

 Distribuído Por
GT Interactive Software
16 E. 40th Street, New York, NY 10016

MIRAGE™

 Smacker™
VIDEO TECHNOLOGY

Bedlam™ é licenciado para Mirage Technologies (Multimedia Ltd. ©1996 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Todos os direitos reservados. Distribuído por Tec Toy sob licença de GT Interactive Software Corp. Mirage™, o logo Mirage™ e Bedlam™ são marcas de Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. GT™ e o logo GT™ são marcas de GT Interactive Software Corp. Microsoft® e Windows® são marcas de Microsoft Corporation. IBM® é marca registrada de International Business Machines Corporation. Utiliza Smacker Video Technology. ©1994-1996 por Invisible, Inc. d.b.a.Rad Software. Todas as outras marcas são de propriedade de suas respectivas empresas.

<http://www.tectoy.com.br> - <http://www.gtinteractive.com>

BEDLAM™

TEC TOY
multimedia

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar em seu computador ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar
- Sente-se, no mínimo, a 1,5 m do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando em seu Computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso dos computadores. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TECTOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TECTOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TECTOY**.

Cód. 901.504.546.512

ETIQUETA

TECTOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jardim Três Montanhas Osasco - SP

CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421



Gerador de Bioplasma (BPG)

Aparentemente uma forma estática de vida Biomex, o BPG também é perigoso. Causando estrago à integridade epidérmica de um BPG, será liberado ao ambiente plasma Biomex. Plasma biomex deve ser considerado extremamente maléfico à estrutura de qualquer RAT que entre em contato com ele.

Ataque Turret/ Ataque Turbo Turret

Dispositivos de segurança, os turrets apresentam considerável poder de fogo que pode ser perigoso a qualquer alvo que entre em sua linha de fogo. O turbo Turret tem ação mais ávida e um maior poder de fogo do que o modelo comum.



ÍNDICE

Introdução	2
Bem-vindo a Bedlam	4
Instalação	5
Informações Extras	13
Jogando Bedlam	13
Tela Menu	14
Escolha de Missão	15
A Sala de Instruções	16
O Arsenal	17
Ao Combate!	19
Relatório da Inteligência	25

INTRODUÇÃO

"Veja". Isso foi o mais perto que Miller jamais conseguiu chegar de uma conversa comum.

"Falante como sempre". Eu não precisava dele me perturbando naquele momento. Apesar das aparências, ser um cabo veio sempre em segundo plano em sua vida. Sua principal paixão era a de ser um cara nada confiável.

"Emprego".

"Algum dia você ainda aprenderá a falar frases completas, Não vai?".

"Emprego. Importante.". Miller não gostava de ser insultado nem um pouco, mas ele tinha sua mensagem a transmitir e ela seria entendida, com certeza.

"Eu não trabalho para pessoas como você. E não tente apelar para a minha compaixão, Miller. Seus amigos acabaram com ela há muito tempo atrás."

"Dinheiro".

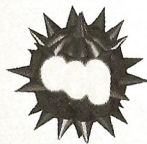
"Isso é diferente. Você acaba de falar a palavra mágica"

"Biomex. Problema. Preciso de um bom homem. Você. Melhor operador tático atuando."

"Cai fora. Não há nenhuma possibilidade que eu vá para perto de algum desses cabeçudos."

"Não há necessidade. Trabalho de controlador. Esquadrão RAT. Limpe a barra e se mande."

"Hmm. Dois terços agora, o resto depois de completo. Francos suíços,



Guerrilha

Relatórios atuais indicam que existem dois tipos de guerrilha infestando a zona de combate. Assim como os demônios, uma dessas espécies parece ter sido criada com um nível de tecnologia de camuflagem, fazendo-os translúcidos e difíceis de detectar. Guerrilhas são pesadamente armadas e devem ser consideradas perigosas sob qualquer circunstância.

terrodactil

o Biomex voador genuíno, o terrodactil tem a habilidade de fazer ataques aéreos e viajar grandes distâncias a altas velocidades. Um instinto de bando tem sido observado nos terrodactils, aumentando seu perigo, ao passo que eles agem em massa. Não se sabe se terrodactils agem como espiões em reconhecimento para os outros Biomex, mas temos que assumir o pior: eles são olhos voadores para os outros!

Cacomonstro

O segundo tipo de Biomex voador que monitoramos. O cacomonstro é uma criatura flutuante e que não é particularmente rápida. No entanto, em grupos podem ser fatais e todo esforço é necessário para manter-se fora de sua linha de vôo. O cacomonstro é capaz de disparar um feixe altamente energético em direção ao chão. O efeito total desse feixe sobre um RAT ainda não foi determinado.

