



INSTRUCTION MANUAL




ARENA
ENTERTAINMENT

HANDLING THE SEGA MEGADRIVE CARTRIDGE

- The Sega Megadrive Cartridge is intended for use exclusively with the Sega Megadrive System.
- Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Sega Cartridge.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

START UP

1. Make sure the power switch is off.
2. Insert the T2™: THE ARCADE GAME™ cartridge into the MEGADRIVE SYSTEM as described in your MEGADRIVE SYSTEM instruction manual.
3. Turn the power switch ON. In a few moments the Sega screen, license screens and story screens will appear.
4. To reach the Controller and Player Selection Screen, press the START BUTTON. When you see the T2™: THE ARCADE GAME™ title screen, press the START BUTTON again.

IMPORTANT:

Always make sure the power switch is OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

TO PLAY T2™: THE ARCADE GAME™ WITH THE MENACER™ AND TO ENSURE THE GREATEST ACCURACY AND PLAYABILITY.

- Use smooth, steady sweeping movements with the Menacer™.
- Adjust the brightness to its lightest level on your TV.
- Dim the lights in the room in which you are playing.
- Centre the infrared receiver either at the bottom of your monitor or the top.
- Avoid eye strain. If your eyes feel fatigued or tired, take a break from play.

TERMINATOR 2 - JUDGMENT DAY

3 billion human lives ended on August 29th 1997. The survivors of the nuclear fire called the war Judgment Day. They lived only to face a new nightmare, the war against the machines!

This war has raged endlessly for three decades...but the tide is turning. The human Resistance scores greater victories with every day. SKYNET - the supercomputer controlling the machines - has been forced into a last desperate effort to destroy its enemy. It has sent two terminators back through time to eliminate the future leader of the Resistance ... John Connor.

The first terminator was programmed to strike his mother, Sarah Connor. In the year 1984...before he was born. It failed.

The second - a T-1000 Advance Prototype - was sent to strike John himself when he was 10 years old. As before, the Resistance must send a lone warrior to protect him. The only question is who will reach John first: the T-1000 or you ... a Cyberdyne Systems Model 101 T-800 Terminator captured and reprogrammed by the Resistance? Your skin of living tissue allows you to blend in with humans unnoticed. Your metal endoskeleton can withstand relentless punishment. Your lethal efficiency as a terminator makes you, a machine, the only warrior who can save John Connor and mankind!

T-800 REPROGRAM: MISSION PARAMETERS:

MISSION 1: Los Angeles, 2029.

Battle the machines in the ruins of Los Angeles and within the Resistance hideout, and then penetrate SKYNET. At its centre lies the Time Field Generator: the sole means of sending you back to the past to protect the young John Connor. Failure will mean the end of the human Resistance before it has even begun.

MISSION 2: Los Angeles, Today.

Save the future...In the present! Unaware their research will create a doomsday machine, Cyberdyne systems is racing to develop the computer prototypes that will lead to SKYNET. Stop their progress...permanently. Destroy Cyberdyne Systems. Immobilise the SWAT teams and terminate the liquid metal T-1000. If it targets John Connor, humanity is history.

The future is not set. This is no fate but what we make!

CONTROLLER & PLAYER SELECTION . . . REAL ARCADE ACTION!

Experience the finger tip precision of the standard joypad or the real arcade feel of the Sega Menacer!

To choose between the joypad and the menacer, and the number of players, press the D-BUTTON UP or DOWN to move the arrows to your choice.

START 1 PLAYER USE MENACER

1 player using the Sega Menacer connected to CONTROL PORT 2.

START 1 PLAYER USE JOYPAD 1

1 player using the joypad connected to CONTROL PORT 1.

START 2 PLAYER 1 USE MENACER 2 USE JOYPAD 1

2 players. Player 1 uses the Menacer connected to CONTROL PORT 2. Player 2 uses the joypad connected to CONTROL PORT 1.

START 2 PLAYER 1 USE JOYPAD 1 2 USE JOYPAD 2

2 players, Player 1 uses the joypad connected to CONTROL PORT 1. Player 2 uses the joypad connected to CONTROL PORT 2.

To confirm your selection, press the START BUTTON.

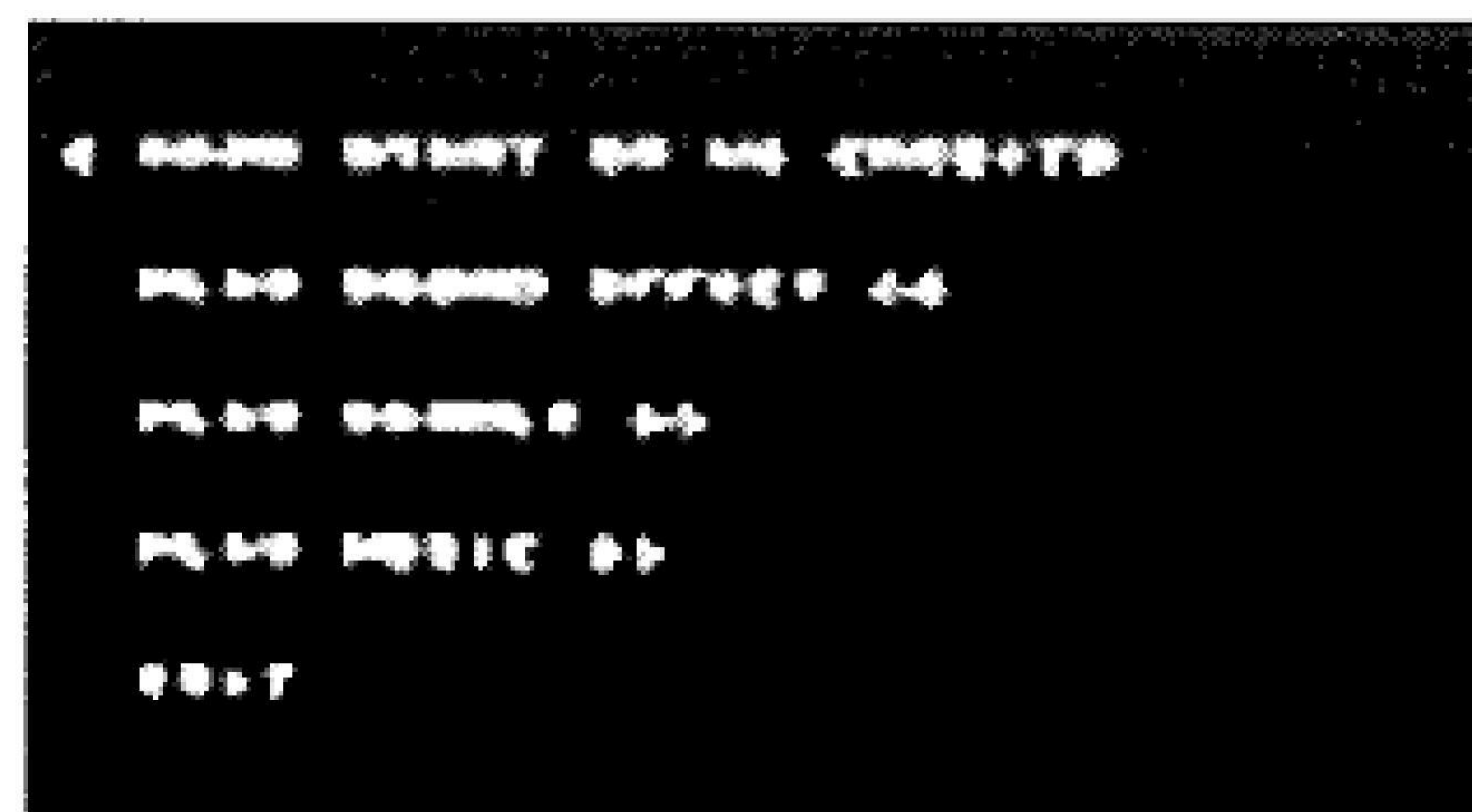
NOTE: Regardless of whether you are using the Sega menacer, a joypad must always be connected to CONTROL PORT 1.

- The Sega Menacer must always be connected to CONTROL PORT 2.
- The use of Binocular mode is not supported in T2™: The Arcade Game™. T2 is always played with the Accu-Sight on.

To hear the game's sound effects, speech, or music, move the arrows to OPTIONS and press the START BUTTON.

THE OPTIONS SCREEN

To select an option, move the arrows to it by pressing the D-BUTTON UP or DOWN.



THE CONTROLS

To scroll through the sound effects, speech, or music, select the appropriate option and press the D-BUTTON LEFT or RIGHT. To hear your choice, press the A, B, or C BUTTON.

To return to the controller and Player Selection Screen, select EXIT and press ANY BUTTON.

NOTE:

Pressing the START BUTTON at any time also returns you to the Controller and Player Selection Screen.

JOYPAD

- | | | |
|------------------------|---|---|
| Start | - | pause/restart |
| Directional Pad | - | move on - screen sight |
| A Button | - | fire gun |
| C Button | - | fire rockets (mission 1) |
| | - | fire shotgun/grenade launcher (Mission 2) |

SEGA MENACER

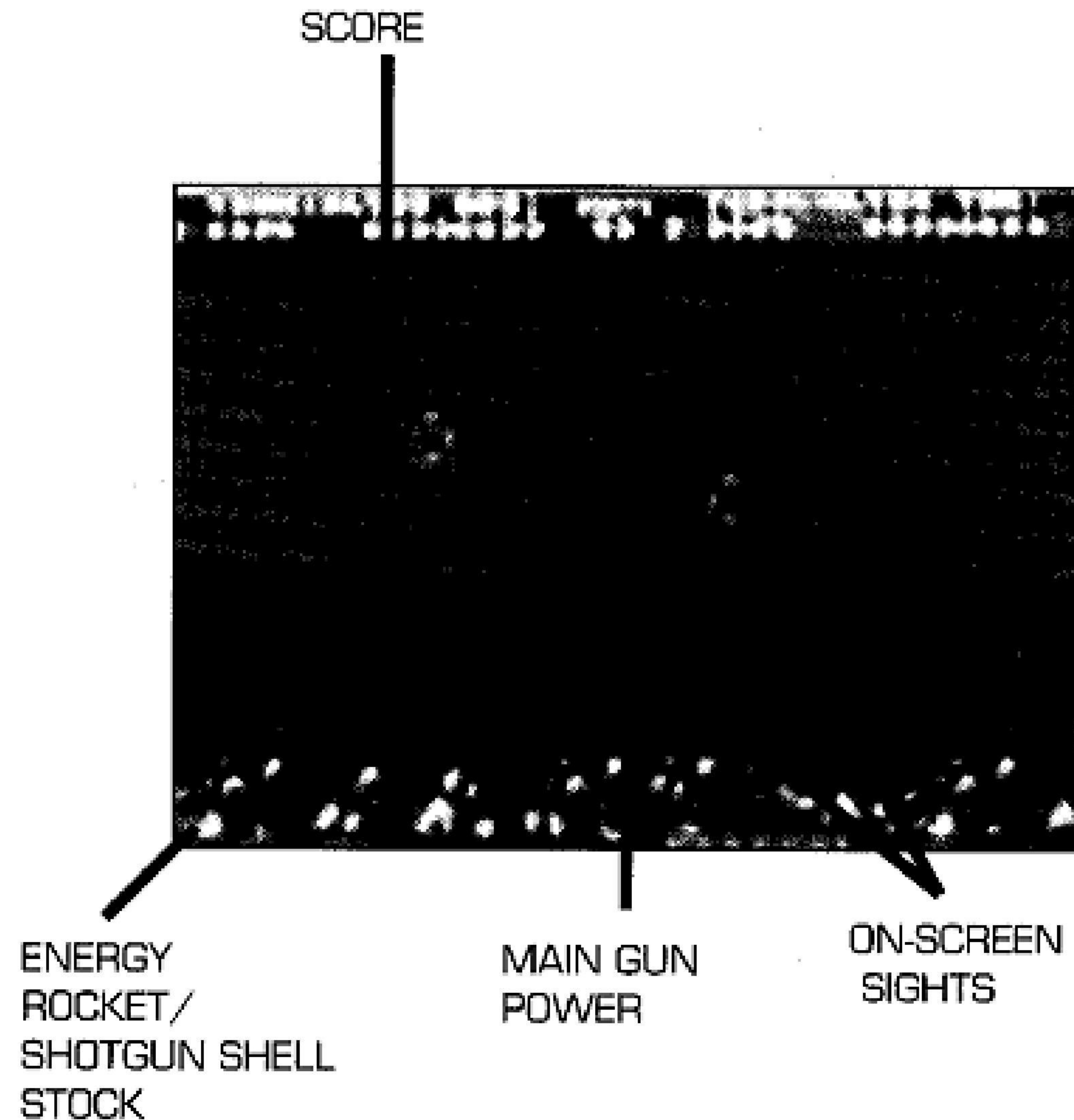
- | | | |
|---------------|---|---|
| Top button | - | fire rockets (mission 1) |
| | - | fire shotgun/grenade launcher (Mission 2) |
| Bottom button | - | pause/restart |
| Trigger | - | fire gun |

NOTE:

To fire the Grenade Launcher, you must have the appropriate pick up. (See PICK UPS ... NO PROBLEMO on next page.

ON THE SCREEN ... ARCADE ACCURACY

The game play information appears on the screen as follows:



PICK UPS ... NO PROBLEMO!

Victory depends on ceaseless firepower, staying alive, and the right weapon at the right time. Grab pick-ups when you can or you're terminated!

PICK UP	MISSION	FUNCTION
EXTENDED RAPID FIRE COOLANT	1	Temporarily allows you to fire your machine gun without overheating or loss of efficiency.
RAPID FIRE RECHARGE	1 & 2	Instantly restores your machine gun to maximum efficiency (without the need to stop firing).
BODY SHIELD	1 & 2	Temporarily reduces the damage inflicted on you by incoming fire.
SMART BOMB	1	Destroys all enemies on the screen.
FULL RECHARGE	1 & 2	Fully recharges your energy.
PLASMA PULSE ENERGISER	1	Temporarily increases the destructive power of your machine gun.

MISSION 1: LOS ANGELES, 11TH JULY 2029

ROCKET	1	Adds 3 rockets to your total.
CREDIT	1 & 2	Additional continue.
SHOTGUN SHELL	2	Adds 3 shells to your total.
MINI-GUN	2	Temporarily makes your main weapon a rotating-action six-barrel mini-gun.
M-79 GRENADE LAUNCHER	2	Temporarily makes your secondary weapon a grenade launcher armed with 40mm HE ammunition.

Throughout both missions, pick ups will drop out of defeated enemies, appear suddenly on the screen, or, more often, will be stored in ammo boxes, packing crates, and more. Blast everything to find them.

TO GET ANY PICK UP, shoot it.

