



GREMLINS™ 2

EL JUEGO

Tú controlas a BILLY y tienes que intentar atravesar los niveles esquivando peligros y GREMLINS™ que al rozarte una vez te quitarán el arma que lleses en ese momento y al rozarte una segunda vez te harán perder una vida de las cuatro que posees para completar tu misión.

El juego consta de cinco niveles, uno por cada planta del edificio y tú te encuentras en el nivel superior, por lo que deberás ir bajando.

Para pasar de un nivel a otro tienes que subirte en el ascensor que te llevará al nivel inmediatamente inferior.

Si no completas el nivel en el tiempo indicado en el marcador, aparecerá un GREMLIN™ volando con un Jet-pack que irá arrojándote objetos hasta que consigas matarle, en cuyo caso obtendrás un tiempo extra, o te mate él a ti.

En cada uno de los niveles tienes que ir cogiendo un objeto determinado que te ayudará a acabar con los GREMLINS™ y así evitar que invadan la ciudad.

Consecutivamente, éstos son los objetivos y acciones que debes realizar:

1. **Maletín:** Te servirá para preservar a GIZMO™ del agua cuando llegue el momento.
2. **Reloj:** Debes encontrar el reloj y adelantarlo tres horas.

3. **Llave de agua:** Una vez que la hayas encontrado tienes que abrir la llave de paso.

4. **GIZMO™:** ES importante que llegado este punto encuentres a GIZMO™.

5. **GREMLIN™ ELÉCTRICO:** Es fundamental para poder cumplir con éxito tu misión que encuentres al GREMLIN™ ELECTRICO.

6. **Manguera:** Tienes que encontrarla, ya que llegará un momento en el que te será indispensable.

El juego sólo puede ser completado si BILLY alcanza el nivel 5 recogiendo todos los objetos necesarios para poder acabar con los GREMLINS™. Si eso no ocurriera los GREMLINS™ saldrían a la ciudad tomando Nueva York.

Para defenderte de los GREMLINS™ posees una **linterna** que emite cortos haces de luz que les provocarán la muerte.

Según vas avanzando en el juego te encontrarás con una serie de útiles que te serán de gran ayuda, como: linternas con diferentes tipos de disparo por un tiempo limitado, otra linterna que emite tres disparos y que podrás utilizar durante un tiempo ilimitado, tomates que podrás ir disparando...

NIVEL 1

En el nivel 1 te encuentras en el centro de control del Edificio Clamp donde deberás enfrentarte con dos peligrosos GREMLINS™: MOHAWK™ y DAFFY™. Además de ellos te toparás con otra serie de personajes bastante incordiosos: POGO GREMLIN™, GREMLIN™ EN MONOPATIN y GREMLIN™ EN COHETE.

Objetos peligrosos

Son una serie de objetos que te entorpecerán bastante el camino:

— Cables desgarrados: Son una serie de cables que van soltando chispazos de vez en cuando. Si coincide que al pasar por encima de ellos se produce un chispazo morirás electrocutado.

— Suelos que se desprenden al pasar por encima de ellos y te harán caer a la plataforma inferior.

— Suelos suspendidos que se derrumbarán al intentar saltar encima de ellos.

— Ficheros: Poseen cajones abriéndose y cerrándose que te serán de gran utilidad, ya que saltando encima de ellos podrás acceder a determinados lugares.

NIVEL 2

Se desarrolla en un estudio de televisión donde se está realizando el programa "La Cocina de microondas de Margie" Pero ese programa es un tanto especial, hay unos artistas que no han sido invitados... GEORGE™, LENNY™, GREMLIN™ PISTOLERO, GREMLIN™ EN MONOPATIN, GREMLIN™ EN COHETE..., que sembrarán el caos en el estudio e intentarán detenerte por todos los medios.

Objetos peligrosos

— Fogones: Ocasionalmente lanzan llamaradas de fuego.

— Nevera: La puerta de esta nevera va abriéndose y

cerrándose. En el momento en que está abierta salen disparados los productos de su interior.

Para combatir este ataque de productos alimenticios puedes disparar contra ella y observarás que el causante de todo era un pequeño intruso atrincherado en su interior.

— Microondas estropeado: Al estar estropeado, de vez en cuando saltarán algunas chispas que deberás esquivar.

— Cámara-grúa de T.V.: Esta grúa te servirá para acceder a determinados lugares a los que te sería imposible llegar de otra forma. No obstante, existe un pequeño problema: la grúa está algo descontrolada.

NIVEL 3

Ahora te encuentras en el Laboratorio del Dr. Catherters, un lugar donde se llevan a cabo experimentos genéticos que dan origen a extrañas mutaciones.

Aquí deberás enfrentarte con: MOHAWK™, GREMLIN™ CHICA SEXY, POGO GREMLIN™, GREMLIN™ PISTOLERO, GREMLIN™ DISPARANDO OBJETOS.

NIVEL 4

Estás situado en un lugar bastante peligroso "El corredor de la Araña".

