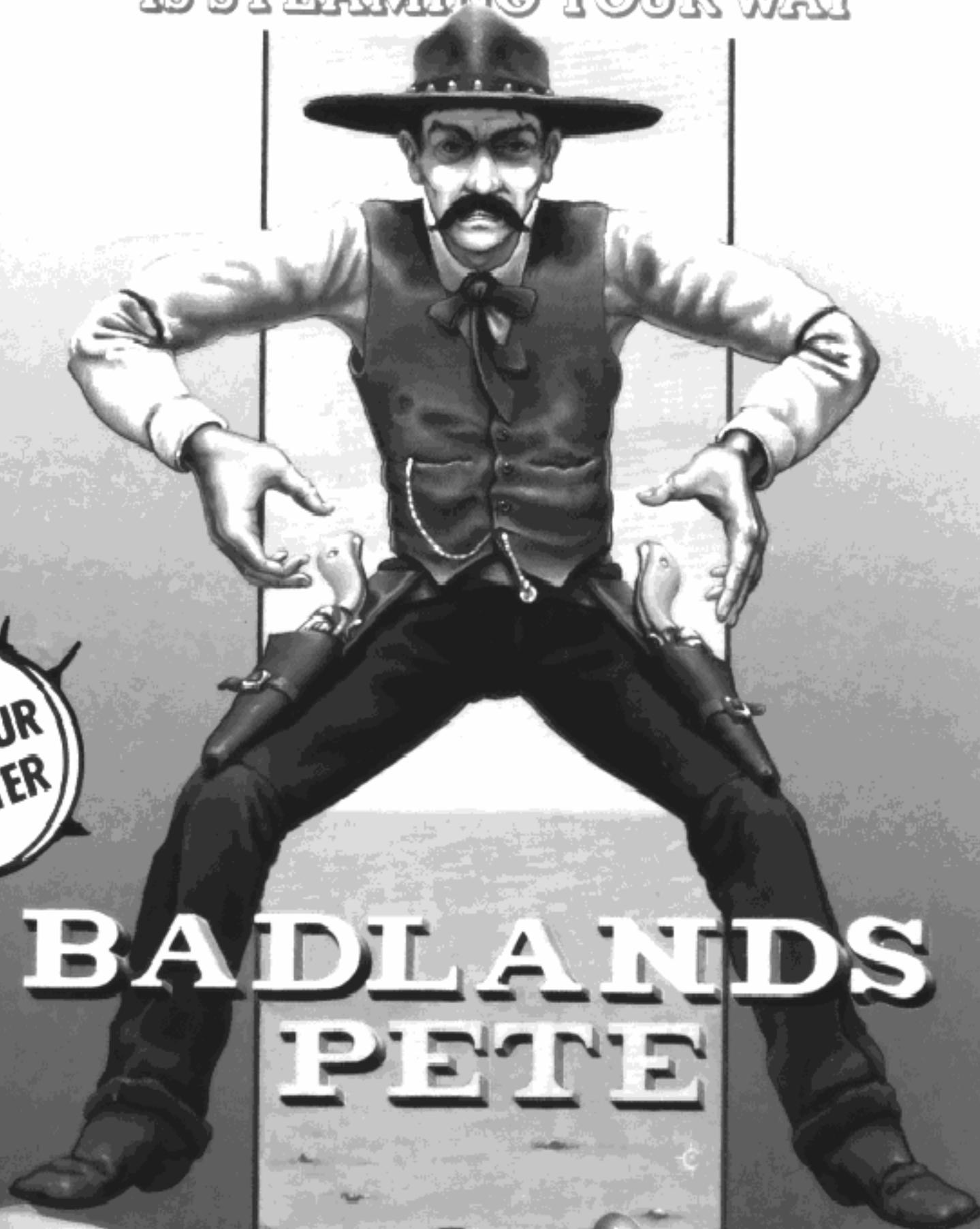


GET THE HELL 'OUTA' TOWN

THE MEAN, LEAN, 6 GUN MACHINE
IS STEAMING YOUR WAY



FREE
COLOUR
POSTER

BADLANDS PETE

ARC

REACH OUT FOR THE POWER

GENERIQUE

Conception du jeu Steven "Grizzly" Cain Conception du programme John "Dry Gulch" Gibson
Conception des graphismes Martin "Kid" Calvert Musique Steven "Grizzly" Cain
Documentation Steven "Grizzly" Cain, Scott "Peyote" Johnson et Robert "Bobcat" Katz
Edité sur un Atari Portfolio

COPYRIGHT

(c) 1990 ARC Software Tous droits réservés.

