
TERROR
15143318170

TERROR

INTRODUÇÃO

Você deve salvar Julyana da influência das forças do outro mundo. Primeiro, terá que localizar alguns objetos que eram dela: uma corda, uma fita, uma toalha, algumas bolas de tênis e um lenço.
De posse dessas coisas e de muita coragem, você terá de subir as escadas até o quarto de Julyana, onde essas forças estranhas atuam.

NÍVEL 1

Primeiramente, você verá uma mensagem na tela. Pressione o botão do joystick novamente para penetrar o nível 1. Um bairro com suas ruas aparecerá. Observe as entradas de carro das casas e os carros nas ruas. Em algumas casas, aparecerão pequenos pontos pretos. São os objetos que você precisa para continuar o jogo.
Use o joystick para manobrar o seu homem pelas ruas e casas que contêm o equipamento necessário. Para escapar dos carros nas ruas, faça seu homem correr para as entradas de carro das casas enquanto os carros passam. Se quiser pegar um item, faça o seu homem ir à entrada de carros da casa e aperte o botão do joystick.

Na parte inferior da tela, seu placar atual aparecerá. No lado direito da tela, você verá três figuras. Esses são os homens do jogo. Nesse nível, essa área mostrará o número de homens restantes, inclusive o que está jogando.

Você terá 30 unidades de tempo para completar a primeira parte de sua missão. Faça tudo o mais rápido que puder. Quanto menos tempo você precisar, melhor o seu placar.

Cada item vale 15 pontos. Acima do placar, você verá os itens adquiridos. Se seu homem for atropelado, você terá que começar novamente, porém com uma chance a menos. Cuidado com os carros!

Há também um ponto luminoso na vizinhança — é o espectro do mal, tentando impedi-lo de salvar Julyana. Ele se move de uma casa para outra continuamente. Você nunca sabe onde ele vai estar. Você só poderá enfrentá-lo depois de coletar todos os objetos. Você deverá então se dirigir à casa onde ele está e apertar o botão do joystick para derrotá-lo.

Ao derrotá-lo seu placar aparecerá na tela e você receberá pontos contados dessa forma:

Bônus = número de unidades de tempo

restantes × 10 vezes o número de homens restantes.
Na parte de baixo da tela, aparecerá uma pergunta. Pressione o botão do joystick para iniciar o nível 2.

NÍVEL 2

Uma escada aparecerá na tela. Vários obstáculos se movem para frente e para trás nos degraus. Você será representado por um par de marcas de pés no início da escada.
Tente subir as escadas sem ser pego por uma das barreiras movediças. Parece simples, e seria se não fossem as forças ocultas. Elas aparecem na escada se movendo para a esquerda e para a direita, para cima e para baixo, e tentam aniquilá-lo. Caso elas o agarrem, você será forçado a voltar ao nível 1, para recuperar todos aqueles itens, mas dessa vez sem um homem. Como no nível 1, você terá 30 unidades de tempo para sair.
Ao chegar ao topo da escada, você verá seu placar novamente. Sua pontuação no nível 2 depende do número de unidades de tempo restantes. Em outras palavras, esse nível se destina unicamente à aquisição de pontos. Os pontos são somados da mesma forma que no nível 1. Na parte de baixo da tela, aparece outra mensagem. Pressione o botão do joystick para iniciar o nível 3.

NÍVEL 3

Nesse nível, você controla uma arma na tela e tem também 30 unidades de tempo para cumprir a sua tarefa. Uma figura aparecerá no campo de energia e depois desaparecerá. Para recuperar Julyana, você deve destruir o espectro oito vezes (os fantasmas geralmente andam em grupos). Para isso, mire a cabeça dele e pressione o botão do joystick. Cada espectro destruído são 15 pontos a mais.
Porém, tome cuidado — não se esqueça que Julyana também está no campo de energia. De vez em quando, ela aparece esperando que você a salve. Você terá que decidir se a figura na tela é o espectro ou a Julyana. Ela é uma figura magra, e o espectro, um rosto horrendo.
Caso você atire em Julyana ou então não acerte o espectro, será arremetido novamente ao nível 1 sem um homem.

FINAL DO JOGO

Se você for capaz de recuperar a Julyana, o placar aparecerá com o seu bônus.

Você receberá 60 unidades adicionais de tempo (usado no cálculo do seu bônus) se resgatar a menina.

Caso você perca todos os homens antes de resgatar Julyana, seu placar total e o tempo consumido aparecerão, mas você não receberá as 60 unidades adicionais de tempo. Tente novamente.

Para começar um novo jogo, pressione a tecla R. O título aparecerá. Pressione o botão do joystick duas vezes para começar no nível 1 com três novos homens.

Boa sorte! e lembre-se:
a vida de Julyana está em suas mãos