

BEDLAM

Amstrad CPC

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC Cassette: Appuyez sur les touches CTRL et SMALL ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

Amstrad CPC Disque: Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER.

Appuyez sur une touche quelconque et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Une fois le jeu chargé, un écran de menus affichant les options apparaîtra:

1 Player (1 Joueur) – High Score (Haut Score) – Define Keys (Définissez les Touches) – Start Game (Commencez le Jeu).

Un curseur clignotant sur le côté gauche indique la sélection de menu courante. On déplace le curseur vers le haut ou vers le bas à l'aide du manche à balai ou des touches A et Z. L'option en cours peut être sélectionnée en utilisant le BOUTON FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT.

OPTIONS DE JEU (écran de menus)

Déplacez le curseur à l'option **1 Player (1 Joueur)** sur l'écran des menus. En appuyant sur BOUTON FEU/BARRE

D'ESPACEMENT, vous pouvez permuter entre 1 joueur, 2 joueurs et jeu duel.

HIGH SCORE – Lorsque cette option est sélectionnée, un panneau de haut score affichant des noms à six lettres et leurs scores correspondants apparaît. Appuyez sur **BOUTON FEU/ BARRE D'ESPACEMENT** pour retourner au menu principal.

DEFINE KEYS – Lorsque cette option est sélectionnée, un petit panneau apparaît au centre de l'écran. Le jeu vous demandera deux séries de touches, l'une pour le joueur 1 et l'autre pour le joueur 2. Les définitions de défaut sont comme suit:

	Joueur 1
FEU	Manche à Balai
DROITE	Manche à Balai
GAUCHE	Manche à Balai
BAS	Manche à Balai
HAUT	Manche à Balai

	Joueur 2
BARRE D'ESPACEMENT	Quand les deux séries de touches ont été définies, le jeu retourne au menu principal.
.	
,	
A	Q – Avortez jeu courant.
Z	P – Pause

Joueur 1 Manche à balai seulement.

START GAME: En sélectionnant cette option, vous commencez le jeu. Appuyez sur la touche **COPY** si vous voulez commencer le jeu à l'étape la plus récemment jouée plutôt que de régler de nouveau le compte des étapes pour chaque joueur.

LE JEU

Il y a 16 stations spatiale ou étapes, plus une section de prime spéciale comme l'étape 17. Lorsque toutes les étapes ont été terminées, le jeu recommence à l'étape 1.

Le jeu peut être dans l'un des trois modes suivants: 1 joueur, 2 joueurs, jeu duel. Les deux premiers modes sont des modes arcades standards, alors que dans le mode jeu duel, les joueurs peuvent choisir de coopérer (ou de rivaliser) dans la destruction de formations d'extra-terrestres. En mode de jeu duel, les vaisseaux des joueurs se heurteront l'un l'autre, rendant le jeu plus difficile car les joueurs peuvent par inadvertance (ou intentionnellement) se repousser sur le chemin des extra-terrestres, balles ou objets de fond. Si l'un des joueurs est tué pendant une étape, l'autre joueur devra terminer l'étape tout seul. Le joueur tué réapparaîtra au début de l'étape suivante.

OBJETS DE FOND

Pendant le jeu, divers objets de fond ou assiettes apparaîtront et défileront vers le bas de l'écran. Beaucoup de ces objets vous tireront dessus alors que d'autres seront de simples obstructions.

La plupart des balles sont tirées vers le bas de l'écran; d'autres dans l'une des huit directions choisies par hasard. Enfin, quelques objets tireront des balles téléguidées qui se dirigeront sur l'un des joueurs.

Quelques assiettes de fond se transformeront en pick ups (voir ci-dessous) quand elles sont détruites.

PICK UPS

Un pickup apparaîtra à plusieurs moments. Les pickups donnent une invincibilité temporaire ou des vies supplémentaires. Le joueur doit passer au-dessus du pickup pour bénéficier de ses avantages. Si c'est une pickup d'invincibilité (bouclier) une bordure autour de vaisseau du joueur commencera à clignoter. L'invincibilité n'est que temporaire et on ne doit pas compter sur elle. Si un joueur survole un pickup de vies (coeur), il gagne une vie supplémentaire (indiquée dans la ligne de marque de ce joueur).

EXTRA-TERRESTRES

L'un des objectifs principaux dans BEDLAM est de détruire les formations de plus en plus complexes d'extra-terrestres qui apparaissent avec consistance. Toutes ces formations ont des endroits non dangereux où les joueurs peuvent s'asseoir et détruire tous les extra-terrestres. Les objets de fond peuvent cependant interférer en faisant bondir les joueurs, en les détruisant ou en leur tirant dessus.

Un fois qu'une formation entière à été détruite, le joueur ayant tué le dernier extra-terrestres de cette formation obtiendra un bonus spécial qui varie d'une formation à l'autre, selon la difficulté des formations. Ce joueur bénéficiera également d'une invincibilité temporaire. Quelques formations apparaissant dans les étapes vers la fin de jeu ne peuvent être détruites que par les joueurs coopérant en mode de jeu duel.

A la fin de chaque quatrième étape, un ravitailleur extra-terrestre (peut-être en conjonction avec une formation extra-terrestres) viendra harceler les joueurs. Le ravitailleur tirera un certain nombre de coups avant d'être détruit. Un gros bonus est réservé pour la destruction du ravitailleur et, en cas, de la formation qui l'accompagne.

Copyright © Beam Software 1988. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué sous licence de Beam Software par GO!
Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous toute forme d'échange ou de ré-achat, non autorisés, strictement interdits.

Commodore 64/128

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore 64/128 Cassette: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

Commodore 64/128 Disque: Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMENT COMMENCER

Manche à balai sur entrée # 1 – un joueur

Manche à balai sur entrée # 2 – deux joueurs en mode duel.

TOUCHES:

F1 – un joueur

F3 – deux joueurs

F5 – jeu duel

BOUTON FEU OU BARRE D'ESPACEMENT – début du jeu

RUN/STOP – Pause

T – permute musique et effets sonores.

Q – Quittez le jeu en cours

TOUCHE COMMODORE – Recommencez le jeu là où vous vous êtes arrêté la dernière fois.

LE JEU

Il y a 16 stations spatiales plus une section de formation à bonus spécial comme section 17. Il y a des entrées à téléport à 4 machines flipper cachées dans diverses stations spatiales. Après que vous ayez terminé les 17 sections, le jeu devient de plus en plus difficile.