Tout le logiciel, la documentation et les graphismes ARC sont protégés par des droits d'auteur
Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous toute forme ou par tout
moyen Ce logiciel est vendu à la condition qu'il ne soit pas loué sans la permission écrite
expresse de l'éditeur Aucune partie de ce livre ou de la documentation jointe ne peut être
reproduite par un moyen quelconque sans le consentement préalable par écrit du détenteur des
droits d'auteur Si ce programme est défectueux et ne se charge pas, veuillez le retourner à
l'endroit où vous l'avez acheté

Atari et le logotype Atari sont des marques déposées et ARC, ST, STE, MEGA et Badlands Pete
sont des marques déposées de la Atari Corporation CBM et Amiga sont des marques déposées
de Commodore Amiga, Inc. IBM et PS/2 sont des marques déposées d'International Business
Machines, Inc

Publié par ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ

BADLANDS PETE

INSTRUCTIONS POUR LES ORDINATEURS ATARI ST/STE ET CBM AMIGA

INTRODUCTION

Le Gouverneur fronçait les sourcils d'un air inquiet en relisant la lettre griffonnée à la hâte sur du
papier à lettres, qui était arrivée autour d'une grosse pierre. Ses filles bien-aimées avaient été
enlevées par les habitants pas très appétissants des Territoires des Badlands.

S'il voulait les revoir, il faudrait payer une rançon mais le Gouverneur avait d'autres idées
Pete Coyote, connu dans le Far West sous le nom de Badlands Pete entra dans le bureau du
Gouverneur d'un air dédaigneux. Son style pistolet dans chaque main tir rapide et son regard
d'acier sont reconnus et redoutés par les desperados partout. "J'ai un nouveau travail pour
vous, Pete. Il est temps que nous montrions à ces gens des Badlands que nous ne plaisantons
pas" Pete regarda le Gouverneur froidement de dessous le bord de son chapeau et demanda
"D'accord, mais qu'est-ce que j'y gagne ?"

"Eh bien, Pete, je paierai la totalité de la prime pour quiconque vous barre le passage, mais, en
revanche, les gens de la ville pourraient offrir une prime pour votre tête" Pete regarda le
Gouverneur bien en face. "Ca ne va pas, Gouverneur, le jeu n'en vaut pas la chandelle que
pensez-vous de cinq mille dollars pour chacune de vos filles que je vous renvoie vivante ?"

"Ayez un peu de coeur, Pete, que pensez-vous de deux mille cinq cents dollars ? Vous savez
combien de filles j'ai élevées !" Pete sourit cyniquement "En or, Gouverneur, je le veux en or"
Sur ce, Pete fit demi-tour et sortit du bureau Le Gouverneur se leva de son bureau et alla
jusqu'à la fenêtre. Tout en regardant vers les Badlands, il se demanda si les gens là-bas se
rendaient compte de ce qui allait leur arriver

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Mettez la disquette programme Badlands Pete dans le lecteur A et allumez. L'écran de titres sera affiché. Appuyez sur le bouton de tir du manche à balai pour commencer le jeu.

INTRODUCTION DU STRIP-A-MATION

Le système de graphismes STRIP-A-MATION a été mis au point pour ajouter du réalisme et de la profondeur à Badlands Pete. Avec STRIP-A-MATION, les personnages peuvent passer par les portes, devant et derrière les objets, monter et descendre les échelles et les escaliers et emprunter des chemins cachés. Une fois que vous savez comment utiliser les commandes du manche à balai de Badlands Pete ainsi que les graphismes STRIP-A-MATION, vous pourrez parcourir les Badlands, où vous voulez et quand vous le voulez.

COMMANDES DU JEU

Commandes du manche à balai

Lorsque vous déplacez le manche à balai vers la gauche et vers la droite, Pete se déplace dans cette direction si son chemin n'est pas caché par un objet ou un bâtiment. Lorsque vous poussez le manche à balai vers le haut, Pete vous tourne le dos et commence à marcher dans cette direction jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle. Lorsque vous déplacez le manche à balai vers le bas, Pete se retourne et commence à marcher vers vous jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle. Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir ou lorsque vous frappez la barre d'espacement, Pete sort ses pistolets de leurs étuis et commence à tirer. Pete continuera de tirer jusqu'à épuisement de ses cartouches. Lorsque ses pistolets sont dégainés, un déplacement du manche à balai braquera les pistolets de Pete. Lorsque les pistolets de Pete sont dégainés, il ne peut que viser ou tirer. Plus il faut de temps à Pete pour viser entre les coups, plus il sera précis. Les balles de Pete ne vont pas seulement tout droit. Elles montent, elles descendent, et elles entrent et sortent de l'écran aussi. Quelquefois, Pete devra changer de position pour atteindre sa cible. Lorsque vous frappez la barre d'espacement, Pete remet ses pistolets dans leurs étuis. Notez que Pete ne peut pas continuer avant que ses pistolets ne soient dans leurs étuis.