Boa Sorte. Duas coisas que você poderá pensar a respeito: essas coisas são espertas e nós não sabemos o que elas querem.



Demônio

Demônio aparenta vir em duas variedades ou subespécies. Ambos os tipos são abundantes nas zonas infestadas de Biomex, mas os demônios translúcidos são mais difíceis de serem detectados em monitores. Cuidado é recomendado, assim como uma generosa quantidade de poder de fogo.



Mofo

O Biomex equivalente a um lobo ou cachorro selvagem. Mofo pode não parecer tão perigoso a um RAT, porém não subestime-o. Se eles conseguirem se aproximar à distancia de suas garras, conseguirão fazer um bom estrago.



Aranha de Ataque

A aranha de ataque é o Biomex equivalente a um kamikaze, a um atacante suicida motivado pela morte de seu inimigo às custas de sua própria. Esses biomex são equipados com explosivos próprios e o desejo maníaco de usá-los. Aranhas de ataque tem sido vistas atacando seus inimigos em imensos números, aparentemente despreocupadas com suas mortes e as de suas companheiras.

marcos europeus ou Fujitsu-Nissan Yens." Eu sorri para aquela carinha torta. Ele concordou com a cabeça de forma estranha e ao sentar em uma cadeira próxima da minha, passou-me um cartão magnético e um vídeo. Eu ergui o cartão. "Quanto por isso?"

"Dez mil agora. Francos. Mais depois." Isso me daria dinheiro para bebidas por um tempinho. Eu chamei a atenção do garçon e pedi, pondo mais um Laphroaig no balcão. Miller não ficou muito feliz, já que era sua conta, mas relutantemente pôs seu dinheiro.

Eu bebi silenciosamente enquanto a primeira parte do vídeo começou a passar. A cerveja estava excelente e a qualidade do filme também, porém as imagens deixaram um pouco a desejar. Na tela, um bando de biomexes estavam desmontando alguém. Vagarosamente. Um deles, eu percebi, parecia estar sugando os olhos do homem para fora do crânio. E perder um olho não é suficiente para morrer. Eu tentei parecer enjoado, mas não estava convencendo. Portanto me acomodei com: "Definitivamente não é um momento Kodak para o contribuinte."

"Cala a boca. Você gosta deste tipo de coisa." Miller parecia mais do que simplesmente aborrecido, como se talvez seu irmão estivesse sendo acabado. Eu percebi que esta foi a vez que eu o vi falando a frase mais próxima da língua inglesa.

"Apenas quando acontece com outro". Miller levantou-se e virou a tela do vídeo para baixo enquanto dois cidadãos passaram por nós no bar. Ele parecia muito, muito tenso.

Eu dei mais um gole. Isso estava melhorando cada vez mais. "Ninguém de fora pode saber o que está acontecendo."

“Sim. Confidencial. Perigoso ao conhecimento do público. Interesses de acionistas.”

Eu assisti o resto da apresentação de vídeo. “Tragédias?”

“Total. Excesso de acomodações.”

Eu apanhei o vídeo e congelei a imagem. O biomex estava olhando fixamente direto para a câmera. Seu focinho estava cheio de sangue.

“Tudo bem. Eu vou fazer. Mas meu custo acaba de triplicar.”

“Triplicar?” Parecia que Miller estava engasgando.

“Eu tenho minha imagem pública a considerar. E peça mais um desses para mim, por favor. Eu ergui meu último Laphroaig.

“Pós trabalho”.

Eu não gostei do fato de Miller ter dito a última palavra, mas entendia seu ponto de vista. Levantei-me e fui em direção à porta e a um novo trabalho. Um matador de biomexes. Bem, alguém tinha que fazer o serviço, e este alguém poderia muito bem ser eu...

“Francos Suíços, estou chegando.” Pronto, tive a última palavra enfim.

BEM-VINDO A BEDLAM™

Bedlam deixa você encarregado de uma tropa de três RATs (Tanques de Ataque Remotos), cada um com um membro da tropa humana. Suas ordens são claras: acabar com uma série de infestações de biomexes o mais rápido e barato possível. Você controla os RATs de sua base na plataforma orbital, monitorando seu progresso através de visões de satélite. Os RATs são fortes e você terá que manter total controle se

sobreviventes irão atacá-lo enquanto espera pela nave. Após isso, você receberá uma documentação exata sobre o sucesso – ou fracasso!—da missão.