MODE DE JEU DUEL

Ceci permet à deux joueurs de jouer en même temps. Ces joueurs ne peuvent pas se tirer l'un sur l'autre mais peuvent se bousculer entre eux. Si un joueur meurt, il ne peut revenir qu'au début de la section suivante ou lorsque l'autre joueur meurt. Le score et les pickups obéissent à la règle premier venu, premier servi; cependant la prime de destruction d'une formation entière va au joueur qui abat le dernier extra-terrestre. Les deux joueurs ont une durée limitée d'invincibilité. Il appartient totalement aux joueurs de décider s'ils veulent coopérer ou se battre.

SURFACES DE STATIONS SPATIALES

Celles-ci peuvent être périlleuses car quelques objets tels que les champs de force sont à la fois indestructibles et dangereux. Evitez-les à tout prix. Le radar et les canons peuvent être détruits et vous avez intérêt à détruire les canons aussi rapidement que possible. Les canons tournants tirent dans toutes les directions. Si vous heurtez les pyramides, vous ne serez pas détruit mais celles-ci malmèneront votre vaisseau et vous en feront perdre le contrôle.

LES EXTRA-TERRESTRES

A mesure que vous progressez dans le jeu, les formations deviennent de plus en plus complexes. A l'intérieur de ces formations, il y a un ou deux endroits saufs d'où vous pouvez tirer sur les extra-terrestres sans que vous vous mettiez directement sur leur chemin. Ceci est compliqué, cependant, à cause des objets de surfaces des stations spatiales qui bousculeront votre vaisseau dans tous les sens où le détruiront. L'un des objectifs principaux de BEDLAM est d'abattre des formations entières, Vous recevrez non seulement un gros bonus mais également une invincibilité à durée limitée. Il est donc possible de rester invincible pendant longtemps en détruisant des formations.

LE RAVITAILLEUR

A la fin de chaque quatrième section, cet extra-terrestre imposant et menaçant apparaîtra. Vous ne pouvez le détruire que lorsque ses yeux sont complètement ouverts. Si vous réussissez ceci, vous bénéficierez d'un gros bonus et d'une invincibilité limitée. De temps en temps, le Ravitailleur sera accompagné par des extra-terrestres en formations et/ou par des missiles téléguidés.

LES MISSILES

Il y en a deux sortes, les missiles drifters et les missiles téléguidés. Les deux sont représentés par des globes oculaires qui regardent constamment les bateaux lorsqu'ils sont activés. Les drifters visent votre vaisseau et ne dévient pas de leur trajectoire. Les missiles guidés s'accrochent à votre vaisseau et viennent sur vous en tournoyant.

PICKUPS

Divers articles qui peuvent vous être utiles sont cachés sous les nombreuses petites pyramides éparpillés tout autour des stations spatiales. D'abord, tirez sur les pyramides pour dévoiler les articles puis faites simplement voler votre vaisseau au-dessus d'eux pour les ramasser.

L'INVINCIBILITE (I)

Pour devenir invincible, vous devez soit survoler un pick up d'invincibilité soit abattre une formation entière. Le pick up durera plus longtemps. Le niveau d'invincibilité dont vous disposez est proportionnel à la rapidité de clignotement de votre vaisseau. Lorsque le clignotement est sur le point de s'arrêter, faites attention car votre invincibilité est presque terminée.

LA MINE (M)

En survolant ce pickup, vous ramassez une mine qui est activée dès que vous appuyez sur la gâchette de votre manche à balai. Il vous est donc conseillé de manoeuvrer votre vaisseau sans faire feu jusqu'au moment où il faut activer la mine. Une fois activée, la mine annihilera toutes les installations terrestres de même que les extra-terrestres et les missiles téléguidés.

LA VIE (L)

En la ramassant, vous bénéficiez d'une vie supplémentaire.

TELEPORT (T)

En le survolant, vous serez téléporté à une machine flipper (voir ci-dessous).

JEUX DE FLIPPER A BONUS

BEDLAM contient 4 machines flipper. Leurs entrées sont cachées sous certaines petites pyramides. En tirant sur ces pyramides vous découvrez les téléports des flippers.

Une fois que vous êtes à l'intérieur du flipper, les occasions pour marquer des points sont nombreuses. Vous pouvez tirer sur virtuellement n'importe quoi et faire pleuvoir les bonus. Vous remarquerez, cependant, que le vaisseau sera plus malmené et vous pouvez en perdre le contrôle plus souvent. Les flippers qui sont éparpillés tout autour sont sous votre contrôle direct lorsque vous lancez une balle. Lorsque vous appuyez sur la gâchette, les flippers reculeront et ils rebondiront quand vous relâchez la gâchette.

Le seul danger associé à ces mondes sont les balles elles-mêmes que vous pouvez facilement éviter si vous le voulez. Cependant, si votre objectif est d'atteindre ce haut score qui semble vous échapper, vous ne devez pas ignorer les balles. Lorsque vous verrez le mécanisme typique qui libère la balle, tout ce que vous devez faire est de lui tirer dessus. Ceci éjectera la balle dans la machine principale. La balle rebondira de tout sauf du bas de l'écran. Votre tâche est de maintenir la balle sur l'écran en lui tirant dessus tout en évitant qu'elle vous touche. Tant qu'elle reste sur l'écran, elle vous fera marquer beaucoup de points. De temps en temps, vous verrez des trous. En envoyant la balle dans l'un d'eux, vous faites activer le circuit d'amplification du score. Selon la machine flipper dans laquelle vous vous trouvez, tous les scores subséquents seront multipliés soit par 2 soit par 10. Cette amplification sera en vigueur pour le reste du temps que vous êtes dans la machine et pendant toute la section suivante de jeu. En mode de jeu duel, la balle prise dans le trou clignotera dans la même couleur que celle du vaisseau du joueur qui a envoyé la balle dans le trou.

Copyright © Beam Software 1988. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué sous licence de Beam Software par GO!
Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous toute forme d'échange ou de ré-achat, non autorisés, strictement interdits.

Spectrum 128K +2

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum 128K +2 Cassette: Mettez l'ordinateur sous tension et introduisez la cassette. Appuyez sur ENTER sur le clavier et sélectionnez l'option Tape Load (Chargement de Bande).

Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

Une fois BEDLAM chargé, l'écran de titres sera remplacé par les logs de BEDLAM. Appuyez sur une touche quelconque pour commencer le jeu. Appuyez sur le BOUTON FEU sur le manche à balai de votre Sinclair I (droite). Si votre manche à balai est différent ou si vous voulez utiliser le clavier, appuyez sur ENTER pour accéder au menu des OPTIONS. L'utilisateur peut définir lui-même les touches s'il le souhaite. Les touches pré-définies sont les suivantes:

	Joueur 1	Joueur 2
GAUCHE	W	N
DROITE	E	M
HAUT	Q	O
BAS	A	K
FEU	R	P

CAPS SHIFT/P – Pause

CAPS SHIFT/A – Avortez Jeu en Cours

TOUCHE C – Recommencez à l'endroit où le jeu précédent a été abandonné.

Vous pouvez sélectionner jeu à 1 joueur, 2 joueurs ou jeu duel à partir du menu.

LE JEU

Il y a 15 stations spatiales et 10 paysages lunaires plus une étape de formations à bonus spécial. De plus les entrées téléportées à 4 flippers cachées sont dissimulées dans diverses stations spatiales.

MODE DE JEU DUEL

Ceci permet à deux joueurs de jouer en même temps. Ces joueurs ne peuvent pas se tirer l'un sur l'autre mais peuvent se bousculer entre eux. Si un joueur meurt, il ne peut revenir qu'au début de la section suivante ou lorsque l'autre joueur meurt. Le score et les pickups obéissent à la règle premier arrivé, premier servi; cependant la prime de destruction d'une formation entière va au joueur qui abat le dernier extra-terrestre. Les deux joueurs ont une durée limitée d'invincibilité. Il appartient totalement aux joueurs de décider s'ils veulent coopérer ou se battre.

SURFACES DE STATIONS SPATIALES

Celles-ci peuvent être périlleuses car quelques objets tels que les champs de force sont à la fois indestructibles et dangereux. Evitez-les à tout prix. Le radar et les canons peuvent être détruits et vous avez intérêt à détruire les canons aussi rapidement que possible. Les canons tournants tirent dans toutes les directions. Si vous heurtez les pyramides, vous ne serez pas détruit mais celles-ci malmèneront votre vaisseau et vous en feront perdre le contrôle.

LES EXTRA-TERRESTRES

A mesure que vous progressez dans le jeu, les formations deviennent de plus en plus complexes. A l'intérieur de ces formations, il y a un ou deux endroits saufs d'où vous pouvez tirer sur les extra-terrestres sans que vous vous mettiez directement sur le chemin. Ceci est compliqué, cependant, à cause des objets de surfaces des stations spatiales qui bousculeront votre vaisseau dans tous les sens où le détruiront. L'un des objectifs principaux de BEDLAM est d'abattre des formations entières, Vous recevrez non seulement un gros bonus mais également une invincibilité à durée limitée. Il est donc possible de rester invincible pendant longtemps en détruisant des formations.

LE RAVITAILLEUR

Cet extra-terrestre imposant et menaçant apparaîtra régulièrement. Son armement augmente à chaque fois. Si vous arrivez à le détruire, vous recevrez un gros bonus et une certaine quantité d'invincibilité. De temps en temps, le Ravitailleur sera accompagné par des extra-terrestres en formations et/ou par des missiles téléguidés.

LES MISSILES

Il y en a deux sortes, les missiles drifters et les missiles téléguidés. Les deux sont représentés par des globes oculaires qui regardent constamment les bateaux lorsqu'ils sont activés. Les drifters visent votre vaisseau et ne dévient pas de leur trajectoire. Les missiles guidés s'accrochent à votre vaisseau et viennent sur vous en tournoyant.

LES PICKUPS

Au-dessus de et cachés sous la surface des stations spatiales se trouve une multitude d'articles qui peuvent représenter un énorme avantage aux joueurs. Pour découvrir les articles cachés, vous devez abattre tous les diamants qui clignotent jusqu'à ce que quelque chose apparaisse. Pour le ramasser, il vous suffit de le survoler à bord de votre vaisseau. Faites attention aux diamants qui, au lieu de libérer un pick up, font apparaître un autre diamant quelque part sur l'écran. Vous devez tirer sur la chaîne de diamants avec insistance et rapidité pour obtenir le pick up final ou le téléport.

PUISSANCE DE FEU (F)

En les ramassant, vous augmentez votre taux de tir.

L'INVINCIBILITE (I)

Pour devenir invincible, vous devez soit survoler un pick up d'invincibilité soit abattre une formation entière. Le pick up durera plus longtemps. Le niveau d'invincibilité dont vous disposez est proportionnel à la rapidité de clignotement de votre vaisseau. Lorsque le clignotement est sur le point de s'arrêter, faites attention car votre invincibilité est presque terminée.

LA MINE (M)

En survolant ce pickup, vous ramassez une mine qui est activée dès que vous appuyez sur la gâchette de votre manche à balai. Il vous est donc conseillé de manoeuvrer votre vaisseau sans faire feu jusqu'au moment où il faut activer la mine. Une fois activée, la mine annihilera toutes les installations terrestres de même que les extra-terrestres et les missiles téléguidés.

LA VIE (L)

En la ramassant, vous bénéficiez d'une vie supplémentaire.

TELEPORT (T)

En le survolant, vous serez téléporté à une machine flipper (voir ci-dessous).

JEUX DE FLIPPER A BONUS

BEDLAM contient 4 machines flipper. Leurs entrées sont cachées sous certaines petites pyramides. En tirant sur ces pyramides vous découvrez les téléports des flippers.

La machine fonctionne comme un vrai flipper et est capable d'augmenter votre score énormément. Cependant, l'objet principal du jeu de flipper est de le laisser avec un facteur d'amplification de 2x ou 10x. Si vous réussissez cela, votre score dans le jeu principal sera, pendant une période de temps limitée, multiplié par le facteur approprié. Recherchez les drapeaux de bonus indiqués par les lumières 2 x ou 10x et essayez de les descendre tous avec la balle.

Pour lâcher la balle: Tenez CAPS SHIFT enfoncé puis relâchez.

Flipper gauche: une des touches "I, Q, A, Z"

Flipper droit: une des touches "Q, O, K, M"

Copyright © Beam Software 1988. Tous droits réservés.