Commandes du clavier

Barre d'espacement	Fait dégainer les pistolets de Pete ou les fait remettre dans leurs étuis
0	du bloc numérique Fait arrêter et recommencer le jeu
F3	Fait basculer le taux de répétition de trames entre 50 et 60 Hz
F10	Fait désactiver/activer les effets sonores

LE PANNEAU D'ETAT

Le panneau d'état affiché en-dessous de la fenêtre de jeu contient les informations suivantes.

Energie: La vitalité ou la santé de Pete est représentée par un cœur en verre rempli de sang qui se vide au fur et à mesure qu'il perd de l'énergie. Il y a perte de sang lorsque Pete est atteint d'une balle et il y a gain de sang lorsque des objets primes sont ramassés.

Score: Le score de Pete est indiqué en dollars comme prime ou comme récompense. Une prime est attribuée à chaque fois que Pete ramasse un objet prime ou élimine un mauvais personnage. Des dollars sont déduits du score de Pete à chaque fois que Pete tue un personnage non-agressif. Des scores négatifs indiquent la récompense que Pete représente.

pour les chasseurs de primes ennemis

Filles du Gouverneur: A chaque niveau de jeu correspond un nombre de filles kidnappées à délivrer. Ces dernières sont affichées dans le panneau d'état. Après la délivrance de chaque fille, une fille disparaîtra du panneau. Lorsque toutes les filles ont été délivrées, ce niveau est terminé.

Cartouches: La quantité de cartouches dont dispose actuellement Pete dans sa ceinture est indiquée par le nombre de balles affichées sur le panneau d'état. Le nombre de cartouches représentées diminue au fur et à mesure que Pete tire avec ses pistolets. Des cartouches supplémentaires peuvent être prises sur les corps des personnages morts ou comme objets primes.

Posters de personnes recherchées: Au début de chaque niveau, la personne la plus recherchée des Badlands figure sur un poster miniature de personnes recherchées au centre du panneau d'état. Il disparaît lorsque le jeu commence, mais peut être revu en regardant les posters de personnes recherchées, collés au mur de la prison.

Objets primes: Plusieurs objets primes tels que des billets de chemin de fer, des bibles et des cartes à jouer sont portés par les personnages. Un icône représentant chaque objet apparaît dans le panneau d'état une fois que cet objet a été ramassé.

OBJET DU JEU

Badlands Pete a pour objet de se faire attribuer autant de dollars primes que possible et d'accéder au tableau de scores élevés des Badlands.

Marquage des points: Les points sont mesurés en dollars. Le ramassage d'objets primes, la délivrance des filles du Gouverneur, la réalisation d'un niveau et la fusillade des hors-la-loi vaudra à Pete de l'argent en récompense. Des déductions seront faites du score de Pete à chaque fois qu'un spectateur innocent sera atteint d'une balle ou que Pete dégainera en premier lors d'une bagarre avec des personnes autres que les hors-la-loi les plus endurcis. Les scores positifs sont toujours affichés en tant que primes. Toutefois, si Pete a un doigt sur la gâchette qui le démange, il peut avoir un score négatif qui est représenté comme une récompense pour sa mort.

Les personnages: Chaque personnage du jeu a une valeur en dollars. Pour les personnages dont les intentions ne sont pas claires, cette valeur peut être positive ou négative selon la réaction de Pete vis-à-vis de ce personnage. La liste suivante est divisée en sections pour indiquer les personnages qui sont des hors-la-loi ou des renégats absolus, les personnages qui sont susceptibles d'aider ou d'attaquer Pete, et les personnages qui sont peu susceptibles de faire quelque chose qui fera du mal à Pete.

Les hommes de la montagne \$250 Se pointent en ville des montagnes pour vendre des peaux et faire du boucan.

Les indiens renégats \$100 Vauriens sournois qui veulent le scalp de Pete.