RELATÓRIO DA INTELIGÊNCIA

AVISO: É UMA VIOLAÇÃO DE SEU CONTRATO PASSAR A SEGUINTE INFORMAÇÃO A QUALQUER PESSOA(S) NÃO EMPREGADA PELAS INDÚSTRIAS MEX E VOCÊ SERÁ CONSIDERADO DISPENSADO SEM AVISO PRÉVIO. TODOS OS PAGAMENTOS E BENEFÍCIOS SERÃO REVERTIDOS ÀS INDÚSTRIAS MEX.

Memorando Interno

Para: Indústrias Mex, Divisão Segurança-Militar

De: Atividades Comerciais, Ramo de Pesquisas

Ref: Infestação de Biomex

A/C: Escritório Central, Filing, PR

Você queria tudo o que tínhamos em arquivo a respeito de Biomex. Isso é tudo o que temos. Algo entrou e mexeu nos arquivos e a maior parte da informação foi toda perdida. Nossos técnicos ainda estão pesquisando o assunto, mas meu dinheiro está no maldito Biomex que está fazendo isto. Eu sabia que deveríamos ter instalado controles, mas eles estão pensando sozinhos e projetando novas versões deles mesmos. Os Biomex a seguir, não são nada do que iríamos produzir.

Desculpe a qualidade deste relatório. Está encaminhado a ser remontado a partir de fontes secundárias. Isso é apenas o que as unidades remotas têm visto. Apenas Deus sabe o que mais pode estar lá.

de munição. Armas com mais do que isso, não serão afetadas. Mas lembre-se: cada tiro ajuda!

Bônus: um bônus para seus pontos ou mais dinheiro; não há nenhuma forma de determinar que tipo de bônus é até ser usado.

Caos: Por um tempo limitado, seu RAT terá o maior poder de fogo à disposição. Se isso fosse usado em uma situação normal, várias armas derreteriam seu RAT em uma piscina de escória, porém esse prêmio possibilita-o a disparar tudo o que puder sem nenhuma preocupação! Destruir! Destruir! Destruir!

Energia: O RAT receberá uma dose de energia.

Arma: Isso não tem nenhum efeito durante a missão, porém permite-o acessar uma nova e mais avançada arma quando voltar ao arsenal, pois encontrou impressos azuis de armas, componentes especiais ou informações perdidas! Estes prêmios são raros, portanto fique de olho neles.

Escudo: O RAT recebe um escudo por alguns segundos.

Velocidade Turbo: O RAT ganha um aumento drástico em sua velocidade, o que pode ser muito útil para sair de situações apertadas!

O Sinalizador

Ao final de uma fase uma nave descerá para recolher seus RATs sobreviventes – estes são valiosos equipamentos, afinal! Para recuperação, leve um de seus RATs ao sinalizador de ascendência. Uma vez que tiver feito isso, a nave automaticamente irá descer e recuperar todos os RATs que estiverem lá. RATs que não estiverem próximos ao sinalizador, serão deixados para trás! Lembre-se de que Biomexes

quiser ter sucesso na operação. Eles poderão ser capazes de aguentar muito castigo, mas precisarão de suas habilidades táticas.

Neste momento, você deve instalar *Bedlam* em seu sistema, apanhar algumas armas para seus RATs e começar a matança.

INSTALAÇÃO

Bem-vindo a Bedlam. Esta seção contém informações a respeito de instalação, iniciação e possíveis problemas. Você também poderá consultar o arquivo README.TXT para as últimas informações em Bedlam. Para ver o arquivo README, veja “Consultando o arquivo README” mais adiante nesta seção.

Seu CD Bedlam contém duas versões do jogo. Uma versão em DOS e uma em Windows 95. Cada versão possui necessidades do sistema e instalações diferentes. Reveja as informações abaixo para achar as instruções corretas para seu sistema.

As partes de instalação e montagem nesta seção estão organizadas conforme o sistema operacional. Consulte a parte que diz respeito a seu sistema (DOS ou Windows 95) para as informações que precisará para instalar e usar o jogo além das informações sobre composição e modificação das opções do jogo.

Necessidades Mínimas do Sistema: Windows 95 & DOS

- CPU: 486DX 66 (Pentium recomendado)
- CD-ROM: drive de 2x
- Espaço no disco rígido: 50MB (instalação mínima), 125MB (instalação completa)
- RAM: mínimo de 8 MB, 16 MB recomendado

- Video: SVGA
- Mouse

Todos esses itens devem ser configurados para funcionar propriamente no sistema que você estiver usando: Windows 95 ou DOS. Se, por exemplo, você estiver usando Windows 95 e tiver problemas com a placa de som, deve usar a configuração básica de Windows de sua placa de som (em seu Control Panel). Se estiver usando DOS, deve usar a configuração básica de DOS de sua placa de som para que as coisas funcionem.

