

TM

TERMINATOR

THE ARCADE GAME™



Atari

ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH • ITALIANO • ESPAÑOL

Virgin Interactive Entertainment Presents

T2TM

THE ARCADE GAMETM

THERE IS NO FATE BUT WHAT WE MAKE

Ten years ago the machines of Skynet sent a Terminator from the future to kill Sarah Connor. They failed. Now the machines will try again. Their new target: the future leader of the resistance - Sarah Connor's son, the young John Connor. As before a lone warrior will be sent to protect him. The only question is: who will reach John first?

There are seven devastating stages to complete. Use all available firepower to destroy everything except the human lives dedicated to the destruction of the machines. The fate of the world rests on your shoulders ...

COPYRIGHT MESSAGES

Program © 1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved.
Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
TERMINATOR™, T2, ENDOSKELETON and Depiction of ENDOSKELETON are trademarks of Carolco Pictures Inc. (U.S. and Canada); Carolco International N.V. (All other Countries) and are used by Acclaim Entertainment under authorisation. Sub licensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN, Ltd. TM & © 1993 LJN, Ltd. All rights reserved. LJN is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited.

Original Design Midway Manufacturing Company
Computer Conversions Probe Software
Probe Producer Terry Haynes
Amiga Code John Meegan
Visuals Terry Ford
Music & SFX Allister Brimble
IBM PC Compatibles Code Mark Fisher (Mr Fish)
Visuals Terry Ford
Music & SFX Allister Brimble
Software Manager Jon Norledge
Project Manager Peter Hickman
Quality Control Paul Welton

Artwork & Design Co-ordinator Matthew Walker
This Manual Copy G Penn
This Manual Design Mark Tilson
Production Catherine Spratt & Robert McGrath

COPYRIGHT NOTICE

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Virgin Interactive Entertainment Ltd. All rights of the author and owner are reserved world-wide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Interactive Entertainment Ltd's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ THIS BEFORE PLAYING TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns of backgrounds on a television screen or while playing computer games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor before resuming play.

WELCOME !

Welcome to Terminator 2: The Arcade Game. This manual has been produced to ensure that you get the very best out of this premium product. If you should find either the program or the documentation unsatisfactory in any way, do not hesitate to drop us a line detailing in full the reasons for your dissatisfaction. This will help us to avoid repeating any similar hiccups in the future. Queries, opinions and complaints should be sent to CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

CAUTION

Diskettes are magnetic media, just like cassette tapes. Do not expose diskettes to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back up' this data as it may be destroyed in the process.

CONTENTS

BOX CONTENTS	4
LOADING TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	5
TROUBLE-SHOOTING	6
OPTIONS	7
WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING PLAY	8
USING WEAPONS	9
KNOW YOUR ENEMY	13
PLAYING ADVICE	15

BOX CONTENTS

Accompanying this manual inside this box you should find two (2) program diskettes if you purchased the Amiga version or one (1) program diskette if you purchased the IBM PC version of the game. We advise that these disks are 'write-protected' at all times by ensuring the black plastic tab in the corner of each disk is moved 'up' so a 'hole' is created.

LOADING TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

AMIGA

Set up your computer as described in its instruction manual. If your computer is turned on, turn it off. Wait for at least thirty seconds before turning on your computer again. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Terminator 2 disks.

Insert the Terminator 2 Disk 1 into the computer's internal disk drive. The program will load and run automatically. When you are prompted to insert the Terminator 2 Disk 2, do so.

- ★ Player One: plug your mouse or joystick into the port '1 JOYSTICK'.
- ★ Player Two: plug your mouse or joystick into the port '2 JOYSTICK'.

AMIGA EXTERNAL FLOPPY DISK OWNERS PLEASE NOTE

Terminator 2 supports a second, external floppy disk drive.

AMIGA HARD DISK OWNERS PLEASE NOTE

Terminator 2 cannot be installed on a hard disk drive.

IBM PC COMPATIBLES

Terminator 2 cannot be played from the floppy disks and so must be installed to your hard disk (ensure that you have 4 Mb free).

- ★ Turn on your computer. Insert Terminator 2 Disk 1 into the appropriate floppy disk drive.
- ★ At the DOS prompt (C:>), type the letter corresponding to the floppy disk drive (most are either A or B) followed by a colon (:), then press the Enter key.
- ★ At the A:> or B:> prompt, type INSTALL [Enter].
- ★ The Terminator 2 Installation Program will run. Follow the on-screen prompts to install Terminator 2 to your hard disk drive. When you are prompted to swap disks, do so.
- ★ To run Terminator 2 once it is installed to your hard disk, ensure that you are in the Terminator 2 directory then type 'T2' [Enter] at the DOS prompt.

If you get a message saying that there is not enough free memory then you should edit your AUTOEXEC.BAT and CONFIG.SYS files or if memory problems

persist it will be necessary to create a boot disk. (Updated info can be found in a README.TXT file on the floppy disks.)

This program will only run under DOS 5.0 and above. The exact amount of free base memory required can be found in the README.TXT file.

For more information about creating a bootable system disk consult your DOS manual.

TROUBLE SHOOTING

In the unlikely event that Terminator 2: The Arcade Game fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure.

If Terminator 2 still refuses to load then pop the faulty disk (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope along with your name and address. To aid our trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices).

Send the package to: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Interactive Entertainment will endeavour to replace the faulty disk within 28 days of its receipt.

THE TITLE SCREEN

You will know that Terminator 2 has loaded when the credits appear. A short introductory sequence will then set the scene.

- ★ Press the RETURN key to skip the introductory sequence.

The Title Screen will then appear with two options : 'START GAME' and 'OPTIONS SCREEN'.

- ★ Press the arrow (cursor) keys to move the highlight
- ★ Press the RETURN key to select the highlighted option.



The Terminator 2 Introductory Screen

OPTIONS SCREEN

The options screen allows you to change the set-up of your game. You can move around the screen by pressing the up and down cursor keys. The left or right cursor keys will cycle through the list of available choices.

Starting the game will automatically save your choices; alternatively you can exit back to the attract (demo) mode by pressing ESCAPE.

PLAYER 1 Choose a method of control from 'MOUSE' or 'JOYSTICK'. Select 'NOT ACTIVE' if this player won't be entering the fray. Note that at least one player must be active!

PLAYER 2 As above. The addition of second player will increase the intensity of the opposition.

SOUND CONTROL On the IBM PC you can choose from 'NO SOUNDS', 'INTERNAL SPEAKER', 'ADLIB', 'SOUND BLASTER' or 'ROLAND' depending on which sound card you have installed. The Amiga version allows to select 'MUSIC & EFFECTS' or simply 'SOUND EFFECTS'.

Note that the following options are only available on the IBM PC compatibles version of Terminator 2: The Arcade Game ...

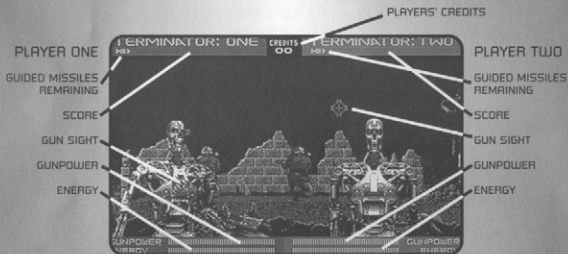
DEFINE KEYS You will be asked to 'PRESS THE KEY FOR UP' then 'DOWN', 'LEFT', 'RIGHT', 'FIRE 1' and 'FIRE 2'. Note that you should not select the same key for two different functions.

SPEED CONTROL Six speed settings are available: MAX (the fastest), 2, 3, 4, 5 and MIN (the slowest).

WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING PLAY

The playfield is where all the action happens, as seen through your eyes. Sometimes the view is static (and extremely hectic), but more often it moves from right to left (and is no less chaotic).

PLAYFIELD



You start with a machine gun and 25 Guided Missiles. Shoot anything that attacks you.

- ★ Move the mouse or the joystick shaft to direct the gun sight.
- ★ Press the left-hand mouse button or joystick firebutton to fire the gun.
- ★ Press the right-hand mouse button or the spacebar on the keyboard to launch a Guided Missile.

GUN SIGHT Used to direct your shots.

GUNPOWER

The machine gun's Gunpower depletes when the left-hand mouse button (or joystick firebutton) is held down and rises when the button is released. The number of bullets you fire decreases as the Gunpower decreases. Short, sharp, concentrated bursts are the order of the day.

GUIDED MISSILES REMAINING These babies are more powerful than gunfire. Extra Guided Missiles can be acquired during play.

SCORE You earn points by shooting anything that attacks you - and anything else that takes your fancy, provided it isn't a human member of the resistance. Big bonus points are also up for grabs. For further details, see **PERFORMANCE ANALYSIS** on page 11.

ENERGY The bar shrinks every time a shot or grenade or missile hits you.

CREDITS Used to continue play. You start with four credits. For further details, see **CONTINUE?** on page 11.

HOLD IT!

If you need to halt your assault ...

- ★ Press the P key to freeze the action.
- ★ Press the Esc key when the action is frozen to quit play and return to the Title Screen.
- ★ Press the P key when the action is frozen to resume play.
- ★ Pressing Alt-Q will exit back to DOS (PC version only)0.

KICKIN' KIT

Additional hardware is dotted throughout the levels. When you see any of the following, shoot them to pick them up. Kit is usually found in Cases but sometimes is hidden - so shoot everything!



KIT CASES

They hold many different types of kit. Shoot them open to reveal the contents.



GUIDED MISSILES

They usually come in bundles of four, each one containing three Guided Missiles.



RAPID FIRE RECHARGE

Boost your Gunpower to the max.



EXTENDED RAPID FIRE COOLANT

Boost your Gunpower to the max for approximately 20 seconds.



FULL RECHARGE

Boosts your energy to the max.



SMART BOMBS

Shoot them to blow up all enemy units seen on screen.



PLASMA PULSE ENERGISER

Temporarily enhances the destructive power of your machine gun.



SHIELD

Temporarily minimises the damage inflicted by enemy shots.



EXTRA CREDITS

Increase your available credits - up to a maximum of nine.



MINI GUN

This state-of-the-art, rotating-action, six-barrel firepower temporarily replaces the machine gun. It's the beefiest beast of a weapon you will get to use in Terminator 2: The Arcade Game. The Mini Gun doesn't last for long, but while it does ... Blast away!



SHOTGUN SHELL

Each one provides three shots.



CANISTERS

Shoot them to blow up anything nearby.



COMPUTER CHIPS

Blow them out of any computers you see then shoot them again to receive one of the following: Bonus Points, Extra Power, Extra Shells, Shield or a Full Recharge.



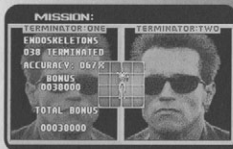
M-79 GRENADE LAUNCHER

It fires 40 mm High Explosive ammunition and temporarily replaces the Guided Missiles.

PERFORMANCE ANALYSIS

When you complete a level, the way you played is assessed before your very eyes.

You are informed of the quantities of different enemy characters you destroyed and the accuracy of your shooting. Bonus points are awarded accordingly. There are also special level-specific bonuses - the most common being the Damage Bonus given for trashing the scenery. Note that points are deducted for any human casualties, and your energy is topped up to the max before you begin the next assault.



Your performance is analysed

BEST TODAY

Nice one - you scored enough points to earn a position in the top 10 scorers of the day (the lowest default is 10,000 points).

- ★ Use the gun sight to shoot (select) three letters.
- ★ Select 'SPACE' to use a blank character.
- ★ Select 'DEL' to remove the last letter chosen.
- ★ Select 'ENTER' to register the letters.



Note that the scores are lost when you turn off your computer.

CONTINUE ?

If you have any credits remaining when your energy has run out you can choose to resume play from exactly where you left off.

- ★ Press the left-hand mouse button or the joystick firebutton before the timer reaches zero to continue play.

THE SEVEN LEVELS

Each level concerns a key situation in the Terminator 2 story. Will you reach the end?



THE BATTLEFIELD

Los Angeles, July 11, 2029. Three billion human lives ended on August 29, 1997. The survivors of the nuclear fire called the war Judgement Day. They lived only to face a new nightmare: the war against the machines ... Can you survive the onslaught of T-800 Endoskeletons, Flying Hunter Killers, a Ground Hunter Killer and Missile Launchers?



THE HUMAN HIDEOUT

Infiltrator units reported in our sector. Protect all human life from the T-800 Endoskeletons and Cyborgs, and the Orbs.



TRIP TO SKYNET

Human alert. Skynet has used its time field generator to send a terminator back to kill young John Connor. You must stop it. Skynet is also out to destroy the John Connor of the future and crush his rebellious force. Defeat a swarm of Flying Hunter Killers and then defend John Connor's truck from attack on its way to the Skynet base. A rear-gunner will do his best to help take care of any Flying Hunter Killers, but there are also dozens of T-800 Endoskeletons running around. Have you got what it takes to earn a Super Truck Bonus?



SKYNET

Move out! The Skynet perimeter is swarming with Flying Hunter Killers. Blow open the gate leading to penetrate Security Level 2 and enter the inner sanctum where T-800 Endoskeletons and Cyborgs, Flying Hunter Killers, Orbs, Silverfish and a Ground Hunter Killer lie in wait.

CYBERDYNE SYSTEMS

You have been sent back through time to protect young John Connor from the T-1000. Destroy everything to prevent Cyberdyne creating Skynet and destroying mankind's future. Try not to shoot John Connor or his mother, Sarah, who regularly appears to deposit shotgun shells on the floor. A vast SWAT team will throw everything it has as you as you make your way through the main building to laboratory. At the heart of Cyberdyne, the arm and Central Processing Unit of the first Terminator (sent back in time to destroy Sarah Connor) are stored. If John Connor cannot reach the parts, they will be used by Cyberdyne to create Skynet - and the bleak future of mankind will be assured.

VAN CHASE

You have escaped from Cyberdyne in a SWAT van. John and Sarah are inside. The T-1000 is in pursuit in a helicopter which it will use to ram the van. Blow the helicopter away before it does any damage. Beware! If the T-1000 survives it will command an 18-wheel tanker and continue its chase.

