

SPECTRUM-AMSTRAD



It's Nothing Personal.

# TERMINATOR 2™ JUDGMENT DAY



ocean

# TERMINATOR 2

Cela se passe dans un futur très proche...La bataille fait rage entre l'homme et la machine. Malgré la puissance effrayante des machines les rebelles sont en train de l'emporter...jusqu'à ce que SKYNET, l'ordinateur qui les contrôle, envoie un Terminator à travers le Temps pour détruire Sarah Connor, la mère du chef rebelle, vivant en l'année 1984.

Ils échouent.

Mais, pas découragés pour autant, ils envoient un autre Terminator en l'année 1994 pour atteindre John Connor, le futur chef rebelle qui n'était encore qu'un enfant à l'époque.

La résistance a le devoir de le protéger.

Une fois encore, les rebelles ont été capables d'envoyer un guerrier solitaire pour le protéger. Cette fois, ils se battront en terrain ennemi. Cette fois une machine se battra contre son semblable.

## CHARGEMENT

### AMSTRAD CPC464

Insère la cassette rebobinée dans la console, tape RUN" et ensuite ENTER/RETURN. Suis les instructions qui apparaissent sur l'écran. Si un lecteur de disque est connecté, tape |TAPE et ensuite ENTER/RETURN. Tape ensuite RUN" et ENTER/RETURN. Le symbole est obtenu en pressant la touche SHIFT et en tapant la touche @.

Instruction pour la cassette: ce jeu s'amorce en plusieurs étapes. Suis les instructions sur l'écran.

### CPC664 ET 6128

Connecte un lecteur de cassette adéquat en t'assurant que les fiches correctes sont branchées comme indiqué dans le livret d'instructions destiné aux utilisateurs. Insère la cassette rebobinée dans le lecteur et tape |TAPE ensuite tape ENTER/RETURN. Tape alors RUN" et ENTER/RETURN. Suis les instructions sur l'écran.

Instruction pour la cassette: ce jeu s'amorce en plusieurs étapes. Suis les instructions sur l'écran.

### DISQUE

Insère le disque du logiciel dans le lecteur en maintenant la face A vers le haut. Tape |DISC ensuite ENTER/RETURN pour t'assurer que la machine peut accéder au lecteur. Tape maintenant RUN"DISC et ENTER/RETURN. Le jeu s'amorcera automatiquement.

## COMMANDES

NB: Il n'y a pas d'option PAUSE durant la phase bonus.

Tu peux jouer seul à ce jeu en utilisant le clavier ou le joystick.

### TOUCHES DE CLAVIER PRE-PROGRAMMEES

P	-	Pause/fin de pause
Q	-	Haut
A	-	Bas
L	-	Droite
K	-	Gauche
Espace	-	Feu

### JOYSTICK

Gauche	-	marche vers la gauche
Droite	-	marche vers la droite
Haut	-	coup de tête
Bas	-	accroupi
Haut et Feu	-	coup au menton
Bas et Feu	-	coup de genoux
Gauche et Feu	-	coup de poing
Droite et Feu	-	coup de pied

## ETAT ET SCORES

Les points sont accordés de la manière suivante:

Niveau MOTO:

50 points de bonus - collecte les objets sphériques lumineux,

100 points de bonus - collecte les objets sphériques lumineux,

Bonus - vie - collecte l'objet sphérique étoilé.

Le score continuera d'augmenter aussi longtemps que le joueur survivra.

Niveau HELICOPTERE: 250 points par coup au but sur l'hélicoptère.

Le score continuera d'augmenter aussi longtemps que le joueur survivra.

Niveau SWAT: 100 points par homme.

Niveau COMBAT: 300 points par cartouche

100 points par coup au but à longue distance

50 points par coup au but à bout portant.

5000 POINTS SONT ACCORDES POUR CHAQUE NIVEAU COMPLETE.

Le panneau d'état montre: Les visages des personnages en jeu et le niveau d'énergie qui leur reste.

## LE JEU

### NIVEAU 1

Tu contrôles le Terminator T101. Tu dois abattre le T1000, temporairement, pour permettre à John d'échapper.

### NIVEAU 2

Prends contrôle du T101 et de John. Embarque les sur une Harley Davidson. Dirige-la au travers des ravines pendant que le T1000 te poursuit dans un camion remorque. Chaque fois que tu emboutiras un



objet, le T101 perdra de l'énergie; si tu emboutis le camion, ce sera le tour de John d'en perdre.