INSTALAÇÃO EM WINDOWS 95

Bedlam possui autoplay para Windows 95. Simplesmente ponha o CD no drive. O programa de autoplay automaticamente começará.

Se o autoplay não começar, você pode manualmente trazer o programa de montagem, como mostrado a seguir:

Clique duas vezes no ícone Meu Computador, em seguida clique no ícone Bedlam.

Usando o Setup (Windows 95)

O Programa Setup consiste de opções tanto para instalação como para o uso do jogo. Antes de jogar Bedlam, siga os seguintes passos:

Instale DirectX- Quando apertar este botão, Setup procurará uma versão existente de DirectX em seu sistema. Se não encontrar algum, serão instalados drivers DirectX em seu sistema. Se já existir uma versão de DirectX em seu sistema, será perguntado se você quer reinstalar DirectX. Isso confirmará se você está usando a versão certa para Bedlam.

pagar por um!

Aliás, tem uma coisa que o quadro de ameaças não mostra, não importando que tipo de Scanner seu RAT possui. Minas não aparecem no quadro de ameaças. Você terá que se manter extremamente atento a elas.

Mensagens

O quadro de mensagens lhe mostra uma lista de eventos ocorrendo durante a missão. Fique de olho neste quadro para que possa monitorar o que acontece.

Mapa

O botão do mapa (ou tecla **M**) lhe mostra um mapa atual da missão. Este não é exatamente o mesmo mapa que você viu antes da missão, pois agora você dispõe de relatórios atuais de seus RATs. Você não precisa se preocupar com esses relatórios; seu computador de batalha automaticamente renova o mapa para mostrar todos os detalhes dos RATs.

Este mapa apenas mostra o que seus RATs enfrentarão pessoalmente. Se você o olhar no começo de uma missão, você verá que grandes partes do mapa estão escuras, pois você não teve relatórios de que foi visto lá.

Prêmios

Existem sete tipos diferentes de prêmios durante as missões. Simplesmente leve seu RAT sobre o prêmio que ele o apanhará. Os prêmios são:

Munição: Um reforço limitado de munição. Qualquer arma que estiver com baixos níveis de munição aumentará 50% sua capacidade original

levará ao superaquecimento.

Lembre-se: Embora esteja controlando um RAT de cada vez, a ação ainda está acontecendo ao redor de seus outros RATs. Mantenha-se de olho neles para certificar-se de que eles não estão em apuros!

Lista de Armas

Isso mostra as armas que o RAT selecionado está carregando. Armas que estão destacadas são selecionadas e todas essas armas serão disparadas toda vez que seu RAT disparar.

Clique em uma arma para selecioná-la ou desativá-la (ela aparecerá destacada ou não). Você pode preferir que seu RAT não dispare todas as armas toda hora. É uma boa idéia deixar uma arma na "reserva" para usá-la mais tarde ou para evitar que seu RAT se superaqueça muito rapidamente. As teclas . também selecionam .

Cada RAT tem uma lista separada de armas, portanto o que um RAT disparar certa hora pode individualmente ser alterado da forma como quiser.

Quadro de Ameaças

Este quadro é um sistema de radar que mostra o que está próximo ao RAT em ação. Cada símbolo representa uma coisa específica e se você clicar e segurar apertado o mouse (qualquer um dos botões, se estiver usando um mouse de dois botões) no quadro de ameaças, você verá uma lista de todos os símbolos e seus significados.

A quantidade de informações contidas em seu quadro de ameaças é determinada pelo tipo de Scanner que você possuir, portanto definitivamente vale a pena investir em um bom Scanner se você puder

Instale Arquivos para o Disco- Esta opção copia Bedlam para seu disco rígido. Primeiro você deve escolher em que unidade de disco Bedlam será instalado. Você poderá escolher entre os seguintes tamanhos de instalação:

Instalação Completa- o Jogo será rápido porém ocupará muito espaço em seu disco rígido.

Instalação Mínima- Usa uma quantidade menor de espaço no disco rígido, mas pode tornar o jogo mais lento quando lendo o drive do CD-ROM.

Instalação Padrão- Esta representa um meio termo entre instalação completa e mínima.

!!BEDLAM!!- inicia o jogo.