THE STEEL MILL

This is the confrontation you have been waiting for ... The T-1000 has trapped you in the steel mill. Protect John Connor. Here's a handy hint: try blasting holes in the tanker full of liquid nitrogen.

KNOW YOUR ENEMY

Prepare yourself for all attackers in the present - and the future.



T-800 ENDOSKELETON

All model 101s carry standard-issue battle rifles. Some endoskeletons also have plasma grenades (and some of them jump!). Intelligence reports a growing rumour that Cyberdyne's new, stronger, gold-coloured Endoskeletons are in production, so keep your eyes open - and keep your cool.



T-800 CYBORG

They all carry machine guns. When they get in close, shoot away the synthetic skin before blasting the endoskeleton beneath.



MISSILE LAUNCHERS

Their missiles are destructive - and plentiful.



FLYING HUNTER KILLER

Their sweeping search-lights pick out ground-based resistance strongholds. Blow the Flying Hunter Killers away before they shoot missiles at you.



GROUND HUNTER KILLER

These future tanks are big and bad. Blow away its side-mounted beam weapons and head unit first. Beware of their endless supplies of missiles.



ORBS

They usually hatch from synthetic 'eggs' which fall on to the screen. Orbs are armed with machine guns - and they move fast!



SILVERFISH

Silver silver silver ... Don't let them get up close!



SWAT TEAM

The crack police squad members are all highly trained and armed with M-16 machine guns.



LABORATORY TECHNICIANS

Clothed in protective suits, they throw flasks full of acid.



T-1000

The ultimate danger. An advanced prototype of a new Terminator. Its shape-changing abilities are impressive - and deadly. It cannot be reasoned with or bargained with, and it will not stop until it acquires its target ... or is terminated.

PLAYING ADVICE

- ★ Get a second player to join in - it helps enormously!
- ★ Shoot any scenery in the background - it may contain some bonus.
- ★ Aim for the weak-spot of the enemy characters: the head. This action may reveal a computer chip.
- ★ Hang around at the beginning of the Skynet level and build up your weapons supply.

Virgin Interactive Entertainment présente

T2TM

THE ARCADE GAMETM

NOUS SOMMES RESPONSABLES DE NOTRE DESTIN

Il y a dix ans, les machines de Skynet ont envoyé un Terminator du futur dans le passé pour tuer Sarah Connor. Ce fut un échec. A présent, les machines vont faire une nouvelle tentative. Cette fois, leur cible est le futur leader de la Résistance: le fils de Sarah Connor, le jeune John Connor. Comme la dernière fois, un guerrier sera envoyé pour assurer sa protection. La seule question est: qui atteindra John le premier?

Vous devrez traverser sept niveaux dévastateurs. Utilisez toute la puissance de feu disponible pour tout détruire, à l'exception des vies humaines consacrées à la destruction des machines. La destinée du monde repose sur vos frères épaules.

COPYRIGHT

Programme © 1993 Acclaim Entertainment Inc. Tous droits réservés.

Edité par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

TERMINATOR™, T2, ENDOSKELETON et la représentation de l'ENDOSKELETON sont des marques de Carolco Pictures Inc. (U.S.A. et Canada); Carolco International N.V. (tous les autres pays) et sont utilisées par Acclaim Entertainment avec autorisation. Sous-licence accordée par Midway Manufacturing Company. The Arcade Game est une marque de LJN, Ltd. TM & © 1993 LJN, Ltd. Tous droits réservés. LJN est une marque de Acclaim Entertainment. © & © 1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited.

Conception originale Midway Manufacturing Company

Conversions informatiques Probe Software

Producteur de Probe Terry Haynes

Programmation Amiga John Meegan

Graphismes Terry Ford

Musique et effets sonores Allister Brimble

Programmation IBM PC et compatibles Mark Fisher (Mr Fish)

Graphismes Terry Ford

Musique et effets sonores Allister Brimble

Directeur de logiciel Jon Norledge

Directeur de produit Peter Hickman

Contrôle qualité Paul Welton

Coordination du design et des illustrations Matthew Walker

Ce manuel G Penn

Design et mise en page de ce manuel Mark Tilson

Production Catherine Spratt & Robert McGrath

COPYRIGHT

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique de ce logiciel ainsi que de la documentation et du matériel qui l'accompagnent, sont strictement interdits sans l'autorisation écrite expresse de Virgin Interactive Entertainment Ltd. Tous les droits d'auteur et du propriétaire sont réservés dans le monde entier. Ce programme, la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont vendus selon les conditions de vente et les accords commerciaux de Virgin Interactive Entertainment Ltd, dont les copies sont disponibles sur demande.

Virgin Interactive Entertainment Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH Angleterre.

Tél: (+44) 81 964 8242. Fax: (+44) 81 960 9900.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT DE JOUER A TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

BIENVENUE !

Bienvenue à Terminator 2: The Arcade Game. Ce manuel a été conçu pour que vous puissiez profiter au maximum de ce produit de qualité. Si pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas entièrement satisfait du programme ou de la documentation, n'hésitez pas à nous écrire pour nous expliquer en détail les raisons de votre insatisfaction. Cela nous aidera à ne pas refaire les mêmes erreurs à l'avenir. Veuillez envoyer vos questions, avis et plaintes à l'adresse suivante: CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.

ATTENTION !

Les disquettes sont des supports magnétiques, tout comme les cassettes. N'exposez pas les disquettes à des rayons X ou des champs magnétiques intenses, car cela effacerait les données qu'elles contiennent. N'essayez pas de "copier" ces données, car vous risquez de les détruire dans le processus.

TABLE DES MATIERES

CONTENU DE LA BOITE.....	20
CHARGEMENT DE TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME.....	21
PROBLEMES DE CHARGEMENT.....	22
OPTIONS.....	23
CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU.....	24
UTILISATION DES ARMES.....	25
CONNAISSANCE DE L'ENNEMI.....	29
CONSEILS DE JEU.....	31

CONTENU DE LA BOITE

A l'intérieur de la boîte, vous trouverez ce manuel accompagné de deux disquettes si vous avez acheté la version Amiga ou d'une disquette si vous avez acheté la version IBM PC. Ces disquettes doivent constamment être protégées contre l'écriture; pour cela, vérifiez que la languette de plastique noir au coin de chaque disquette est poussée vers le haut, laissant apparaître un petit trou.

CHARGEMENT DE TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

AMIGA

Installez votre ordinateur comme indiqué dans son manuel d'instructions. Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins trente secondes avant de le rallumer. Cela supprimera tout virus pouvant être présent et minimisera ainsi le risque de contaminer, voire détruire, vos disquettes de Terminator 2.

Insérez la disquette 1 de Terminator 2 dans le lecteur interne de l'ordinateur. Le programme se chargera et commencera automatiquement. Insérez la disquette 2 de Terminator 2 lorsqu'on vous le demande.

- ★ Joueur 1: branchez votre souris ou votre joystick dans le port "1 JOYSTICK".
- ★ Joueur 2: branchez votre souris ou votre joystick dans le port "2 JOYSTICK".

POSSESSEURS DE LECTEUR DE DISQUETTES EXTERNE

Terminator 2 supporte un second lecteur de disquettes externe.

POSSESSEURS DE DISQUE DUR

Terminator 2 ne peut pas être installé sur disque dur.

IBM PC ET COMPATIBLES

Vous ne pouvez pas jouer à Terminator 2 à partir de la disquette et devez donc l'installer sur votre disque dur (vérifiez que vous avez 4 Mo d'espace libre).

- ★ Allumez votre ordinateur. Insérez la disquette de Terminator 2 dans le lecteur de disquettes approprié.
- ★ Au prompt du DOS (C: >), tapez la lettre correspondant au lecteur de disquettes (généralement A ou B) suivie de deux-points (:), puis appuyez sur la touche Enter.
- ★ Au prompt A:> ou B:>, tapez INSTALL [Enter].
- ★ Le programme d'installation de Terminator 2 sera lancé. Suivez les prompts qui apparaissent à l'écran pour installer Terminator 2 sur votre disque dur.
- ★ Pour lancer le jeu une fois qu'il est installé sur votre disque dur, vérifiez que vous êtes dans le répertoire de Terminator 2, puis tapez "T2" [Enter] au prompt du DOS.

Si vous obtenez un message disant que vous n'avez pas suffisamment de mémoire libre, vous devrez modifier vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Si les problèmes persistent, il sera nécessaire de faire une

disquette de boot (appelée aussi disquette système ou de démarrage).

(Les toutes dernières informations sont contenues dans un fichier README.TXT que vous trouverez sur la disquette.)

Ce programme fonctionnera uniquement avec DOS 5.0 et les versions supérieures. La quantité exacte de mémoire de base disponible dont vous avez besoin est indiquée dans le fichier README.TXT.

Pour savoir comment faire une disquette de boot, consultez votre manuel DOS.

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Au cas où vous n'arriveriez pas à charger Terminator 2: The Arcade Game, éteignez votre ordinateur et désactivez tous les périphériques externes inutiles (ne déconnectez pas le moniteur ou la télévision!) avant de recommencer la procédure de chargement.

Si vous ne parvenez toujours pas à charger Terminator 2, mettez la disquette défectueuse (sans l'emballage) dans une enveloppe remboursée, en y joignant vos nom et adresse. Pour aider notre service de dépannage, veuillez fournir autant de détails que possible sur la configuration de votre équipement (sans oublier tout dispositif d'extension de RAM).

Adressez votre paquet à: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre. Virgin Interactive Entertainment s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours suivant la réception.

L'ECRAN TITRE

Vous saurez que Terminator 2 s'est chargé lorsque le générique apparaîtra. Une courte séquence d'introduction présentera le jeu.

- ★ Appuyez sur la touche RETURN si vous ne voulez pas voir la séquence d'introduction.

L'écran titre apparaîtra alors avec deux options: "START GAME" (commencer jeu) et "OPTIONS SCREEN" (écran d'options).

- ★ Utilisez les touches flèches pour déplacer la barre de surbrillance.
- ★ Appuyez sur la touche RETURN pour sélectionner l'option en surbrillance.



Ecran d'introduction
de Terminator 2

ECRAN D'OPTIONS

L'écran d'options vous permet de modifier la configuration du jeu. Vous pouvez vous déplacer sur l'écran en appuyant sur les touches flèches haut et bas. Les touches flèches gauche et droite vous permettront de passer en revue la liste de choix disponibles.

En commençant à jouer, vous sauvegardez automatiquement vos choix. Vous pouvez également retourner au mode démo en appuyant sur la touche ESCAPE.

PLAYER 1 (Joueur 1). Vous devez choisir une méthode de contrôle: "MOUSE" (SOURIS) ou "JOYSTICK". Sélectionnez "NOT ACTIVE" (INACTIF) si ce joueur ne participe pas à l'action. Un joueur au moins doit être actif.

PLAYER 2 (Joueur 2). Comme ci-dessus. La présence d'un deuxième joueur augmentera l'intensité de l'opposition.

SOUND CONTROL (Son). Pour IBM PC, vous avez le choix entre "NO SOUNDS" (pas de son), "INTERNAL SPEAKER" (speaker interne), "ADLIB", "SOUND BLASTER" ou "ROLAND", en fonction de la carte sonore installée dans votre ordinateur. La version Amiga vous permet de choisir entre "MUSIC & EFFECTS" (musique et effets sonores) ou simplement "SOUND EFFECTS" (effets sonores).

Remarque: les options suivantes sont disponibles uniquement pour la version PC de Terminator 2: The Arcade Game...

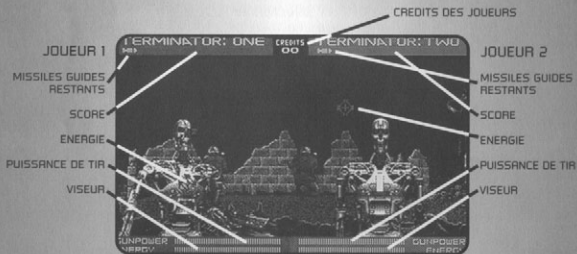
DEFINE KEYS (Définir touches). Vous pourrez choisir les touches pour "haut" (PRESS THE KEY FOR UP), puis "bas" (DOWN), "gauche" (LEFT), "droite" (RIGHT), "tir 1" (FIRE 1) et "tir 2" (FIRE 2). Vous ne pouvez pas sélectionner la même touche pour deux fonctions différentes.

SPEED CONTROL (Contrôle vitesse). Six réglages de vitesse sont disponibles: MAX (le plus rapide), 2, 3, 4, 5 et MIN (le plus lent).

CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU

C'est sur la zone de jeu que se passe toute l'action. Parfois, la vue est statique, mais le plus souvent, elle défile de droite à gauche. Dans les deux cas, elle est très chaotique.

ZONE DE JEU



Vous commencez avec une mitrailleuse et 25 missiles guidés. Tirez sur tout ce qui vous attaque.

- ★ Utilisez la souris ou le joystick pour diriger le viseur.
- ★ Appuyez sur le bouton gauche de la souris ou le bouton feu du joystick pour tirer à la mitrailleuse.
- ★ Appuyez sur le bouton droit de la souris ou sur la barre d'espacement du clavier pour lancer un missile guidé.

VISEUR. Pour diriger vos tirs.

PUISSANCE DE TIR. La puissance de tir de votre mitrailleuse diminue lorsque vous maintenez le bouton gauche de la souris (ou le bouton feu du joystick) enfoncé et augmente lorsque vous relâchez le bouton. Le nombre de balles tirées diminue en même temps la puissance de tir. Privilégiez les tirs courts et concentrés, qui infligent davantage de dommages.

MISSILES GUIDES RESTANTS. Ils sont plus puissants que la mitrailleuse. Vous pouvez acquérir des missiles guidés supplémentaires pendant le jeu.

SCORE. Vous gagnez des points en détruisant tout ce qui vous attaque, et tout ce qui vous fait plaisir, à condition que ce ne soit pas un membre de la Résistance humaine. Vous obtiendrez également de gros bonus si vous trouvez certaines choses. Pour de plus amples détails, voir **ANALYSE DE VOTRE PERFORMANCE** à la page 27.