### NIVEAU 3

Dans cette section, tu dois procéder à une opération mineure sur le bras du T101. Ceci peut être effectué en déplaçant le curseur lumineux autours de la grille et en arrangeant les blocs dans un ordre correct. Ce niveau est chronométré. Si tu finis le puzzle dans les temps, le T101 regagnera toute son énergie.

### NIVEAU 4

Le T101 doit gagner assez de temps pour que Sarah et John puissent échapper par l'ascenceur du parking.

### NIVEAU 5

Ta tâche consiste à réarranger les blocs sur le visage du T101 jusqu'à ce qu'il corresponde à l'image originale. Ce niveau est également chronométré. Si tu le finis dans les temps, le T101 regagnera également toute son énergie.

### NIVEAU 6

Le T101 est en contrôle de la camionnette SWAT dans laquelle Sarah et John prennent la fuite. T1000 les poursuit en hélicoptère. Sarah peut tirer sur l'hélicoptère de l'arrière de la camionnette. Tu dois brouiller les fonctions de contrôle de l'hélicoptère en lui tirant dessus. Pour bien viser l'hélicoptère, tu dois stabiliser la camionnette pendant quelques secondes. Fais attention au trafic sur l'autoroute et aux rafales venant de l'hélicoptère.

### NIVEAU 7

Et finalement, le T101 doit se battre jusqu'au bout avec le T1000 qui a perdu sa capacité à se régénérer après avoir été immergé dans du nitrogène liquide. Dorénavant, tous les dommages subis par le T1000 seront permanents.

## CONSEILS ET SUGGESTIONS

Niveau MOTO: apprend le parcours et accumule autant de Bonus-vie que tu pourras.

Sections COMBAT: ne bats pas en retraite, continue à attaquer et score tes cartouches.

Niveau HELICOPTERE: n'arrête pas de te déplacer, empêche le T1000 de te prendre en cible.

Niveaux Bonus (puzzle): si tu ne peux pas achever le puzzle, essaye de mettre le plus grand nombre possible de blocs dans la position correcte.

## GENERIQUE

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V.

Tous droits réservés.

Conversion par Dementia.

©1991 Ocean Software Limited

LJN ® is a registered trademark of LJN Ltd. © 1991 LJN. All rights reserved.

## ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

### QWERTY

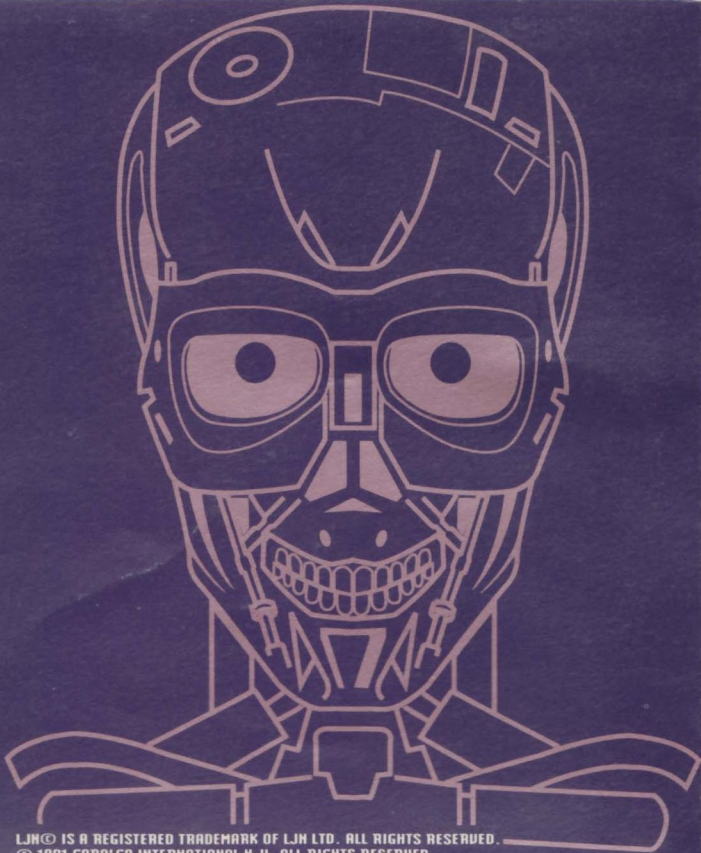


### AZERTY



### EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.



LJH® IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJH LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
© 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED.