear un personaje de tan solo 8×10 píxeles. En menos de una hora, Mike Dailly creó un monigote de pelo verdoso con una especie de túnica azul: el primer *lemming*. El grupo empezó a jugar con aquella idea, replicando el personaje infinidad de veces y creando un entorno lleno de obstáculos.

El reto acabó transformado en un videojuego tan épico como sencillo: los *lemmings* deben superar todas las trampas y peligros para llegar a la pantalla final con el mayor número posible de personajes. Para lograrlo, el jugador cuenta con ocho habilidades para hacer avanzar a los muñecos, como trepar, excavar, caer en paracaídas o, en el peor de los casos, inmolarse para tener una nueva oportunidad cuando la partida se vuelve imposible.

Para añadir emoción y dramatismo, la primera versión del juego incluía la música de series como 'Misión Imposible' o 'El Equipo A'

Durante la campaña de lanzamiento, los creadores advirtieron sobre los peligros de engancharse al juego... y con razón. En 28 años, las diferentes versiones de Lemmings han vendido más de 15 millones de copias en todo el mundo. Hoy, en la era de los videojuegos ultrarealistas, los roedores pixelados siguen abriéndose paso.