ENERGIE. La barre diminue chaque fois que vous êtes touché par une balle, une grenade ou un missile.

CREDITS. Ils vous permettent de continuer à jouer. Vous commencez avec quatre crédits. Pour de plus amples détails, voir **CONTINUER?** à la page 27.

PAUSE!

Si vous devez interrompre votre attaque...

- ★ Appuyez sur la touche P pour geler l'action.
- ★ Appuyez sur la touche Esc lorsque le jeu est en pause pour quitter le jeu et retourner à l'écran titre.
- ★ Appuyez sur la touche P lorsque le jeu est en pause pour reprendre le jeu.
- ★ Appuyez sur Alt-Q pour retourner au DOS (version PC uniquement).

EQUIPEMENT DE CHOC

Vous pourrez acquérir de l'équipement supplémentaire dans les différents niveaux. Lorsque vous voyez l'une des choses suivantes, tirez dessus pour la ramasser. L'équipement se trouve généralement dans des boîtes, mais parfois, il est caché dans les endroits les plus farfelus, alors tirez sur tout!



BOITES D'EQUIPEMENT

Elles contiennent différents types d'équipement. Tirez dessus pour les ouvrir et voir leur contenu.



MISSILES GUIDES

On les trouve généralement sous la forme de quatre paquets, chacun contenant trois missiles guidés.



RECHARGE DE TIR RAPIDE

Redonne à votre mitrailleuse sa puissance de tir maximale.



REFROIDISSEUR POUR TIR RAPIDE PROLONGÉ

Redonne à votre mitrailleuse sa puissance de tir maximale, et la maintient pendant environ 20 secondes.



RECHARGE COMPLETE

Recharge entièrement votre énergie.



BOMBES INTELLIGENTES

Lancez-les pour détruire tous les ennemis à l'écran.



AMPLIFICATEUR A IMPULSIONS A PLASMA

Rugmente provisoirement la puissance destructrice de votre mitrailleuse.



BOULIER

Diminue provisoirement les dommages infligés par les tirs ennemis.



CREDIT SUPPLEMENTAIRE

Rugmente le nombre de crédits disponibles, jusqu'à un maximum de neuf.



MINI-CANON

Ce mini-canon rotatif à 6 tubes, ultra-perfectionné, remplace provisoirement votre mitrailleuse. C'est l'arme la plus destructrice que vous utiliserez dans Terminator 2: The Arcade Game. Le mini-canon ne dure pas longtemps, alors profitez-en!



CARTOUCHE DE FUSIL

Chacune permet de tirer trois fois.



BOITES

Tirez dessus pour faire exploser tout ce qui se trouve dans les parages.



PUCES D'ORDINATEUR

Tirez sur les ordinateurs que vous voyez pour les faire apparaître puis tirez à nouveau pour obtenir l'une des choses suivantes: points bonus, puissance supplémentaire, cartouches supplémentaires, bouclier, ou recharge complète.



LANCE-GRENADES M-79

Il tire des munitions explosives de 40 mm et remplace provisoirement les missiles guidés.

ANALYSE DE VOTRE PERFORMANCE

Lorsque vous terminez un niveau, votre performance est évaluée sous vos yeux.

On vous informe du nombre de différents personnages ennemis que vous avez détruits et de la précision de vos tirs. Des bonus sont accordés proportionnellement. Il y a également des bonus spéciaux spécifiques aux niveaux, notamment le "Damage Bonus" (bonus de dégâts), accordé pour la destruction du décor. Notez que des points vous seront enlevés si vous tuez des humains. Votre énergie sera remise au maximum avant le début du prochain combat.



Votre performance est analysée

RECORDS DU JOUR (BEST TODAY)

Bravo! Vous avez marqué suffisamment de points pour figurer parmi les 10 meilleurs joueurs de la journée (le score par défaut le plus bas est 10 000 points).

- ★ Utilisez le viseur pour sélectionner trois lettres.
- ★ Sélectionnez "SPACE" pour insérer un espace.
- ★ Sélectionnez "DEL" pour effacer la dernière lettre choisie.
- ★ Sélectionnez "ENTER" pour enregistrer les lettres.

Remarque: les scores seront perdus lorsque vous éteindrez votre ordinateur.

BEST TODAY		
1.	JAM	100000
2.	STU	90000
3.	YOU	80000
4.	MOI	70000
5.	JIM	60000
6.	JON	50000
7.	JAK	40000
8.	IAN	30000
9.	POL	20000
10.	JST	10000

CONTINUER ?

S'il vous reste des crédits lorsque vous n'avez plus d'énergie, vous pouvez décider de reprendre le jeu à partir de l'endroit exact où vous étiez arrivé.

- ★ Appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur le bouton feu du joystick avant que le chrono n'atteigne zéro, pour continuer à jouer.

LES SEPT NIVEAUX

Chaque niveau correspond à une situation clé de l'histoire de Terminator 2. Réussirez-vous à aller jusqu'au bout?



LE CHAMP DE BATAILLE

Los Angeles. 11 juillet 2029. Trois milliards de vies humaines furent détruites le 29 août 1997. Les survivants de l'attaque nucléaire appelèrent cette guerre Judgment Day, le jour du Jugement Dernier. Mais ils ne survécurent que pour connaître un nouveau cauchemar, la guerre contre les machines... Pourrez-vous survivre à l'assaut des T-800 Endoskeletons, des Hunter Killers Aériens, de l'Hunter Killer Terrestre et des lance-missiles, et éviter ainsi le massacre de nouvelles vies humaines innocentes?



LE REPAIRE DES HUMAINS

On a signalé des unités d'infiltrateurs dans notre secteur. Protégez toutes les vies humaines contre les T-800 Endoskeletons et Cyborgs, et les Orbes.



EN ROUTE POUR SKYNET

Alerte aux humains. Skynet a utilisé son générateur à remonter le temps pour envoyer un Terminator tuer John Connor dans le passé. Vous devez l'arrêter. Skynet cherche aussi à détruire le John Connor du futur et à écraser son armée de rebelles. Vous devrez vaincre tout un groupe d'Hunter Killers Aériens, puis défendre le camion de John Connor pendant qu'il se dirige vers la base de Skynet. Un artilleur à l'arrière fera son possible pour vous aider à vous débarrasser des Hunter Killers Aériens, mais il y a aussi des douzaines de T-800 Endoskeletons dans les parages. Serez-vous capable de gagner un bonus "Super Truck".



SKYNET

Dégagez! Le périmètre de Skynet est envahi d'Hunter Killers Aériens. Forcez la porte pour pénétrer au Niveau de Sécurité 2 et entrez dans la tanière où vous attendent des T-800 Endoskeletons et Cyborgs, des Hunter Killers Aériens, des Orbes, des Poissons d'Argent et un Hunter Killer Terrestre.

CYBERDYNE SYSTEMS

Vous avez remonté le temps pour protéger le jeune John Connor contre le T-1000. Détruisez tout ce que vous pouvez pour empêcher Cyberdyne de créer Skynet et détruire le futur de l'humanité. Evidemment, essayez de ne pas tirer sur John Connor, ou sur sa mère, Sarah, qui vient régulièrement poser de l'équipement sur le sol. Les nombreux membres de l'équipe SWAT vous bombarderont de tout ce qu'ils pourront trouver pendant que vous traverserez le bâtiment principal pour atteindre le laboratoire. Au cœur de Cyberdyne, vous trouverez le bras et l'unité centrale du premier Terminator (qui avait été envoyé dans le passé pour détruire Sarah Connor). Si John Connor ne parvient pas à s'en emparer, ils seront utilisés par Cyberdyne pour créer Skynet, et le sinistre destin de l'humanité sera assuré.

POURSUITE EN CAMIONNETTE

Vous vous êtes échappé de Cyberdyne dans une camionnette SWAT. John et Sarah vous accompagnent. Le T-1000 vous poursuit dans un hélicoptère avec lequel il essaie de percuter la camionnette. Détruisez l'hélicoptère avant qu'il ne fasse des dégâts. Attention! Si le T-1000 survit, il prendra les commandes d'un char à 18 roues, et continuera à vous poursuivre.

L'ACIERIE

C'est la confrontation que vous attendiez... Le T-1000 vous a pris au piège dans l'aciérie. Protégez John Connor. Voici un petit truc: essayez de percer le réservoir rempli de nitrogène liquide.

CONNAISSANCE DE L'ENNEMI

Préparez-vous à affronter tous vos attaquants, du présent et du futur.



T-800 ENDOSKELETON

Tous les modèles 101 sont équipés de fusils de combat standard. Certains Endoskeletons disposent également de grenades à plasma (et certaines sautent!). D'après les rapports des services de renseignements, Cyberdyne aurait produit un nouveau type d'Endoskeletons, plus forts et de couleur dorée. Alors ouvrez l'œil et gardez votre sang-froid.



T-800 CYBORG

Ils sont tous équipés de mitrailleuses. Lorsqu'ils s'approchent, éliminez leur peau synthétique (qui les fait ressembler étrangement à une certaine vedette de cinéma) avant de détruire l'Endoskeleton qui se cache dessous.



LANCE-MISSILES

Leurs missiles sont destructeurs, et nombreux.



HUNTER KILLER AERIEN

Leurs immenses projecteurs balayent le sol, à la recherche des bastions de la Résistance. Détruisez les Hunter Killers Aériens avant qu'ils ne vous lancent des missiles.



HUNTER KILLER TERRESTRE

Ces chars du futur sont gros et dangereux. Visez d'abord les armes à faisceau montées sur les côtés et l'unité de tête. Méfiez-vous de leurs réserves illimitées de missiles.



ORBES

Ils sortent généralement "d'œufs" synthétiques qui tombent sur l'écran. Les Orbes sont armés de mitrailleuses et sont très rapides!



POISSONS D'ARGENT

Ils se tortillent dans tous les sens... Ne les laissez pas s'approcher!



EQUIPE SWAT

Les membres de ces escouades de police d'élite sont tous très entraînés et armés de mitrailleuses M-16.



TECHNICIENS DU LABORATOIRE

Habillés de combinaisons protectrices, ils lancent des flacons remplis d'acide.



T-1000

Le danger suprême. Prototype avancé d'un nouveau Terminator. Ses capacités à se métamorphoser sont impressionnantes, et redoutables. On ne peut ni raisonner ni négocier avec lui, et il ne s'arrêtera que lorsqu'il aura atteint sa cible... à moins que vous ne l'exterminiez.

CONSEILS DE JEU

- ★ Demandez à un second joueur de se joindre à vous, cela aide énormément!
- ★ Tirez sur les décors de l'arrière-plan; vous pouvez découvrir de l'équipement.
- ★ Visez le point faible de vos ennemis: la tête. Cela peut révéler une puce d'ordinateur.
- ★ Prenez votre temps au début du niveau de Skynet pour augmenter votre stock d'armes.

Virgin Interactive Entertainment präsentiert:

T2TM

THE ARCADE GAMETM

DIE ZUKUNFT LIEGT IN UNSERER HAND

Vor zehn Jahren die SKYNET-Maschinen einen Terminator aus der Zukunft aus, um Sarah Connor zu töten. Der Versuch scheiterte. Jetzt machen sie sich auf, um es wieder zu versuchen Ihr neues Ziel: der zukünftige Anführer der Widerstandsbewegung - Sarah Connors Sohn, der junge John Connor. Wie zuvor erhält ein einsamer Kämpfer den Befehl, John zu beschützen. Die alles entscheidende Frage ist: Wer wird ihn zuerst erreichen?

Du mußt sieben lebensgefährliche Levels hinter dich bringen. Mache Gebrauch von der gesamten dir zur Verfügung stehenden Feuerkraft und zerstöre alles, was dir in die Quere kommt - außer den Menschen, deren Aufgabe es ist, die Maschinen zu vernichten. Das Schicksal der Welt liegt schwer auf deinen zarten Schultern...

COPYRIGHT-ERKLÄRUNGEN

Programm © 1993 Acclaim Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Veröffentlicht von Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

TERMINATOR™, T2, das ENDOSKELETT und die Abbildung des ENDOSKELETTS sind
Warenzeichen von Carolco Pictures Inc. (USA und Kanada); Carolco International N.V.
(alle anderen Länder) und werden mit Genehmigung verwendet. Unterlizenz von
Midway Manufacturing Company. The Arcade Game ist ein eingetragenes
Warenzeichen von LJN, Ltd. TM & © 1993 LJN, Ltd. Alle Rechte vorbehalten. LJN ist
ein eingetragenes Warenzeichen von Acclaim Entertainment. © & © 1993 Acclaim
Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Limited.

Originalgestaltung Midway Manufacturing Company

Computer-Konvertierungen Probe Software

Produzent der Firma Probe Terry Haynes

Amiga Code John Meegan

Visuelle Effekte Terry Ford

Musik & Soundeffekte Allister Brimble

IBM-PC-kompatible Geräte Code Mark Fisher (Mr. Fish)

Visuelle Effekte Terry Ford

Musik & Soundeffekte Allister Brimble

Software-Manager Jon Norledge

Projekt-Manager Peter Hickman

Qualitätskontrolle Paul Welton

Koordination für künstlerische Gestaltung & Design Matthew Walker

Handbuchtext G Penn

Handbuchgestaltung & Layout Mark Tilson

Produktion Catherine Spratt & Robert McGrath

COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Computerprogramm, die dazugehörige Dokumentation und das Begleitmaterial sind
durch nationales und internationales Urheberrecht geschützt. Die Aufbewahrung des
Computerprogramms, der dazugehörigen Dokumentation und des Begleitmaterials in einem
Wiedergabesystem, die Reproduktion, Übersetzung, das Kopieren, Leihen und Verteilen, die
Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche Zustimmung von Virgin
Interactive Entertainment Ltd. verboten. Alle Rechte des Autors und Eigentümers weltweit
vorbehalten. Dieses Programm, die dazugehörige Dokumentation und alles Begleitmaterial
unterliegen den Handelsbestimmungen und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive
Entertainment Ltd. Exemplare der genannten Dokumente sind auf Nachfrage erhältlich.

