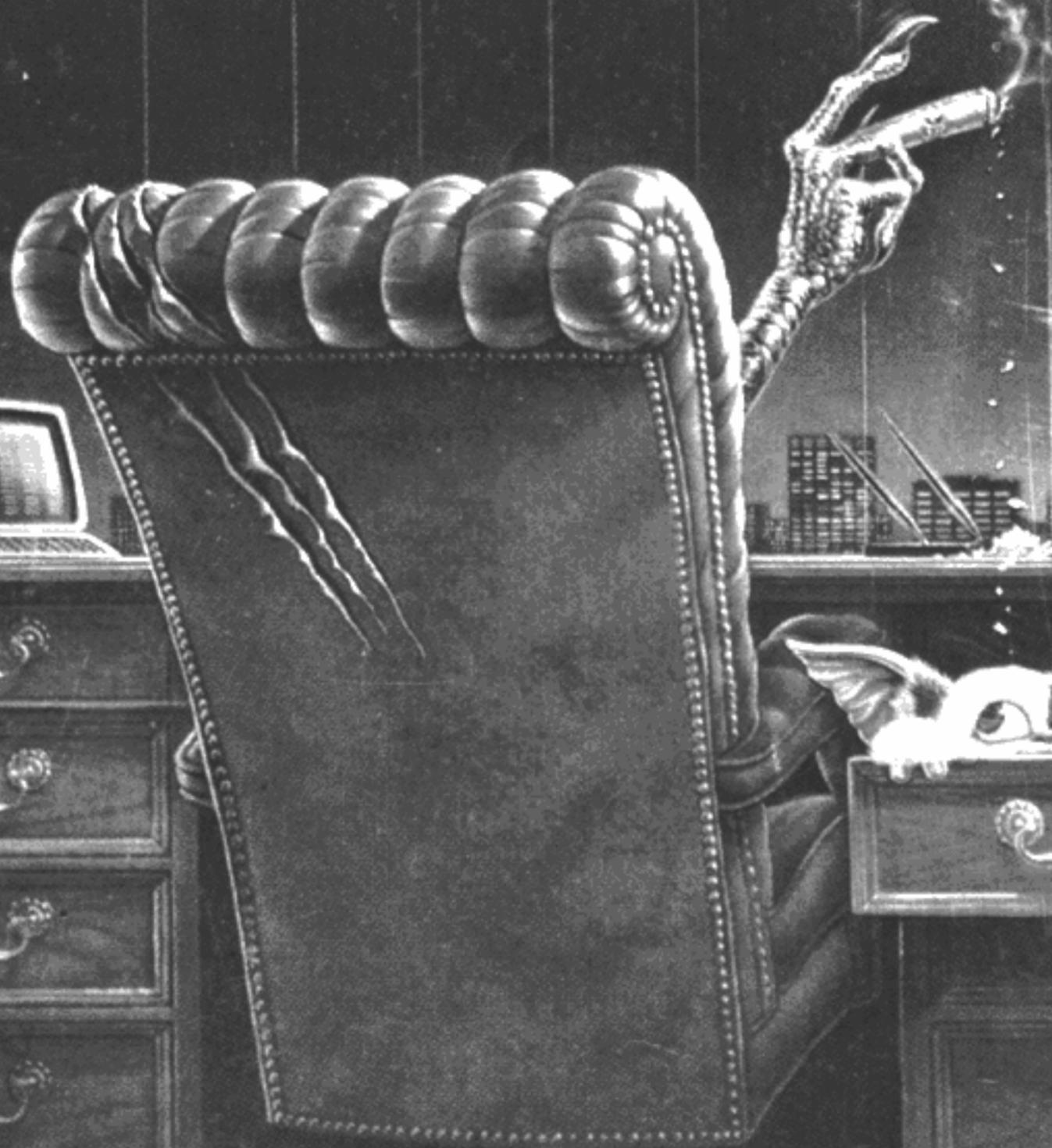


GREMLINS 2

THE NEW BATCH



© WARNER BROS. INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

elite.

GREMLINS II™ SCENARIO

Plusieurs années ont passé depuis la nuit où les Gremlins™ firent un carnage dans la ville paisible de Kingston Falls™ et Gizmo™, le gentil Mogwai™ est de nouveau sous la protection de Mr Wing™, le vieux commerçant de Chinatown, à New York. Mr Wing™ a rejeté l'offre d'achat de son magasin par le gros homme d'affaires, Daniel Clamp™ en vue de développer de l'immobilier. Mais le vieil homme meurt et au bout de quelques mois, le complexe Clamp Plaza™ devient réalité.

Dans le complexe qui offre des magasins, un restaurant, une société de courtage et un réseau de télévision-satellite se trouvent Billy Peltzer™, expropriétaire de Gizmo™ et sa petite amie Kate™. Billy™ est maintenant un artiste industriel dans le service publicitaire de Clamp™ et Kate™ est guide dans le complexe.

Sans que Billy™ et Kate™ en aient connaissance, Gizmo™ est prisonnier du laboratoire génétique de Clamp™, sur le point d'être soumis à certaines expériences. Mais lorsque Billy™ entend un messenger fredonner la chanson familière de Gizmo™, il réalise que son ami Mogwai™ est dans les environs. Billy™ parvient à trouver Gizmo™ et à le libérer. Billy™ laisse Gizmo™ dans un endroit qu'il pense sûr, son tiroir de bureau avec des instructions à Kate™ qui doit récupérer le Mogwai™ après son travail. Cependant, Gizmo™ décide d'explorer le bureau de Billy™ et se mouille accidentellement lorsque l'homme d'entretien est en train de réparer une machine à boissons. Les quatre nouveaux Mogwais™, Mohawk™, Lenny™, George™ et Daffy™ placent immédiatement Gizmo™ dans un tuyau et se dirigent vers le Clamp Plaza™ pour commencer leurs sottises.