Outras Opções Incluem:

Sound- Liga e desliga todos os sons exceto o do CD.

Speech- Liga e desliga as falas da frota de RAT.

Cinematics- Liga e desliga cenas de animação.

Action Pan- Determina se as cenas mudam ou não para mostrar o resultado de suas ações em outras localizações.

Full Screen- Põe ou tira o jogo em tela inteira.

Consultando o Arquivo README

Após instalar Bedlam em seu sistema, você deve consultar o arquivo README para verificar se ocorreram mudanças de última hora no manual de Bedlam. Para consultar o arquivo README, clique duas vezes no

ícone Meu Computador, a seguir clique no ícone Bedlam, depois File, depois Explore e finalmente no ícone README.

Para Desinstalar em Windows 95:

Para desinstalar Bedlam de seu computador, use as capacidades básicas de Windows 95 para performar uma limpa e compreensiva desinstalação. Clique em Iniciar, em seguida em Configurações, depois em Painel de controle e a seguir clique duas vezes no ícone Adicionar/Remover Programas. Selecione Bedlam95 da lista de aplicações e aperte o botão Add/Remove.

Se você acidentalmente remover algum arquivo necessário de Bedlam e o jogo parar de funcionar, você deverá primeiro desinstalar para depois reinstalar Bedlam.

INSTALAÇÃO EM DOS/WINDOWS 3.X

Se você estiver em Windows clique dentro de Arquivos no Gerenciador de Arquivos e depois clique e saia do Windows para retornar ao DOS.

Introduza o CD Bedlam em seu drive de CD-ROM.

Digite D:\SETUP. Se D: não estiver destinado a seu drive de CD-ROM, substitua pela letra correta.

Veja usando Setup abaixo.

Consultando o Arquivo README:

Após instalar Bedlam em seu sistema, você deverá rever o arquivo README.TXT para conferir se não ocorreram mudanças de última hora neste manual. Para ler o arquivo README do aviso de comando DOS, digite MORE<D:\README>TXT e aperte ENTER. Se D: não estiver



Pausa o jogo.



Dá zoom no mapa principal para dentro ou para fora, para que você possa ter a visão que mais se adapta a seu estilo de combate.

As flechas para cima e para baixo são o controle do volume para a música e efeitos sonoros.

Quadro Rat

Esses são três pequenos quadros no canto superior direito, um para cada RAT sob seu comando. Clique em um quadro para controlar aquele RAT. As teclas ! **F2** e **F3** também fazem a mesma coisa. Os quadros também mostram se o RAT está ou não sendo atacado —quando houver interferência sobre a imagem do RAT — ou quando estiver sendo mirado para um ataque aéreo — quando houver um círculo branco piscando sobre o RAT.

Abaixo de cada figura de RAT, há duas barras.

A barra de cima mostra o quanto o RAT está danificado. Quanto menor essa barra, menos danos o RAT poderá tomar.

A barra de baixo mostra a temperatura do RAT. Disparos de armas elevam a temperatura e quanto maior a quantidade de armas que forem disparadas de uma vez, maior o calor gerado. Se RATs se superaquecerem, suas munições se “cozinharão” e explodirão dentro do RAT, desagradáveis consequências! Mantenha-se atento para a temperatura, e se um RAT estiver ficando muito quente, faça com que ele pare de atirar por um tempo e não entre em pior perigo! Se seu RAT for apanhado por uma explosão ou ficar em uma área em chamas, isso também o

que estiver abaixo do cursor, duas coisas diferentes acontecem quando o RAT atira:

- se havia um biomex sob o cursor, o RAT atira no biomex mesmo que o biomex esteja acima ou abaixo de seu RAT. Vale lembrar que mísseis Reaper “caçarão” o biomex.
- se não havia um biomex lá, o tiro irá em direção a seja lá o quê estiver sob o cursor: um prédio, uma parte de uma cerca, uma árvore ou qualquer outra coisa. Vale a pena atirar em prédios para verificar o que acontece!

Teclas Rápidas

Alguns comandos foram destinados a botões únicos em seu teclado, para que você possa reagir rapidamente em meio ao nervosismo do combate. Tais comandos se encontram a seguir:

- | | |
|---|---|
|  | Seleciona RAT número 1 e o põe sob seu comando |
|  | Seleciona RAT número 2 e o põe sob seu comando |
|  | Seleciona RAT número 3 e o põe sob seu comando |
|  | Cada tecla liga ou desliga as armas de 1 a 7 do RAT em ação. Note que RAT pode não estar carregando as sete armas, quando nesse caso a tecla para posição vazia não funcionará! |
|  ou
ESPAÇO | Traz o mapa da missão em jogo para que você possa conferir seu progresso. |

destinado a seu drive de CD-ROM, substitua pela letra adequada.