EPILEPSIEWARNUNG

WARNUNG: VOR INBETRIEBNAHME VON
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME UNBEDINGT LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind, denen man heute überall begegnet. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Leidest du oder eines deiner Familienmitglieder an Epilepsie, dann konsultiere unbedingt vor Spielbeginn deinen Arzt. Sollte eines der unten genannten Symptome auftreten, dann brich das Spiel SOFORT ab, und suche deinen Arzt auf: veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WILKOMMEN !

Willkommen bei Terminator 2: The Arcade Game. Dieses Handbuch wurde erstellt, um zu gewährleisten, daß du das Beste aus diesem Spitzenprodukt herausholen kannst. Sollten dir das Handbuch oder die Dokumentation in irgendeiner Weise mißfallen, dann laß uns bitte einige Zeilen zukommen und erkläre genau, was wir verbessern könnten. Auf diese Weise können wir in Zukunft ähnliche Fehler vermeiden. Anfragen, Kommentare und Beschwerden sollten an folgende Adresse gesandt werden: CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, England.

ACHTUNG !

Disketten sind, genau wie Musikkassetten, Magnetmedien. Sie dürfen daher weder Röntgenstrahlen noch Magnetfeldern ausgesetzt werden, da die darauf gespeicherten Daten sonst verlorengehen. Auch der Versuch, diese Daten auf einer "Back-Up"-Diskette zu speichern, führt zur Löschung der gespeicherten Informationen.

INHALT

PACKUNGSINHALT.....	36
DAS LADEN VON TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME.....	37
PROBLEMLÖSUNG.....	38
OPTIONEN.....	39
WAS DU IM SPIELVERLAUF SIEHST.....	40
WAFFENHANDHABUNG.....	41
ERKENNE DEINEN GEGNER.....	45
SPIELTIPS.....	47

PACKUNGSINHALT

Neben diesem Handbuch findest du in der Packung zwei (2) Programmdisketten (Amiga-Version) oder eine (1) Programmdiskette (IBM-PC-Version) des Spiels. Wir empfehlen, den Schreibschutz dieser Disketten stets zu erhalten, indem du sicherstellst, daß der schwarze Plastikverschluß in der Ecke jeder Diskette nach oben geschoben ist, so daß ein "Loch" entsteht.

DAS LADEN VON TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

AMIGA

Stelle deinen Computer gemäß der Anleitungen in dessen Handbuch ein. Ist das Gerät eingeschaltet, dann schalte es jetzt aus. Warte mindestens 30 Sekunden, bevor du deinen Computer wieder einschaltest. Dadurch wird jeder evtl. vorhandene Virus entfernt, um das Risiko der "Infektion" und damit der möglichen Zerstörung deiner Terminator 2-Disketten auf ein Minimum zu begrenzen.

Lege die Terminator 2-Diskette 1 in das interne Laufwerk deines Computers ein. Das Programm wird nun automatisch geladen. Lege nach der Aufforderung die Terminator 2-Diskette 2 ein. Ist dies geschehen, kannst du das Spiel beginnen.

- ★ Spieler Eins: Schließe deine Maus oder deinen Joystick an den Port mit der Bezeichnung '1 JOYSTICK' an.
- ★ Spieler Zwei: Schließe deine Maus oder deinen Joystick an den Port mit der Bezeichnung '2 JOYSTICK' an.

FÜR BESITZER VON AMIGA-GERÄTEN MIT EXTERNEM LAUFWERK:

Terminator 2 unterstützt ein zweites, externes Laufwerk.

FÜR BESITZER VON AMIGA-GERÄTEN MIT FESTPLATTE:

Terminator 2 kann nicht auf einer Festplatte installiert werden.

IBM PC-KOMPATIBLE GERÄTE

Terminator 2 kann nicht von der Diskette gespielt werden und muß daher auf Festplatte installiert werden (stelle vorher sicher, daß du über mindestens 4 MB freien Speicherplatz verfügst).

- ★ Schalte das Gerät ein. Lege die Terminator 2-Diskette 1 in das entsprechende Laufwerk ein.
- ★ Gib nach dem DOS-Systemzeichen (C:>) den dem Laufwerk entsprechenden Buchstaben (meist A oder B) und einen Doppelpunkt (:) ein; drücke dann die Entertaste.
- ★ Schreibe nach dem Systemzeichen A:> oder B:> INSTALL [Enter].
- ★ Nun läuft das Terminator 2-Installationsprogramm. Folge den auf dem Bildschirm erscheinenden Systemzeichen, um Terminator 2 auf der Festplatte zu installieren.
- ★ Willst du das Spiel beginnen, wenn Terminator 2 auf deiner Festplatte installiert ist, dann vergewissere dich, daß du dich im richtigen Verzeichnis befindest, und gib dann nach dem DOS-Systemzeichen 'T2' [Enter] ein.

Erhältst du die Mitteilung, daß nicht genügend Speicherplatz (Not enough free memory) vorhanden ist, dann solltest du deine AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien editieren. Bestehen weiterhin Speicherprobleme, dann mußt du eine Boot-Diskette erstellen. (Aktuelle Informationen hierzu findest du in einer README.TXT-Datei auf den Disketten.)

Dieses Programm läuft nur auf DOS 5.0 und neueren Versionen. Die genauen Speichererfordernisse findest du in der README.TXT-Datei.

Nähere Informationen zum Erstellen einer Boot-Systemdiskette findest du in deinem DOS-Handbuch.

PROBLEMLÖSUNG

Sollte der Ladevorgang von Terminator 2: The Arcade Game wider Erwarten nicht ordnungsgemäß ablaufen, dann schalte deinen Computer aus und entferne alle Peripheriegeräte wie z.B. Drucker (Monitor oder Fernsehgerät sollten angeschlossen bleiben), und beginne den Ladevorgang erneut.

Lädt Terminator 2 auch dann noch nicht, dann stecke die defekte Diskette (nicht die Verpackung) in einen mit deinem Namen und deiner Adresse versehenen Schutzumschlag der entsprechenden Größe. Du kannst die Arbeit unserer Kundendienstabteilung erheblich erleichtern, indem du die Konfigurationseinheiten deines Geräts so detailliert wie möglich angibst (denke auch an RAM-Erweiterungseinrichtungen).

Schicke dieses Päckchen an THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, England. Virgin Interactive Entertainment wird sich bemühen, die defekte Diskette innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

DER TITELBILDSCHIRM

Erscheint der Titelbildschirm von Terminator 2, dann weißt du, daß das Spiel ordnungsgemäß geladen wurde. Eine kurze Einführungssequenz gibt dir einen Vorgeschmack auf die bevorstehenden Ereignisse.

- ★ Drücke die RETURN-Taste, um die Einführungssequenz zu überspringen.

Daraufhin erscheint der Titelbildschirm mit zwei Optionen: 'START GAME' (SPIEL STARTEN) und 'OPTIONS SCREEN' (OPTIONENBILDSCHIRM).

- ★ Drücke die Pfeiltasten (Cursortasten), um die Markierung zu bewegen.
- ★ Drücke die RETURN-Taste, um die markierte Option auszuwählen.



Der Terminator 2-
Einführungsbildschirm

OPTIONENBILDSCHIRM

Der Optionenbildschirm erlaubt die Änderung der Spieleinstellung. Mit Hilfe der Cursortasten Oben/Unten kannst du dich über den Bildschirm bewegen. Mit Hilfe der Cursortasten Rechts/Links kannst du dich durch die Liste der Auswahlmöglichkeiten bewegen.

Beginnst du nun das Spiel, wird deine Auswahl automatisch gesichert. Du kannst jedoch auch zum Demonstrationsmodus zurückkehren, indem du ESCAPE drückst.

SPIELER 1 Wähle eine Steuerungsmethode: 'MOUSE' (MAUS) oder 'JOYSTICK'. Wähle 'NOT ACTIVE' (NICHT AKTIV), wenn dieser Spieler sich nicht am Spiel beteiligen möchte. Beachte, daß mindestens ein Spieler aktiv sein muß!

SPIELER 2 Siehe oben. Nimmt ein zweiter Spieler am Abenteuer teil, dann kämpft der Gegner um so härter.

SOUNDSTEUERUNG Auf dem IBM-PC kannst du zwischen verschiedenen Optionen wählen: 'NO SOUNDS' (KEIN SOUND), 'INTERNAL SPEAKER' (INTERNER LAUTSPRECHER), 'ADLIB', 'SOUND BLASTER' oder 'ROLAND'. Diese Auswahl ist abhängig davon, welche Soundkarte du installiert hast. Die Amiga-Version ermöglicht die Wahl von 'MUSIC & EFFECTS' (MUSIK & SOUNDEFFEKTE) oder einfach nur 'SOUND-EFFECTS' (SOUNDEFFEKTE).

Beachte bitte, daß die folgenden Optionen nur auf der IBM-PC-kompatiblen Version von Terminator 2: The Arcade Game verfügbar sind...

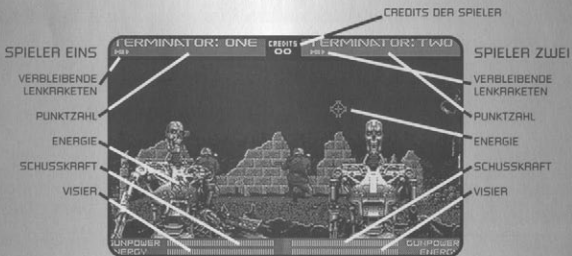
DEFINE KEYS (TASTENBESTIMMUNG) Du wirst dazu aufgefordert, die Tastenfunktionen zu bestimmen: 'PRESS THE KEY FOR UP' (DRÜCKE DIE TASTE FÜR "OBEN"), dann 'DOWN' (UNTEN), 'LEFT' (LINKS), 'RIGHT' (RECHTS), 'FIRE 1' (FEUER 1) und 'FIRE 2' (FEUER 2). Denke daran, daß du für zwei verschiedene Funktionen nicht dieselbe Taste wählen kannst.

SPEED CONTROL (GESCHWINDIGKEIT) Dir stehen sechs Geschwindigkeitseinstellungen zur Verfügung: MAX (die schnellste), 2, 3, 4, 5 und MIN (die langsamste).

WAS DU IM SPIELVERLAUF SEHEN KANNST

Auf dem Spielfeld, das deinem Blickwinkel entspricht, läuft die gesamte Action ab. Manchmal handelt es sich um ein Standbild (nichtsdestotrotz total hektisch!), aber meist bewegt sich der Blickwinkel von links nach rechts (und das ist mindestens genauso chaotisch!)

SPIELFELD



Du beginnst das Spiel mit einem Maschinengewehr und 25 Lenkraketen. Schieße auf alles, was dich angreift.

- ★ Bewege die Maus oder den Joystick, um das Visier einzurichten.
- ★ Drücke den linken Mausknopf (LMK) oder den Feuerknopf des Joysticks, um die MG abzufeuern.
- ★ Drücke den rechten Mausknopf (RMK) oder die Leertaste der Tastatur, um eine Lenkrakete abzufeuern.

VISIER Wird verwendet, um deine Schüsse auszurichten.

SCHUSSKRAFT Die Schußkraft des Maschinengewehrs verringert sich, wenn der LMK (oder der Feuerknopf des Joysticks) gedrückt gehalten wird. Sie wird dagegen gesteigert, wenn der jeweilige Knopf losgelassen wird. Die Zahl der abgeschossenen Projektile verringert sich im selben Maß wie die Schußkraft. Kurze, scharfe, konzentrierte Schüsse sind daher angesagt!

VERBLEIBENDE LENKRAKETEN Diese kleinen Schätze sind effektiver als das Maschinengewehrfeuer. Während des Spiels kannst du zusätzliche Lenkraketen erhalten.

PUNKTZAHL Du erlangst Punkte, indem du auf alles schießt, was dich anzugreifen versucht - und alles, was dir sonst so in die Quere kommt, es sei denn, es handelt sich um menschliche Mitglieder der Widerstandsbewegung. Du kannst auch Super-Bonusse erhalten. Näheres dazu findest du im Kapitel LEISTUNGSANALYSE auf Seite 43.

ENERGIE Diese Leiste wird jedesmal kürzer, wenn du von einer Granate oder einer Rakete getroffen wirst.

CREDITS Mit ihrer Hilfe kannst du das Spiel fortsetzen. Du beginnst mit vier Credits. Weitere Details dazu findest du im Kapitel WEITER? auf Seite 43.

MOMENT MAL!

Wenn du deinen Kampf unterbrechen willst...

- ★ Drücke Knopf P, um die Action anzuhalten.
- ★ Drücke während der Spielpause die Escape-Taste, um das Spiel zu beenden und zum Titelschirm zurückzukehren.
- ★ Drücke während der Spielpause die P-Taste, um das Spiel wieder aufzunehmen.
- ★ Verwendest du die Tastenkombination Alt-Q, dann gelangst du zu DOS zurück (nur PC-Version).

WO IST DIE WUMME ?

Über die Level verteilt kannst du zusätzliche Waffen finden. Siehst du einen der folgenden Gegenstände, dann schieß darauf, um sie an dich zu nehmen. Waffen finden sich im allgemeinen in Kisten, manchmal allerdings auch an den seltsamsten Stellen - schieße also auf alles!



WAFFENKISTEN

Darin befinden sich verschiedene Ausrüstungsgegenstände. Schieße sie auf, um herauszufinden, was sie enthalten.



LENKRAKETEN

Treten meist als "Vierer-Pack" auf, wobei jedes dieser Bündel drei Lenk raketen enthält.



SCHNELLFEUER-NACHLADUNG

Damit erreicht dein Maschinengewehr sofort wieder maximale Leistung.



KÜHLMITTEL BEI LANG ANHALTENDEM SCHNELLFEUER

Damit erreicht dein Maschinengewehr sofort maximale Leistung - und dieser Zustand wird 20 Sekunden lang aufrechterhalten.



VOLLES NACHLADEN

Lädt deine Energie wieder voll auf.



INTELLIGENTE BOMBEN

Vernichten alle Gegner, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.



PLASMASTOSS-ENERGIE

Verstärkt vorübergehend die Zerstörungskraft deines Maschinengewehrs.



SCHILDO

Verringert den Schaden durch gegnerischen Beschuß vorübergehend auf ein Minimum.



