

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY



TERMINATOR 2

SPECTRUM/AMSTRAD

CARGA

Spectrum 128/+2/+2A (sólo 128K). Cassette

Inserta el cassette en la grabadora. Comprueba que está completamente rebobinado.

Selecciona la opción **LÓADER** y pulsa la tecla **INTRO**. Sigue las instrucciones de pantalla.

Spectrum +3. Disco

Instala el sistema y enciéndelo como se describe en tu manual instrucciones. Inserta el disco y pulsa **INTRO** para seleccionar la opción **LOADER**. El programa se cargará automáticamente.

Amstrad CPC 464

Inserta la cinta rebobinada en tu cassette, teclea **RUN** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Sigue las instrucciones de pantalla. Si hay una unidad de disco incorporada, teclea **TAPE** y después pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Después teclea **RUN** y pulsa **ENTER/RETURN**.

(El símbolo se obtiene manteniendo presionada la tecla **Shift** pulsando **@**).

NOTA: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

CPC 664 y 6128

Conecta una grabadora de cassette apropiada y comprueba que los cables correctos se encuentran

bien conectados (consulta el Manual de Instrucciones). Inserta la cinta rebobinada en la grabadora, teclea **TAPE** y pulsa **ENTER/RETURN**. Después, teclea **RUN** y pulsa **ENTER/RETURN**. Sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco

Inserta el disco en la unidad con la cara **A** hacia arriba. Teclea **DISC** pulsa **ENTER/RETURN** para comprobar que el ordenador puede acceder a la unidad. Después, teclea **RUN** y pulsa **ENTER/RETURN**. El juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Nota: Durante la sección de bonos no existe la opción **Pausa**.

Spectrum

Este juego de un jugador puede ser controlado vía teclado (totalmente redefinible) o vía joystick.

Amstrad

Este juego de un jugador puede ser controlado vía teclado o joystick.

Teclas preajustadas del teclado

P: Pausa/Continuar.

Q: Arriba.

A: Abajo.

L: Derecha.

K: Izquierda.
Space: Disparo.

Joystick

Izquierda: Andar hacia la izquierda.
Derecha: Andar hacia la derecha.
Arriba: Golpe con la cabeza.
Abajo: Arrastrarse.
Arriba y Disparo: Gancho.
Abajo y Disparo: Rodillazo.
Izquierda y Disparo: Puñetazo.
Derecha y Disparo: PATADA.

ESTATUS Y PUNTUACION

Ganas puntos de la siguiente manera:

Nivel moto:

Bono de 50 puntos: Recoger objeto esférico luminoso.

Bonos de 100 puntos: Recoger objetos esféricos luminosos.

Bonos de vida: Recoger objeto esférico que tiene forma de bola estrellada.

La puntuación aumentará continuamente mientras sobreviva el jugador.

Nivel helicóptero:

250 puntos por disparo contra el helicóptero. La puntuación aumentará continuamente mientras sobreviva el jugador.

Nivel Swat:

100 puntos por hombre.

Nivel Combate:

300 puntos por bala.

100 puntos por disparo de largo alcance.

50 puntos por disparo de corto alcance.

Ganarás 5.000 puntos por cada nivel completado.

En el panel de estatus aparece las caras de los personajes del juego y la energía restante.

EL JUEGO

Nivel 1

Controlas al T101 Terminator. Tienes que derrotar al T1000 para que John pueda escapar.

Nivel 2

Controlas al T101 y a John que van subidos en una motocicleta Harley Davidson. Avanza a través de un gran canal de desagüe mientras te persigue el T1000 dentro de un enorme camión. Cada vez que pierdas el control y te estrelles contra un objeto, el T101 perderá energía. Si te estrellas contra el camión quien perderá energía será John.

Nivel 3

En esta sección tienes que realizar una pequeña operación en el brazo del T101. Esto se consigue moviendo el cursor parpadeante alrededor de la cuadrícula y colocando los bloques en el orden correcto. Este nivel tiene un tiempo limitado. Cuando completes el 100% del puzzle, el T10 volverá a recargarse de energía.

Nivel 4

El T101 debe ganar tiempo para que Sarah y John se escapen por el ascensor y puedan llegar al aparcamiento.

Nivel 5

Tu misión es colocar los bloques de la cara del T101 hasta que se parezca a su retrato original. En este nivel tienes un tiempo limitado. Cuando los completes al 100%, el T101 recuperará toda su energía.

Nivel 6

El T101 controla la furgoneta SWAT donde escapan Sarah y John Connor. Además, estás siendo perseguido por un T1000 que pilota un helicóptero Sarah puede disparar contra el helicóptero desde la parte trasera de la furgoneta. Tienes que destruir los controles del helicóptero disparando contra él. Para apuntar al helicóptero, estabiliza la furgoneta durante unos segundos. Ten cuidado con el tráfico de la autopista y con los disparos desde el helicóptero.

Nivel 7

El T101 tendrá que enfrentarse por última vez al T1000 quien ha perdido su habilidad de regenerarse al haber sido sometido a un baño de nitrógeno líquido. Por tanto, cualquier daño que sufra el T1000 será permanente.

SUGERENCIAS

En el nivel Motocicleta aprende el camino y recoge el máximo de bono de vida posibles.

Secciones de combate, no te rindas, sigue atacando y apunta bien.

Nivel helicóptero: No dejes de moverte. Intenta que el T1000 no te pueda apuntar.

Niveles de bonos (puzzles): Si no puedes completar el puzzle, intenta terminar con el máximo número de piezas en su posición correcta.

TERMINATOR 2

Su código de programación y representación gráfica son copyright de Ocean Software Limited. Terminator 2 no puede ser reproducido, almacenado, alquilado o transmitido de ninguna manera sin el consentimiento escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados. ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO SEGUN ESTANDARS DE MAXIMA CALIDAD. POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.