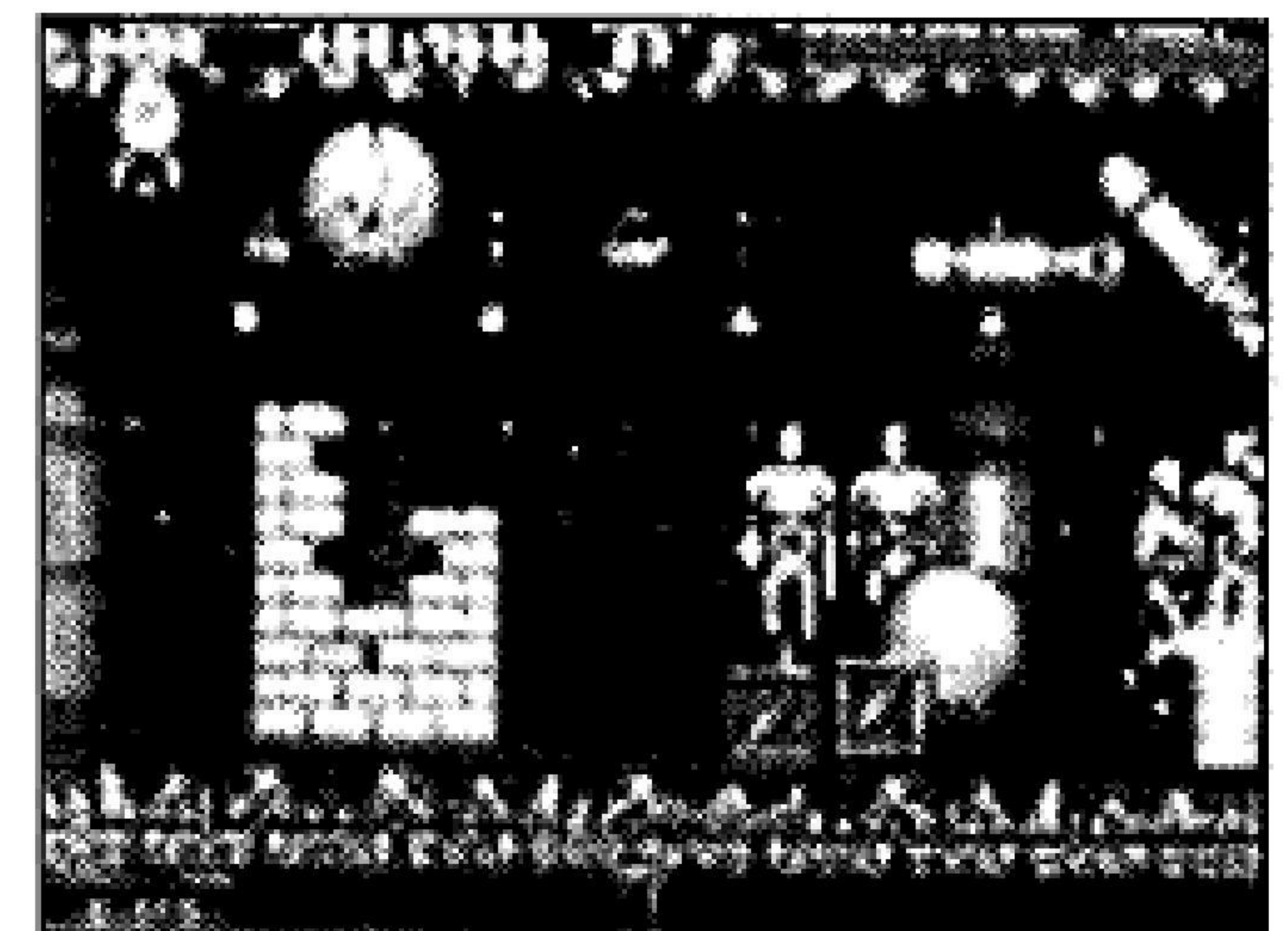


1. The Battlefield

Where once stood a city, now stretches mile after mile of shattered concrete, charred ruins, and the advancing ranks of the machines! Blast the T-800 endoskeletons with your machine gun. Pound missile firing Aerial and ground HK's with your rockets.

2. The Human Hideout

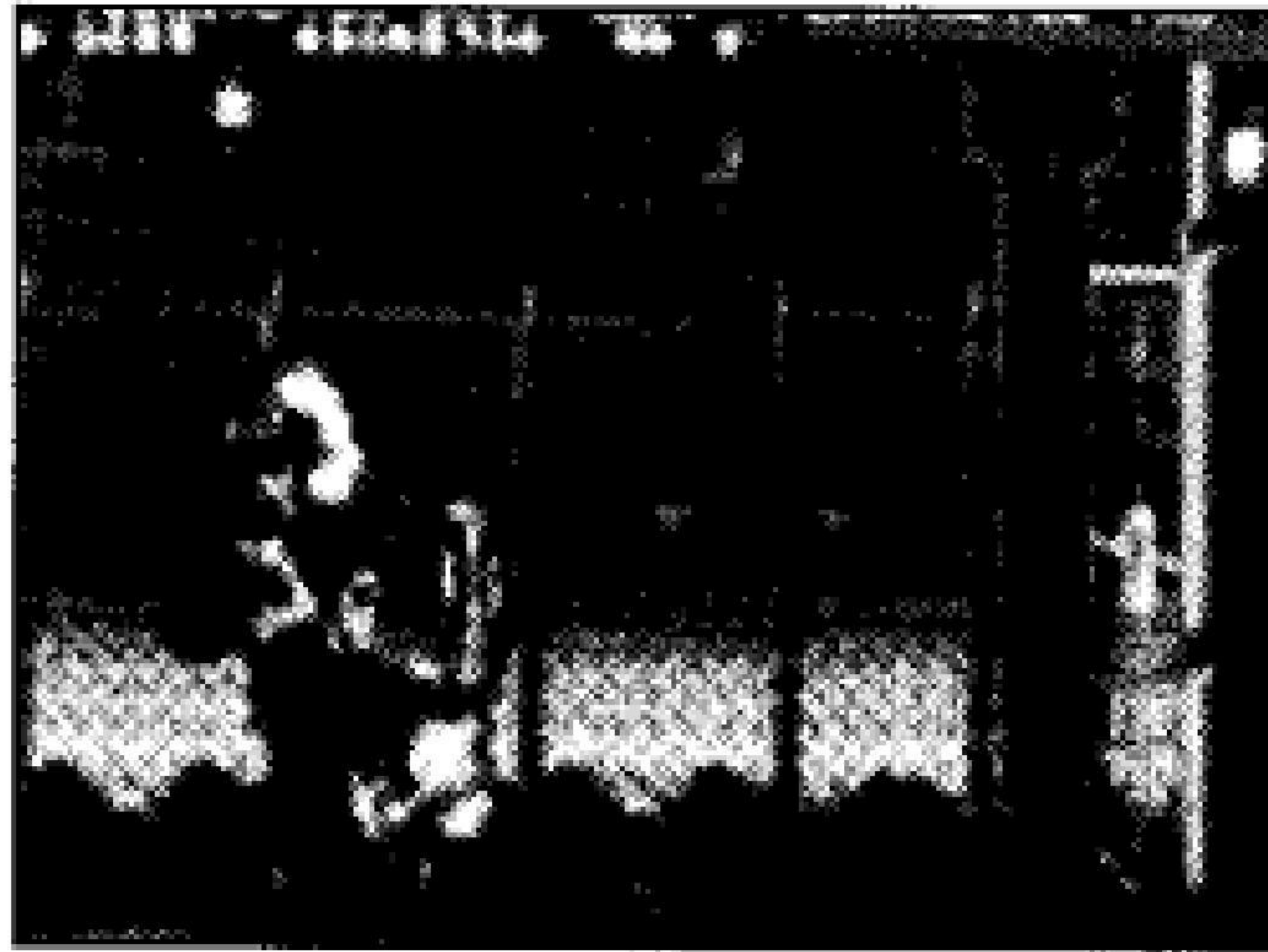
Model 101 T-800 Infiltrator Units have invaded the Resistance hideout in your sector and are now leading a full scale attack assisted by lethal Orbs. Protect all human life. Eliminate the machines!



MISSION 2: LOS ANGELES, TODAY

3. Trip to Skynet

SKYNET has used the Time Field Generator to send a T-1000 back through time to terminate John Connor when he was 10 years old. You must penetrate SKYNET so the Resistance can also use the Generator to send you back to protect the future leader.

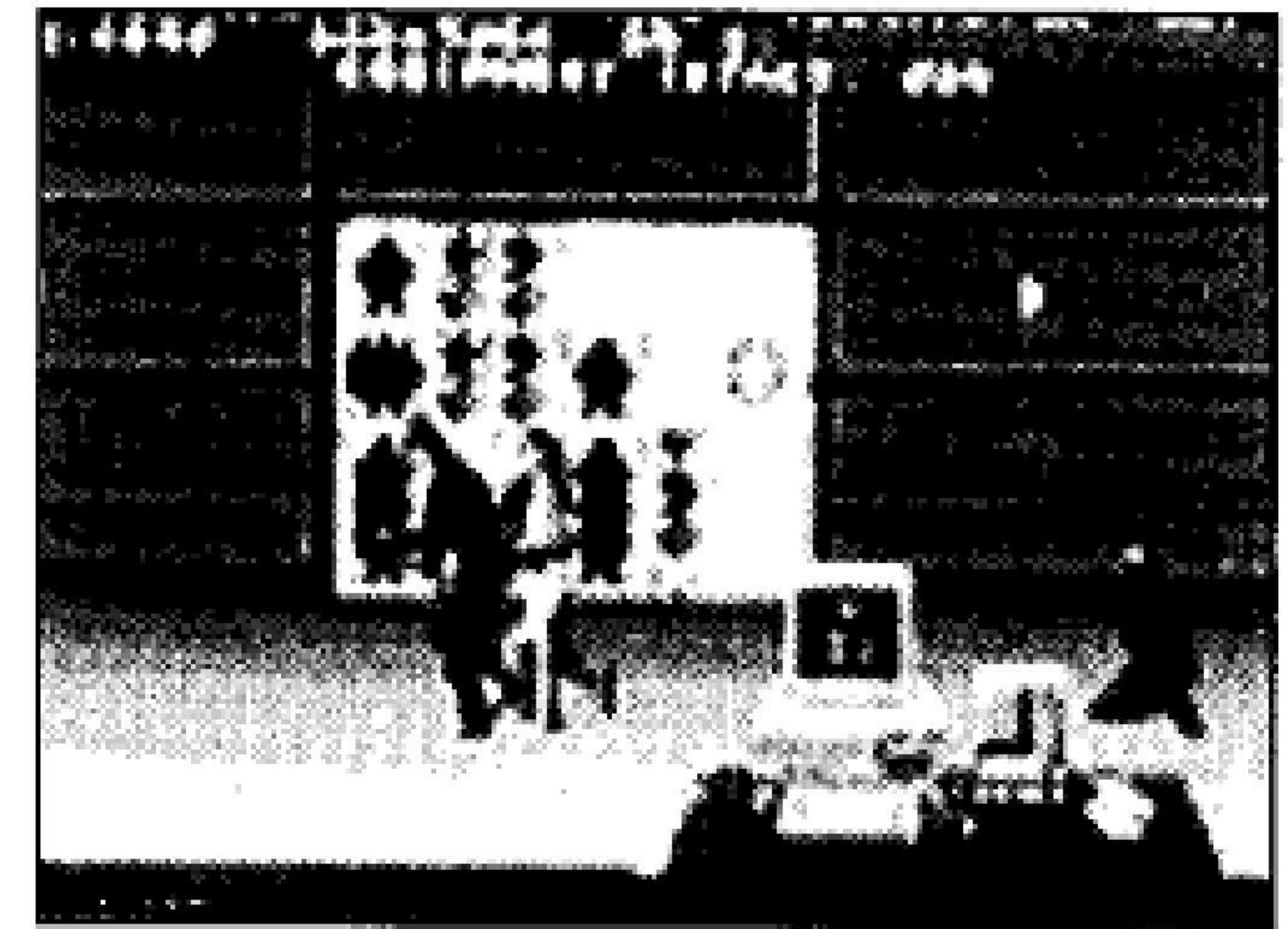


4. SKYNET

The SKYNET perimeter defences are dense with endoskeletons, infiltrator units, and Aerial HK's ready for take-off. Waste the suckers before they even leave the ground, and anything else you can find!

1. Cyberdine Systems

Cyberdine Systems came into possession of the arm and Central Processing Unit (CPU) of the first terminator sent back to destroy Sarah Connor. Its unique design revolutionised their approach to computer science. Destroy every piece of Cyberdine's research. Even one work station left could be enough to carry on SKYNET's development.



You must wreck everything...while also immobilising the M-16 armed SWAT teams and flask-throwing lab technicians intent on reducing you to scrap!

To help send Cyberdine back to the dark ages, Sarah and John Connor will be placing vital pick-ups every few yards. Get all you can!

NO FATE!

2. The Freeway

You, John, and Sarah escape from Cyberdine in a SWAT team van. Only, the T-1000 is right behind you in a police chopper. It has no thought of survival. Its only goal is to terminate John. If the helicopter hits the van, the war's over. Blast it out of the sky.

3. The Steel Mill

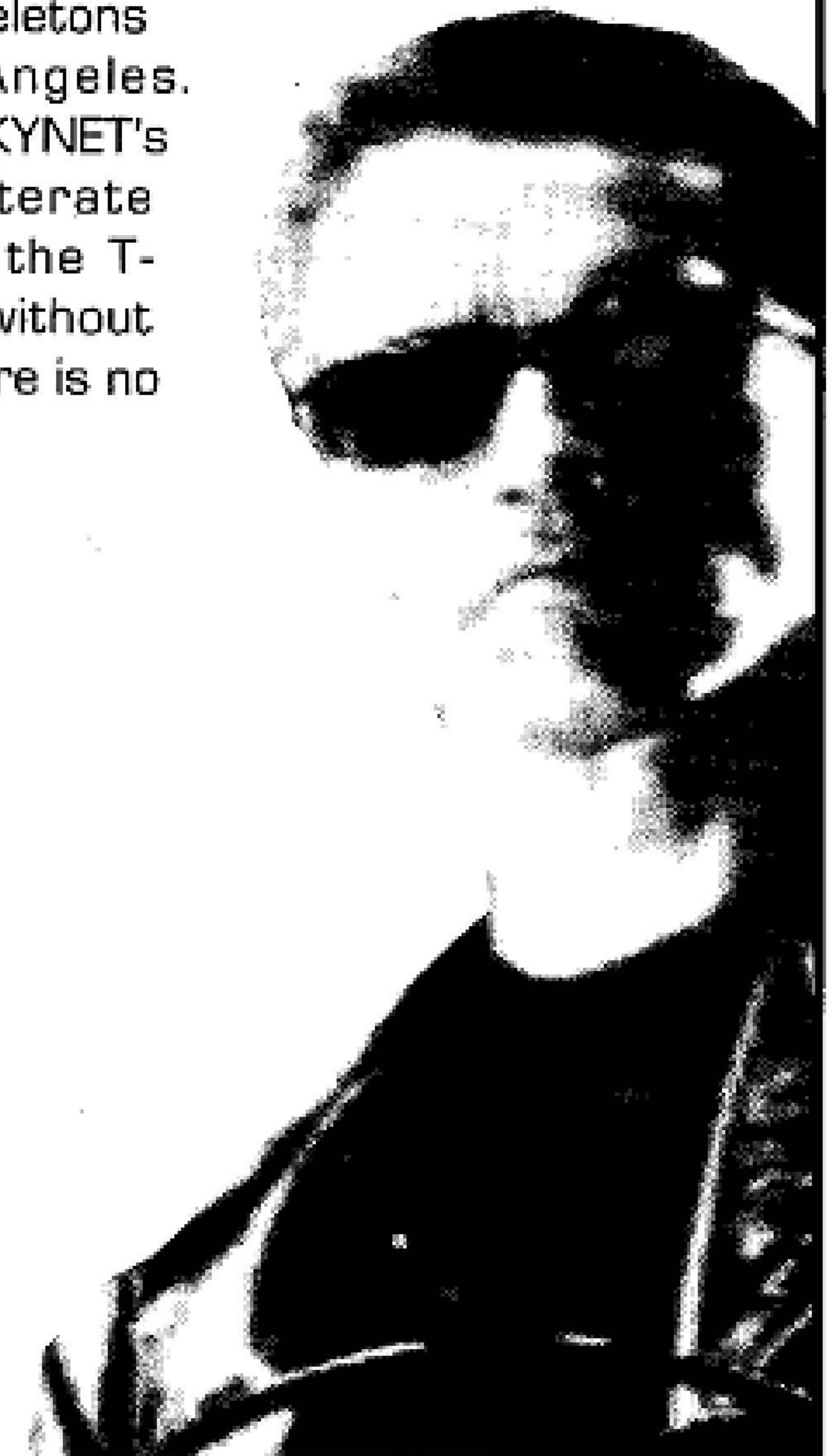
The T-1000 has you cornered in a steel mill. The only way to buy time is to blast open the tanker and freeze it in -230 liquid nitrogen!

The only way to save the future is to push it into a vat of molten steel! Then it's "Hasta la vista, baby!"