ZUSÄTZLICHE CREDITS

Ver mehrt die verfügbaren Credits bis zu höchstens neun.



MINI-GESCHÜTZ

Diese hochmoderne, sechs-läufige Rotationswaffe ersetzt vorübergehend das Maschinengewehr. Das Mini-Geschütz ist das schärfste Schießwaffen, das du bei Terminator 2: The Arcade Game kriegen kannst. Seine Schußkraft hält nicht sehr lange an, gib deshalb voll Stoff!



GEWEHRAMUNITION

Fügt deiner Munition 3 Geschosse hinzu.



KANISTER

Nimm sie unter Beschuß, denn sie explodieren mit gewaltiger Wucht und zerstören alles in ihrer unmittelbaren Nähe.



COMPUTER-CHIPS

Nimm jeden Computer, den du siehst, unter Beschuß, um die Chips freizusetzen. Schieße dann auf den Chip, um einen der folgenden Sonderbonusse zu erhalten: Bonuspunkte, Zusätzliche Kraft, Zusätzliche Gewehrmunition, einen Schutzschild oder eine volle Energienachladung.



M-79 GRANATENWERFER

Schließt 40-mm-Brisanzmunition ab und ersetzt vorübergehend die Lenk raketen.

LEISTUNGSANALYSE

Hast du einen Level abgeschlossen, dann kannst du deine Leistungen anschließend genau nachvollziehen.

Hier wirst du über die Anzahl der verschiedenen Gegner, die du überwältigt hast und über die Zielgenauigkeit deiner Schüsse informiert. Dementsprechend werden dir Bonuspunkte zugeteilt. Außerdem gibt es besondere Level-spezifische Bonusse - der häufigste ist der Schadensbonus, den du für die Zerstörung des Spielhintergrunds erhältst. Beachte,

daß dir für jeden Treffer, den du einem Menschen verpaßt hast, Punkte abgezogen werden und daß dein Energiestand vor Beginn deines nächsten Angriffs ergänzt wird.



Deine Leistung wird analysiert

BEST TODAY - DER TAGESSIEGER

Gut gemacht! Du hast genug Punkte erspielt, um eine Position in den "Top 10" einzunehmen (die Mindestvorgabe ist 10.000 Punkte).

- ★ Mit Hilfe des Visiers schießt (wählst) du drei Buchstaben.
- ★ Verwende die LEERTASTE für ein Leerzeichen.
- ★ Verwende die DELETE-Taste, um den letzten gewählten Buchstaben zu entfernen.
- ★ Wähle 'ENTER', um die Buchstabenwahl zu bestätigen.



Beachte, daß der Punktestand verlorengeht, wenn du den Computer ausschaltest.

WEITER ?

Hat dein Energiestand den Nullpunkt erreicht, während du noch einige Credits hast, kannst du das Spiel an genau dem Punkt wieder aufnehmen, an dem es abgebrochen wurde.

- ★ Drücke den LMK oder den Feuerknopf des Joysticks, bevor die Zeit abgelaufen ist, um das Spiel fortzusetzen.

DIE SIEBEN LEVELS

Jeder Level beschäftigt sich mit einer der Schlüsselsituationen der Terminator 2-Story. Wirst du das Ende erreichen?



DER KAMPFSCHAUPLATZ

Los Angeles, 11. Juli 2029. Das Leben von drei Milliarden Menschen endete am 29. August 1997. Die Überlebenden dieser nuklearen Katastrophe nannten diesen Krieg den "Tag der Abrechnung" - Judgment Day. Sie überlebten, doch nur, um sich inmitten eines noch schlimmeren Alptraums wieder-zufinden: dem Krieg gegen die Maschinen... Wird es dir gelingen, die brutale Attacken der T-800 Endoskelette, der Fliegenden Killerjäger, eines Boden-Killerjägers und der Raketen-werfer zu überleben - und den Tod weiterer unschuldiger Menschen zu verhindern?



DAS VERSTECK DER MENSCHEN

Eindringlinge in unserem Sektor entdeckt! Alles menschliche Leben vor den T-800-Endoskeletten, den Cyborgs und den Orbs beschützen!



EIN BESUCH BEI SKYNET

Alarmzustand bei den Menschen. Skynet hat seinen Zeitfeld-generator dazu genutzt, einen Terminator in die Vergangenheit zu schicken, um den jungen John Connor zu töten. Du mußt ihn aufhalten! Skynet plant außerdem, den John Connor der Zukunft zu töten und seine Rebellenkräfte zu vernichten. Besiege einen Schwarm von fliegenden Killerjägern und verteidige dann Johns Lastwagen auf dem Weg zum Skynet-Stütz-punkt gegen Angriffe. Ein nach hinten feuermder Schütze wird sein möglichstes tun, um mit den fliegenden Killerjägern fertig zu werden, aber unglücklicherweise gibt es auch noch Schar-en von T-800-Endoskeletten. Wird es dir gelingen, den Super-Truck-Bonus zukassieren?



SKYNET

Schlag dich durch! Das Skynet-Gelände wimmelt nur so von fliegenden Killerjägern. Nimm das Tor unter Beschuß, damit du in den Sicherheitsbereich 2 eindringen kannst, um das "Allerheiligste" zu betreten, in dem T-800-Endoskelette und Cyborgs, fliegende Killerjäger, Orbs, Silberfische und ein Boden-Killerjäger schon auf der Lauer liegen.

CYBERDYNE SYSTEMS

Du bist in die Vergangenheit geschickt worden, um den jungen John Connor vor dem T-1000 zu beschützen. Vernichte alles, was dir in die Quere kommt, um Cyberdyne davon abzuhalten, Skynet zu bauen und die Zukunft der Menschheit auszulöschen. Natürlich solltest du John Connor und seine Mutter Sarah nicht treffen! Sarah taucht regelmäßig auf, um Ausrüstungsgegenstände auf dem Boden auszulegen. Ein starkes SWAT-Team wirft mit allem, was es in die Finger kriegen kann, während du dich durch das Hauptgebäude kämpfst, um in das Labor vorzudringen. Im Herzen von Cyberdyne werden der Arm und der Hauptprozessor des ersten Terminators (der in die Vergangenheit geschickt wurde, um Sarah Connor zu töten) gelagert. Gelingt es John Connor nicht, sich diese Teile zu holen, dann wird Cyberdyne sie zur Schaffung von Skynet benutzen - und der Menschheit steht eine düstere Zukunft bevor!

LIEFERWAGEN-VERFOLGUNGSJAGD

Du bist zusammen mit John und Sarah in einem SWAT-Lieferwagen vor Cyberdyne geflohen. Der T-1000 jagt euch in einem Hubschrauber, mit dem er den Lieferwagen zu rammen versucht. Jage den Hubschrauber in die Luft, bevor er seinen Plan in die Tat umsetzen kann. Vorsicht! Überlebt der T-1000, dann setzt er seine Jagd auf euch in einem 18-rädrigen Tanklastzug fort!

DAS STAHLWERK

Dies ist die letzte Konfrontation, auf die du so lange gewartet hast... Der T-1000 hält dich im Stahlwerk in Schach. Beschütze John Connor! Ein Tip: Schieße auf den Tanklastzug, der mit flüchtigem Stickstoff gefüllt ist.

ERKENNE DEINEN GEGNER !

Bereite dich auf all deine Gegner vor - die in der Gegenwart wie die in der Zukunft!



T-800-ENDOSKELETT

Alle Exemplare des Modells 101 sind mit Standard-Kampfgewehren ausgestattet. Manche Endoskelette haben außerdem Plasma-Granaten (und einige davon springen!). Der hat gerüchtelweise gehört, daß Cyberdynes neue, mächtigere Gold-Endoskelette bereits produziert werden - halte also die Augen offen! Und vor allen Dingen: Bleib cool!



T-800-CYBORG

Sie tragen Maschinengewehre. Wenn sie nahe genug herankommen, dann schieße auf die synthetische Haut (die eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit einem gewissen berühmten Filmhelden hat), bevor du die Endoskelette darunter in die Luft jagst.



RAKETENWERFER

Die Raketen sind gewaltige Zerstörungswaffen - und es gibt sie massenhaft!



FLIEGENDE KILLERJÄGER

Ihre riesigen Flutlichter jagen über den Boden und suchen nach Stützpunkten der Widerstandsbewegung. Jage sie in die Luft, bevor sie Gelegenheit haben, Raketen auf dich abzufeuern.



BODEN-KILLERJÄGER

Diese Panzer der Zukunft sind nicht nur riesig, sondern auch tödlich. Schieße zuerst auf ihre seitlich angebrachten Doppelstrahlwaffen und den Turm. Vorsicht! Sie verfügen über eine unbegrenzte Zahl von Raketen.



ORBS

Sie schlüpfen aus synthetischen "Eiern", die plötzlich auf dem Bildschirm auftauchen. Orbs sind mit Maschinengewehren ausgestattet - und sie sind flink!



SILBERFISCHE

Schlichtweg schlüpfrige Schlangenviecher... Laß Sie bloß nicht zu nahe kommen!



DAS SWAT-TEAM

Diese Polizei-Elitetruppen haben nicht nur eine hervorragende Ausbildung genossen, sie sind zu allem Überfluß auch noch mit M-16-Maschinengewehren bewaffnet.



LABOR-TECHNIKER

Sie tragen Schutzanzüge und scheuen sich daher nicht, dich mit Flaschen zu bewerfen, die mit Säure gefüllt sind.



T-1000

Die gefährlichste Bedrohung. Ein verbesserter Prototyp des neuen Terminators. Er kann jederzeit seine Form ändern, und diese beeindruckende Fähigkeit ist fatal! Es hat keinen Zweck, mit ihm zu diskutieren, denn er gibt nie auf, bevor er sein Ziel erreicht... oder vernichtet wird.

SPIELTIPS

- ★ Hol dir Verstärkung - ein zweiter Spieler ist eine enorme Hilfe!
- ★ Schieß auf den Spielhintergrund - dahinter könnte sich allerhand Brauchbares verbergen.
- ★ Ziele auf die Schwachstelle deines Gegners: den Kopf. Auf diese Weise könntest du einen Computer-Chip finden.
- ★ Laß dir am Anfang des Skynet-Levels ruhig Zeit und lege dir einen guten Waffenvorrat an.

Virgin Interactive Entertainment presenta

T2TM

THE ARCADE GAMETM

IL FUTURO È NELLE NOSTRE MANI

Dieci anni fa, le macchine di Skynet inviarono un Terminator dal futuro per uccidere Sarah Connor, ma fallirono la loro missione. Adesso le macchine devono riprovarci. Il loro nuovo bersaglio: il futuro capo della resistenza, il figlio di Sarah Connor, il giovane John Connor. Come prima, verrà inviato un guerriero solitario per proteggerlo. Ma chi riuscirà raggiungerlo per primo?

Ci sono sette devastanti livelli da completare. Utilizza tutta la potenza di fuoco che avrai a disposizione, per distruggere tutto quello che ti capiterà sotto mano ad esclusione degli umani che vivono per distruggere le macchine. Il destino del mondo è nelle tue mani...

COPYRIGHT

Programma © 1993 Acclaim Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

Pubblicato dalla Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd.

TERMINATOR™, T2, ENDOSKELETON e la figura dell'ENDOSKELETON sono marchi registrati dalla Carolco Pictures Inc. (U.S.A e Canada) e dalla Carolco International N.V. (tutti gli altri Paesi) e sono stati utilizzati sotto autorizzazione. Sublicenza della Midway manufacturing Company. The Arcade Game è un marchio registrato della L.J.N., Ltd. TM & © 1993 L.J.N., Ltd. Tutti i diritti riservati. L.J.N. è un marchio registrato della Acclaim Entertainment. © & © 1993 Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati. Virgin è un marchio registrato della Virgin Enterprises Limited.

Idea Originale Midway Manufacturing Company

Conversioni Computer Probe Software

Produttore Probe Terry Haynes

Amiga Codifica John Meegan

Immagini Terry Ford

Musica & Effetti sonori Allister Brimble

PC IBM e compatibili Codifica Mark Fisher (Mr Fish)

Immagini Terry Ford

Musica & Effetti sonori Allister Brimble

Direttore Software Jon Norledge

Direttore Progetto Peter Hickman

Controllo di qualità Paul Welton

Coordinatore realizzazione artistica & Design Matthew Walker

Manuale G Penn

Ideazione & Impostazione del manuale Mark Tilson

Produzione Catherine Spratt & Robert McGrath

DIRITTI D'AUTORE

Questo programma, i relativi materiali e la documentazione sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della Virgin Interactive Entertainment, sono strettamente proibiti: la memorizzazione del programma, dei relativi materiali e della documentazione in un sistema di recupero, la riproduzione, la traduzione, l'imitazione, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica. Tutti i diritti dell'autore e del proprietario sono riservati in tutto il mondo. Questo programma, i relativi materiali e la documentazione sono venduti secondo i termini e le condizioni di vendita della Virgin Interactive Entertainment, le cui copie sono disponibili su richiesta.

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI
PRIMA DI GIOCARE TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti e chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti e chiare, durante la visione di programmi TV oppure di gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

BENVENUTO !

Benvenuto in Terminator 2: The Arcade Game. Questo manuale è stato ideato per permetterti di sfruttare al meglio questo prodotto. Se non sarai soddisfatto del programma o della documentazione acclusa, non esitare a scriverci le ragioni della tua insoddisfazione. Questo ci aiuterà ad evitare di ripetere simili errori in futuro. Opinioni e lamentele dovranno essere spedite a Customer Services, Virgin Games, 338A Ladbroke, London W10 5AH, Inghilterra.

ATTENZIONE !

I dischetti, come le cassette, sono oggetti magnetici. Non esporre i dischetti a raggi x o ad intensi campi magnetici, perché i dati che vi sono contenuti verranno cancellati. Non tentare di fare una copia di questi dati perché potrebbero venire distrutti nel corso del procedimento.