Usando o Jogo em DOS:

A partir do aviso de comando do DOS, digite D:Bedlam e aperte ENTER. Se D: não for a letra destinada a seu arquivo de CD-ROM, substitua pela letra adequada.

Usando Setup (versão DOS)

O programa setup está dividido em três partes; Sound Setup, File Setup e Options. Para selecionar use as flechas para cima e para baixo.

Sound Setup:

Selecione sua placa de som a partir da lista apresentada. Selecione os canais Port, IRQ e DMA apropriados. Em seguida use a opção sound check para testar sua escolha.

File instalation

Atenção: Caso deseje jogar direto do CD-ROM, não escolha esta opção.

A não ser que especifique de outra forma, Setup irá instalar os arquivos para o drive C. Você pode mudar isso introduzindo uma letra diferente nesta opção durante a instalação. Você também pode escolher uma das seguintes opções:

Full instalation: O jogo será rápido, mas esta é a opção que mais ocupa espaço em seu disco rígido.

Minimal Instalation: Usa pouco espaço no disco rígido, mas pode fazer o jogo mais lento quando lendo o drive de CD-ROM.

Standard Instalation: Esta opção é um meio termo entre a instalação

mínima e completa.

Para instalar o jogo escolha sua opção preferida e aperte ENTER.

Options:

Double/Single Buffer- altera a forma com que sua placa de vídeo opera, ao passo que não são todas as placas que admitem double buffering (o que dá maior velocidade no jogo).

Machine Spec Fast/Slow- Determina a quantidade de detalhes na tela (por exemplo, fumaça transparente ou opaca é ligada ou desligada daqui). Slow deve ser selecionado para PC's com processadores mais lentos, mas você deve experimentar e decidir o que aparenta e funciona melhor em seu sistema.

Delayed CD Start, Quick CD Start ou No CD Audio- Esta opção está configurada em Delayed como padrão, mas você poderá precisar mudar para Quick CD Start, ao passo que alguns drives de CD causaram ao jogo interrupções quando as músicas do jogo estiverem sendo tocadas. Você pode também desligar a música a partir desta opção.

Action Pan On/Off- Durante o jogo seus RATs podem fazer coisas como desativar cercas laser. Neste caso Action Pan dá um zoom para que você possa ver a cerca sendo desativada e depois volta ao RAT. Se não desejar essa alternância, deixe esta opção em Off.

Cinematics On/Off- Deixando esta opção em Off, as cenas de animação serão automaticamente cortadas.

Midi Music On/Off- Deixando esta opção em Off, serão eliminadas todas as músicas do jogo. Os efeitos sonoros não serão alterados.

AO COMBATE!



Mapa Principal

O mapa principal lhe mostra uma visão dos RATs em combate, vistos das câmeras em órbita. É daqui que você controla os movimentos e as ações de cada um de seus RATs.

Você pode controlar apenas um RAT de cada vez e o RAT é sempre mostrado no centro da

tela do mapa principal.

Enquanto o cursor estiver sobre o mapa principal, ele estará na forma de uma mira. Quando estiver na barra de informações ao lado, estará no formato comum de flecha. Lembre-se de que os RATs não obedecerão ordens de atirar ou se mover se o cursor não estiver sobre o mapa principal. Caso o RAT esteja ignorando-o, certifique-se de que o cursor está sobre o mapa em formato de mira.

Movimentando e atirando

Levando a mira a algum ponto no mapa principal e clicando, você fará o RAT ir até aquela localidade. O RAT, aliás, sempre volta-se para onde estiver o cursor. Levando o cursor a algum ponto no mapa principal e clicando o botão da direita (ou apertando o espaço se estiver usando um mouse de apenas um botão), fará o RAT atirar (você pode também escolher com que armas atirar, veja abaixo). Dependendo do

Quando estiver satisfeito com a arma escolhida e quantidade de munição, clique em BUY para instalar a arma no RAT. Escolha CANCEL para cancelar a compra da arma.

Se quiser que o computador gaste seu dinheiro, clique em AUTO. Essa opção gastará o máximo dinheiro possível em uma boa mistura de armas, escolhido pelo computador do sistema de armamentos. Você pode clicar em AUTO novamente para forçar o computador a fazer uma nova escolha de armas.

Uma vez que tiver terminado de armar seu RAT, a opção DONE encerra sua estadia no arsenal. A missão está prestes a começar...