Fabriqué et distribué sous licence de Beam Software par GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous toute forme d'échange ou de ré-achat, non autorisés, strictement interdits.

IBM/PC

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IBM/PC et Compatibles à 100%. Lancez votre système en utilisant DOS 2,0 ou plus tard. A l'incitation A>, introduisez le disque BEDLAM, tapez "BEDLAM", appuyez sur ENTER et suivez les incitations d'écran. Une fois le jeu chargé, un écran de menus apparaîtra, affichant les options.

Exige carte CGA (ou autres cartes compatibles).

LE JEU

Il y a 16 stations spatiale ou étapes, plus une section à bonus spéciale comme étape 17. Une fois toutes les étapes terminées, le jeu recommence à l'étape 1.

Le jeu peut être dans l'un des trois modes suivants: 1 joueur, 2 joueurs, jeu duel. Les deux premiers modes sont des modes arcades standards, alors que dans le mode jeu duel, les joueurs peuvent choisir de coopérer (ou de rivaliser) dans la destruction de formations d'extra-terrestres. En mode de jeu duel, les vaisseaux des joueurs se heurteront l'un l'autre, rendant le jeu plus difficile car les joueurs peuvent par inadvertance (ou intentionnellement) se repousser sur le chemin des extra-terrestres, balles ou objets de fond. Si l'un des joueurs est tué pendant une étape, l'autre joueur devra terminer l'étape tout seul. Le joueur tué réapparaîtra au début de l'étape suivante.

OBJETS DE FOND

Pendant le jeu, divers objets de fond ou assiettes apparaîtront et défileront vers le bas de l'écran. Beaucoup de ces objets vous tireront dessus alors que d'autres seront de simples obstructions.

La plupart des balles sont tirées vers le bas de l'écran; d'autres dans l'une des huit directions choisies par hasard. Enfin, quelques objets tireront des balles téléguidées qui se dirigeront sur l'un des joueurs.

Quelques assiettes de fond se transformeront en pick ups (voir ci-dessous) quand elles sont détruites.

PICK UPS

Un pickup apparaîtra à plusieurs moments. Les pickups donnent une invincibilité temporaire ou des vies supplémentaires. Le joueur doit passer au-dessus du pickup pour bénéficier de ses avantages. L'invincibilité est obtenue en survolant le bouclier. L'invincibilité n'est que temporaire et on ne doit pas compter sur elle. Si un joueur survole un pickup de vies (cœur), il gagne une vie supplémentaire (indiquée dans la ligne de marque de ce joueur).

EXTRA-TERRESTRES

L'un des objectifs principaux dans **BEDLAM** est de détruire les formations de plus en plus complexes d'extra-terrestres qui apparaissent avec consistance. Toutes ces formations ont des endroits non dangereux où les joueurs peuvent s'asseoir et détruire tous les extra-terrestres. Les objets de fond peuvent cependant interférer en faisant bondir les joueurs, en les détruisant ou en leur tirant dessus.

Un fois qu'une formation entière à été détruite, le joueur ayant tué le dernier extra-terrestres de cette formation obtiendra un bonus spécial qui varie d'une formation à l'autre, selon la difficulté des formations. Ce joueur bénéficiera également d'une invincibilité temporaire. Quelques formations apparaissant dans les étapes vers la fin de jeu ne peuvent être détruites que par les joueurs coopérant en mode de jeu duel. A la fin de chaque quatrième étape, un ravitailleur extra-terrestre (peut-être en conjonction avec une formation extra-terrestre) viendra harceler les joueurs. Le ravitailleur tirera un certain nombre de coups avant d'être détruit. Un gros bonus est réservé pour la destruction du ravitailleur et, en cas, de la formation qui l'accompagne.

Copyright © Beam Software 1988. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué sous licence de Beam Software par GO!
Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous toute forme d'échange ou de ré-achat, non autorisés, strictement interdits.

BEDLAM

Amstrad CPC

LADEANWEISUNGEN

AMSTRAD CPC CASSETTE: Drücken Sie die CTRL- und die kleine ENTER-Taste. Drücken Sie PLAY auf Ihrem Cassettenrecorder.

AMSTRAD CPC DISK: Tippen Sie RUN"DISK und drücken Sie ENTER. Drücken Sie eine beliebige Taste und das Spiel wird geladen und läuft automatisch. Danach erscheint ein Menü mit den verschiedenen Optionen auf dem Bildschirm:

1 Spieler	Punktstand	Definierbare	Spielstart
1 Player	High Score	Tasten	Start Game
		Define Keys	

Ein aufblinkender Cursor am linken Rand zeigt die gegenwärtige Menüauswahl an. Mit dem Joystick oder den Tasten A und Z kann der Cursor auf- und abbewegt werden und die entsprechende Option dann durch Drücken des FEUER-Knopfes oder der LEERTASTE gewählt werden.

SPIELOPTIONEN (Menü)

Indem Sie den Cursor auf die Option '1 Spieler' des Menüs bringen, können Sie dann durch Drücken der FEUER-Taste/LEERTASTE zwischen den Möglichkeiten '1 Spieler', '2 Spieler' und 'beide Spieler' wählen.

PUNKTESTAND – Wenn diese Option gewählt wird, erscheint eine Punktestandsanzeige, die Platz für sechs Namens mit je sechs Buchstaben hat, und die dazugehörigen Punkte anzeigt. Durch Drücken des FEUER-Knopfes/der LEERTASTE kehren Sie zum Menü zurück.

DEFINIERBARE TASTEN – Wenn diese Option gewählt wird, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein kleines Feld. Sie erhalten dann zwei Tastenreihen, eine für den Spieler 1, die andere für den Spieler 2. Die darin nicht enthaltenen Definitionen sind:

	Spieler 1	Spieler 2	
Feuer	JOYSTICK	LEERTASTE	Wenn beide Tastenreihen definiert sind, erscheint wieder das Hauptmenü. Q – Spielabbruch P – Pause
Rechts	JOYSTICK	LEERTASTE	
Links	JOYSTICK	,	
Ab	JOYSTICK	A	
Auf	JOYSTICK	Z	

Spieler 1 Nur JOYSTICK.

SPIELSTART: Sie können mit dem Spiel beginnen, wenn Sie diese Option wählen. Durch Drücken der COPY-Taste können Sie auf dem letzten Spielstand weiterspielen anstatt den Spielstand der einzelnen Spieler neu einzugeben.

DAS SPIEL

Es gibt 16 Raumstationen oder Etappen sowie einen Sonderbonus-Teil bei Etappe 17. Wenn Sie alle Etappen durchgespielt haben, beginnt das Spiel wieder von vorn.

Das Spiel kann in einer der drei Arten – '1 Spieler', '2 Spieler' und 'beide Spieler' – gespielt werden. Die ersten beiden Arten sind Standard-Arcade-Ausführungen, während bei der Möglichkeit 'beide Spieler' die Spieler wählen können, ob sie gemeinsam oder in einem Wettbewerb die feindlichen Formationen zerstören wollen. Eine zusätzliche Schwierigkeit bei dieser Spielart ist, daß die Spielerfahrzeuge voneinander abprallen, wenn sie sich berühren und so unabsichtlich oder absichtlich in den Weg der Eindringlinge, deren Geschosse oder der im Hintergrund operierenden Objekte geschleudert werden. Wird einer der Spieler während einer Etappe vernichtet, muß der andere diese Etappe allein zu Ende bringen. Der vernichtete Spieler ist dann bei der nächsten Etappe wieder einsatzbereit.

OBJECT IM HINTERGRUND

Während des Spieles erscheinen verschiedene im Hintergrund operierende Objekte oder Scheiben, die über den Bildschirm wandern. Viele davon schießen auf Sie, während andere nur ein Hindernis darstellen.

Die meisten Geschosse werden von oben nach unten abgefeuert, während für andere eine von insgesamt acht verschiedenen Richtungen ausgewählt werden kann. Schließlich gibt es Objekte, die selbstlenkende Geschosse abfeuern, also einen Spieler selbst aussuchen und ihn zerstören.

Einige Scheiben im Hintergrund verwandeln sich, wenn sie zerstört werden, in "Pick-ups" (Joker) (siehe unten).

PICKUPS (Joker)

An verschiedenen Stellen erscheint ein Pickup. Dadurch werden Sie vorübergehend unbesiegbar oder erhalten ein zusätzliches Leben. Um dies zu erreichen, muß der Spieler über einen Pickup kommen. Wenn es ein Unbesiegbarkheits-Pickup ist (Schild), beginnt ein Ring um das Fahrzeug des Spielers aufzuleuchten. Die Unbesiegbarkheit ist jedoch von begrenzter Dauer und Sie sollten sich nicht unbedingt darauf verlassen. Wenn Sie einen Lebens-Pickup (Herz) erwischen, erhalten Sie ein zusätzliches Leben (wird am Punktestand deutlich).

EINDRINGLINGE

Ziel des Spieles BEDLAM ist es, die ständig und in wachsender Zahl auftretenden Formationen der Eindringlinge zu zerstören. Bestimmte Stellen innerhalb dieser Formationen sind für die Spieler ungefährlich; von dort aus können sie die Eindringlinge zerstören, müssen aber auf die im Hintergrund operierenden Objekte achten, von denen sie durch die Luft gewirbelt, beschossen und zerstört werden können.

Wenn eine ganze Formation zerstört worden ist, erhält der Spieler, der die letzten Eindringlinge abgeschossen hat, einen Bonus, der je nach Schwierigkeitsgrad dieser Formation unterschiedlich hoch ausfällt. Darüber hinaus wird er vorübergehend unbesiegbar. Einige Formationen, die in den späteren Etappen erscheinen, können in der Spielart 'beide Spieler' nur gemeinschaftlich zerstört werden.

Nach jeder vierten Etappe erscheint ein Mutterschiff der Eindringlinge (möglicherweise in Verbindung mit einer weiteren Formation), das den Spielern zusätzlich zu schaffen macht. Es bedarf allerdings einer ganzen Anzahl von Treffern, um das Mutterschiff zu zerstören. Für die Zerstörung des Mutterschiffes und – soweit vorhanden – der begleitenden Formation, erhalten Sie einen fetten Bonus.

Copyright © Beam Software 1988. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz vom Beam Software durch GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Diese Programm ist durch Copyright geschützt. Unerlaubte

Verbreitung, Weitergabe, öffentliche Aufführung,
Vervielfältigung, Vermietung, Verleih und Verkauf jeglicher Art
ist strengstens untersagt.

Commodore 64/128

LADENANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128 CASSETTE: Drücken Sie die gleichzeitig die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten. Drücken Sie PLAY auf Ihrem Cassettenrecorder.

COMMODORE 64/128 DISK: Tippen Sie LOAD“*“,8,1 und drücken Sie RETURN. Das Spiel wird automatisch geladen.

STARTVORBEREITUNGEN

Joystick in Eingang 1 – ein Spieler. Joystick in Eingang 2 – zwei Spieler/beide Spieler.

TASTEN: F1 – ein Spieler, F3 – zwei Spieler, F5, beide Spieler.

FEUER-Knopf oder LEERTASTE – Spielstart.

RUN/STOP – Pause.

T – Zuschalten der Musik und Geräusche.

Q – Spielabbruch.

COMMODORE-Taste – Fortsetzen des Spiels beim letzten Spielstand.

DAS SPIEL

Es gibt 16 Etappen mit Raumstationen sowie einen Sonderbonusteil in der Etappe 17. Zusätzlich gibt es Teleport-Eingänge zu vier Flipperautomaten, die in verschiedenen Raumstationen verborgen sind. Nachdem alle 17 Etappen erfolgreich durchgespielt wurden, beginnt das Spiel auf einem höheren Schwierigkeitsgrad von vorne.

SPIELMODUS: BEIDE SPIELER

Dabei können zwei Spieler gleichzeitig spielen. Sie können nicht aufeinander schießen, dafür aber sich durch gegenseitiges Aufeinanderprallen behindern. Wird ein Spieler zerstört, kann er erst wieder in der nächsten Etappe weiterspielen oder wenn der andere Spieler vernichtet ist, je nachdem, was zuerst eintritt. Punkte sammeln und das Ausnutzen der Pickups geht nach dem Motto 'Wer zuerst kommt, mahlt zuerst'. Den Bonus für den Abschluß einer ganzen Formation erhält jedoch der Spieler, der den letzten Eindringling abschießt. Beide Spieler sind für eine begrenzte Zeit unbesiegbar. Es liegt ganz bei den beiden Spielern, ob sie zusammen oder gegeneinander arbeiten.