NOTE:

Stopping the T-1000 for good takes heavy artillery! Get the Grenade Launcher as soon as you see it and rip the liquid assassin wide open!

Skynet ended 3 billion lives on Judgement Day. Now, it will end all human life on earth...unless you help the John Connor of the future and the John Connor of the present! Waste the soulless endoskeletons in the war torn ruins of Los Angeles. Penetrate the invincible ring of SKYNET's ground and air defences. Obliterate Cyberdine Systems. Terminate the T-1000! You are a machine...but without you mankind has no tomorrow. There is no fate but what you make!



LIMITED WARRANTY

Arena™ warrants to the original purchaser of this Arena™ product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Arena™ software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Arena™ is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. Arena™ agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Arena software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to ARENA, 4 Walcote Place, Winchester Hants, SO23 9AP. Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Arena™ Entertainment software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE ARENA ENTERTAINMENT LTD. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO

EVENT WILL Arena Entertainment BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ARENA PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

The computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Arena Entertainment.

Terminator, T2 Endoskeleton and Depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under authorisation. Sublicensed by Midway Manufacturing Company.

The Arcade Game is a trademark of LJN, Ltd. © 1992, LJN Ltd. All rights reserved.

SEGA™, MEGADRIVE and MENACER are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment. © 1992, Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants, SO23 9AP. England.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE SEGA MEGA DRIVE

- La cartouche Sega Mega Drive est conçue exclusivement pour la console Sega Mega Drive.
- Ne pas plier, infliger de choc ou mouiller.
- Ne pas exposer directement à la lumière du soleil ou placer à côté d'une source de température élevée.
- Faites régulièrement des pauses lors d'utilisation prolongée.

AVERTISSEMENT POUR LES POSSESSEURS DE TÉLÉVISION À ÉCRAN GÉANT:

Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur les télévisions à écran géant.

POUR COMMENCER

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche T2™: THE ARCADE GAME™ dans la console Mega Drive comme expliqué dans le mode d'emploi de la console.
3. Allumez la console (ON). Au bout de quelques instants, l'écran Sega apparaîtra, suivi des écrans d'introduction.
4. Pour accéder à l'écran de Sélection, appuyez sur le bouton START. Lorsque l'écran titre de T2™: THE ARCADE GAME™ apparaîtra, appuyez à nouveau sur le bouton START.

IMPORTANT:

Vérifiez toujours que la console est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

POUR JOUER À T2™ THE ARCADE GAME™ AVEC LE MENACER™ ET POUR ASSURER LA PLUS GRANDE PRÉCISION ET LA MEILLEURE JOUABILITÉ.

- Profitez de la fluidité des mouvements avec le Menacer™.
- Réglez la luminosité de votre téléviseur à son niveau maximum.
- Réduisez la lumière dans la pièce où vous jouez.
- Centrez le récepteur infrarouge soit en bas, soit en haut de votre moniteur.
- Ne vous fatiguez pas les yeux. Faites des pauses.

CONTROL PAD

- | | |
|---------------------|---|
| Start | - pause/reprise |
| Bouton directionnel | - déplacement du viseur à l'écran |
| Bouton A | - tir de mitrailleuse |
| Bouton C | - lancer roquettes (Mission 1) |
| | - utiliser fusil/lance-grenades (Mission 2) |

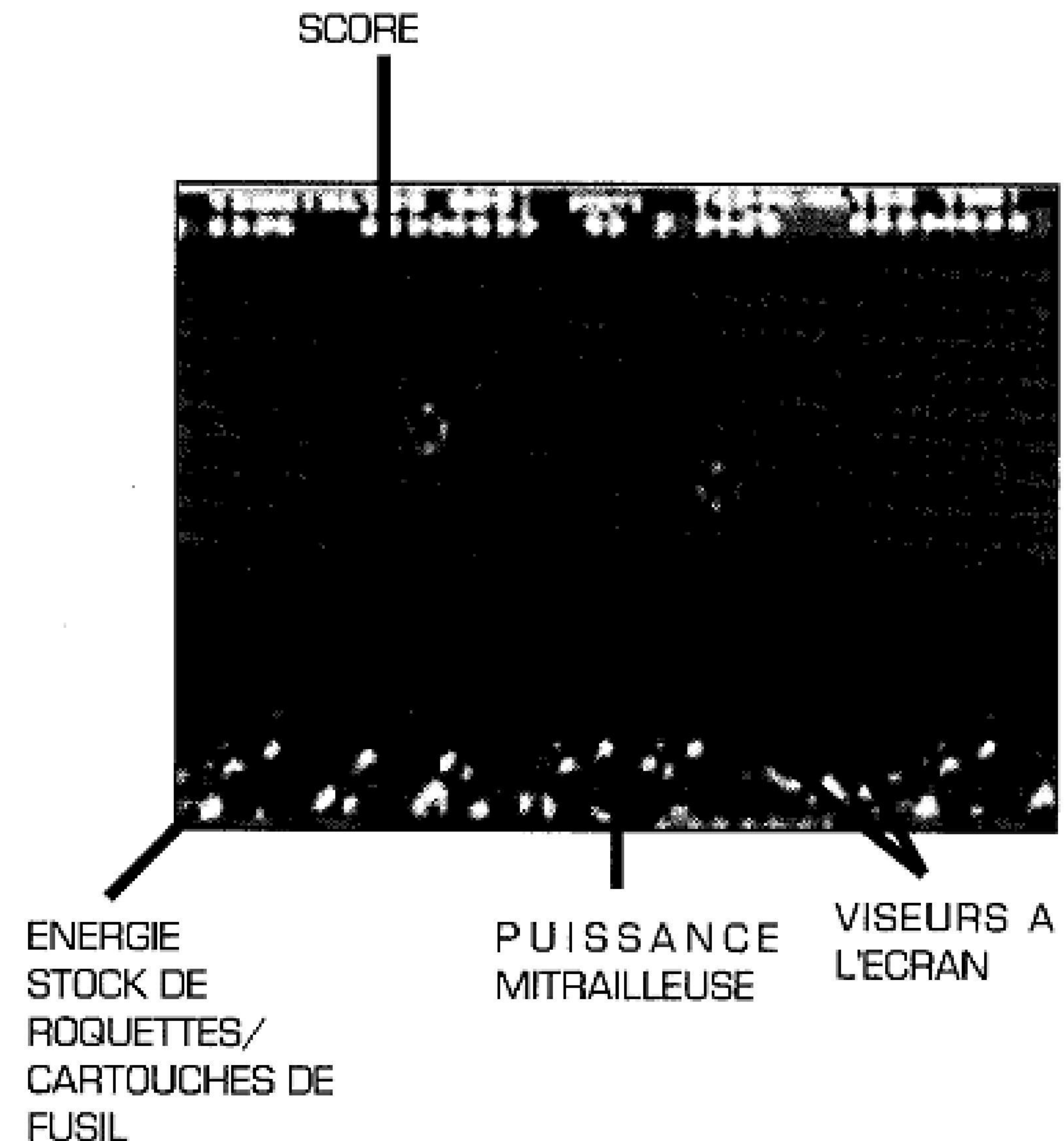
SEGA MENACER

- | | |
|----------------|---|
| Bouton du haut | - lancer roquettes (Mission 1) |
| | - utiliser fusil/lance-grenades (Mission 2) |
| Bouton du bas | - pause/reprise |
| Gâchette | - tir de mitrailleuse |

REMARQUE:

Pour pouvoir utiliser le lance-grenades, vous devez avoir ramassé l'objet approprié. (Cf OBJETS A RAMASSER... NO PROBLEM!).

Les infos de jeu apparaissent à l'écran comme suit:



OBJETS A RAMASSER... NO PROBLEM!

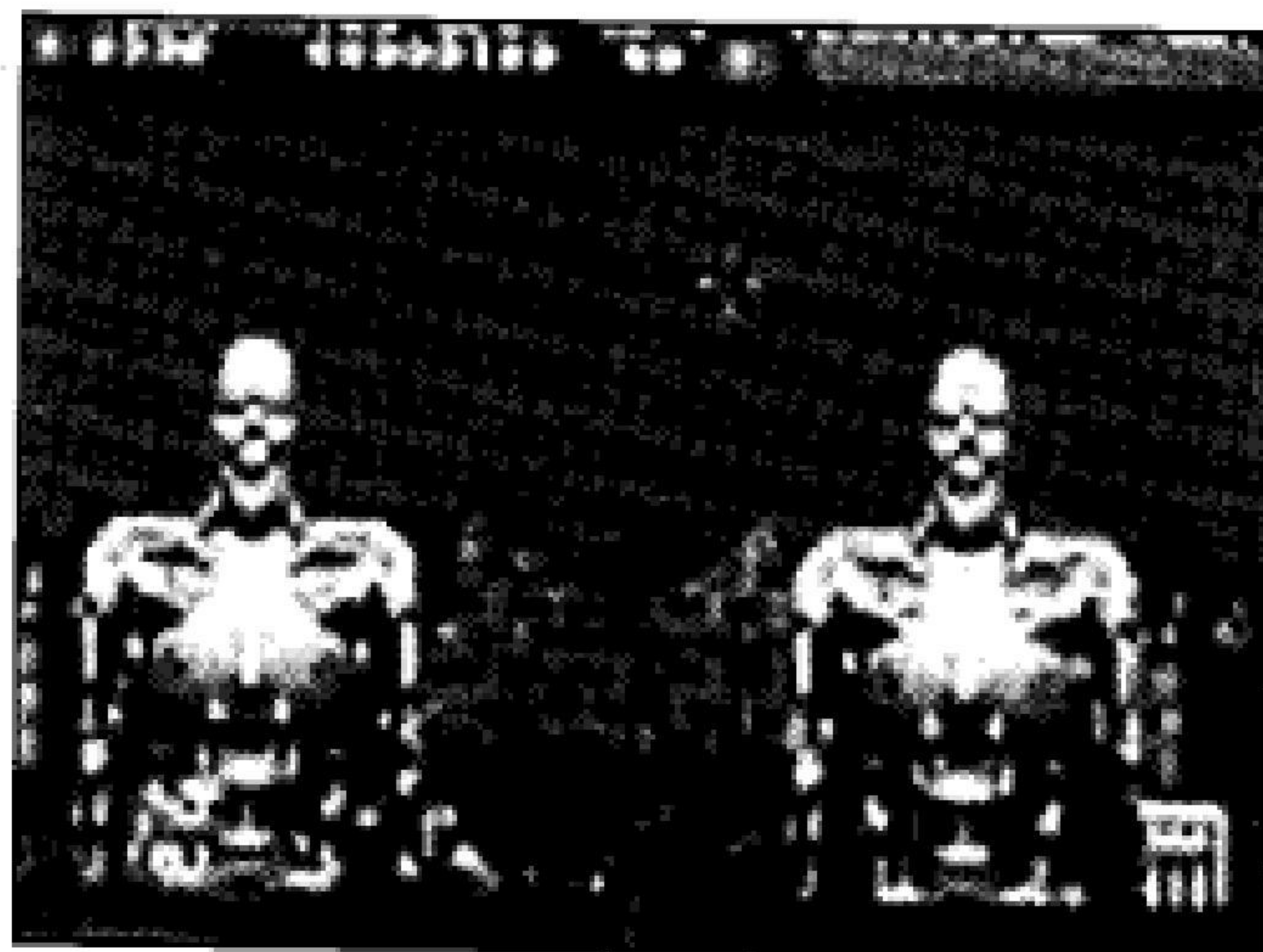
Disposer d'une puissance de tir continue, réussir à survivre, et utiliser la bonne arme au bon moment - voilà les clés de la victoire. Ramassez tous les objets que vous pouvez, sinon vous serez exterminé!

ICONE OBJET	MISSION	FONCTION
REFROIDISSEUR POUR TIR RAPIDE PROLONGE	1	Vous permet provisoirement d'utiliser votre mitrailleuse sans qu'il y ait surchauffe ou perte d'efficacité.
RECHARGE DE TIR RAPIDE	1 & 2	Redonne instantanément à votre mitrailleuse son efficacité maximale (sans avoir besoin d'arrêter de tirer).
PROTECTION CORPORELLE	1 & 2	Réduit provisoirement les dommages qui vous sont infligés par les tirs ennemis.
BOMBE I NTELLIGENTE	1	Détruit tous les ennemis à l'écran.
RECHARGE COMPLETE	1 & 2	Recharge entièrement votre énergie.
AMPLIFICATEUR A IMPULSIONS A PLASMA	1	Augmente provisoirement la puissance destructrice de votre mitrailleuse.

ROQUETTE	1	Ajoute 3 roquettes à votre stock.
CREDIT	1 & 2	Chance supplémentaire.
CARTOUCHE DE FUSIL	2	Ajoute 3 cartouches à votre stock.
MINI-CANON	2	Transforme provisoirement votre arme principale en mini-canon rotatif à 6 tubes.
LANCE- GRENADES M-79	2	Transforme provisoirement votre arme secondaire en lance-grenades équipé de munitions explosives de 40 mm.

Tout au long des deux missions, des objets tomberont d'ennemis vaincus, apparaîtront soudain sur l'écran, ou, plus souvent, se trouveront dans des boîtes de munitions, des caisses d'emballage, et bien d'autres choses encore. Anéantissez tout pour les trouver.
POUR PRENDRE UN OBJET, tirez dessus.

MISSION 1: LOS ANGELES, 11 JUILLET 2029

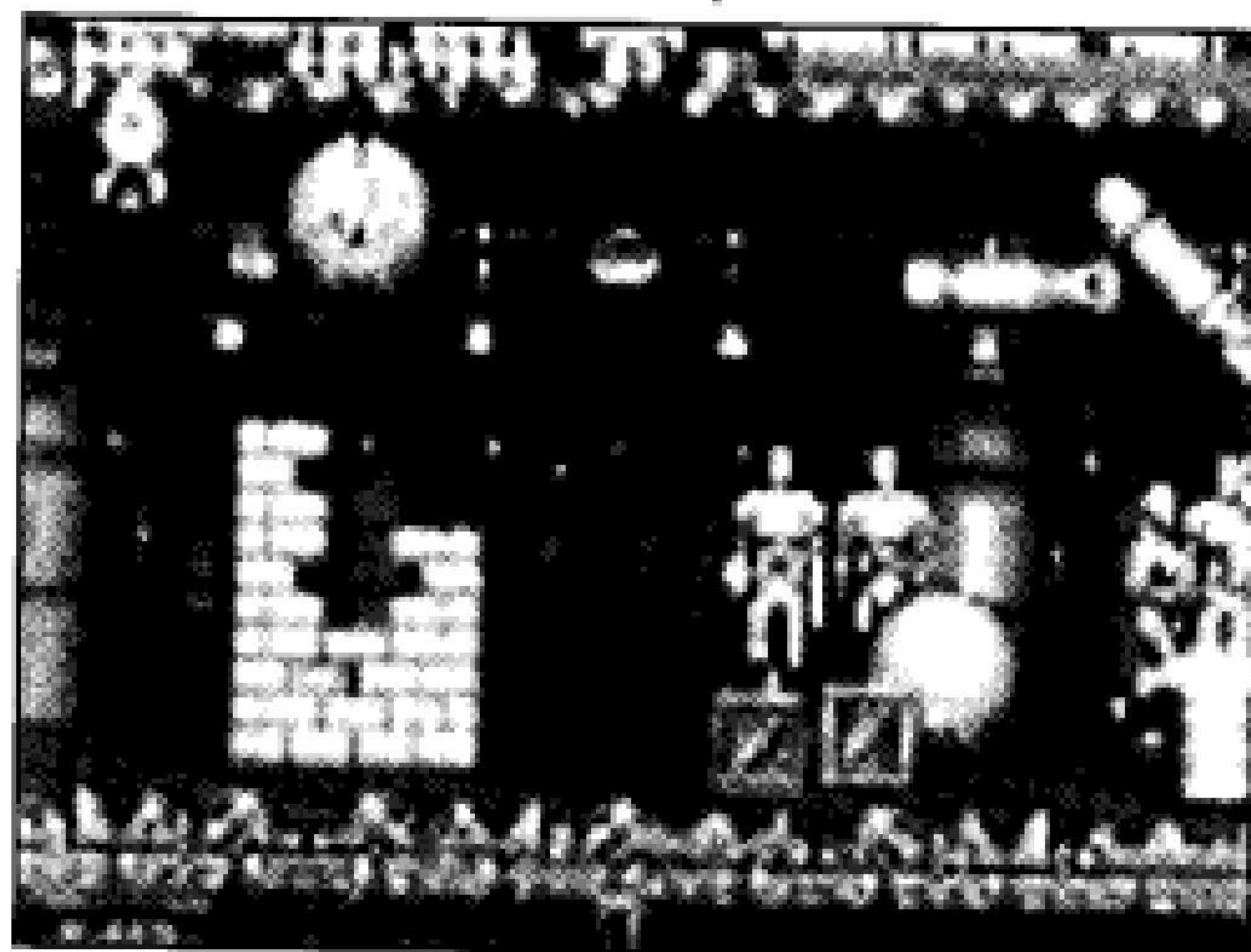


1. Le champ de bataille

Là où se dressait autrefois une ville, il ne reste plus que des kilomètres de ruines et de cendres, et les rangs des machines qui avancent! Détruisez les endosqueletos T-800 avec votre mitrailleuse. Pulvérisez les Hunter Killers lanceurs de missiles au sol et en l'air avec vos roquettes.

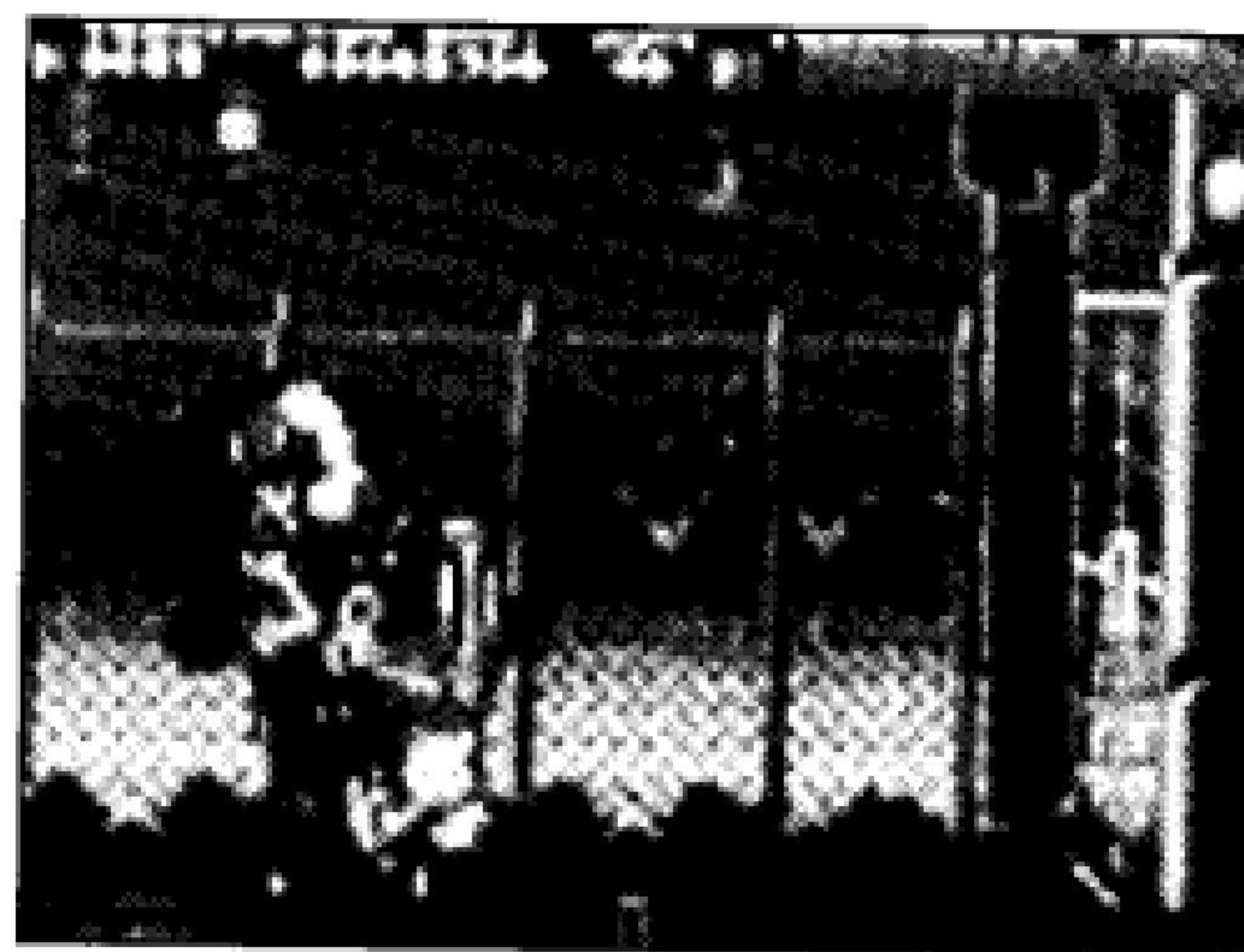
2. La cachette des humains

Les unités d'infiltrateurs du modèle T-800 101 ont envahi le repaire de la Résistance de votre secteur et lancent maintenant l'attaque en utilisant des Orbes meurtriers. Protégez toutes les vies humaines. Éliminez les machines!



3. En route pour SKYNET

SKYNET a utilisé le générateur à remonter le temps pour envoyer un T-1000 tuer John Connor lorsqu'il avait 10 ans. Vous devez entrer dans SKYNET. Ainsi, la Résistance pourra à son tour utiliser le générateur pour vous envoyer dans le passé afin que vous protégiez leur futur chef.



4. SKYNET

L'enceinte de SKYNET est bien défendue par les endosqueletos, les unités d'infiltrateurs et les Hunter Killers aériens prêts à décoller. Détruisez-les avant qu'ils n'aient le temps de quitter le sol, et anéantissez tout ce que vous pouvez!

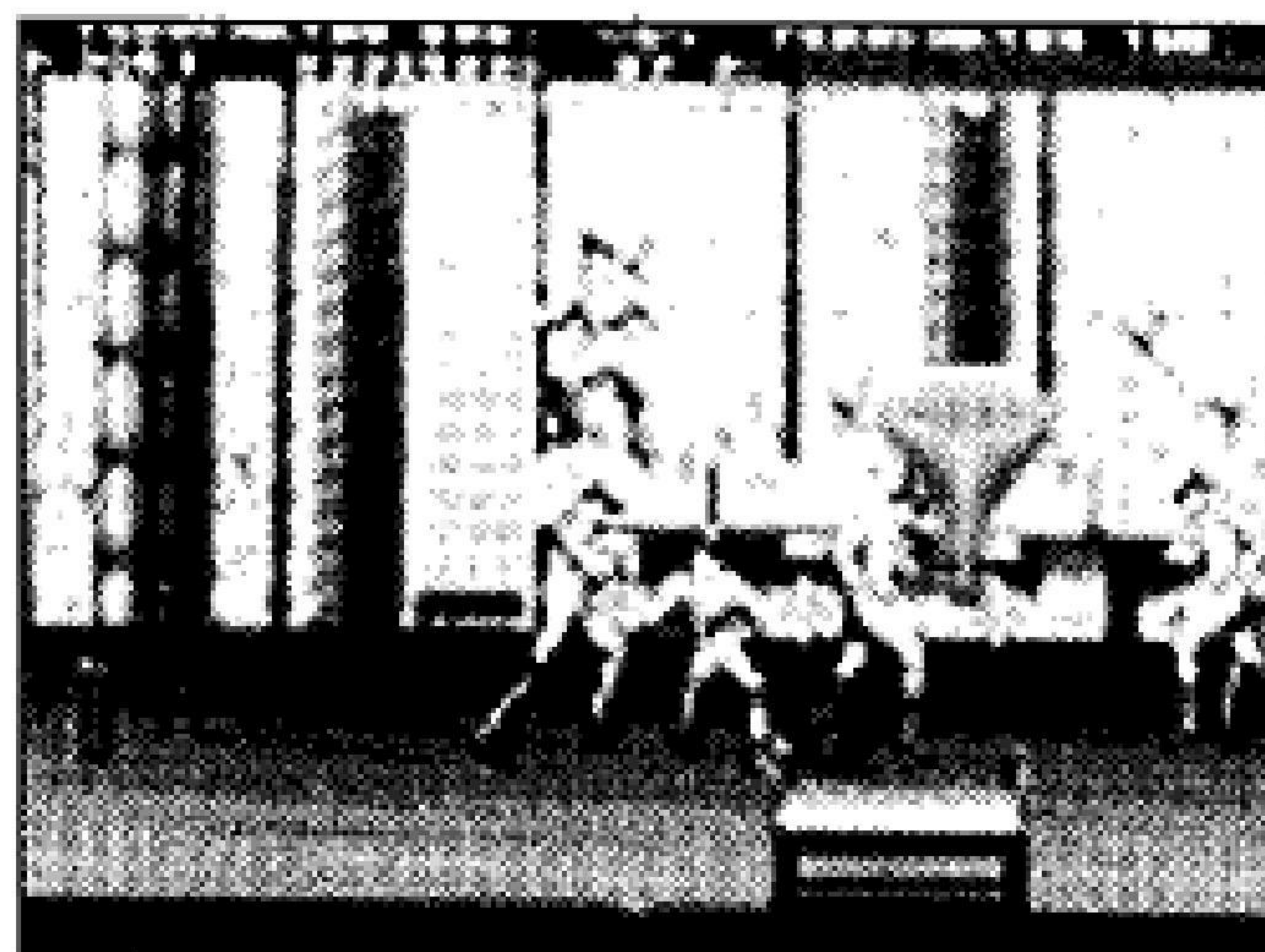
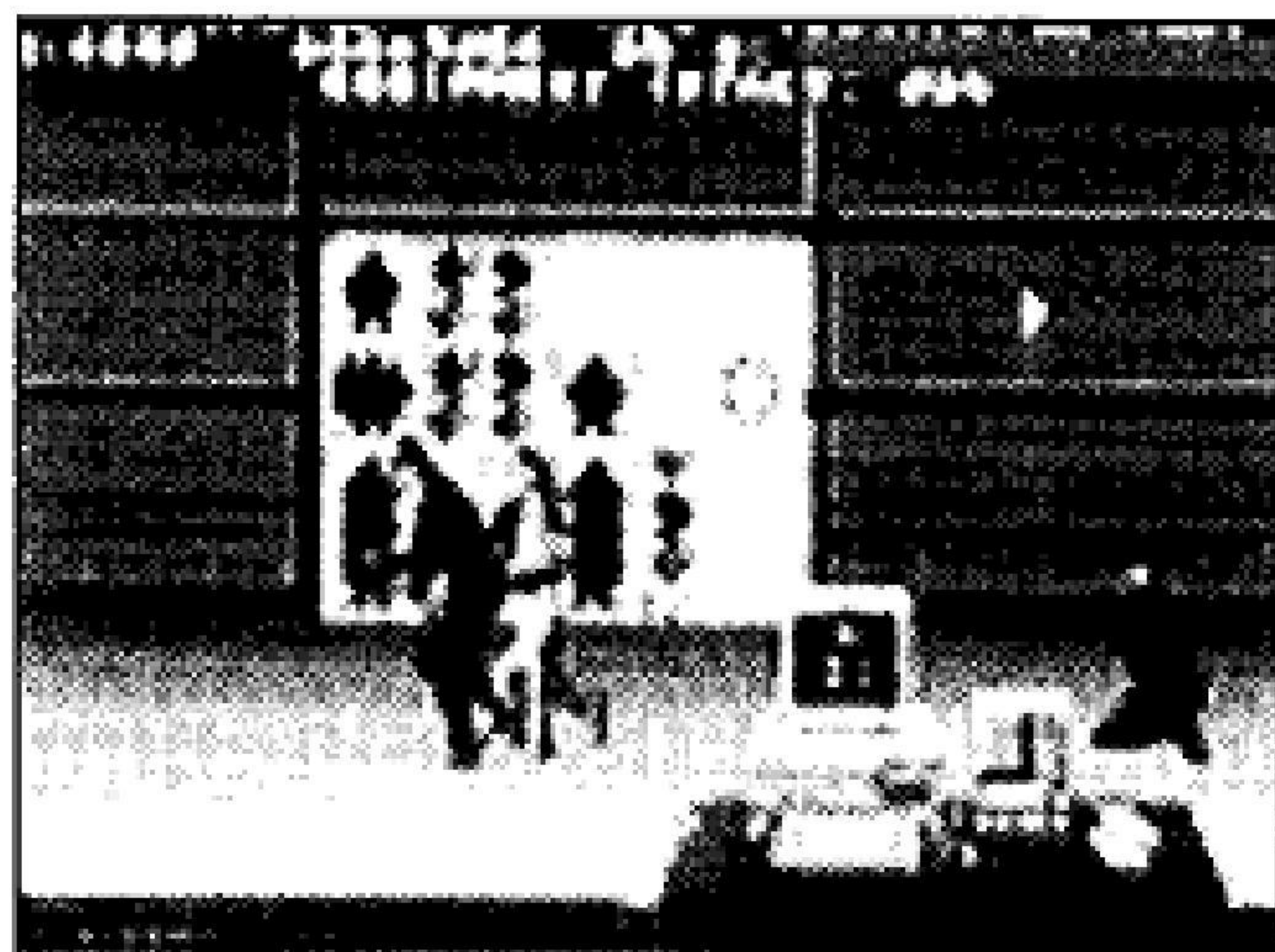
MISSION 2: LOS ANGELES, AUJOURD'HUI

1. Les Systèmes

Cyberdyne

Les Systèmes Cyberdyne sont entrés en possession du bras et de l'ordinateur principal contrôlant le premier terminator envoyé dans le passé pour tuer Sarah Connor. Sa conception unique a révolutionné leur approche de l'informatique.

Détruisez tout l'équipement de recherche de Cyberdyne. Il ne doit pas rester un seul poste de travail, car cela pourrait suffire à continuer les recherches de SKYNET.



Vous devez tout détruire... et également immobiliser les équipes SWAT armées de M-16 et les techniciens du labo qui vous bombardent de flacons, désireux de vous réduire à néant! Pour vous aider à éliminer Cyberdyne, Sarah et John Connor placeront des objets essentiels à intervalles réguliers. Ramassez tout ce que vous pouvez!

2. L'autoroute

Accompagné de John et Sarah, vous vous échappez de Cyberdyne dans une camionnette d'équipe SWAT. Malheureusement, le T-1000 est juste derrière vous, dans un hélicoptère de police. Il ne se préoccupe pas de sa survie. Son seul but est d'exterminer John. Si l'hélicoptère touche la camionnette, la guerre est terminée. Vous devez abattre l'hélicoptère.

3. L'aciérie

Le T-1000 vous a pris au piège dans une aciérie. Le seul moyen de gagner du temps est d'ouvrir le réservoir et de geler le T-1000 dans du nitrogène liquide à - 230°!

Le seul moyen de sauver le futur est de jeter le T-1000 dans un fût d'acier fondu! "Ciao, baby!"

REMARQUE:

Pour arrêter le T-1000 pour de bon, il faudra des armes puissantes. Prenez le lance-grenades dès que vous le voyez et détruisez l'assassin liquide!

PAS DE FUTUR!

SKYNET a mis fin à 3 milliards de vies le jour du Jugement. Maintenant, il va mettre fin à toute vie humaine sur terre... à moins que vous ne veniez à l'aide du John Connor du futur et du John Connor du présent! Anéantissez les endosqueletons sans âme dans les ruines de Los Angeles. Traversez les défenses aériennes et terrestres pour pénétrer dans l'enceinte invincible de SKYNET. Oblitérez les Systèmes Cyberdyne. Exterminez le T-1000! Vous êtes une machine... mais sans vous, l'humanité n'a pas de futur. Le destin de l'humanité est entre vos mains.

GARANTIE LIMITEE

Arena™ garantit à l'acheteur initial de ce produit Arena™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Arena™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Arena™ n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Arena™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel Arena™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat.

Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: ARENA 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP, Angleterre. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Arena™ Entertainment résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

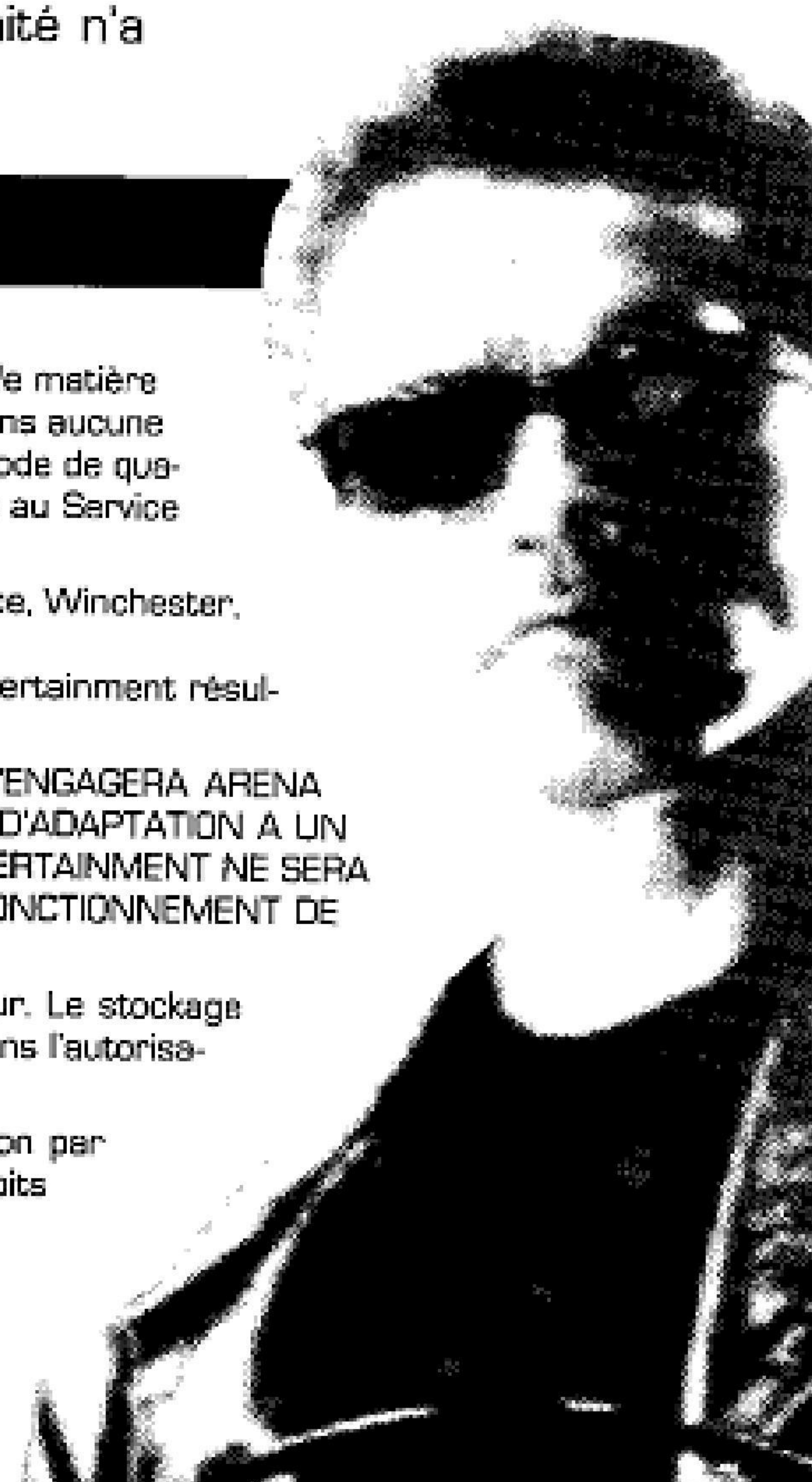
CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ARENA ENTERTAINMENT LTD. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ARENA ENTERTAINMENT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ARENA. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont protégés par les lois nationales et internationales des droits d'auteur. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'Arena Entertainment.

Terminator, T2, Endoskeleton et la représentation de l'Endoskeleton sont des marques de Carolco Pictures International N.V., utilisées avec autorisation par Arena Entertainment. Sous-licence de l'entreprise Midway Manufacturing. The Arcade Game est une marque de LJN, Ltd © 1992 LJN, Ltd. Tous droits réservés.

Sega™ Mega Drive et Menacer sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment est une marque d'Arena Entertainment © 1992 Arena Entertainment. Tous droits réservés.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP, Angleterre.



DIE HANDHABUNG DES SEGA MEGA DRIVE-MODULS

- Das Sega Mega Drive-Modul ist ausschließlich für die Benutzung auf dem Sega Mega Drive System vorgesehen.
- Bitte nicht verbiegen, Druck ausüben oder mit Flüssigkeiten in Berührung bringen.
- Direkte Sonneneinstrahlung vermeiden und nicht in der Nähe einer Heizung oder anderen Wärmequelle aufbewahren.
- Bei langer Spieldauer unbedingt gelegentliche Pausen einlegen, um dich selbst und das Sega-Modul zu schonen.

WARNUNG FÜR BENUTZER VON FERNSEHGERÄTEN:

Standbilder können der Bildröhre oder dem Bildschirm dauerhaften Schaden zufügen. Die häufige oder ausgedehnte Benutzung von Videospielen auf Fernsehern mit großem Bildschirm sollte daher vermieden werden.

SPIELSTART

1. Achte darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Stecke das T2™: THE ARCADE GAME™-Modul in deinen Mega Drive, wie im Mega Drive-Handbuch beschrieben.
3. Schalte jetzt das Gerät EIN. Nach wenigen Augenblicken erscheinen der Sega-Bildschirm, die Lizenz-Bildschirme und die Bildschirme mit der Vorgeschichte des Spiels.
4. Um zum Auswahlbildschirm für die Spielsteuerung zu kommen, drücke den STARTKNOPF. Sobald der Titelbildschirm von T2™: THE ARCADE GAME™ erscheint, drücke erneut den STARTKNOPF.

WICHTIG:

Achte immer darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor du das Sega-Modul einsteckst oder herausnimmst.

UM BEIM SPIELEN VON T2™: THE ARCADE GAME™ MIT DEM MENACER™ GRÖßERE GENAUIGKEIT UND MEHR SPIELSPASS ZU ERREICHEN:

- Bewege den Menacer™ sanft und gleichmäßig.
- Stelle die Helligkeit deines Fernsehers auf die höchste Stufe ein.
- Spiele bei gedämpfter Zimmerbeleuchtung.
- Zentriere den Infrarot-Empfänger entweder unten oder oben auf dem Monitor.
- Überanstrengung deine Augen nicht. Wenn sie ermüden oder gereizt sind, solltest du eine Spielpause einlegen.

DIE STEUERUNG

Joypad

- | | |
|----------------|--|
| Start | - Unterbrechen/Spiel wieder aufnehmen |
| Richtungsknopf | - Visier auf dem Bildschirm bewegen |
| Knopf A | - Maschinengewehr abfeuern |
| Knopf C | - Raketen abfeuern (Mission 1) |
| | - Gewehr/Granatenwerfer abfeuern (Mission 2) |

Sega Menacer

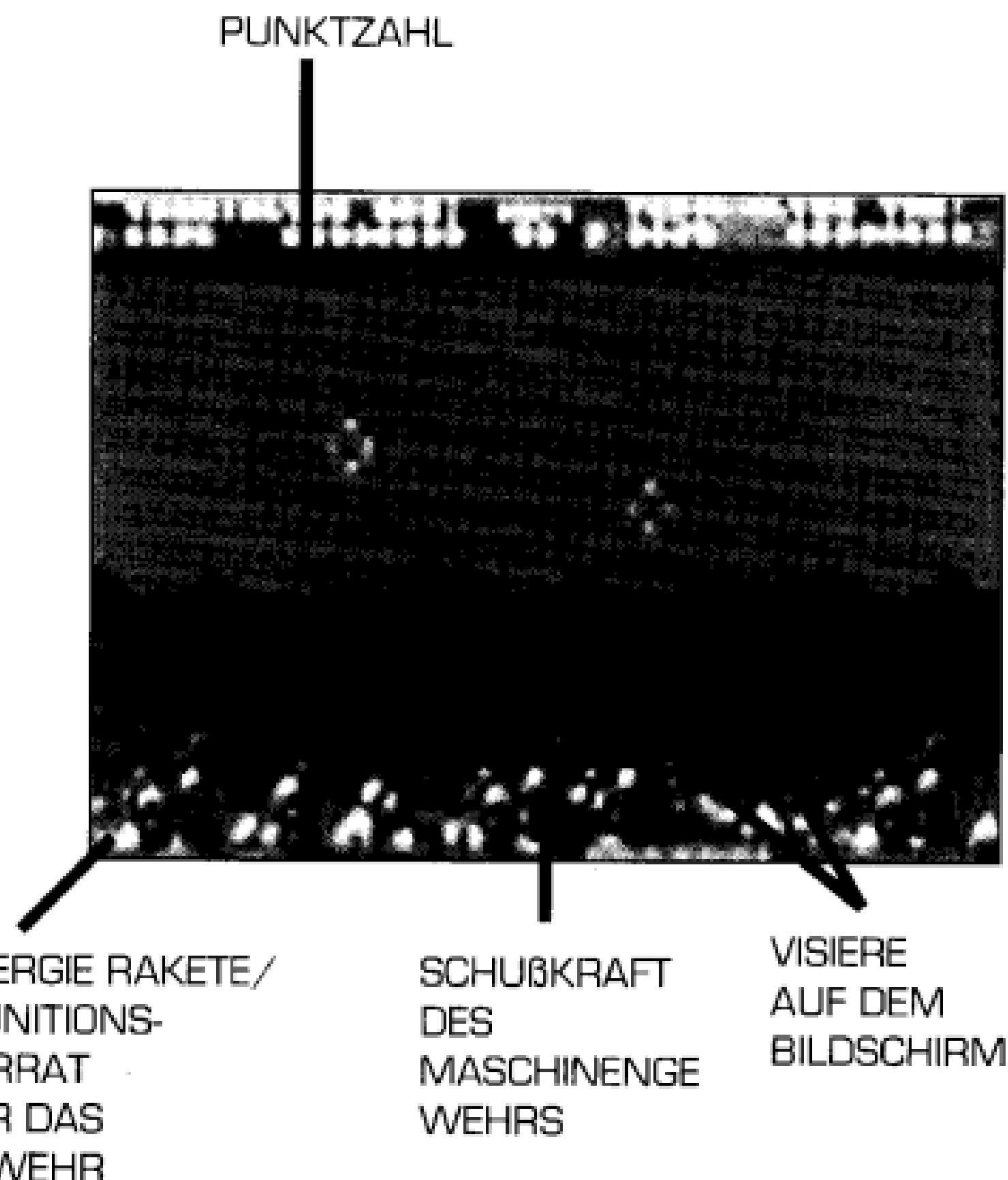
- | | |
|---------------|--|
| Oberer Knopf | - Raketen abfeuern (Mission 1) |
| | - Gewehr/Granatenwerfer abfeuern (Mission 2) |
| Unterer Knopf | - Unterbrechen/Spiel wieder aufnehmen |
| Abzug | - Maschinengewehr abfeuern |

HINWEIS:

Um den Granatenwerfer abfeuern zu können, mußt du die entsprechenden Sammelobjekte besitzen. (Siehe SAMMELOBJEKTE...KEIN PROBLEM).

AUF DEM BILDSCHIRM - EXAKT WIE EIN ARCADE-SPIEL

Die Spielinformationen erscheinen folgendermaßen auf dem Bildschirm:



SAMMELOBJEKTE...KEIN PROBLEM!

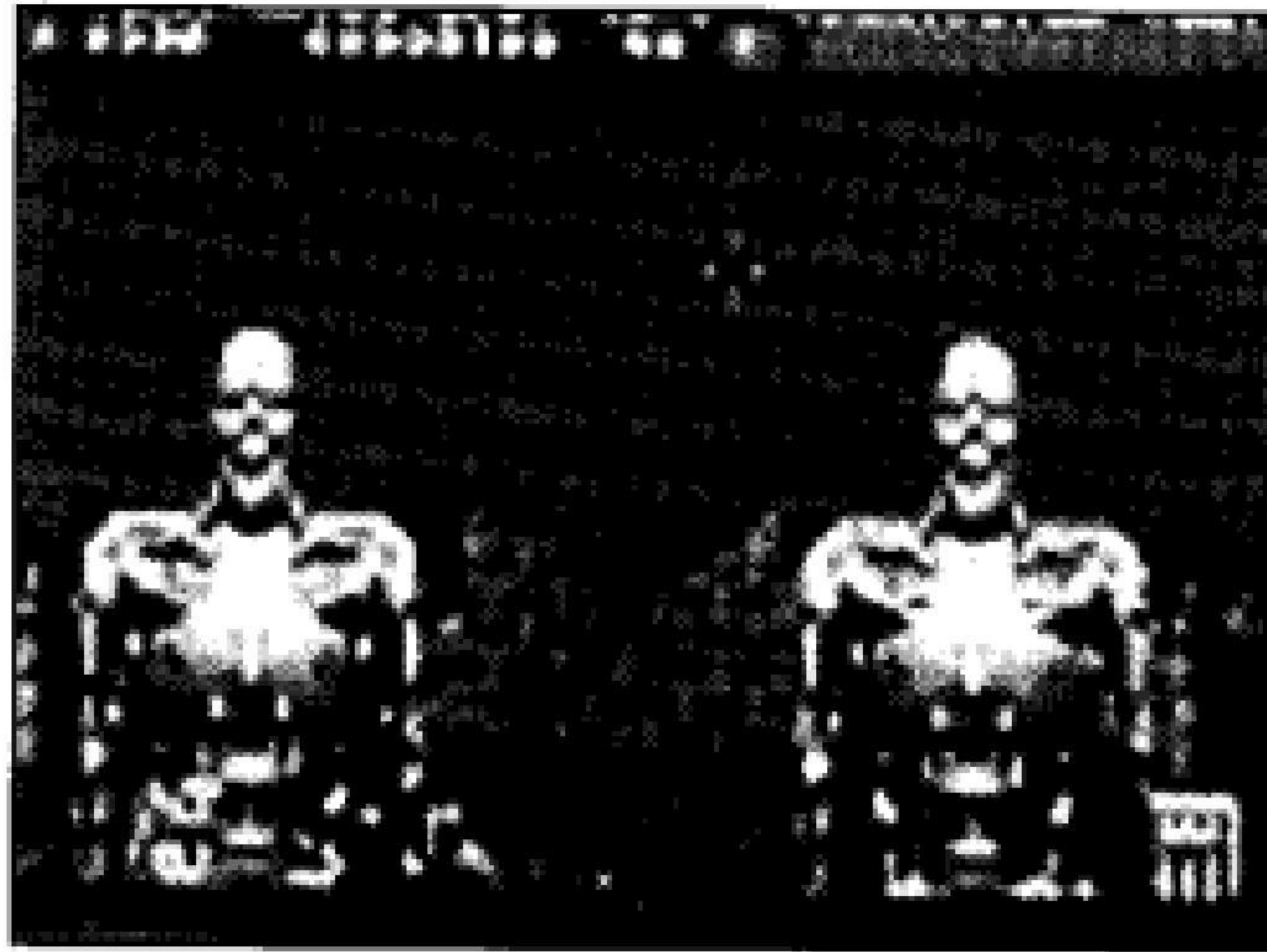
Um zu siegen, mußt du ständig schießen, unbedingt am Leben bleiben und die richtige Waffe zur richtigen Zeit einsetzen. Wenn du nicht vom Terminator vernichtet werden willst, mußt du außerdem die Sammelobjekte an dich bringen.

ICON OBJEKT	MISSION	FUNKTION
KÜHLMITTEL BEI LANGEM SCHNELLFEUER	1	Damit kannst du vorübergehend dein Maschinengewehr abfeuern, ohne daß es sich überhitzt oder seine Leistung verringert.
SCHNELLFEUER-NACHLADUNG	1 & 2	Damit erreicht dein Maschinengewehr sofort wieder maximale Leistung (ohne daß du aufhören mußt zu feuern).
SCHUTZSCHILD	1 & 2	Reduziert vorübergehend die Verletzungen deines Körpers durch Schüsse.
INTELLIGENTE BOMBE	1	Vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm.
VOLLES NACHLADEN	1 & 2	Lädt deine Energie wieder voll auf.
PLASMASTOSS-ENERGIE	1	Verstärkt vorübergehend die Zerstörungskraft deines Maschinengewehrs.

RAKETE	1	Fügt deinem Raketenvorrat 3 weitere hinzu
KREDIT	1 & 2	Zusätzliche Möglichkeit zum Fortsetzen des Spiels.
GEWEHR-MUNITION	2	Fügt deiner Munition 3 Geschosse hinzu.
MINI-GESCHÜTZ	2	Verwandelt deine Hauptwaffe vorübergehend in ein sechsläufiges, rotierendes Mini-Geschütz.
M-79 GRANATEN-WERFER	2	Macht aus deiner Zweitwaffe vorübergehend einen Granatenwerfer mit 40mm-Brisanzmunition.

In beiden Missionen fallen Sammelobjekte aus getöteten Gegnern heraus oder erscheinen plötzlich auf dem Bildschirm. Am häufigsten findest du sie jedoch in Munitionskisten oder anderen Verpackungsbehältern. Zertrümmere alles mit deinen Waffen, um die Objekte zu finden. UM EIN SAMMELOBJEKT AUFZUNEHMEN, schieße darauf.

MISSION 1: LOS ANGELES, 11 JULI 2029

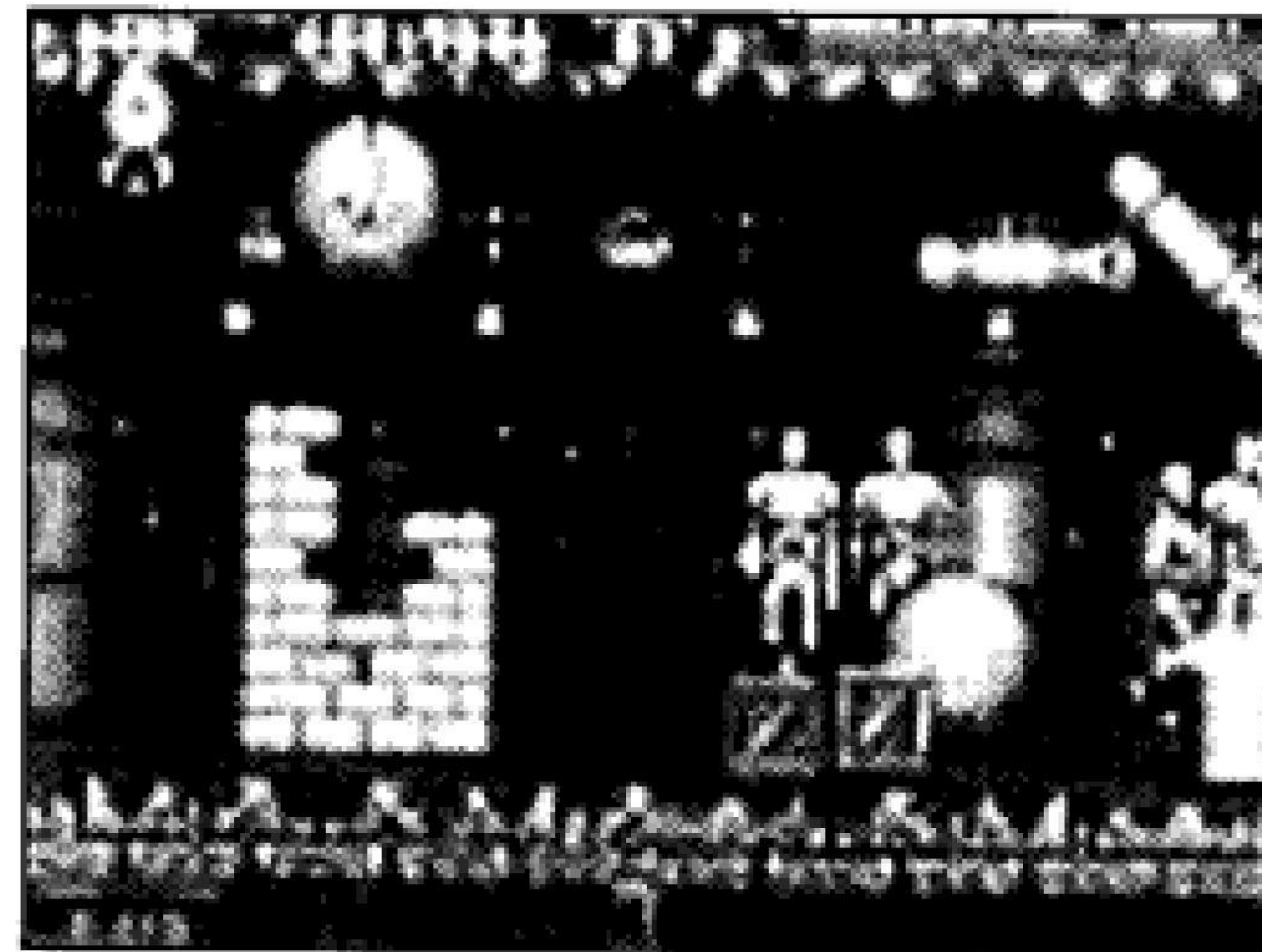


1. Das Schlachtfeld

Wo einst eine Stadt stand, erstrecken sich jetzt meilenweit Betontrümmer, verkohlte Ruinen und die anrückenden Reihen der Maschinen! Vernichte die T-800 Endoskelette mit deinem Maschinengewehr. Schieße mit deinen Raketen die Killerjäger in der Luft und am Boden ab.

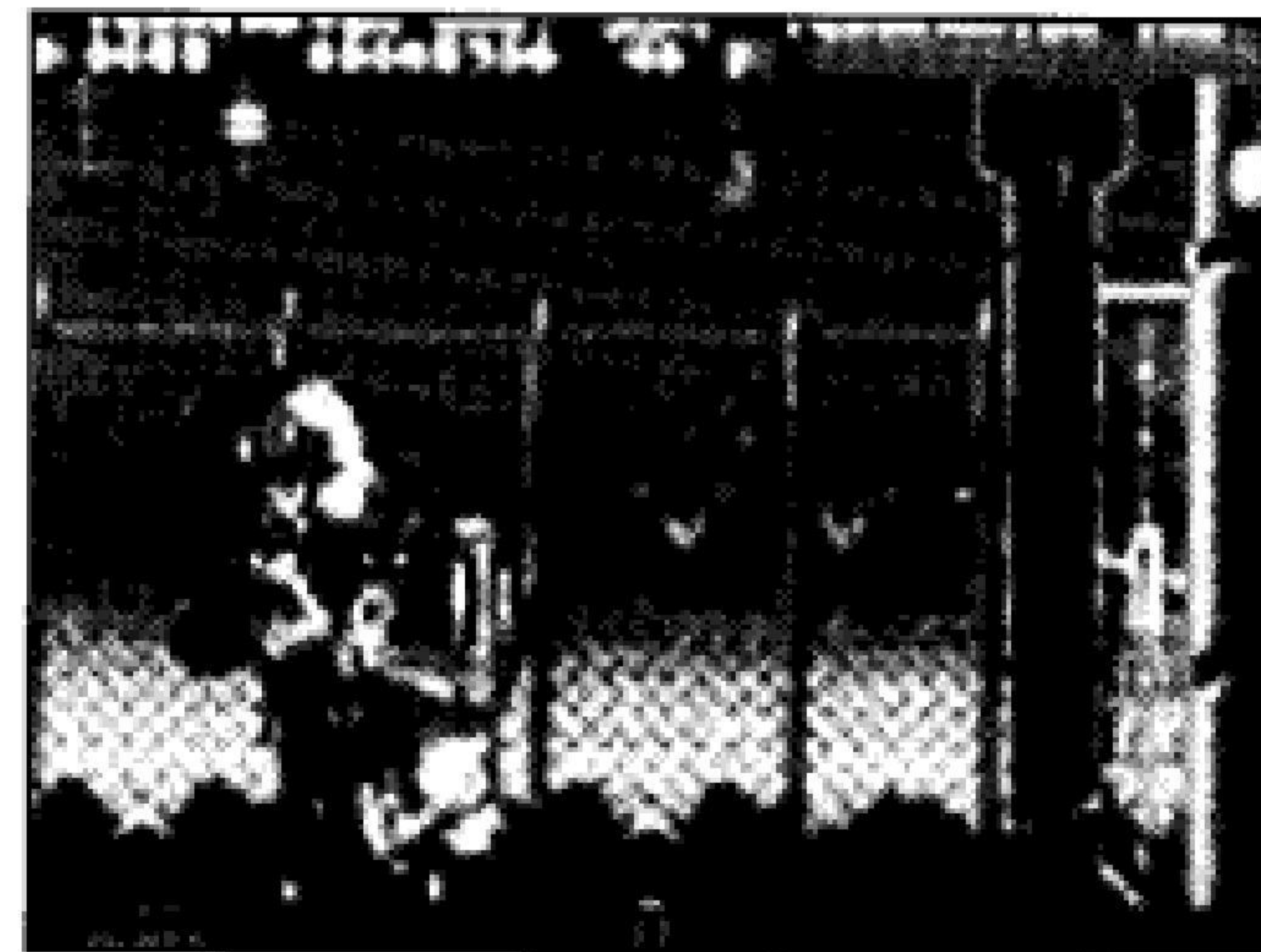
2. Das Versteck der Menschen

Unterwanderungseinheiten von T-800 101-Modellen sind in das Versteck der Widerstandskämpfer in deinem Sektor eingedrungen und greifen nun mit Hilfe tödlicher Kugelgeschosse an. Beschütze alles menschliche Leben. Vernichte die Maschinen!



3. Ein Ausflug zu SKYNET

SKYNET hat den Zeitfeld-Generator dazu benutzt, einen T-1000 durch die Zeit zurückzuschicken, um John Connor im Alter von zehn Jahren zu töten. Du mußt zu SKYNET vordringen, damit die Widerstandskämpfer den Generator ebenfalls benutzen können, um zum Schutz des zukünftigen Anführers dich zurückzuschicken.



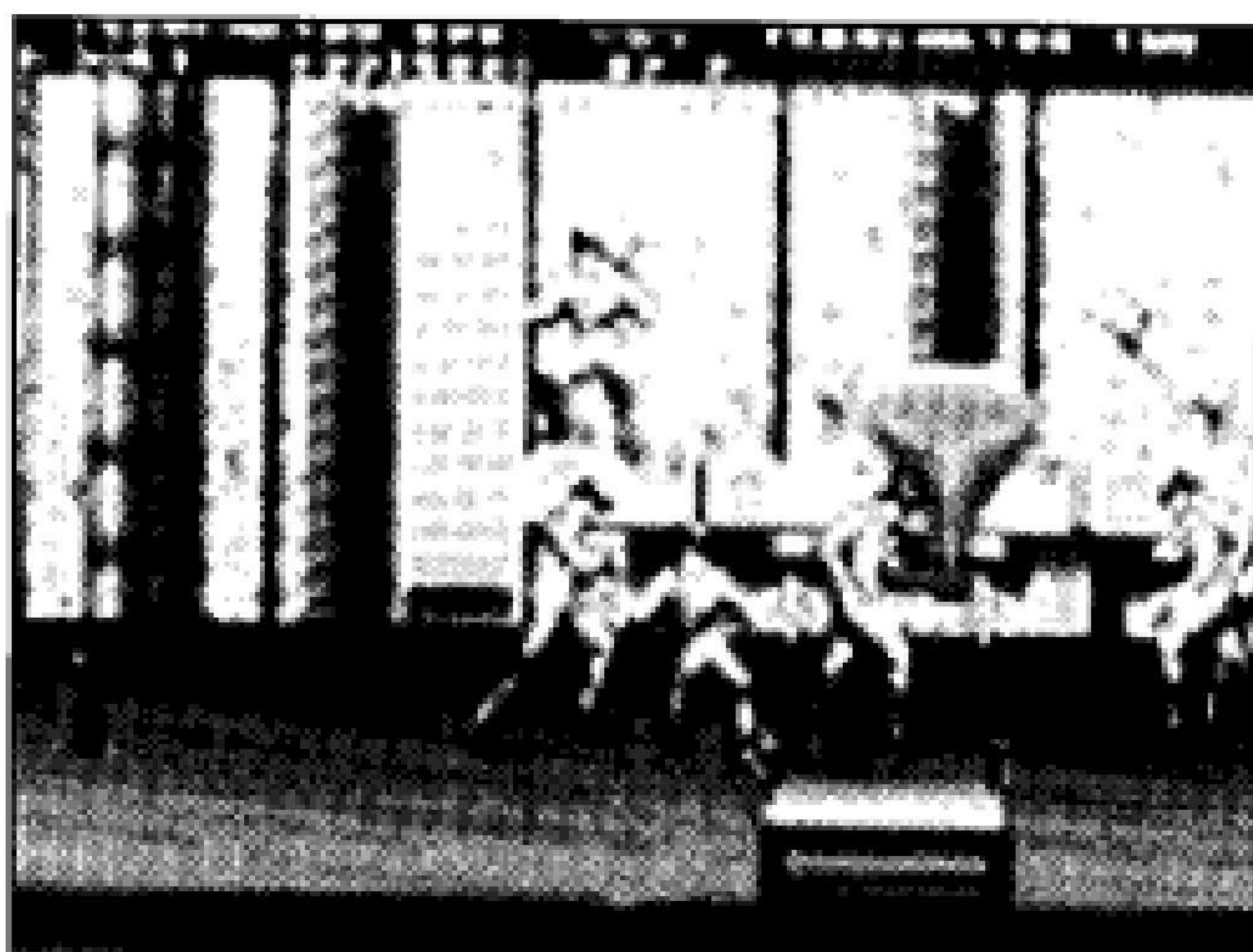
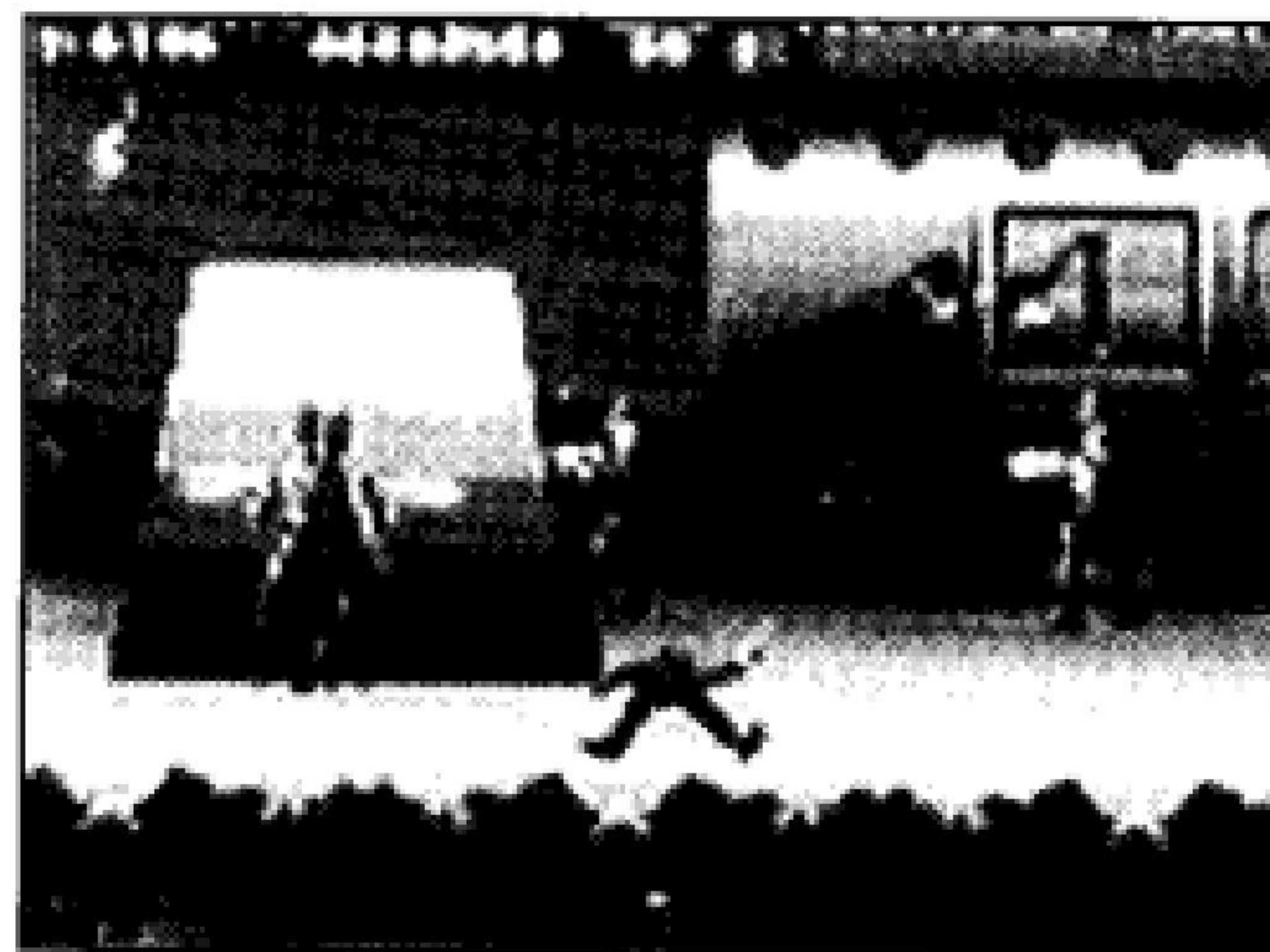
4. SKYNET