Aperfeiçoamento da Defesa

Existem alguns itens no arsenal que não são armas, mas importantes equipamentos que podem ser incorporados a seus RATs para fazê-los eficientes. Não queira apenas deixá-los com armas cada vez maiores. Algumas melhorias, como os Scanners, são muito úteis. Experimente essas opções até que encontre o equipamento que satisfaz seu estilo tático.

Speech Samples On/Off- Deixando esta opção em Off, silenciará todas as falas provenientes de seus RATs. Efeitos sonoros não serão alterados.

Uma vez que tiver escolhido as opções, você provavelmente não terá de usar SETUP.EXE novamente (mas poderá, se decidir não ter músicas ou falas enquanto joga).

POSSÍVEIS PROBLEMAS

Esta seção se aplica a Bedlam na versão DOS. Se tiver algum problema jogando em Windows 95, consulte o README.TXT no CD para ver as últimas informações, ou contate nossos especialistas do atendimento ao consumidor.

Problemas Comuns

- *Quando uso Bedlam, aparece na tela "Insufficient Memory" error, ou o jogo simplesmente não funciona.*

Você não tem memória suficiente para usar Bedlam. Você precisa de no mínimo 8 megabytes de espaço livre de RAM. Para livrar espaço, você pode fazer um disco de boot que carrega apenas seus drivers de CD-ROM, placa de som e mouse.

- *O programa de Windows SETUP se ativa após a instalação*

Bedlam não está instalado, provavelmente devido à falta de memória. Libere algum espaço em seu disco rígido e tente instalar novamente.

- *Por quê meu mouse não funciona com Bedlam?*

Se você renomeou ou tirou informações em seu AUTOEXEC.BAT, você pode ter tirado o comando que carrega seu driver de mouse. Carregando seu driver de mouse em DOS pode ser tão simples quanto digitar MOUSE

e apertando ENTER no aviso de comando do DOS.

Se isso não funcionar, consulte a documentação que veio com seu computador para instruções de como instalar seu driver de mouse.

- *Por quê não tenho música ou efeitos sonoros?*

Se não estiver ouvindo música e/ou efeitos sonoros, Bedlam pode ter informações erradas a respeito de sua placa de som. Use o programa SETUP para verificar se Bedlam tem as informações corretas a respeito de sua placa de som.

- *Eu não tenho sons digitais de minha placa de som compatível com Sound Blaster.*

Você poderá estar tendo um conflito DMA. Você pode ter um CD-ROM ou disco rígido no mesmo canal DMA que você especificou no programa SETUP. Mude o canal DMA da placa de som ou dispositivo que estiver falhando. Se o problema continuar, consulte o vendedor de sua placa de som.

- *Eu ouço interferência quando ouço Bedlam em minha placa Sound Blaster (ou 100% compatível).*

Você deve consultar seu manual da placa de som para informações em como abaixar os volumes Mic e Line para 0 (zero). Isso normalmente é feito com o programa mixer que vem com a placa de som.

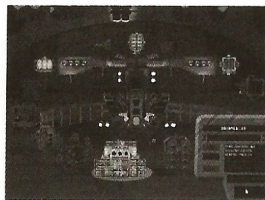
- *Eu estava Jogando Bedlam, mas sempre após um determinado tempo minha tela fica preta. Eu ainda posso ouvir a música e efeitos sonoros no fundo.*

Alguns computadores usam um certo tipo de sistema de economia de

Selecionando ACCEPT você será levado ao arsenal para que possa equipar seus RATs.

Selecionando REJECT você voltará à escolha de missão, para que possa escolher outra.

O ARSENAL



O arsenal permite equipar todos seus RATs para a próxima missão. Todos os três RATs são equipados de forma idêntica, portanto, apenas um é mostrado aqui. Aliás, os RATs não carregam nenhuma arma com eles, então não vá direto à missão!

Selecionando uma arma dentre aquelas mostradas ao redor do RAT traz uma lista de opções de armas. A figura mostra o tipo geral de arma à disposição. A lista mostra a arma específica que você pode comprar e incorporar a seus RATs – cada item na lista do lança-granadas é um tipo diferente de lança-granadas com suas próprias virtudes e fraquezas, por exemplo.

Leve o cursor a um item para destacá-lo, e em seguida clique para escolher a opção de arma.

A exibição de armas no canto inferior direito, lhe dá mais informações a respeito da arma. Os botões + e - na tela, permitem-no comprar mais munição para a arma, se tiver dinheiro para pagar por ela! Todas as armas vêm com munições limitadas como parte do preço padrão, mas você provavelmente precisará comprar mais munição junto, apenas para garantir.

