

BADLANDS™



<http://www.replacementdocs.com>

DOMARK

DEUTSCH
FRANÇAIS

BADLANDS™

von Teque London Limited

ANWEISUNGEN

Das Spiel:


Bei Badlands sitzt du am Steuer eines megaschnellen, heißen Sprintrennwagens. Du mußt im Spitzentempo über acht todesverachtende Rennstrecken fahren, wo Gefahr und Vernichtung drohen. Ein Miß geschick bedeutet den Tod, und der Erfolg bedeutet die Chance, morgen wieder zu fahren. Badlands kann man allein oder zu zweit gleichzeitig spielen.

So geht es los:

Seit der atomaren Vernichtung sind 50 Jahre vergangen, und der Sprintrennsport hat sich zu einem gnadenlosen Kampf zwischen gepanzerten Wagen entwickelt. Die Rennstrecken führen durch gefährliche Ruinenlandschaften, das Erbe des Vernichtungskriegs, in der Zone, die als BADLANDS bekannt ist. Dein Ziel ist es, die acht verschiedenen Strecken so schnell wie möglich zurückzulegen. Dabei mußt du unterwegs Schraubenschlüssel sammeln, um in die nächste Runde zu gelangen. Wer nicht als erster durchs Ziel fährt, wird sofort disqualifiziert. An der Strecke sind Raketen hinter der Landschaftskulisse verborgen – und hier ist alles zerstörbar: selbst Berge stürzen ein, wenn man auf sie schießt.

Zwischen den Rennen – und vorausgesetzt, du has genug Schraubenschlüssel gesammelt – kannst du deinen Wagen mit Extras versehen lassen – mehr





Motorleistung, Schutzschilder und Waffen. Es gibt zusätzliche Schraubenschlüssel, wenn du als erster durchs Ziel fährst und dabei den Streckenrekord brichst.

Bei BADLANDS können zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen, wobei der zweite jederzeit anfangen kann. Jeder Spieler bekommt am Anfang zwei Punkte gutgeschrieben – wenn du hinter einem der Robotwagen durchs Ziel fährst, mußt du einen der Punkte opfern, um weiterzuspielen.

BADLANDS hat acht verschiedene Streckenanlagen, jede mit einem anderen Hintergrund, der auf die Schüsse und Karambolagen der Spieler reagiert. Die Strecken verschieben und verändern sich bei zunehmendem Schwierigkeitsgrad.

Bedienung:

Bei Badlands hast du die Wahl zwischen zwei Bedienungsmethoden (gilt nur für die Versionen für IBM PC, Amiga, Atari ST und Commodore 64)

JOYSTICK MODUS A

Links – Dreht Wagen nach links
Rechts – Dreht Wagen nach rechts
Zurück – Feuert Waffe
Feuer – Beschleunigung

JOYSTICK MODUS B

Links – Dreht Wagen nach links
Rechts – Dreht Wagen nach rechts
Vor – Beschleunigung
Zurück – Bremse
Feuer – Feuert Waffe

Bei JOYSTICK MODUS A verlangsamt sich dein Wagen, sobald der FEUER-Knopf losgelassen wird.

Bei JOYSTICK MODUS B bleibt dein Wagen bei der Geschwindigkeit, die du erreicht hast, daher braucht man eine Bremse.





BEDIENUNG

Atari ST & Amiga

Spieler 1 – Joystick in Port 1 oder Tastatur

Spieler 2 – nur Joystick in Port 0

Bedienung Modus A

Z = Dreht nach links

Shift rechts = Beschleunigung

X = Dreht nach rechts

Leertaste = Feuert Waffe

Spiel unterbrechen/

wieder aufnehmen = H

Spiel beenden = F9

Bedienung Modus B

Z = Dreht nach links

/ = Bremse

Leertaste = Feuert Waffe

X = Dreht nach rechts

Shift rechts = Beschleunigung

Auf dem Selektionsschirm steht zur Auswahl:

F1 – Bedienungsmodus für Spieler 1

F2 – Bedienungsmodus für Spieler 2

F3 – Wählt zwischen Musik oder Geräuscheffekten

F4 – Schnellste Streckenzeiten aktualisieren (ja/nein) – Standardeinstellung ist NEIN