SKYNET wird rundum von Endosketten, Unterwanderungseinheiten und luftgestützten, abflugbereiten Killerjägern bewacht. Erledige die Kerle, bevor sie überhaupt Zeit zum Abheben haben, und vernichte alles, was du siehst!

MISSION 2: LOS ANGELES HEUTE

1. Cyberdyne Systems

Cyberdyne Systems ist in den Besitz des Arms und der Zentralen Verarbeitungseinheit (CPU) des ersten Terminators gekommen, der zur Vernichtung von Sarah Connor ausgesandt wurde. Seine einzigartige Konstruktion hat ihre gesamte Computertechnik revolutioniert.



Zerstöre Cyberdynes gesamte Forschungseinrichtung. Wenn auch nur ein einziges Arbeitspult erhalten bleibt, kann die Entwicklung von SKYNET weitergeführt werden.

Du mußt alles in Schutt und Asche legen... und gleichzeitig die mit M-16 bewaffneten SWAT-Teams und die mit Reagenzgläsern werfenden Labortechniker kampfunfähig

machen, die es darauf abgesehen haben, dich in deine Einzelteile zu zerlegen!

Um dir dabei zu helfen, Cyberdyne wieder ins Mittelalter zu schicken, verteilen Sarah und John Connor überall lebensnotwendige Sammelobjekte. Hole dir so viele du kriegen kannst!

2. Der Highway

Du entwischst mit John und Sarah aus dem Cyberdyne-Komplex in einem SWAT-Team-Lastwagen. Allerdings ist der T-1000 direkt hinter dir in einem Polizeihubschrauber. Es ist ihm egal, ob er selbst überlebt. Sein einziges Ziel ist Johns Tod. Wenn der Hubschrauber den Lastwagen trifft, ist der Kampf vorbei. Hol ihn vorher vom Himmel!

3. Das Stahlwerk

Der T-1000 hat dich in einem Stahlwerk gestellt. Du mußt Zeit gewinnen, indem du den Tank sprengst und den Terminator in flüssigem Stickstoff bei -230° einfrierst.

Du kannst die Zukunft nur dadurch retten, daß du ihn in den flüssigen Stahl hineinstößt. Und dann heißt es: "Hasta la vista, Baby!"

HINWEIS:

Um den T-1000 ein für allemal zu stoppen, brauchst du schwere Artillerie! Hol dir den Granatenwerfer, sobald du ihn entdeckt hast, und zerfetz den metallenen Mörder damit!

KEINE ZUKUNFT!

SKYNET hat am Tag des Jüngsten Gerichts 3 Millionen Leben vernichtet. Diesmal wird er alles Leben auf der Erde beenden... wenn du es nicht verhinderst, indem du John Connor in der Zukunft und in der Gegenwart hilfst. Zerstöre die seelenlosen Endoskelette in den Kriegsrüinen von Los Angeles. Durchbrich SKYNETS unbesiegbare Luft- und Bodenverteidigungsanlagen. Lasse Cyberdyne Systems vom Erdboden verschwinden. Vernichte den T-1000! Du bist eine Maschine... aber ohne dich gibt es für die Menschheit kein Morgen. Es gibt keine Zukunft, wenn du sie nicht schaffst!

BEGREZENDE GARANTIE

Arena™ garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Arena™-Produktes für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Der Verkauf von Arena™-Software erfolgt ohne Gewähr, d.h. ohne vertragliche oder gesetzliche Gewährleistung für Sachmängelhaftung. Ferner unterliegt Arena™ keiner Haftpflicht für Verluste oder Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Programms entstehen. Arena™ garantiert eine kostenlose Reparatur oder Ersatz jedes von Arena™ erzeugten Software-Produktes innerhalb der verbindlichen Frist von 90 Tagen, sofern ein Nachweis für das Kaufdatum vorliegt.

Indem wir dem ursprünglichen Käufer das Modul kostenlos ersetzen, kommen wir dem Ausmaß unserer Haftung nach. Schicken Sie das fehlerhafte Produkt bitte an ARENA, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP, GB. Räumen Sie uns bitte eine Frist von 28 Tagen für die Bearbeitung ein.

Normaler Verschleiß und von außen verursachte Schäden sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt nicht, wenn der Schaden des von Arena™ Entertainment erzeugten Software-Produktes auf äußere Beschädigung oder fehlerhafte Benutzung zurückzuführen ist.

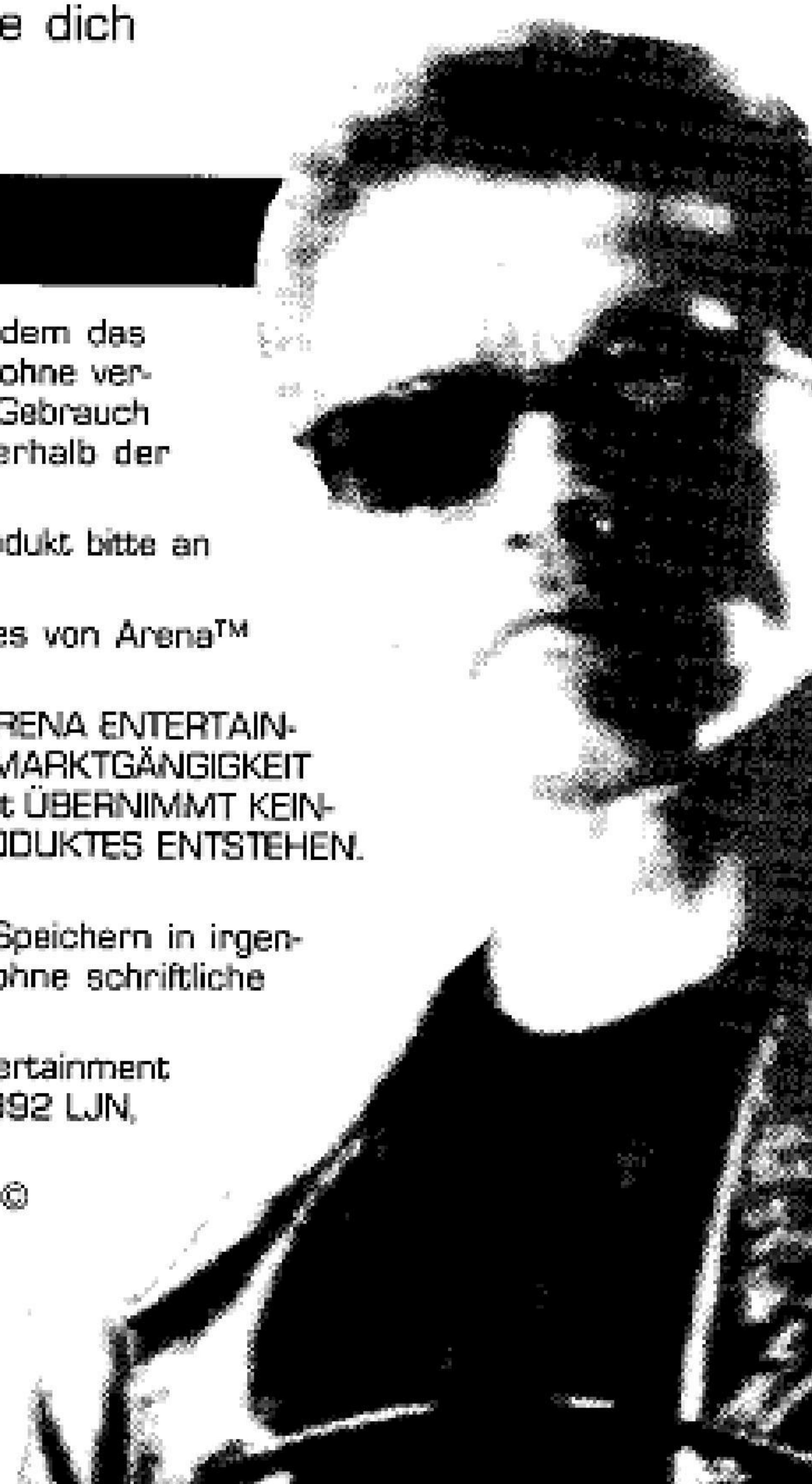
DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR ARENA ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE OBENGENANNTTE FRIST VON 90 TAGEN. Arena Entertainment ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.

Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von Arena Entertainment strengstens untersagt.

Terminator, T2, Endoskeleton und die Abbildung des Endoskeletts sind Markenzeichen von Carolco Pictures International N.V. und werden von Arena Entertainment mit Genehmigung der Eigentümer benutzt. Unterlizenz durch Midway Manufacturing Company. The Arcade Game ist ein Markenzeichen von LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Sega™ Mega Drive und Menacer sind Markenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment ist ein Markenzeichen von Arena Entertainment © 1992 Arena Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP, GB.



MANEJO DEL CARTUCHO

- Este cartucho Sega Megadrive está diseñado exclusivamente para usar en el sistema Sega Megadrive.
- No doblarlo, arrugarlo ni sumergirlo en ningún líquido.
- No exponerlo directamente a la luz solar ni colocarlo cerca de una fuente de calor o radiador.
- Asegúrate de tomar algún descanso durante partidas prolongadas, en tu propio beneficio y en el del cartucho Sega.

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES CON PANTALLAS PROYECTORAS:

Las fotografías o las imágenes fijas pueden provocar daños irreversibles en el tubo de imagen, o dejar marcas fosforescentes en el CRT. Evitar el uso repetido y prolongado de video-juegos en televisores con pantallas proyectoras grandes.

COMIENZO

1. Asegúrate de que el sistema está desconectado (interruptor de corriente: OFF).
2. Después inserta el cartucho de T2™: THE ARCADE GAME™ en la consola siguiendo las instrucciones del manual.
3. Conecta el sistema (Interruptor de corriente: ON). Las pantallas de títulos, licencia y narración aparecerán en breve.
4. Para pasar a la pantalla de selección de jugador y controlador pulsa el botón START. Cuando veas la pantalla de títulos de T2™: THE ARCADE GAME™, pulsa otra vez el botón START.

IMPORTANTE:

Asegúrate siempre de que el sistema está desconectado (OFF) antes de insertar o extraer el cartucho.

PARA JUGAR T2™: THE ARCADE GAME™ CON EL MENACER™ Y ASEGURAR LA MAYOR PRECISION Y JUGABILIDAD:

- Efectúa movimientos de barrida suaves pero firmes con el Menacer™.
- Ajusta el brillo de tu TV al nivel mínimo.
- Reduce las luces de la habitación en que estás jugando.
- Centra el receptor de infrarrojos en la parte inferior o superior de tu monitor.
- Evita el cansancio de la vista. Si sientes fatiga o cansancio en la vista o los ojos, deja de jugar y descansa un rato.

LOS CONTROLES

JOYPAD (Palanca de mando)

Start	reinicio, pausa
Botón direccional	moverse, visor de pantalla
Botón A	disparo de ametralladora
Botón C	disparo de misiles (Misión 1) disparo de fusil / lanza granadas (Misión 2)

MENACER SEGA

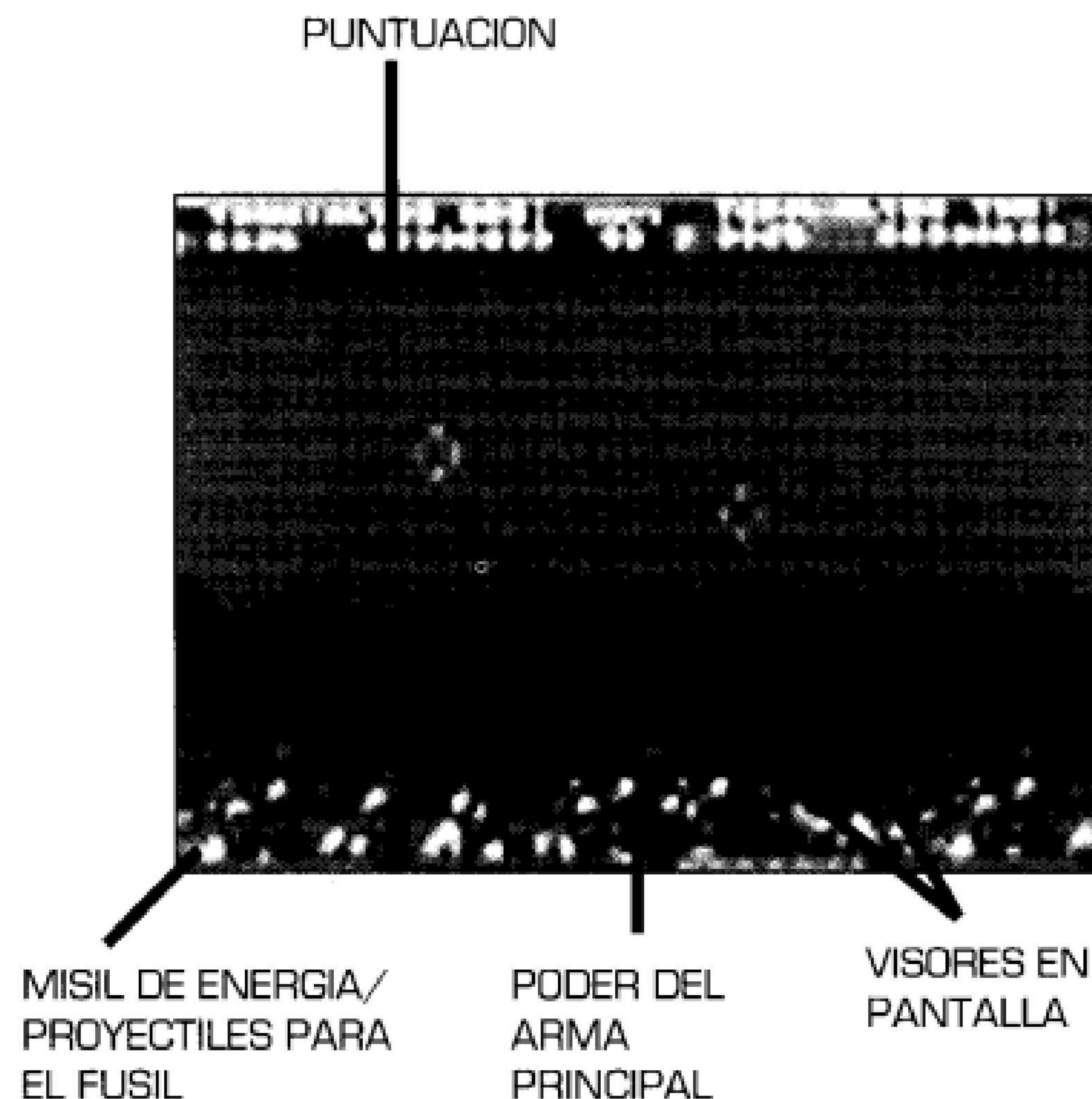
Botón de Arriba	dispara misiles (Misión 1) disparo de fusil / lanza granadas (Misión 2)
Botón de Abajo	reinicio, pausa
Gatillo	disparo de ametralladora

Nota:

"Para disparar el lanzagranadas deberás haber recogido el icono adecuado. (ver ICONOS A RECOGER... NO PROBLEMO).