En él te encontrarás con un viejo conocido, aunque un poco transformado. Se trata de MOHAWK™ que al haber ingerido el contenido de un tubo de ensayo del laboratorio

del Dr. Catherters ha sufrido una mutación y se ha convertido en una araña muy peculiar.

NIVEL 5

Por fin te encuentras en el vestíbulo del edificio, ya has superado todas las pruebas, sólo te queda utilizar con inteligencia las acciones que has ido realizando y los objetos que has ido acumulando anteriormente y por fin todo habrá terminado.

Pero no es tan fácil como parece, todavía te encontrarás con una serie de personajes que intentarán impedir que cumplas tu cometido: LENNY™, GEORGE™, GREMLIN™ COHETE, GREMLIN™ QUE DISPARA OBJETOS, GREMLIN™ EN MONOPATIN.

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

MOHAWK™: Este personaje va destrozando el suelo y a su vez va lanzándote los escombros que va formando a su paso.

Puede lanzar tres tipos distintos de escombros que van de más pesados a menos y que, por tanto, tienen distintos recorridos.

MOHAWK™ ARAÑA: Aparece en mitad de su corredor disparando pequeñas arañas que surgen de su abdomen y que intentarán matarte. Además de estas arañas te lanza una serie de probetas que contienen un líquido explosivo.

Para poder pasar al siguiente nivel (nivel 5) deberás acabar con MOHAWK™ ARAÑA.

DAFFY™: Rodará a lo largo de la habitación en el interior de una pelota, por lo que deberás estar muy atento para poder esquivarle.

GEORGE™: Sale de detrás del mobiliario e intentará rozarte con la ceniza de un gran cigarro que se va fumando.

LENNY™: Intentará acercarse a ti y aprovechará para lanzarte diversos objetos, como son: cuchillos, helados, platos, etc.

GREMLIN™ CHICHA SEXY: Aparece lanzándote besos que irán flotando por la pantalla y que tendrás que esquivar.

POGO GREMLIN™: Puede aparecer por cualquier lado botando con su pogo-stick y dando saltos imprevisibles, por ello debes tener cuidado para poder esquivarle.

GREMLIN™ EN MONOPATIN: Va rodando por el suelo y por los muebles.

GREMLIN™ PISTOLERO: Está armando con una pistola que dispara flechas con ventosa. Intentará acercarse a ti y en ese momento disparará.

GREMLIN™ LANZA-OBJETOS: Este personaje te lanzará cualquier tipo de objetos.

GREMLIN™ JET-PACK: Aparece cuando se te ha agotado el tiempo que posees para cumplir tu objetivo volando con su jet-pack y arrojándote objetos. No desaparecerá hasta que le hayas matado, momento en el que te dará más tiempo para poder continuar con tu misión. Si no consigues matarle, no parará hasta acabar contigo.

GREMLIN™ COHETE: Va montado en un cohete de fuegos artificiales atravesando rápidamente la habitación de un extremo a otro.

ARAÑAS PEQUEÑAS: Surgen del abdomen de MOHAWK™ ARAÑA y se deslizan hacia ti con la malsana intención de eliminarte.

Todos estos personajes te quitarán el arma que lleves en ese momento cuando te rocen una vez, si consiguen rozarte una segunda vez te matarán.

Puedes neutralizarlos a todos ellos utilizando el arma que poseas en cada momento.

BONOS EXTRA

- Vidas: Con este bono obtienes una vida extra.
- Puntos: Se sumará a tu marcador la puntuación que indique este bono.
- Tiempo extra: Con él aumentará el tiempo que posees para cumplir tu objetivo.
- Tiempo reducido: Este bono te restará parte del tiempo que tenías.
- Misteriosos: Te darán una cantidad de puntos desconocida.
- RAMBO-GIZMO™. Al coger este bono (aparece representado por un paracaídas) conseguirás que GIZMO™ descienda en paracaídas disparando flechas, eliminando con ello a los GREMLINS™ que se encuentren en su camino.

MARCADOR

Están representados los iconos con los objetos que tienes que ir cogiendo, además de:

- El número de vidas.
- La puntuación.
- Y el tiempo de que dispones para acabar esa fase. Al terminar el tiempo saldrá un GREMLIN™ mortífero (GREMLIN™ JET-PACK) con el que podrás luchar, si le matas, te dará más tiempo.

CONTROLES

Tienes la opción de redefinir el teclado, pero si no lo haces, las teclas de control son las siguientes:

- Q: Salto.
- A: Agacharse.
- O: Andar hacia la izquierda.
- P: Andar hacia la derecha.
- ESPACIO: Disparo.
- H: Pausa.
- V: Conectar y desconectar música.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

Amstrad

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN" CAS: y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: Rafael Gómez.
GRAFICOS: Alfonso Fernández.
PROGRAMADOR DE APOYO: Antonio Moya.
DISTRIBUCION: ERBE SOFTWARE, S. A.
SECRETARIA DE PRODUCCION: María Dolores Navarro.
PRODUCCION: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT 1990.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.

TM & © 1990 WARNER BROS; INC. AND AMB