INDICE

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE.....	52
COME CARICARE TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME.....	53
PROBLEMI DI CARICAMENTO.....	54
OPZIONI.....	55
CHE COSA VEDRAI NEL CORSO DEL GIOCO.....	56
COME UTILIZZARE LE ARMI.....	57
IMPARA A CONOSCERE I TUOI NEMICI.....	61
CONSIGLI DI GIOCO.....	63

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

All'interno della confezione, oltre a questo manuale, troverai due (2) dischetti di programma, se hai acquistato la versione Amiga, o un (1) dischetto di programma se hai acquistato la versione del gioco per PC IBM. Ti consigliamo di mantenere questi dischetti "protetti contro la scrittura", posizionando verso l'alto la linguetta di plastica nera nell'angolo di ciascun disco verso l'alto, in modo da creare un "buco".

COME CARICARE TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

AMIGA

Alllestisci il tuo computer seguendo le istruzioni del manuale. Se il computer è acceso, spegnilo. Aspetta almeno trenta secondi prima di accendere di nuovo il computer. Questo eliminerà gli eventuali virus che potrebbero essere presenti riducendo così al minimo il rischio di infezione e di possibile distruzione dei dischetti di Terminator 2.

Inserisci il Dischetto 1 di Terminator 2 nell'unità a disco interna del computer. Il programma si caricherà e girerà automaticamente. Al sollecito, inserisci il Dischetto 2 di Terminator 2.

★ Giocatore Uno: collega mouse o joystick nella porta '1 JOYSTICK'.

★ Giocatore Due: collega mouse o joystick nella porta '2 JOYSTICK'.

AVVERTENZA PER GLI UTENTI CON DISCHETTO ESTERNO

Terminator 2 supporta una seconda unità a dischetto esterna.

AVVERTENZA PER GLI UTENTI CON UNITÀ A DISCO RIGIDO

Terminator 2 non può essere installato su un'unità a disco rigido.

PC IBM E COMPATIBILI

Terminator 2 non può essere giocato dal dischetto, quindi dovrà essere installato sul disco rigido (accertati di avere a disposizione 4 Mb).

★ Accendi il computer. Inserisci il Dischetto 1 di Terminator 2 nell'unità a dischetto appropriata.

★ Al sollecito di DOS (C:>), digita la lettera che corrisponde all'unità a disco (generalmente A o B) seguita da due punti (:), quindi premi il Tasto Enter/Invio.

★ Al sollecito A:> o B:>, digita INSTALL [Enter/Invio].

★ Il programma di installazione di Terminator 2 verrà eseguito. Per installare Terminator 2 sul disco rigido, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

★ Per eseguire Terminator 2 dopo che è stato installato sul disco rigido, accertati di essere sulla directory di Terminator 2 e al sollecito di DOS digita 'T2' [Enter/Invio].

Se apparirà un messaggio che ti dice che la memoria che hai a tua disposizione non è sufficiente, dovrai modificare i file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS.

altrimenti, se continueranno a sussistere problemi di memoria, sarà necessario creare un disco di avvio. (Delle informazioni aggiornate potranno essere trovate sul dischetto nel file README.TXT).

Questo programma girerà solamente con il DOS 5.0 o con uno superiore. L'esatto ammontare di memoria di base libera richiesta potrà essere trovato nel file README.TXT.

Per ulteriori informazioni su come creare un dischetto caricabile sul sistema, consulta il tuo manuale DOS.

PROBLEMI DI CARICAMENTO

Nel raro caso in cui Terminator 2 non si caricasse, spegni il computer e prima di ripetere la procedura di caricamento, stacca tutte le periferiche esterne estranee, come ad esempio la stampante (lascia acceso invece il monitor o la televisione).

Se Terminator 2 non riesce ancora a caricarsi, metti il dischetto difettoso (senza la confezione) in una busta imbottita con il tuo nome ed indirizzo. Per aiutare il nostro dipartimento di ricerca e di riparazione guasti, ti preghiamo di fornirci il maggior numero di dettagli possibili riguardo alla configurazione delle tue apparecchiature (senza dimenticare gli apparecchi di espansione RAM).

Manda il pacco a: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. La Virgin Interactive Entertainment cercherà di sostituire il dischetto difettoso entro 28 giorni dalla data di ricevimento.

LA VIDEATA DI TESTA

Quando appariranno i titoli vorrà dire che Terminator 2 è stato caricato. A questo punto apparirà una breve sequenza introduttiva.

- ★ Premi il tasto RETURN/A CAPO per saltare la sequenza introduttiva.

A questo punto apparirà la Videata di testa con due opzioni: 'START GAME' (INIZIARE IL GIOCO) e 'OPTIONS SCREEN' (VIDEATA DELLE OPZIONI).

- ★ Premi i tasti freccia (cursori) per muovere l'evidenziatore.
- ★ Premi il tasto RETURN/A CAPO per selezionare l'opzione evidenziata.



La videata introduttiva di Terminator 2

VIDEATA DELLE OPZIONI

La videata delle opzioni ti permetterà di cambiare l'allestimento del gioco. Potrai muoverti sullo schermo premendo i tasti cursori in su ed in giù. I tasti cursori a sinistra e a destra gireranno sulla lista delle scelte disponibili.

Se comincerai a giocare salverai automaticamente le tue scelte; in alternativa potrai uscire e ritornare sulla modalità attrazione (dimostrazione) premendo il tasto ESCAPE.

GIOCATORE 1 Scegli se inviare i comandi con il 'MOUSE' o il 'JOYSTICK'. Seleziona 'NOT ACTIVE' (NON ATTIVO) se questo giocatore non parteciperà al gioco. Ricorda che dovrai attivare almeno un giocatore!

GIOCATORE 2 Come sopra. Giocare con un secondo giocatore aumenterà l'intensità dell'opposizione.

CONTROLLO DEL SUONO Su un PC IBM, potrai scegliere tra 'NO SOUNDS' (SENZA SUONI), 'INTERNAL SPEAKER' (ALTOPARLANTE INTERNO), 'ADLIB', 'SOUND BLASTER' o 'ROLAND', a seconda della scheda sonora che avrai installato. La versione Amiga ti permetterà di selezionare 'MUSIC & EFFECTS' (MUSICA & EFFETTI) o semplicemente 'SOUND EFFECTS' (EFFETTI SONORI).

Ricorda che le seguenti opzioni saranno disponibili solamente sulla versione per PC IBM e compatibili di Terminator 2: The Arcade Game ...

CONFIGURARE I TASTI Ti verrà chiesto di 'PRESS THE KEY FOR UP' (PREMERE IL TASTO PER SU) poi per 'DOWN' (GIÙ), 'LEFT' (SINISTRA), 'RIGHT' (DESTRA), 'FIRE 1' (FUOCO 1) e 'FIRE 2' (FUOCO 2). Ricorda di non selezionare lo stesso tasto per due funzioni diverse.

CONTROLLO VELOCITÀ Sono disponibili sei tipi di velocità: MAX (la più veloce), 2, 3, 4, 5 e MIN (la più lenta).

CHE COSA VEDRAI NEL CORSO DEL GIOCO

Tutta l'azione si svolge sull'area di gioco, così come lo vedi con i tuoi occhi. Talvolta la visuale è statica (e anche molto movimentata), ma più spesso si sposterà da destra a sinistra (ma non per questo sarà meno caotica).



Inizi con un mitra e 25 missili guidati. Spara a tutto ciò che ti attaccherà.

- ★ Sposta il mouse o la barra del joystick per guidare il mirino dell'arma.
- ★ Premi il pulsante sinistro del mouse o il pulsante di fuoco del joystick per sparare.
- ★ Premi il pulsante destro del mouse o la barra spaziatrice della tastiera per lanciare un Missile Guidato.

MIRINO ARMA Viene utilizzato per guidare i tuoi colpi.

POTENZA ARMA La potenza del mitra diminuisce tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse (o il pulsante di fuoco del joystick) e aumenta rilasciando il pulsante. Il numero dei proiettili sparati diminuirà al diminuire della potenza dell'arma. Le scariche più incisive sono quelle brevi, nette e concentrate.

MISSILI GUIDATI RESIDUI Questi oggettucci sono molto più potenti del fuoco del mitra. Nel corso del gioco potrai trovare dei Missili Guidati Extra.

PUNTEGGIO I punti si segnano sparando a tutto quello che ti attaccherà e...a ciò che ti pare a te, sempre che non si tratti di esseri umani della resistenza. Inoltre, troverai dei punti bonus da arraffare. Per ulteriori informazioni, vedi VALUTAZIONE DELLA PRESTAZIONE a pagina 59.

ENERGIA La barra diminuirà tutte le volte che verrai colpito da una granata o da un missile.

CREDITI Vengono utilizzati per continuare a giocare. Cominci con quattro crediti. Per ulteriori informazioni vedi CONTINUARE? a pagina 59.

FERMI TUTTI!

Se devi interrompere il tuo assalto ...

- ★ Premi il tasto P per mettere il gioco in pausa.
- ★ Premi il tasto Esc per riprendere a giocare quando il gioco è in pausa, per abbandonare il gioco e ritornare sulla Videata di testa.
- ★ Premi il tasto P quando il gioco è in pausa per riprendere a giocare.
- ★ Premendo Alt-Q ritornerai al DOS (solo versione PC).

L'EQUIPAGGIAMENTO

Sparso per i livelli potrai trovare dell'equipaggiamento supplementare. Quando vedrai uno dei seguenti oggetti sparagli addosso in modo da poterli raccogliere.

Generalmente l'equipaggiamento si trova in Scatole, ma alle volte è nascosto nei posti più strani, quindi...spara a tutto quello che ti capita sotto mano!



SCATOLE EQUIPAGGIAMENTO

Contengono diversi equipaggiamenti. Sparagli addosso per scoprirne il contenuto.



MISSILI GUIDATI

Generalmente compaiono a fasci di quattro ed ognuno contiene tre Missili Guidati.



CARICATORE DI FUOCO RAPIDO

Carica la potenza dell'arma al massimo.



FUOCO RAPIDO ESTESO AL LIQUIDO REFRIGERANTE

Carica la potenza dell'arma al massimo e la mantiene per almeno 20 secondi.



RICARICA COMPLETA

Carica la tua energia al massimo.



BOMBE INTELLIGENTI

Sgaranciale per far saltare tutte le unità nemiche che si trovano sulla videata.



STIMOLANTE ALLE PULSAZIONI PLASMA

Potenzia temporaneamente la potenza distruttiva del tuo mitra.



SCUDO

Minimizza temporaneamente il danni inflitti dai colpi nemici.



CREDITI EXTRA

Incrementa i tuoi crediti disponibili fino ad un massimo di nove.



MINI ARMA

Questo gioiello d'arma a sei canne rotanti sostituisce il mitra. È l'arma più potente che potrai utilizzare in Terminator 2: The Arcade Game. La Mini Arma non durerà per molto, ma quando ce l'avrai...usala all'impazzata!



PROIETTILE FUCILE

Ognuno spara tre colpi.



MITRAGLIE

Sparale per far saltare in aria tutto quello che si trova in giro.



CHIP DI COMPUTER

Falli saltare fuori da tutti i computer che vedrai, quindi sparagli ancora per ricevere: Punti Bonus, Potenza Extra, Proiettili Extra, Scudi e una Ricarica Completa.



LANCIA GRANATE M-79

Spara delle munizioni da 40mm altamente esplosive e sostituisce temporaneamente i Missili Guidati.

VALUTAZIONE DELLA PRESTAZIONE

Quando completerai un livello, il modo in cui hai giocato verrà valutato in un batter d'occhio.

Sarai informato delle quantità dei diversi personaggi nemici che hai distrutto e della precisione dei tuoi tiri. I Punti Bonus ti verranno assegnati di conseguenza. Ci sono anche dei bonus particolari per dei livelli speciali; il più comune è il Bonus Danno che ti verrà assegnato quando ripulirai la scena. Ricorda che verranno sottratti dei punti per ogni umano che avrai ferito e che la tua energia sarà caricata al massimo prima che tu cominci l'assalto successivo.



La tua prestazione è stata valutata

I MIGLIORI DELLA GIORNATA

Bravo, hai segnato abbastanza punti per guadagnarti una posizione tra i primi 10 migliori punteggi della giornata (il predefinito più basso è 10.000 points).

- ★ Utilizza il mirino del fucile per sparare (selezionare) su tre lettere.
- ★ Seleziona 'SPACE' (SPAZIO) per inserire uno spazio vuoto.
- ★ Seleziona 'DEL' (CANC) per eliminare l'ultima lettera scelta.
- ★ Seleziona 'ENTER' (INVID) per registrare le lettere.

Ricorda che quando spegnerai il computer i punteggi andranno perduti.



CONTINUARE ?

Se quando esaurirai l'energia avrai dei crediti residui, potrai decidere se riprendere il gioco dal punto in cui l'avevi lasciato.

- ★ Per continuare a giocare, premi il pulsante sinistro del mouse o il pulsante del fuoco del joystick prima che il contatore raggiunga lo zero.

I SETTE LIVELLI

Ogni livello rappresenta una situazione chiave nella storia di Terminator 2. Riuscirai ad arrivare in fondo?



IL CAMPO DI BATTAGLIA

Los Angeles, 11 Luglio, 2029. Tre bilioni di vite umane sono finite il 29 Agosto, 1997. Coloro che sono sopravvissuti al fuoco nucleare hanno soprannominato la guerra il Giorno del giudizio. Sono sopravvissuti solamente per affrontare un nuovo incubo: la guerra contro le macchine...Riuscirai a sopravvivere al violento attacco degli Endoskeleton T-800, agli Assassini Cacciatori Volanti, a un Assassino Cacciatore Terrestre e ai Lancia Missili e ad impedire la strage di ulteriori innocenti vite umane?



IL NASCONDIGLIO DEGLI UMANI

Nel nostro settore si sono infiltrate delle unità. Proteggi tutte le vite umane dagli Endoskeleton T-800, Cyborg T-800 e le Sfere letali.



VIAGGIO VERSO SKYNET

Allarme umano. Skynet ha utilizzato il suo Generatore del tempo per mandare un T-1000 indietro nel tempo per uccidere il giovane John Connor. Devi fermarlo. Inoltre Skynet vuole distruggere il John Connor del futuro e annientare le sue forze ribelli. Distruggi uno stormo di Assassini Cacciatori Volanti, quindi difendi il camion di John Connor dagli attacchi che subirà mentre si sta dirigendo verso la base di Skynet. Un mitragliere posteriore ti aiuterà a tenere a bada gli Assassini Cacciatori Volanti, ma ci sono dozzine di Endoskeleton T-800 in giro. Pensi di avere le carte in regola per guadagnarti un Bonus Super Camion?