OBERFLÄCHE DER RAUMSTATIONEN

Diese können sehr gefährlich sein, da einige Objekte wie zum Beispiel die Kraftfelder unzerstörbar sind und Gefahren in sich bergen. Diese sollten Sie auf alle Fälle vermeiden. Radar und Kanonen können zerstört werden, wobei Sie in Ihrem eigenen Interesse die Kanonen sobald wie möglich zerstören sollten. Schwenkbare Kanonen schießen in alle Richtungen. Sollten Sie mit einer Pyramide zusammenstoßen, werden Sie nicht zerstört, sondern nur hin und hergewirbelt und verlieren die Kontrolle über Ihr Fahrzeug.

EINDRINGLINGE

Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto komplexer werden die Formationen. Innerhalb dieser Formationen gibt es einen oder mehrere sichere Plätze, von denen aus Sie die Eindringlinge abschießen können, ohne sich ihnen in den Weg stellen zu müssen. Das Ganze ist jedoch aufgrund der Oberflächenobjekte auf den Raumstationen komplizierter als man denkt, da diese Ihr Fahrzeug hin und herwirbeln oder es zerstören können. Der Abschluß ganzer Formationen ist eines der Hauptziele bei BEDLAM. Sie erhalten dafür nicht nur einen fetten Bonus, sondern werden auch vorübergehend unbesiegbar. Diese Unbesiegbarkeit können Sie zeitlich verlängern, indem Sie mehrere Formationen zerstören.

MUTTERSCHIFF

Nach jeder vierten Etappe erscheint dieses große, bedrohliche Mutterschiff der Eindringlinge. Sie können es nur zerstören, wenn die Luken ganz geöffnet sind. Gelingt Ihnen dies, erhalten Sie wieder einen fetten Bonus und sind vorübergehend unbesiegbar. Gelegentlich wird das Mutterschiff von einer Formation und/oder selbstlenkenden Raketen begleitet.

RAKETEN

Es gibt zwei Arten; einmal die, die die Richtung beibehalten, in die sie abgefeuert wurden, und dann solche, die selbstlenkend ihr Ziel finden. Beide Arten werden durch Augen dargestellt, die, nachdem sie aktiviert sind, laufend nach Fahrzeugen Ausschau halten.

PICKUPS (Joker)

Unter vielen der kleinen Pyramiden, die um die Raumstationen herum verstreut sind, befinden sich verschiedene Gegenstände, die für Sie nützlich sein können. Schießen Sie zuerst auf eine Pyramide, um den Gegenstand hervorzubringen, und fliegen Sie dann mit Ihrem Fahrzeug darüber, um ihn aufzunehmen.

UNBESIEGBARKEIT (I)

Diese erreichen Sie, wenn Sie über einen Unbesiegbarkheits-Pickup fliegen oder eine ganze Formation abschießen. Die Kraft der Pickups hält dabei länger an. Der Grad der Unbesiegbarkheit, den Sie erreicht haben, wird durch die Intensität, mit der Ihr Fahrzeug aufleuchtet, angezeigt. Ihre Unbesiegbarkheit läßt nach, je schwächer die Leuchtkraft wird.

MINE (M): Wenn Sie über einen solchen Pickup fliegen, erhalten Sie eine Mine, die losgeht, sobald Sie den Knopf an Ihrem Joystick betätigen. Es ist deshalb ratsam, sich aus der Gefahrenzone zu begeben, bevor Sie sie auslösen. Wenn die Mine hochgeht, werden alle Bodeneinrichtungen, Eindringlinge und selbstlenkende Raketen zerstört.

LEBEN (L): Nehmen Sie einen solchen Pickup auf, erhalten Sie ein zusätzliches Leben.

TELEPORT (T): Mit diesem Pickup erhalten Sie Zugang zu einem Flipperautomaten. (siehe unten).

FLIPPER-BONUS

Bei **BEDLAM** gibt es vier Flipperautomaten, deren Zugang unter verschiedenen kleinen Pyramiden verborgen ist. Durch Abschluß der Pyramiden erhalten Sie Zugang.

Wenn Sie erst einmal soweit sind, haben Sie reichliche Gelegenheit, Punkte zu sammeln. Es kann praktisch alles abgeschossen werden und es gibt eine Menge Bonus-Punkte. Sie werden jedoch bemerken, daß Ihr Fahrzeug hin und hergewirbelt wird und Sie recht oft die Kontrolle darüber verlieren. Die Flipper, die verstreut angebracht sind, sind unter Ihrer Kontrolle, sobald Sie den Ball hinaufschießen. Wenn Sie Ihren Auslöser drücken, gehen sie in die Ausgangsstellung, lassen Sie ihn los, schnellen die Flipper nach oben.

Die einzige Gefahr, die damit verbunden ist, sind die Bälle

selbst, die Sie aber vermeiden können, wenn Sie wollen. Falls Sie aber einen Rekordpunktstand erreichen wollen, ist der flinke Ball Ihr Mittel zum Zweck. Wenn Sie sehen, daß der Ball zum Abschluß frei ist, müssen Sie ihn nur noch hochschießen, und es geht los. Mit Ausnahme des Bildschirms haut er alles um. Ihre Aufgabe ist es nun, ihn auf dem Bildschirm zu halten, keinen Abgang zu machen und aufzupassen, daß Sie nicht getroffen werden. Solange der Ball auf dem Bildschirm ist, wird er für Sie ordentlich Punkte sammeln.

Gelegentlich werden Sie Löcher und Greifarme sehen. Schießen Sie einen Ball dort hinein, wird Ihr Punktstand vermehrt. Von dem jeweiligen Flipperautomaten hängt es ab, ob Ihr folgender Punktstand entweder mit 2 oder 10 multipliziert wird. Diese Vervielfachung gilt für das laufende Flipperspiel sowie für die nächste Etappe des Spieles. Bei der Spielart 'beide Spieler' leuchtet der Ball, der von den Greifarmen festgehalten wird, in der Farbe des Spielers auf, der ihn dorthin geschossen hat.

Copyright © Beam Software 1988. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von Beam Software durch GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Dieses Programm ist durch Copyright geschützt. Unerlaubte Verbreitung, Weitergabe, öffentliche Aufführung, Vervielfältigung, Vermietung, Verleih und Verkauf jeglicher Art ist strengstens untersagt.