Après un festin de minuit, les malicieux Mogwais™ réapparaissent le lendemain matin sous forme de Gremlins™ ayant leur propre humour et un amour de la destruction. L'enfer commence à Clamp Plaza™ au moment où un système d'extincteur produit des Gremlins™ en abondance. Ces derniers provoquent un chaos total à la Bourse, prennent possession du studio de télévision-satellite et boivent des liquides expérimentaux dans le laboratoire génétique produisant des mutations génétiques étranges et dangereuses.

La destruction s'ensuit tandis que Gizmo™ qui en a assez d'être repoussé se prépare à riposter et Billy™ s'apprête à se débarrasser des Gremlins™ maraudeurs avant la tombée de la nuit et avant qu'ils ne commencent à chambouler la ville de New York.

Pouvez-vous, comme Billy™ survivre au voyage dans le Clamp Plaza™, combattre les hordes de Gremlins™ en fuite en étant aidé par Gizmo™ et ramasser tous les morceaux nécessaires pour détruire les Gremlins™ une fois pour toutes.

LIVRET

PERSONNAGES (avec graphiques)

Voici la liste de certains personnages qui apparaissent dans le jeu. Attention aux autres!

DAFFY™ -



"Il est étourdi et possède un sens chaotique de l'humour! Il se transforme en ballon et essaiera de vous écraser en vous roulant dessus!"

Points = 150

MOHAWK™ -



"Un nouvel exemple de méchanceté. Il est aussi gentil qu'un cancrelas. Il détruit, il est violent et apparaîtra n'importe où".

Points = 100

ELECTRIC™ -



"C'est un vrai câble électrique, un milliard de watts de puissance Gremlins™ dont le seul souhait est d'illuminer votre vie. Il sortira des prises de courant pour essayer de vous électrocuter. Vous allez recevoir un choc car il s'allume vite".

Points = 2500 (s'il est attrapé)

GEORGE™ -



"Il est grincheux et lugubre mais apprécie un bon cigare. Fumer peut être dangereux surtout lorsque George ne se soucie guère de sa cendre!"

Points = 50

LENNY™ -



"C'est le compagnon stupide mais loyal de George. Ce Gremlin™ a le quotient intellectuel d'un lampadaire. Il jettera tout ce qui lui tombe entre les mains!"

Points = 100

SEXYGIRL™ -



"Le Gremlin™ séduisant. Elle donne des baisers meurtriers qui sont des tueurs de passion! Ce n'est pas une fille qu'il faut amener chez vos parents!"

Points = 250

POGO™ -



"Ce Gremlin™ est plein de rebondissements. Il saute dans tous les sens".

Points = 75

SKATEBOARD™



"Ne soyez pas sur son chemin sinon il vous écrasera. Ce Gremlin™ est diabolique et fou!"

Points = 75

GREMLINS II™

LE MAGASIN

Cet écran apparaît après chaque niveau et permet au joueur d'acheter des armes s'il a suffisamment de capitaux. Les capitaux sont obtenus en saisissant les bulles qui apparaissent lorsque certains Gremlins™ sont éliminés.

Utilisez le joystick ou les touches correspondantes pour surligner l'arme choisie. Appuyez sur le bouton feu pour la sélectionner. Celle-ci devient l'arme par défaut de Billy™.

(Si Billy™ saisit une arme de bonus dans un niveau, cette arme n'est utilisable que pendant un certain temps. Lorsque le temps est expiré, Billy™ retrouve son arme par défaut [voir magasin]).

LE CHRONOMETRE

Lorsque le chronomètre atteint zéro, Billy™ perd une vie et le chronomètre se remet en route pour lui donner un peu plus de temps, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de vies et que le jeu soit fini.

FIN DE BONUS

Billy™ doit ramasser un bonus après chaque niveau pour pouvoir vaincre tous les Gremlins™ à la fin du jeu et les empêcher de quitter Clamp Plaza™ et de s'emparer de New York. Billy™ ne peut pas quitter le niveau jusqu'à ce que le bonus du niveau soit ramassé.

Elite Systems Limited

Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW
Tel: (0922) 55852 Fax: (0922) 743029

ICONES DE BONUS

	Life -	Donne à Billy™ une vie supplémentaire lorsque saisie.
	Points -	Donne à Billy™ des points supplémentaires (500 ou 1000)
	Time -	Augmente ou diminue le minuteur.
	Rambo Gizmo™ -	Gizmo™ vole en parachute et tue tous les Gremlins™ qui se trouvent sur son chemin.
	Mystery -	Donne à Billy™ l'un des bonus ci-dessus sauf Rambo Gizmo™.

ARMES



Tomatoes -

Permet à Billy™ de jeter deux tomates génétiquement modifiées à la fois.



Standard Torch -

Permet à Billy™ d'enflammer une torche.



Telephones -

Permet à Billy™ de jeter des téléphones.



Two Way Torch -

Permet à Billy™ de jeter une double torche vers l'avant et vers l'arrière.



Frisby -

Permet à Billy de jeter un Frisby qui se dirige en ligne droite.



Boomerang -

Permet à Billy™ de jeter un boomerang qui se dirige vers l'avant et revient.



Mega Torch -

Permet à Billy™ de lancer une torche puissante qui lance des éclairs.



Two Way Mega Torch -

Permet à Billy™ de lancer trois éclairs devant et derrière.

N.B. Les personnages, bonus et armes décrits ci-dessus peuvent changer et être différents d'un format à l'autre.

Elite Systems Limited se réserve le droit de de modifier le produit sans préavis.