SKYNET

Datti una mossa! L'area che circonda Skynet è piena di Assassini Cacciatori Volanti. Fai saltare in aria il cancello per penetrare nel Livello di sicurezza 2 e raggiungere il centro di comando dove ti aspettano gli Endoskeleton T-800, i Cyborg T-800, gli Assassini Cacciatori Volanti, le Sfere letali, i Pesci argentati e un Assassino Cacciatore Terrestre.

SISTEMI CYBERDYNE

Sei stato mandato indietro nel tempo per proteggere il giovane John Connor dai T-1000. Distruggi tutto quello che ti capita sotto mano per impedire al Cyberdyne di creare Skynet e distruggere il destino del futuro umano. Cerca di non sparare e John Connor o a sua madre, Sarah, che apparirà regolarmente per depositare per terra dell'equipaggiamento. Una potente squadra di SWAT ti si scaglierà addosso mentre ti starai dirigendo dall'edificio principale al laboratorio. Nel cuore di Cyberdyne sono conservati il braccio e l'Unità di elaborazione Centrale del primo Terminator (mandato indietro nel tempo per distruggere Sarah Connor). Se John Connor non riuscirà a raggiungere le parti, i Cyberdyne le utilizzeranno per costruire Skynet e il genere umano non avrà più via di scampo.

CACCIA AL FURGONE

Sei riuscito a scappare al Cyberdyne in un furgone SWAT. John e Sarah si trovano all'interno. Il T-1000 ti sta inseguendo con un elicottero con il quale cercherà di colpire il furgone. Fai saltare l'elicottero prima che faccia dei danni. Stai attento! Se il T-1000 sopravviverà prenderà il comando di un'autobotte a 18 ruote e continuerà il suo inseguimento.

L'ACCIAIERIA

Questo è il momento che stavi aspettando...Il T-1000 ti ha fatto prigioniero in un'acciaieria. Proteggi John Connor. Segui questo consiglio: riduci l'autobotte piena di azoto liquido a un colapastal.

IMPARA A CONOSCERE I TUOI NEMICI

Preparati a dover affrontare tutti i tipi di attacco, nel presente e...nel futuro.



ENDOSKELETON T-800

Tutti i modelli 101 sono armati con delle regolari carabine da guerra. Alcuni endoskeleton possiedono anche delle granate al plasma (alcune saltano addirittura!). Siamo stati informati che molto probabilmente i Cyberdyne hanno iniziato la produzione dei nuovi e potenziati Endoskeleton dorati, quindi tieni gli occhi aperti e...i nervi ben saldi!



CYBORG T-800

Sono tutti equipaggiati con dei mitra. Quando vengono vicino fagli saltare la pelle sintetica (che fa pensare immediatamente a un attore famoso) prima di eliminare l'endoskeleton che vi si trova sotto.



LANCIA MISSILI

i loro missili sono micidiali e...abbondanti!



ASSASSINI CACCIATORI VOLANTI

Grazie al loro raggio luminoso riescono ad individuare i nascondigli terrestri della resistenza. Elimina gli Assassini Cacciatori Volanti, prima che ti tirino addosso un missile.



ASSASSINO CACCIATORE TERRESTRE

Questi carri futuristici sono grandi, grossi e...cattivi! Inizia a distruggere le armi a raggio laterali e l'unità di testa. Stai attento alle loro riserve infinite di missili.



SFERE LETALI

Generalmente escono dal delle "uova" sintetiche che cadono sullo schermo. Le Sfere letali sono armate di mitra e sono velocissime!



PESCE ARGENTATO

Fuoco...fuochino... non te lo far venire vicino!



SQUADRE SWAT

I membri di questi reparti scelti della polizia sono super addestrati e sono armati con dei mitra M-16.



TECNICI DI LABORATORIO

Protetti da degli indumenti di protezione speciali, lanciano delle bottigliette piene di acido.



T-1000

Il pericolo dei pericoli. Un prototipo avanzato di un nuovo Terminator. Le sue capacità di mutare forma sono strabilianti e...mucidiali. Non è un tipo con cui si può ragionare o scendere a patti e si fermerà solamente quando raggiungerà il suo obiettivo o...sarà stato eliminato!

CONSIGLI DI GIOCO

- ★ Gioca insieme ad un altro giocatore...ti sarà di grande aiuto!
- ★ Spara allo sfondo, potrebbe nascondere dell'equipaggiamento.
- ★ Mira al punto debole dei personaggi nemici: la testa. In questo modo potresti trovare un chip di computer.
- ★ All'inizio del livello di Skynet, vai in giro per incrementare le tue riserve di armi.

Virgin Interactive Entertainment presenta

TERMINATOR 2TM

THE ARCADE GAMETM

EL DESTINO DEPENDE DE NOSOTROS MISMOS

Hace diez años las máquinas de Skynet enviaron a un Terminator desde el futuro para que matara a Sarah Connor. Este Terminator fracasó. Las máquinas van a intentarlo otra vez. Su nuevo objetivo: el futuro líder de la resistencia, el hijo de Sarah Connor, el joven John Connor. Como en la ocasión anterior un guerrero solitario será enviado para protegerle. Queda por ver quién le encontrará primero.

Hay siete devastadores niveles que completar. Utiliza toda la potencia de fuego de que dispongas para destruir todo lo que veas excepto vidas humanas dedicadas a la destrucción de las máquinas. Sobre tus hombros llevas el destino del mundo...

COPYRIGHT

Programa © 1993 Acclaim Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.

Publicados por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

TERMINATOR™, T2, ENDOSKELETON y Depiction of ENDOSKELETON son marcas comerciales de Carolco Pictures Inc. (para U.S. y Canadá) y de Carolco International N.V. (para todos los demás países) y se utilizan con la debida autorización.

Sublicenciada por Midway Manufacturing Company. The Arcade Game es una marca registrada de LJN, Ltd. TM & © 1993 LJN, Ltd. Todos los derechos reservados. LJN es una marca registrada de Acclaim Entertainment. © & © 1993 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados.

Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited.

Diseño original de Midway Manufacturing Company

Conversiones informáticas Probe Software

Productor de Probe Terry Haynes

Amiga Programación John Meegan

Imágenes Terry Ford

Música y efectos de sonido Allister Brimble

PC compatible con IBM Programación Mark Fisher (Mr Fish)

Imágenes Terry Ford

Música y efectos de sonido Allister Brimble

Director del software Jon Norledge

Director del proyecto Peter Hickman

Control de calidad Paul Welton

Coordinador de producción artística y diseño Matthew Walker

Este manual G Penn

Diseño y composición de este manual Mark Tilson

Producción Catherine Spratt & Robert McGrath

AVISO DE COPYRIGHT

El programa de ordenador, el material y la documentación a él adjunto están protegidos por las leyes nacionales e internacionales de copyright. La memoria del programa, su documentación y material en el sistema de recuperación, reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo, difusión y exhibición pública, están prohibidos sin el expresa autorización escrita de Virgin Interactive Entertainment Ltd. Todos los derechos de autor y propiedad están reservados a nivel mundial. Este programa junto con su documentación y material serán vendidos de acuerdo con las condiciones de compra, venta, reproducción o cualquier otra petición que Virgin Interactive Entertainment Ltd. requiera.

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA NOTA ANTES DE EMPEZAR A JUGAR TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

Un porcentaje muy pequeño podría sufrir ataques epilécticos al exponerse a ciertas formas luminosas o luces centelleantes. La exposición de ciertas formas o fondos en una pantalla de televisión, o al utilizar videojuegos, podría provocar ataques de epilepsia a estos individuos. Ciertas condiciones podrían inducir síntomas de epilepsia que no se hubieran detectado con anterioridad incluso en personas que no tengan un historial médico de epilepsia. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte antes de jugar. Si al utilizar un videojuego usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa **INMEDIATAMENTE** el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

¡BIENVENIDO!

Bienvenido a Terminator 2: The Arcade Game. La obtención del máximo rendimiento del producto ha sido el principal objetivo en la creación de este manual. Si encontraras que el programa o la documentación no es de tu agrado, no dudes en escribirnos comunicándonos todo tipo de detalles sobre tu desaprobación. Esto nos ayudará a no cometer los mismos errores en el futuro. Dudas, opiniones y quejas deberán ser enviadas a CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK

¡CUIDADO!

Los disquetes tienen soportes magnéticos como las cintas de cassette. No expongas los disquetes a rayos-x ni a cualquier otro tipo de campo magnético intenso. Toda la información que contienen se borraría. No intentes copiar la información contenida, pues ésta sería destruida en el proceso.

TABLA DE CONTENIDOS

CONTENIDO DE LA CAJA	68
PARA CARGAR TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	69
REPARACION DE AVERIAS	70
OPCIONES	71
LO QUE PODRAS VER DURANTE EL JUEGO	72
EQUIPO DE ATAQUE	73
PARA CONOCER A TU ENEMIGO	77
CONSEJOS PARA JUGAR	79

CONTENIDO DE LA CAJA

Acompañando al manual, dentro de la caja, deberás encontrar dos (2) discos del programa si has comprado la versión de Amiga, o un (1) solo disco si la versión que adquiriste era para un PC de IBM. Te avisamos que estos discos quedan permanentemente protegidos contra escritura mediante la etiqueta negra dispuesta en la esquina de cada disco. Esta ha de ser movida hacia arriba quedando un pequeño orificio al descubierto.

PARA CARGAR TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

AMIGA

Ajusta tu ordenador siguiendo las instrucciones dadas en tu manual. Si éste está encendido, apágalo. Espera al menos treinta segundos para encenderlo otra vez. Esto asegurará la desaparición de virus presentes, así como de cualquier riesgo de infección que pueda provocar la destrucción de tus discos de Terminator 2.

Inserta el disco 1 de Terminator 2 en la unidad de disco interna del ordenador. El programa se cargará y ejecutará automáticamente. Cuando el mensaje aparezca en la pantalla, solicitando que insertes el disco, hazlo así.

★ Jugador 1: conecta tu ratón o tu joystick al puerto '1 JOYSTICK'.

★ Jugador 2: conecta tu ratón o tu joystick al puerto '2 JOYSTICK'.

ATENCIÓN A LOS POSEEDORES DE DISCOS DE AMIGA

Terminator 2 soporta una segunda unidad de disco.

ATENCIÓN A LOS POSEEDORES DE DISCO DURO DE AMIGA

Terminator 2 no puede ser instalado en una unidad de disco duro.

ORDENADORES PERSONALES IBM Y COMPATIBLES

No se puede jugar a Terminator 2 directamente desde el disquete. Deberá previamente ser instalado en tu disco duro (asegúrate que tienes 4 Mb libres).

★ Enciende tu ordenador. Inserta el disco 1 de Terminator 2 en la unidad de disco apropiada .

★ Cuando el mensaje inductor de DOS (C:>) aparezca, teclea la letra correspondiente a la unidad de disco (la mayoría de las veces son las letras A o B) seguida de dos puntos (:). Ahora pulsa la tecla Enter.

★ Cuando el mensaje inductor A:> o B:> aparezca , teclea INSTALL [Enter].

★ El programa de instalación de Terminator 2 comenzará. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar Terminator 2 en tu unidad de disco duro.

★ Para que se ejecute Terminator 2 una vez que esté instalado en tu disco duro, asegúrate de que estás en el directorio de Terminator 2. Cuando el mensaje inductor apremio de Dos te avise, teclea 'T2' [enter] .

Si recibes el mensaje de que no tienes suficiente espacio libre en tu memoria, deberás editar tu propio AUTOEXEC.BAT y ficheros CONFIG.SYS. Si los problemas de memoria persisten será necesario crear un disco de secuencia inicial. (En el fichero de README.TXT del disco, se puede encontrar información actualizada).

Este programa sólo funcionará con DOS 5.0 y otras versiones superiores. La cantidad exacta de memoria libre requerida puede ser encontrada en el fichero README.TXT.

Para más información sobre la creación de discos de secuencia inicial, consulta tu manual de instrucciones de DOS.

REPARACION DE AVERIAS

En el caso poco probable de que Terminator 2: The Arcade Game no se cargase, desconecta cualquier accesorio de tu ordenador, tales como impresoras, antes de repetir el procedimiento de carga (deja el monitor o el televisor conectados).

Si el programa de Terminator 2 continúa sin cargarse, pon el disco defectuoso (no el envase) en un sobre acolchado o en una bolsa de plástico especialmente fabricada con burbujas de aire y escribe tu nombre y dirección. Para ayudar a nuestro departamento encargado en reparaciones, por favor propociónanos todos los detalles posibles sobre la estructura de tu equipo (sin olvidar cualquier mecanismo de expansión de la memoria RAM).

Envía el paquete a: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK. Virgin Interactive Entertainment intentará devolverle el disco defectuoso dentro de un plazo de 28 días a partir de su recibo.

LA PANTALLA DEL TITULO

Sabrás que Terminator 2 está cargado cuando la ficha técnica aparezca en pantalla. Una pequeña secuencia introductoria creará el ambiente para el juego.

- ★ Pulsa RETURN para saltarte la secuencia introductoria.

La pantalla del título aparecerá con dos opciones: 'START GAME' (empezar el juego) y 'OPTIONS SCREEN' (pantalla de opciones).

- ★ Pulsa las teclas de las flechas (cursor) para cambiar la opción destacada.
- ★ Pulsa RETURN para elegir la opción destacada.



La pantalla introductoria de Terminator 2

PANTALLA DE OPCIONES

Las opciones de pantalla te permiten cambiar la estructura de tu juego. Puedes moverte por la pantalla pulsando las teclas de las flechas que apuntan hacia arriba y hacia abajo. Las teclas de las flechas que apuntan a derecha e izquierda sirven para hacer pasar la lista de opciones disponibles de una manera circular.