Les bandits mexicains \$150 Sont venus vers le nord pour échapper à la révolution et pour avoir la paix.

Les voleurs de bétail \$500 Les derniers des derniers, ils voleront tout ce qui n'est pas attaché

Les esprits de '49 \$XXX Ames en peine qui ne laisseront pas l'ombre d'une chance à Pete

Les pasteurs \$750 Vieux ministres revêches pleins de feu, de soufre et de whisky bon marché

Les fermières \$350 Affectueuses, mais dures Pete ne devrait pas se permettre des libertés avec l'une quelconque de ces fermières

Les fermiers \$450 Maris des personnages qui précèdent, travailleurs et très très réactionnaires

Les filles du bar \$650 Les amies des personnes sans but dans la vie, mais le fait qu'elles se couchent tard agissent sur leur humeur

Les barmen/ commerçants \$550 Désireux de faire des affaires, mais n'en donnent pas long comme le doigt

Les adjoints du shérif \$950 La loi dans la mesure où elle existe dans les Badlands, mais ils se remplissent peut-être les poches

Les squaws \$250 Paisibles et soumises, elles ne valent guère qu'on en parle, mais attention si elles ont pris du peyotl

Les joueurs \$850 Ils vivent pour le jeu, et sont tout à fait prêts à mourir pour lui aussi

Les contrôleurs \$75 Aideront Pete à monter dans son train, destination ennuis

Les entrepreneurs des pompes funèbres \$125 Dans les Badlands, ces vieux hommes veillent à ce que la ville reste propre et nette Les urubus s'occupent du désert

Les banquiers \$100 Gardiens de l'argent liquide, ils parlent vite mais comptent encore plus vite

Les vieilles dames \$50 Que serait le western sans ces personnages qui font des tartes aux pommes et qui donnent des conseils judicieux aux starlettes ?

Les filles du Gouverneur, valeur de délivrance \$2.500 dollars

Objets primes: Pendant le jeu, Pete trouvera par hasard divers objets qui l'aideront lors de sa mission de délivrance Certains objets se trouveront simplement ça et là dans la ville, d'autres seront remis à Pete par des personnages qu'il rencontrera lors de ses voyages, tandis que d'autres objets pourront être pris sur les corps des hors-la-loi et des renégats

Billet de train Permet d'accéder facilement à la ville suivante

Balles Regarnissent la ceinture de Pete

Dollar en or Points primes

Dollar en argent Points primes

Jeu de cartes Points primes

Bible Points primes

Couteau Points primes

Jarrettière Points primes

Tourte à la vache Augmente l'énergie de Pete

Chope de bière Augmente l'énergie de Pete

Poulet rôti Augmente l'énergie de Pete

Bouteille de whisky bon marché Augmente l'énergie de Pete

Saucisse et haricots Augmente l'énergie de Pete

Cafetière de café Augmente l'énergie de Pete

Niveaux: Le nombre de filles du Gouverneur qui doivent être délivrées pour terminer un niveau augmente avec la fin de chaque niveau. Pour chaque niveau successif, le nombre et l'agressivité d'autres personnages augmenteront, rendant le jeu de plus en plus difficile. Dans le cadre d'un niveau, au fur et à mesure que les habitants des Badlands sont éliminés, les Agents de la paix, les chasseurs de primes et autres personnages agressifs commenceront à se rapprocher de Pete, l'obligeant à agir vite. Chaque niveau se compose des trois villes frontalières du territoire des Badlands, reliées par une ligne ferroviaire.

Fin du jeu: Le jeu se termine lorsque Pete est à court d'énergie et tombe par terre, mort. Si son score est suffisamment élevé, il peut être inscrit sur un tableau sauvegardé de scores élevés.

CONSEILS ET TUYAUX

Braquage et tir: Les coups de pistolet tout près ne sont pas toujours les plus précis. Si vous avez du mal à atteindre les ennemis qui sont à proximité, essayez de reculer, ou d'entrer ou de sortir de l'écran.

Choix des cibles: Si vous n'êtes pas sûr des intentions d'un personnage, regardez et attendez pour voir s'il (ou si elle) dégaine son pistolet, offre un objet prime ou fait semblant de ne pas voir Pete avant que celui-ci ne tire avec ses pistolets.

Déplacement entre les villes: Les déplacements par le train plutôt qu'à pied sont préférables pour la santé de Pete. On peut trouver des billets pour le voyage pendant le jeu. Sans billet, vous ne pourrez pas accéder au quai.