Commodore 64

Spieler 1: Joystick oder Tastatur

Spieler 2: Nur Joystick

Q – Beschleunigung

O – Links

P – Rechts

Leertaste – Feuer

Run/Stop – Spiel unterbrechen/wieder aufnehmen

Inst/Del – Spiel beenden

F1 – Bedienungsmodus für Spieler 1

F2 – Bedienungsmodus für Spieler 2

F5 – Wählt zwischen Musik oder Geräuscheffekten



Amstrad & Spectrum

Spieler 1 – Joystick

O – Links

S – Spiel unterbrechen/
wieder aufnehmen

Spieler 2 – Tastatur

P – Rechts

Q – Beschleunigung

Leertaste – Feuer

F – Spiel beenden

LADEANWEISUNGEN: Diskette.

ATARI ST & AMIGA:

Gerät nullstellen und Spieldiskette einlegen.

COMMODORE 64/128:

Gerät nullstellen, Diskette einlegen und LOAD""",8,1 schreiben.

AMSTRAD CPC:

Gerät nullstellen, Diskette einlegen und RUN"DISC" schreiben.

SPECTRUM +3:

Diskette in das Laufwerk legen und ausschalten. ENTER drücken, sobald das Anfangsmenue erscheint.

Cassette:

COMMODORE 64/128:

SHIFT halten und RUN/STOP-Taste drücken, dann Band starten.

AMSTRAD CPC:

CTRL halten und ENTER-Taste drücken. Wenn Sie ein Diskettenlaufwerk angeschlossen haben, zuerst I TAPE schreiben. (I erhält man, wenn man die SHIFT- und die @ – Taste gleichzeitig drückt).

SPECTRUM 48/128:

LOAD" " schreiben und ENTER drücken, dann Band starten.

LADEPROBLEME:

Sehen Sie bitte die Bedienungsanleitung für Ihr Gerät für weitere detaillierte Ladeanweisungen ein. Eine der am häufigsten vorkommenden Ursachen für Ladefehler von Cassetten sind schmutzige Köpfe im Cassettenrecorder.

VIREN: Viele Disketten, die an uns zurückgeschickt wurden, enthielten Viren, die das weitere Laden von Spielen verhindern. Nehmen Sie keine Raubkopien von Spielen, da diese oft Virusprogramme enthalten, die Ihre gesamte Softwaresammlung ruinieren können. Versehen Sie Ihre Disketten immer mit einem Schreibschutz, um Infektionen zu vermeiden.



BADLANDS™

Ecrit par Teque London Limited

INSTRUCTIONS

Le jeu:

Badlands vous met au volant d'une voiture de course de vitesse méga rapide. Faites, à toute vitesse, le tour de huit pistes très périlleuses lors d'une course de danger et de destruction où l'échec est synonyme de mort et la réussite vous donne la possibilité de faire une course un autre jour.

Badlands est un jeu pour un joueur, ou deux joueurs simultanément.


But du jeu:

Cela fait maintenant 50 ans que le désastre nucléaire, et le sport de la course automobile de vitesse est devenu une bataille sans merci entre des voitures armées. Des pistes de course ont été construites sur des ruines dangereuses, le résultat de l'holocauste, dans la zone connue sous le nom de BADLANDS.

Votre objectif consiste à faire le tour des huit pistes différentes aussi vite que possible, en ramassant des clés en chemin afin de continuer jusqu'au tour suivant. Si vous ne finissez pas premier, cela signifie une disqualification instantanée. On peut trouver des missiles cachés autour des pistes derrière un paysage destructible – dans les Badlands, même les montagnes crouleront si on leur tire dessus.

Entre les pistes, et en supposant que vous ayez ramassé assez de clés, vous pouvez personnaliser votre voiture avec une accélération, des écrans et des armes supplémentaires. Des clés primes sont décernées si vous terminez premier





et si vous améliorez le temps de tour le plus rapide. Badlands permet à deux joueurs de jouer simultanément, et un ami peut se joindre à vous à tout moment. Chaque joueur reçoit deux crédits au départ – si vous finissez derrière l'une des voitures drones, vous devrez utiliser un crédit pour continuer.

BADLANDS a huit tracés de piste uniques, chacun situé dans des plans animés qui réagissent aux cops et aux collisions des joueurs. Ces pistes se déplacent et changent au fur et à mesure de l'augmentation du niveau de difficulté.