Una vez empezado, el juego memorizará tus elecciones; en cualquier momento y alternativamente podrás volver a la modalidad de demostración pulsando la tecla de ESCAPE.

JUGADOR 1 Elige 'RATON' o 'JOYSTICK' como métodos de control. Opta por 'NOT ACTIVE' ('DESACTIVADO') si este jugador no va a participar en el juego. ¡Ten presente que al menos un jugador ha de participar!

JUGADOR 2 Seguir las mismas instrucciones del Jugador 1. La introducción de un segundo jugador incrementará la intensidad de la oposición.

CONTROL DE SONIDO En los ordenadores personales de IBM puedes elegir entre una serie de opciones dadas: 'NO SOUNDS' ('SIN SONIDO'), 'INTERNAL SPEAKER' ('ALTA-VOZ INTERNO'), 'ADLIB', 'SOUND BLASTER' o 'ROLAND', dependiendo de la tarjeta de sonido que haya sido instalada. La versión de Amiga permite seleccionar 'MUSIC & EFFECTS' ('MUSICA Y EFECTOS') o simplemente 'SOUNDS EFFECTS' ('EFECTOS DE SONIDO').

Ten en cuenta que las siguientes opciones sólo están disponibles en la versión de Terminator 2: The Arcade Game para ordenadores IBM y compatibles.

DETERMINA LAS TECLAS Se te pedirá que pulses la tecla para subir (PRESS THE KEY FOR UP), para bajar (DOWN), ir hacia la DERECHA (RIGHT) o hacia la izquierda (LEFT), o para que dispare uno de los jugadores (FIRE 1) o el otro (FIRE 2). No deberás seleccionar la misma tecla para ejecutar dos funciones diferentes.

CONTROL DE VELOCIDAD Dispones de seis marchas de velocidad: MAX (la más rápida), 2, 3, 4, 5, y MIN (la más lenta).

LO QUE PODRAS VER DURANTE EL JUEGO

Como puedes observar, el área de juego es donde se desarrolla la acción. Algunas veces las imágenes son estáticas (pero con muchas cosas en movimiento), pero en la mayoría de las ocasiones las escenas van pasando de derecha a izquierda (aunque no son menos caóticas que las anteriores).



Comienzas con un arma y 25 misiles teledirigidos. Dispara a cualquier cosa que te ataque.

- ★ Dirige tu puntería moviendo el ratón o el joystick.
- ★ Para disparar pulsa el botón izquierdo del ratón o el botón de disparo del joystick.
- ★ Para lanzar el misil teledirigido pulsa el botón derecho del ratón o la barra espaciadora de tu teclado.

MIRA DEL CAÑÓN Se utiliza para dirigir tus disparos.

POTENCIA DEL ARMA La potencia de la ametralladora se reduce si se mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón (o el botón de disparo del joystick) y se aumenta soltando dicho botón. El número de balas que la ametralladora dispara se reduce a medida que su potencia disminuye. Se imponen tiros precisos y concentrados.

MISILES TELEDIRIGIDOS QUE TE QUEDAN Estos pequeños son más potentes que la ametralladora. Puedes conseguir misiles teledirigidos durante el juego.

PUNTUACION Ganas puntos al disparar sobre cualquier cosa que te ataque sobre la que te apetezca disparar, con tal de que no sea un miembro de la resistencia. Además, dispondrás de puntos extra con los que aumentar tu marcador. Para más detalles, ver **ANALISIS DE TU ACTUACION** en la página 75.

ENERGIA La barra se reduce cada vez que un disparo, una granada o un misil te alcanza.

CREDITOS Son utilizados para continuar el juego. Comienzas con cuatro créditos. Para más detalles, ver **¿QUIERES CONTINUAR?** en la página 75.

¡UN MOMENTO!

Si necesitas detener tu ataque...

- ★ Pulsar la tecla P para congelar la acción.
- ★ Pulsa la tecla Esc cuando la acción esté congelada para salir del juego y volver a la pantalla del título.
- ★ Pulsa la tecla P cuando la acción esté congelada para reanudar el juego.
- ★ Pulsando las teclas Alt-Q al mismo tiempo, volverás a DOS (sólo en la versión para ordenadores personales).

EQUIPO DE ATAQUE

Todos los niveles están dotados de un equipo adicional. Cuando veas uno de los siguientes artículos, dispara contra ellos para recogerlos. El equipo normalmente se encuentra en cajas (Cases) pero algunas veces se esconde en los lugares más tontos. Por eso, ¡dispara a todo lo que te encuentres por delante!



CAJAS DE EQUIPO

Tienen diferentes tipos de artículos. Dispara contra ellas para abrirlas y ver lo que contienen.



MISILES TELEDIRIGIDOS

Normalmente vienen en paquetes de cuatro. Cada uno de ellos contiene tres misiles teledirigidos.



REPUESTO DE FUEGO RAPIDO

Haz que la potencia de tu disparo alcance el máximo.



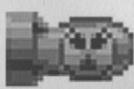
REFRIGERANTE DE FUEGO RAPIDO

Haz que la potencia de tu fuego alcance el máximo y manténla así durante aproximadamente 20 segundos.



REPUESTO COMPLETO

Haz que tu energía llegue al máximo.



BOMBAS INTELIGENTES

Arrojálas para hacer saltar por los aires a todas las unidades enemigas que aparecen en la pantalla.



SUMINISTRADOR DE ENERGIA A IMPULSOS

Intensifica el poder destructor de tu ametralladora temporalmente.



ESCUDO

Por un tiempo atenúa el daño infligido por los disparos enemigos.



CREDITOS EXTRA

Aumenta tus créditos disponibles hasta un máximo de nueve.



MINI AMETRALLADORA

Es el último grito en armas de combate. Su especial diseño con seis tambores giratorios, reemplaza a tu ametralladora temporalmente. Es el arma más bestial que tendrás que utilizar en Terminator 2: The Arcade Game. La mini arma no dura mucho tiempo, pero mientras tanto... ¡vuélvete loco con ella!



CARTUCHO DE ESCOPETA

Cada uno está provisto de tres disparos.



METALLA

Dispáralos para destruir aquello que tengas más cerca.



CHIPS DE ORDENADOR

Hazlos saltar fuera de cualquier ordenador que veas y entonces dispara contra ellos. Con ello conseguirás apuntar en tu marcador uno de los siguientes bonos extra: puntos "Bonus" (Bonus Points), potencia extra (Extra Power), cartuchos extra (Extra Shell), escudo (Shield) o cargador completo (Full Recharge).



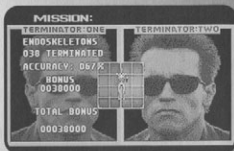
LANZAGRANADAS M-79

Dispara munición del calibre 40 mm altamente explosiva y sustituye temporalmente a los misiles teledirigidos.

ANALISIS DE TU ACTUACION

Al término de cada nivel comprobarás, con tus propios ojos, la valoración que se ha hecho de tu forma de juego.

Se te informa de la cantidad de enemigos que has eliminado y la precisión de tus disparos. De acuerdo a eso, se te premiará con los correspondientes puntos "bonus". Existen además, unos bonos especiales específicos de cada nivel, siendo el más común el llamado Damage Bonus (bono por daños) que se concede al destruir completamente un escenario de combate. Ten en cuenta que todos estos puntos se deducen por cada pérdida humana, y tu energía alcanzará su tope más alto antes de iniciar el siguiente asalto.



Tu actuación es analizada

EL MEJOR DEL DIA

Buen juego. Has conseguido los suficientes puntos para ganar una posición entre los diez mejores del día (la más baja puntuación es de 10,000 puntos).

- ★ Utiliza la mira de cañón para seleccionar tres letras.
- ★ Pulsa la barra espaciadora si has de insertar algún espacio en blanco.
- ★ Pulsa 'DEL' si quieres borrar la última letra que has introducido.
- ★ Finalmente, pulsa 'ENTER' para hacer que las letras queden registradas.

No olvides que estos resultados se perderán al desconectar tu ordenador.



¿QUIERES CONTINUAR?

Si todavía te quedan algunos créditos cuando tu energía se ha consumido, podrás elegir reanudar el juego justo desde donde lo dejaste.

- ★ Para continuar el juego, pulsa el botón izquierdo del ratón o el botón de fuego del joystick antes de que el reloj alcance cero.

LOS SIETE NIVELES

Cada nivel corresponde a una situación crucial en la historia de Terminator 2. ¿Llegarás hasta el final?



EL CAMPO DE BATALLA

Los Angeles, 11 de julio de 2029. Tres billones de seres humanos perecieron el 29 de agosto de 1997. Los supervivientes de la batalla nuclear llamaron a aquella guerra: Día del Juicio Final. Vivieron únicamente para enfrentarse a otra pesadilla: la guerra contra las máquinas... ¿Podrás sobrevivir al ataque de los endoesqueletos T-800, a los Hunters Killers aéreos, a los Hunters Killers terrestres y a los lanzamisiles, evitando que se pierdan más vidas inocentes?



EL ESCONDITE HUMANO

Se ha informado de la presencia de unidades de infiltración en nuestro sector. Protege la vida humana de los llamados endoesqueletos T-800, Cyborgs T-800 y de las esferas.



VIAJE A SKYNET

Alerta humana. Skynet ha empleado el generador del túnel del tiempo para transportar a terminator de vuelta al pasado con el propósito de exterminar al joven John Connor. Tienes que detenerlo. Skynet está, además, resuelto a terminar con el John Connor del futuro y su resistencia revolucionaria. Deberás derrotar a la plaga de Hunters Killers aéreos y defender el camión de John Connor mientras se desplaza hacia la base de Skynet. La mejor ayuda contra los Hunters Killers aéreos se la brinda un artillero situado en la parte posterior, pero docenas de endoesqueletos T-800 merodean por todas partes. ¿Tienes lo que hace falta para ganar un bono de súper camión (Super Track Bonus)?



SKYNET

¡Sal de ahí! el perímetro de Skynet está abarrotado de Hunters Killers aéreos. Intenta hacer estallar la puerta de acceso al nivel de Seguridad 2 y penetra en la cámara interior donde los endoesqueletos T-800, los Cyborgs, los Hunters Killers aéreos, las esferas, los pececillos de plata y los Hunters Killers terrestres permanecen a la espera.

CYBERDYNE SYSTEMS

Se te ha enviado al pasado a través del tiempo para proteger a John Connor del T-1000. Arrasa todo lo que encuentres para evitar que Cyberdyne cree a Skynet y se convierta en el más terrorífico aniquilador de la raza humana. Intenta no disparar a John Connor y su madre que aparecen frecuentemente en pantalla dejando equipo de guerra en el suelo. Mientras te haces camino hacia el laboratorio, una enorme brigada SWAT te arrojará todo tipo de objetos. En el corazón de Cyberdyne están guardados el brazo y la unidad central de proceso del primer terminator que fue enviado a través del tiempo para matar a Sarah Connor. Si John Connor no se hace con estas partes Cyberdyne las utilizará para crear a Skynet, asegurando con ello un futuro poco prometedor para la raza humana.

PERSECUCION EN FURGONETA

Has de escapar de Cyberdyne en una furgoneta de las brigadas SWAT. John y Sarah se encuentran dentro. T-1000 se ha lanzado en tu persecución en un helicóptero con el que embestirá a la furgoneta. Deberás destruirlo antes de que te cause algún daño. ¡Ten cuidado! Si el T-1000 sobrevive obtendrá un camión sistema de 18 ruedas para continuar su persecución.

LA FUNDICION

Por fin ha llegado la confrontación final que estabas esperando... T-1000 te ha atrapado en la fundición. Protege a John Connor. He aquí un consejo práctico: intenta abrir orificios en un tanque lleno de nitrógeno líquido con tus explosivos.

PARA CONOCER A TU ENEMIGO

Prepárate bien para hacer frente a todos tus atacantes del presente... y del futuro.



ENDOSKELETO T-800

Todos los modelos 101 llevan rifles estándar. Algunos endoskeletons poseen también granadas de plasma ¡Cuidado con ellas, podrían saltar cuando menos te lo esperes! El servicio secreto de inteligencia ha informado de un creciente rumor acerca de la producción de endoesqueletos nuevos, más resistentes y de color dorado por parte de Cyberdyne. Mantén tus ojos abiertos y tu sangre bien fría.



CYBORG T-800

Todos ellos llevan ametralladoras. Cuando los veas acercarse, dispara sobre su piel sintética (que tiene una remarcada similitud con la de cierta estrella famosa de cine) antes de hacer saltar por los aires al maldito endoesqueleto que hay debajo.



LANZAMISILES

Sus misiles son destructivos numerosos.



HUNTERS KILLERS AEREOS

Sus focos de búsqueda que barren el suelo descubren las fortalezas de la resistencia. Fulminalos antes de que lancen sus misiles contra ti.



HUNTERS KILLERS TERRESTRES

Las dimensiones de estos tanques del futuro son bastante grandes y sus intenciones no son las mas deseables. Ten mucho cuidado con sus interminables suministros de misiles.



ESFERAS

Suelen nacer de 'huevos' sintéticos que aparecen en pantalla. Están armadas con ametralladoras y su característica más temida es la rapidez de movimiento.



PECECILLO DE PLATA

¡No permitas que sus pinzas te atrapen!



BRIGADA SWAT

Esta brigada de policía está extraordinariamente entrenada y armada con ametralladoras M-16.



TECNICOS DE LABORATORIO

Enfundados en trajes protectores especiales, su misión es el lanzamiento de frascos llenos de ácido.



T-1000

El máximo peligro. Es un prototipo avanzado de terminator. Su habilidad para cambiar de forma física es asombrosa... y mortal. No se puede razonar ni negociar con él. Nada le detendrá hasta que haya alcanzado su objetivo... o sea exterminado.

CONSEJOS PARA JUGAR

- ★ Consiguete otro jugador. ¡Su ayuda será valiosísima!
- ★ Dispara sobre cualquier escenario de fondo. Nunca se sabe dónde puede esconderse el equipo.
- ★ Apunta al punto débil del enemigo: la cabeza. Esta acción hará que quede suelto un chip de ordenador.
- ★ Quédate un rato al principio del nivel de Skynet e incrementa tu provisión de armas.



Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH
United Kingdom