



# BAGMAN

Valadon Automation (1982)



document par Asthalis



[asthalis.fr](http://asthalis.fr)  
[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)

## SOMMAIRE

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b> .....	<b>2</b>
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b> .....	<b>3</b>
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Zones d'ombre.....	4
Archivage du score.....	4
<b>3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE</b> .....	<b>5</b>
Interface de MAME.....	5
Déplacements.....	5
Action.....	5
Wagonnets.....	6
Attaques.....	6



## 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

### En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Bagman**. 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 D'ARCADE / BAGMAN / 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

Bagman est un jeu de plateforme jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un bagnard dont la mission consiste à récupérer des sacs d'argent au fond d'une mine et de les remonter à la surface dans sa brouette.

### Architecture

Chaque niveau du jeu est composé de 3 écrans communiquant horizontalement (l'écran de départ est le plus à gauche). Le joueur peut déplacer librement son personnage de l'un à l'autre, avec ou sans sa brouette. Les 2 gardiens qui veillent sur le magot peuvent eux aussi changer d'écran pour suivre le joueur.

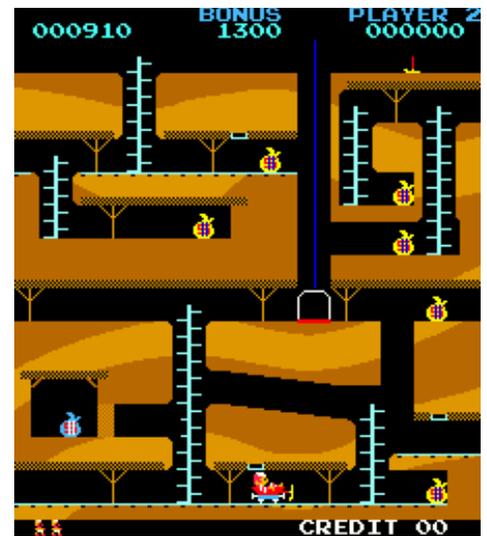
Chaque niveau se termine quand le joueur a remonté dans sa brouette les sacs des 3 écrans composant la mine. Un intermède animé est proposé puis le jeu reprend avec un placement différent des sacs et des gardiens plus rapides.

### Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Le joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi, un wagonnet ou un ascenseur, s'il tombe de trop haut ou si le compte à rebours est écoulé (voir plus loin). Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle).

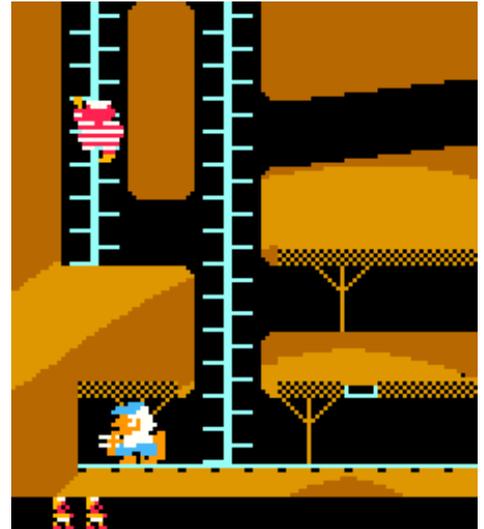
Le temps pour terminer un tableau est limité par un compte à rebours visible au sommet de l'écran sous la mention **BONUS**. Ce compte à rebours est réinitialisé à chaque fois que le joueur ramène un sac d'argent dans sa brouette.





### Zones d'ombre

Lorsque le joueur se tient immobile dans certaines zones de la mine, ses ennemis ne le « détectent » pas s'ils sont suffisamment éloignés et font demi-tour.



### Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 5 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (10 caractères).





### 3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

Dans Bagman, chaque 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

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage dans les 4 directions (gauche, droite, haut ou bas). Les déplacements verticaux correspondent à une montée ou une descente d'échelle. Le personnage se déplace moins vite lorsqu'il porte un sac.

Il peut aussi utiliser les ascenseurs automatiques de la mine pour changer de galerie. **Les ascenseurs s'arrêtent à chaque étage dans le sens de la montée puis redescendent directement au fond de la mine.**



#### Action

Le bouton **action** sert à de multiples reprises au cours du jeu. Sa fonction de base est de saisir un sac ou de le déposer. Le joueur utilise aussi le bouton action pour saisir sa brouette (qui se déplace ensuite avec lui) ou la lâcher.

Si un joueur est poursuivi le long d'une échelle, il peut lâcher son sac sur ses ennemis pour les assommer pendant quelques secondes. De la même façon, il peut lâcher son sac dans une galerie en pente pour le projeter sur un ennemi en contrebas.





## Wagonnets

La mine comprend 2 voies où des wagonnets font constamment des allers-retours. Il peut s'en servir pour se déplacer plus vite mais doit faire attention à ne pas se faire renverser.

Pour se glisser dans un wagonnet, il doit d'abord se hisser à l'aide du bouton **action** à l'une des poignées placées sur le plafond de la galerie où se déplace le wagonnet. Ainsi accroché, il n'a plus qu'à attendre que le wagonnet revienne et se laisser tomber dedans. **Attention, la manoeuvre doit être précise, le joueur n'est pas à l'abri d'une chute !**

Une fois dans le wagonnet, le joueur ne craint plus ses ennemis. Il peut même profiter de son véhicule pour saisir les sacs au passage et les abandonner plus loin, toujours à l'aide du bouton **action**.

Pour quitter un wagonnet, le joueur déplace son personnage du côté où il désire le faire descendre (y compris vers le haut ou le bas pour reprendre une échelle) ou le fait s'accrocher à une poignée au plafond.

**Attention, ne jamais faire descendre le personnage du côté où se dirige le wagonnet, il serait immédiatement écrasé !**

## Attaques

Le joueur a peu de moyens d'attaquer ses ennemis et doit surtout se concentrer sur le temps qui lui reste et la meilleure façon de les éviter.

Mis à part la possibilité de lâcher un sac sur ses ennemis décrite plus haut, il dispose de 3 pioches (une par écran) dont il peut se servir pour effrayer ou assommer ses ennemis. Mais la pioche de l'écran central sert aussi à dégager le sac bleu en creusant le mur et, même s'il peut reposer une pioche plus loin, le joueur ne peut pas la conserver très longtemps.

En revanche, il peut aussi utiliser sa brouette contre ses ennemis. En la plaçant à la verticale d'une échelle, il peut assommer les gardiens qui remontent à la surface : une fois assommés, ceux-ci retombent au bas de l'échelle.