Spectrum 128K +2

LADEANWEISUNGEN

SPECTRUM 128K + 2 CASSETTE: Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die Cassette ein. Drücken Sie die ENTER-Taste und wählen Sie die Option zum Laden des Bandes. Drücken Sie PLAY auf Ihrem Cassettenrecorder.

SPECTRUM + 3 DISK: Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die Diskette ein und drücken Sie ENTER. Das Spiel wird dann geladen und läuft automatisch.

Wenn BEDLAM eingegeben ist, erscheint auf dem Bildschirm das BEDLAM-Log. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Spiel zu beginnen. Drücken Sie den FEUER-Knopf an Ihrem Sinclair 1 (rechts) Joystick. Haben Sie einen anderen Joystick oder wollen Sie lieber die Tastatur benutzen, drücken Sie ENTER, um in das Menü zu kommen. Wenn Sie es wollen, können Sie die Tasten selbst definieren. Bereits definierte Tasten sind:

Spieler 1 Spieler 2

Links	W	N	CAPS SHIFT/P – Pause
Rechts	E	M	CAPS SHIFT/A – Spielabbruch
Auf	Q	O	C-Taste – Wiederaufnahme des
Ab	A	K	vorigen Spiels
Feuer	R	P	Wählen Sie aus dem Menü die
			Spielarten 1, 2 oder beide
			Spieler.

DAS SPIEL

Es gibt 15 Raumstationen und 10 Mondlandschaften sowie einen Sonderbonusteil. Zusätzlich gibt es Teleporteingänge zu vier Flipperautomaten, die in verschiedenen Raumstationen verborgen sind.

SPIELERMODUS: BEIDE SPIELER

Dabei können zwei Spieler gleichzeitig spielen. Sie können nicht aufeinander schießen, können sich aber durch gegenseitiges Aufeinanderprallen behindern. Wird ein Spieler zerstört, kann er erst wieder in der nächsten Etappe weiterspielen oder wenn der andere Spieler vernichtet ist, je nachdem, was zuerst eintritt. Punkte sammeln und das Ausnutzen der Pickups geht nach dem Motto 'Wer zuerst kommt, mahlt zuerst'. Den Bonus für den Abschluß einer ganzen Formation erhält jedoch der Spieler, der den letzten Eindringling abschießt. Beide Spieler sind für eine begrenzte Zeit unbesiegbar. Es liegt ganz bei den beiden Spielern, ob sie zusammen oder gegeneinander arbeiten.

OBERFLÄCHE DER RAUMSTATIONEN

Diese können sehr gefährlich sein, da einige Objekte wie zum Beispiel die Kraftfelder unzerstörbar sind und Gefahren in sich bergen. Diese sollten Sie auf alle Fälle vermeiden. Radar und Kanonen können zerstört werden, wobei Sie in Ihrem eigenen Interesse die Kanonen sobald wie möglich zerstören sollten. Schwenkbare Kanonen schießen in alle Richtungen. Sollten Sie mit einer Pyramide zusammenstoßen, werden Sie nicht zerstört, sondern nur hin und hergewirbelt und verlieren die Kontrolle über Ihr Fahrzeug.

EINDRINGLINGE

Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto komplexer werden die Formationen. Innerhalb dieser Formationen gibt es einen oder mehrere sichere Plätze, von denen aus Sie die Eindringlinge abschießen können, ohne sich ihnen in den Weg stellen zu müssen. Das Ganze ist jedoch aufgrund der Oberflächenobjekte auf den Raumstationen komplizierter als man denkt, da diese Ihr Fahrzeug hin und herwirbeln oder es zerstören können. Der Abschluß ganzer Formationen ist eines der Hauptziele bei BEDLAM. Sie erhalten dafür nicht nur einen fetten Bonus, sondern werden auch vorübergehend unbesiegbar. Diese Unbesiegbarkeit können Sie zeitlich verlängern, indem Sie mehrere Formationen zerstören.

MUTTERSCHIFF

Dieses große und bedrohliche Ungetüm erscheint regelmäßig und ist bei jedem Auftauchen mit gefährlicheren Waffen ausgerüstet. Gelingt Ihnen die Zerstörung des Mutterschiffs, erhalten Sie einen fetten Bonus und sind vorübergehend unbesiegbar. Gelegentlich wird das Mutterschiff von einer Formation und/oder selbstlenkenden Raketen begleitet.

RAKETEN

Es gibt zwei Arten; einmal die, die die Richtung beibehalten, in die sie abgefeuert wurden, und dann solche, die selbstlenkend ihr Ziel finden. Beide Arten werden durch Augen dargestellt, die, nachdem sie aktiviert sind, laufend nach Fahrzeugen Ausschau halten.

PICKUPS (Joker)

Pickups befinden sich an der Oberfläche sowie unter Raumstationen verborgen und stellen für die Spieler eine Vielzahl von hilfreichen Gegenständen dar. Um diese versteckten Gegenstände hervorzubringen, müssen Sie alle aufleuchtenden Diamanten abschießen bis etwas zum Vorschein kommt. Um diesen Gegenstand dann aufzunehmen, fliegen Sie mit Ihrem Fahrzeug einfach über ihn. Achten Sie auf die Diamanten, bei denen anstatt des Gegenstandes ein weiterer Diamant plötzlich auf dem Bildschirm erscheint. Sie müssen schnell sein, um die Diamantenkette abzuschließen und somit zum letzten Pickup oder Teleport zu kommen.

FEUERKRAFT (F): Mit diesem Pickup können Sie Ihre Feuerkraft erhöhen.

UNBESIEGBARKEIT (I): Diese erreichen Sie, wenn Sie über einen Unbesiegbarkheits-Pickup fliegen oder eine ganze Formation abschießen. Die Kraft des Pickups hält dabei länger an. Der Grad der Unbesiegbarkheit, den Sie erreicht haben, wird durch die Intensität, mit der Ihr Fahrzeug aufleuchtet, angezeigt. Ihre Unbesiegbarkheit läßt nach, je schwächer die Leuchtkraft wird.

MINE (M): Wenn Sie über einen solchen Pickup fliegen, erhalten Sie eine Mine, die losgeht, sobald Sie den Knopf an Ihrem Joystick betätigen. Es ist deshalb ratsam, sich aus der Gefahrenzone zu begeben, bevor Sie sie auslösen. Wenn die Mine hochgeht, werden alle Bodeneinrichtungen, Eindringlinge und selbstlenkende Raketen zerstört.