Commandes:

Badlands vous offre le choix entre deux méthodes de commande (versions IBM PC, Amiga, Atari ST et Commodore 64 seulement)

COMMANDE PAR MANCHE A BALAI A

Gauche – Rotation de la voiture vers la gauche

Droite – Rotation de la voiture vers la droite

Vers le bas – Tir avec l'arme

Bouton de tir – Accélération

COMMANDE PAR MANCHE A BALAI B

Gauche – Rotation de la voiture vers la gauche

Droite – Rotation de la voiture vers la droite


Vers le haut – Accélération

Vers le bas – Freinage

Bouton de tir – Tir avec l'arme

Avec COMMANDE PAR MANCHE A BALAI A, votre voiture ralentira dès que le bouton de TIR sera relâché.

Avec COMMANDE PAR MANCHE A BALAI B, votre voiture continuera de rouler à la vitesse à laquelle vous êtes passé, d'où la nécessité de pouvoir freiner.



COMMANDES

Atari ST & Amiga

Joueur 1 – Manche à balai port 1
ou clavier

Joueur 2 – Manche à balai port 0
seulement

Style de commande A

Z – Rotation vers la gauche

Décalage à droite = Accélération

X = Rotation vers la droite

Barre d'espace = Tir avec l'arme

Style de commande B

Z – Rotation vers la gauche

/ = Freinage

Barre d'espace = Tir avec l'arme

X = Rotation vers la droite

Décalage à droite = Accélération

Arrêt/reprise = H

Abandon = F9

Sur l'écran de sélection, appuyez sur:

F1 – Sélectionnez le style de commande pour le joueur 1

F2 – Sélectionnez le style de commande pour le joueur 2

F3 – Sélectionnez soit la musique ou le son FX

F4 – Remise à zéro des tours les plus rapides (oui/non) – par défaut NON

Commodore 64

Joueur 1: Manche à balai ou touches

Joueur 2: Manche à balai seulement

Q – Accélération

O – Gauche

P – Droite

Barre d'espace – Tir

Run/Stop – Arrêt/reprise

Inst/Del – Abandon

F1 – Sélectionnez le style de
commande pour le joueur 1

F3 – Sélectionnez le style de
commande pour le joueur 2

F5 – Sélectionnez soit la
musique ou le son FX



Amstrad & Spectrum

Joueur 1: Manche à balai

O – Gauche

S – Arrêt/reprise

Joueur 2: Touches

P – Droite

F – Abandon

Q – Accélération

Barre d'espacement – Tir

DIRECTIVES DE CHARGEMENT

Disquette:

ATARI ST ET AMIGA

Remettre la machine à l'état initial et introduire la disquette de jeu.

COMMODORE 64/128

Remettre la machine à l'état initial, introduire la disquette et frapper LOAD" ",8,1

AMSTRAD CPC:

Remette la machine à l'état initial, introduire la disquette et frapper RUN"DISC"

SPECTRUM +3: Placer la disquette dans l'unité d'entraînement et mettre sous tension.

Appuyer sur la touche ENTREE lorsque le menu de mise en route apparaît.

Cassette:

COMMODORE 64/128

Tenir enfoncée la touche MAJUSCULES et appuyer sur la touche PASSAGE/ARRET, puis mettre en route la cassette.

AMSTRAD CPC

Tenir enfoncée la touche CTRL et appuyer sur ENTREE. Si vous avez une unité de disque frapper I TAPE (I est obtenu en maintenant enfoncée I a touche MAJUSCULES et en appuyant simultanément sur la touche @).

SPECTRUM 48/128

Fraper LOAD" " et appuyer sur la touche ENTREE, puis mettre en route la cassette.

PROBLÈMES DE CHARGEMENT

Veuillez consulter le manuel fourni avec votre machine pour des directives plus détaillées de chargement. L'une des causes les plus courantes de défaillance de chargement des cassettes est la saleté sur les têtes de lecture de l'appareil d'enregistrement.



Programmed by: Teque London Ltd.

(C) 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

(C) 1990 Artwork & Packaging Domark
Software Ltd.



**PIRACY
IS THEFT**

COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft: 01 240 6756



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise to distribute infringing, illegal copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft: 01 240 6756