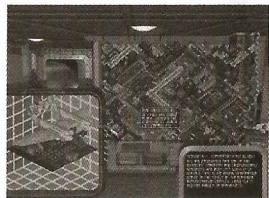
Você também pode salvar o jogo desta tela. Tudo o que precisa é escolher um dos cinco espaços para salvar seu jogo.

Você pode retornar à tela principal apertando ESC a qualquer momento.

A Zona Boot Camp (Treinamento)

Esta é a primeira missão que você jogará e não apenas porque é a missão mais fácil do jogo. A partir do Boot Camp você será informado a respeito de coisas como cercas laser, elevadores, teleportes e os sinalizadores. Mensagens na tela apontarão a direção correta e darão um começo rápido em sua guerra contra o Biomex. Aliás, não vá achar que o resto do jogo será tão fácil.

A SALA DE INSTRUÇÕES



Você pode conseguir maiores informações a respeito da missão e a respeito da disposição da área—você não saberá tudo até que seus RATs estejam em combate pois os computadores na estação de batalha não têm todas as informações que você precisará!

A principal exibição do mapa trará uma visão razoavelmente detalhada da área em que sua missão ocorrerá. Escolhendo as opções piscantes aparecerá uma projeção visual e mais informações sobre a característica da missão.

Você também pode ler o texto de instrução para ter certeza exata do que será necessário.

energia. Se tiver um desses sistemas, você deve consultar seu manual do computador ou a marca de seu computador para ajudá-lo a desativar este sistema, já que está provavelmente causando problemas.

INFORMAÇÕES EXTRAS

Seu CD Bedlam contém um arquivo texto chamado README.TXT que inclui dicas para problemas além de informações atuais. Consulte esse arquivo caso experimente qualquer problema para que Bedlam funcione em seu sistema.

JOGANDO BEDLAM

Uma vez que tiver instalado Bedlam, você pode começar o jogo a partir do seu CD-ROM (geralmente o aviso de comando D:\DOS) ou fazendo-o funcionar como qualquer programa de Macintosh ou Windows 95, dependendo de que sistema estiver operando. Em qualquer caso você deverá deixar o CD de Bedlam em seu CD-ROM enquanto joga.

Você pode pular as animações apertando ESC a qualquer momento.

Os controles de Bedlam necessitam de um mouse. Mova o cursor sobre algum botão ou pedaço de texto e clique para selecionar algum ítem ou função.

TELA MENU



Esta é a tela de controles mais importante do jogo. Você pode selecionar alguma opção usando as teclas do cursor ou clicando a opção escolhida com o mouse. As seguintes opções estão disponíveis.

New Game

Inicia um novo jogo e o leva à tela de escolha de missão. Esta é a forma mais rápida de iniciar um novo jogo.

Start Saved Game

Dispõe uma lista de jogos salvos, possibilitando-o restaurar um jogo de onde tenha o deixado.

Main Menu

Tira-o desta lista de opções, levando-o de volta ao menu principal.

Difficulty

Selecionando esta opção, você pode escolher um dos três níveis de dificuldade do jogo: Simple (fácil), Standard (padrão) ou BEDLAM!

Name

Esta opção permite-lhe escrever seu nome no jogo para que Bedlam "saiba" quem é você para a tabela de melhores pontuações, mensagens do jogo e jogos salvos.

Quit

Sai de Bedlam e retorna ao sistema operacional.

ESCOLHA DA MISSÃO



É aqui que você escolhe em que missão seus RATs irão lutar.

Bedlam tem seis zonas de combate, cada uma com 1-5 missões. Você deve lutar nas zonas de combate na ordem dada, mas você pode jogar missões individuais dentro de uma zona em qualquer ordem que desejar. A primeira zona é sempre um Acampamento, uma missão de treinamento.

Na ordem, as zonas são:

1. Boot Camp (área de treinamento)
2. Airport (aeroporto)
3. Industrial (industrial)
4. Docklands (cais)
5. Urban (urbana)
6. CBD

O mapa mostra toda a área infestada pelo biomex. A exibição da missão no canto alto esquerdo da tela permite-o escolher a zona e missão em que lutará. Simplesmente escolha a zona e missão que queira ter alguma informação. Quando estiver satisfeito com a escolha da missão, você poderá ir à sala de instruções para maiores informações, ou vá ao arsenal para equipar suas tropas. Leve seu cursor à porta e clique para ir a algum desses lugares.