LEBEN (L): Nehmen Sie einen solchen Pickup auf, erhalten Sie ein zusätzliches Leben.

TELEPORT (T): Mit diesem Pickup erhalten Sie Zugang zu einem Flipperautomaten (siehe unten).

FLIPPERBONUS

Bei **BEDLAM** gibt es vier Flipperautomaten, deren Zugang unter verschiedenen kleinen Pyramiden verborgen ist. Durch Abschluß der Pyramiden erhalten Sie Zugang. Der Flipperautomat arbeitet genauso wie ein richtiger und ist in der Lage, Ihre Punktzahl ordentlich zu steigern. Das Wichtigste dabei ist, daß Sie so flippeln, daß Sie es schaffen, Ihren Punktestand zu verdoppeln oder zu verzehnfachen. Falls Ihnen dies gelingt, wird Ihr Punktestand im Hauptspiel mit dem entsprechenden Faktor multipliziert. Achten Sie nur auf die Bonusanzeigen, die durch die Lichter '2x' oder '10x' angezeigt werden, und versuchen Sie, sie auszuschießen.

Ballfreigabe: Halten Sie die CAPS/SHIP-Taste gedrückt und lassen Sie sie dann los.

Linker Flipper: eine der Tasten 'I, Q, A, Z'.

Rechter Flipper: eine der Tasten 'O, D, K, M'.

Copyright © Beam Software 1988. Alle Rechte vorbehalten.

Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von Beam Software durch GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Dieses Programm ist durch Copyright geschützt. Unerlaubte Verbreitung, Weitergabe, öffentliche Aufführung, Vervielfältigung, Vermietung, Verleih und Verkauf jeglicher Art ist strengstens untersagt.

IBM/PC

LADEANWEISUNGEN

IBM PC UND 100% KOMPATIBLE GERÄTE: Starten Sie Ihr System mit DOS 2.0 oder der Nachfolgeversion. Wenn A erscheint, legen Sie die BEDLAM-Diskette ein, tippen "BEDLAM", drücken die ENTER-Taste und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn das Spiel eingegeben ist, erscheint auf dem Bildschirm ein Menü mit den verschiedenen Optionen.

Benötigt CGA – oder Kompatible Karte.

DAS SPIEL

Es gibt 16 Raumstationen oder Etappen sowie einen Sonderbonus-Teil bei Etappe 17. Wenn Sie alle Etappen durchgespielt haben, beginnt das Spiel wieder von vorn.

Das Spiel kann in einer der drei Arten – '1 Spieler', '2 Spieler' und 'beide Spieler' – gespielt werden. Die ersten beiden Arten sind Standard-Arcade-Ausführungen, während bei der Möglichkeit 'beide Spieler' die Spieler wählen können, ob sie gemeinsam oder in einem Wettbewerb die feindlichen Formationen zerstören wollen. Eine zusätzliche Schwierigkeit bei dieser Spielart ist, daß die Spielerfahrzeuge voneinander abprallen, wenn sie sich berühren und so unabsichtlich oder absichtlich in den Weg der Eindringlinge, deren Geschosse oder der im Hintergrund operierenden Objekte geschleudert werden. Wird einer der Spieler während einer Etappe vernichtet, muß der andere diese Etappe allein zu Ende bringen. Der vernichtete Spieler ist dann bei der nächsten Etappe wieder einsatzbereit.

OBJEKTE IM HINTERGRUND

Während des Spieles erscheinen verschiedene im Hintergrund operierende Objekte oder Scheiben, die über den Bildschirm wandern. Viele davon schießen auf Sie, während andere nur ein Hindernis darstellen.

Die meisten Geschosse werden von oben nach unten abgefeuert, während für andere eine von insgesamt acht verschiedenen Richtungen ausgewählt werden kann. Schließlich gibt es Objekte, die selbstlenkende Geschosse abfeuern, also einen Spieler selbst aussuchen und ihn zerstören.

Einige Scheiben im Hintergrund verwandeln sich, wenn sie zerstört werden, in 'Pickups' (Joker) (siehe unten).

PICKUPS (Joker)

An verschiedenen Stellen erscheint ein Pickup. Dadurch werden Sie vorübergehend unbesiegbar oder erhalten ein zusätzliches Leben. Um dies zu erreichen, muß der Spieler über einen Pickup kommen. Durch den Pickup (Schild) werden Sie unbesiegbar. Die Unbesiegbarkeit ist jedoch von begrenzter Dauer und Sie sollten sich nicht unbedingt darauf verlassen. Wenn Sie einen Lebens-Pickup (Herz) erwischen, erhalten Sie ein zusätzliches Leben (wird am Punktestand deutlich).

EINDRINGLINGE

Ziel des Spieles BEDLAM ist es, die ständig und in wachsender Zahl auftretenden Formationen der Eindringlinge zu zerstören. Bestimmte Stellen innerhalb dieser Formationen sind für die Spieler ungefährlich; von dort aus können sie die Eindringlinge zerstören, müssen aber auf die im Hintergrund operierenden Objekte achten, von denen sie durch die Luft gewirbelt, beschossen und zerstört werden können.

Wenn eine ganze Formation zerstört worden ist, erhält der Spieler, der die letzten Eindringlinge abgeschossen hat, einen Bonus, der je nach Schwierigkeitsgrad dieser Formation unterschiedlich hoch ausfällt. Darüber hinaus wird er vorübergehend unbesiegbar. Einige Formationen, die in den späteren Etappen erscheinen, können in der Spielart 'beide Spieler' nur gemeinschaftlich zerstört werden.

Nach jeder vierten Etappe erscheint ein Mutterschiff der Eindringlinge (möglicherweise in Verbindung mit einer weiteren Formation), das den Spielern zusätzlich zu schaffen macht. Es bedarf allerdings einer ganzen Anzahl von Treffern, um das Mutterschiff zu zerstören. Für die Zerstörung des Mutterschiffes und – soweit vorhanden – der begleitenden Formation erhalten Sie einen fetten Bonus.

Copyright © Beam Software 1988. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von Beam Software durch GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Dieses Programm ist durch Copyright geschützt. Unerlaubte Verbreitung, Weitergabe, öffentliche Aufführung, Vervielfältigung, Vermietung, Verleih und Verkauf jeglicher Art ist strengstens untersagt.