EN PANTALLA ... PRECISION ARCADE

La información del juego aparece en pantalla como sigue:



ICONOS A RECOGER ... NO PROBLEMO!

La victoria depende de una potencia de fuego continua, sobrevivir y usar el arma adecuada en el momento oportuno. Recoge los iconos cuando tengas oportunidad o ¡serás aniquilado!

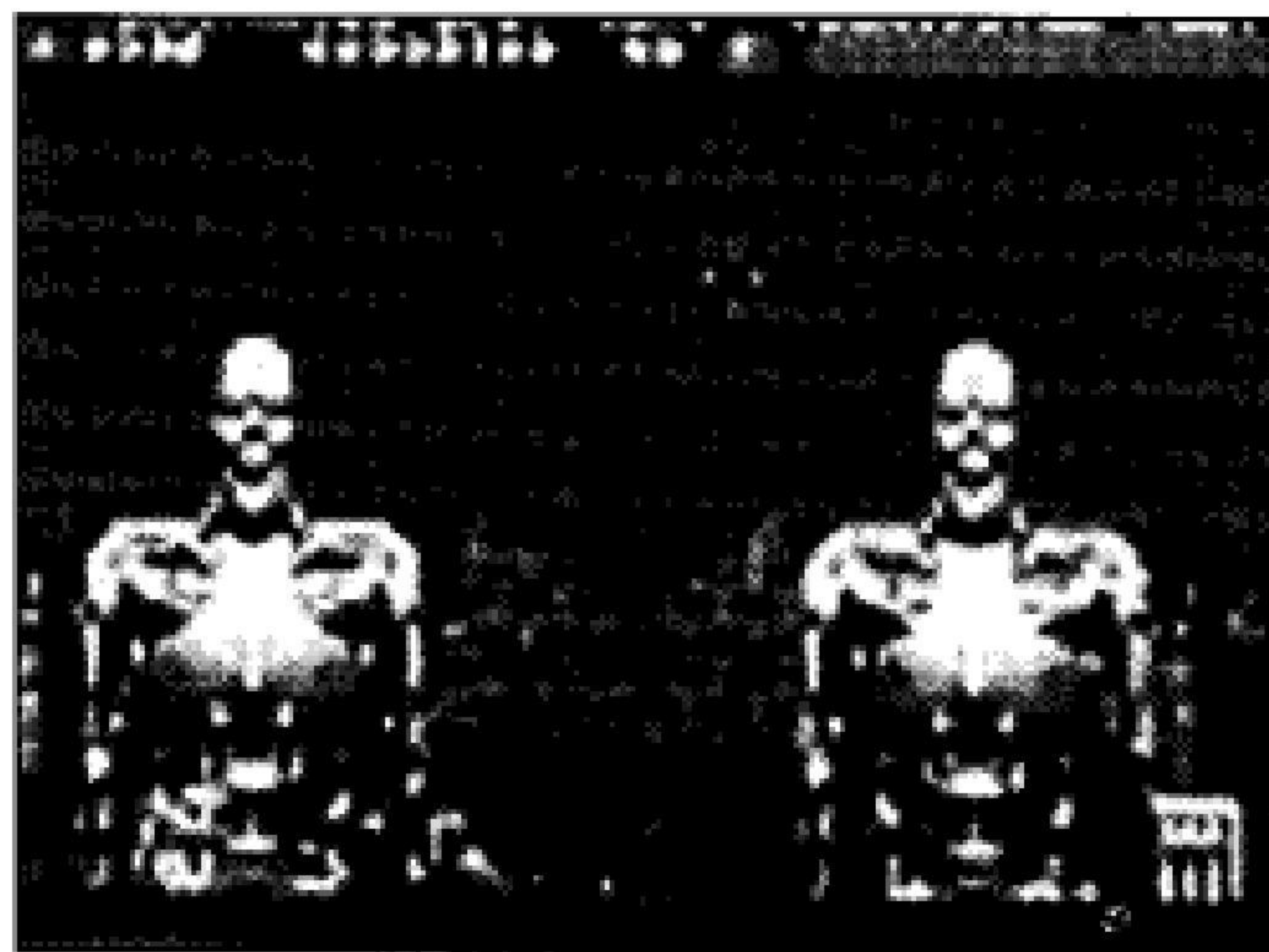
ICONO VALOR	MISION	FUNCION
REFRIGERADOR DE AMETRAL-LADORA DE REPETICION	1	Temporalmente te permite disparar tu ametralladora sin riesgo de que se recaliente o pierda eficacia.
RECARGADOR DE REPETICION	1 y 2	Restablece la máxima eficacia de tu ametralladora inmediatamente (sin necesidad de dejar de disparar).
ESCUDO PRO-TECTOR	1 y 2	Reduce temporalmente los daños que pueda causarte el fuego enemigo.
BOMBA INTELIGENTE	1	Destruye a todos los enemigos que aparecen en pantalla.
RECARGADOR TOTAL	1 y 2	Restablece tu potencia al máximo.
ACTIVADOR DE FRECUENCIA 1	1	Temporalmente aumenta el poder destructivo de tu ametralladora.

MISIL	1	Añade tres misiles a tu arsenal.
CREDITO	1 y 2	Continuo adicional.
PROYECTIL DE FUSIL	2	Añade 3 proyectiles a tu arsenal.
MINI-PISTOLA	2	Temporalmente convierte tu arma principal en una mini-pistola de seis cañones con acción de rotación.
LANZA-GRANADAS M-79	2	Temporalmente hace de tu arma secundaria un lanzagranadas con munición de alta potencia 40mm HE.

En ambas misiones, los iconos se desprenderán de los enemigos derrotados, aparecen de repente en pantalla, o estarán almacenados en cajas de munición, en cajones apilados, y otros sitios. Destruye todo lo que veas para encontrarlos.

PARA RECOGER LOS ICONOS, dispara sobre ellos.

MISION 1: LOS ANGELES, 11 JULIO 2029

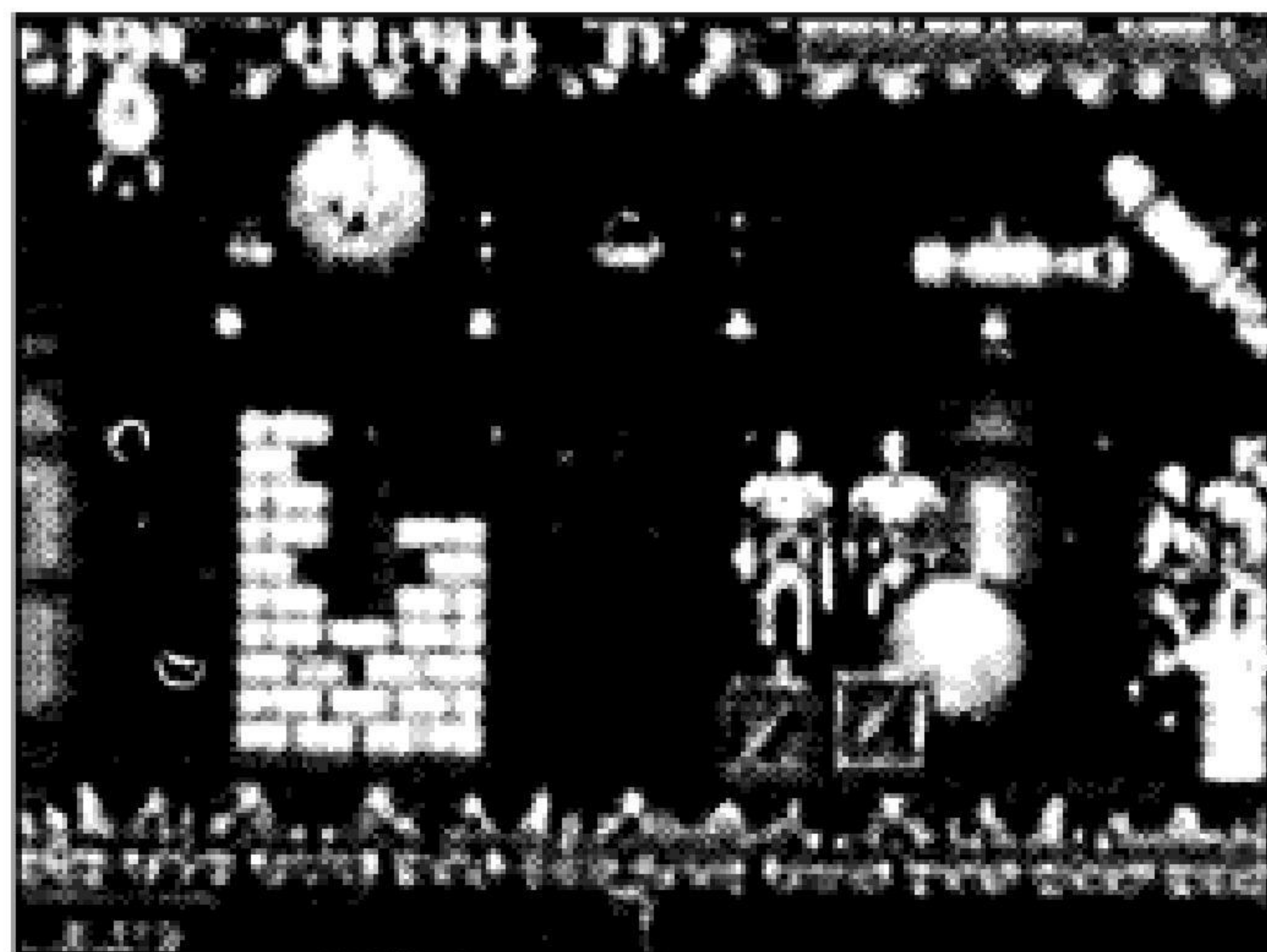


1. El campo de batalla

Allí dónde una vez se alzaba la ciudad, se extienden ahora interminables kilómetros de edificios derrumbados, ruinas, chatarra y... ¡las hileras de máquinas avanzando! Destruye los endoesqueletos T-800 con tu ametralladora. Machaca con tus misiles los helicópteros que disparan misiles aéreos.

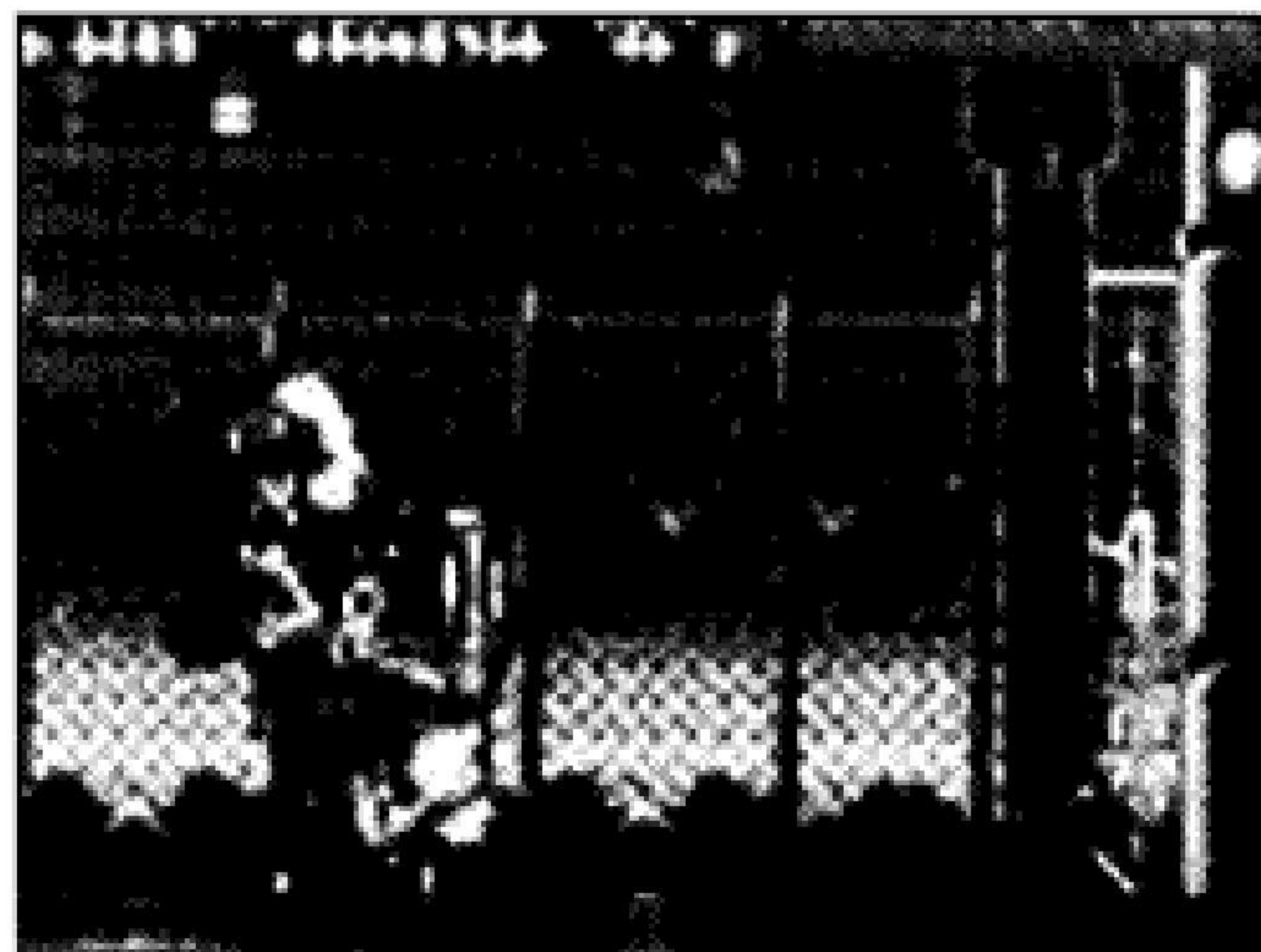
2. El refugio de los humanos

Las Unidades de Infiltración Modelo 101 T-800 han invadido el refugio de la Resistencia en tu sector y ahora están encabezando un ataque a gran escala con la ayuda de las esferas letales. Protege lo que queda de la vida humana ¡Acaba con las máquinas!



3. Viaje a SKYNET

SKYNET ha usado La Máquina de Viaje en el Tiempo para enviar un T1000 al pasado con la misión de eliminar a John Connor cuando éste cumple 10 años. Debes infiltrarte en SKYNET, así la resistencia también tendrá acceso a La Máquina y podrá traerte para que protejas al futuro líder.



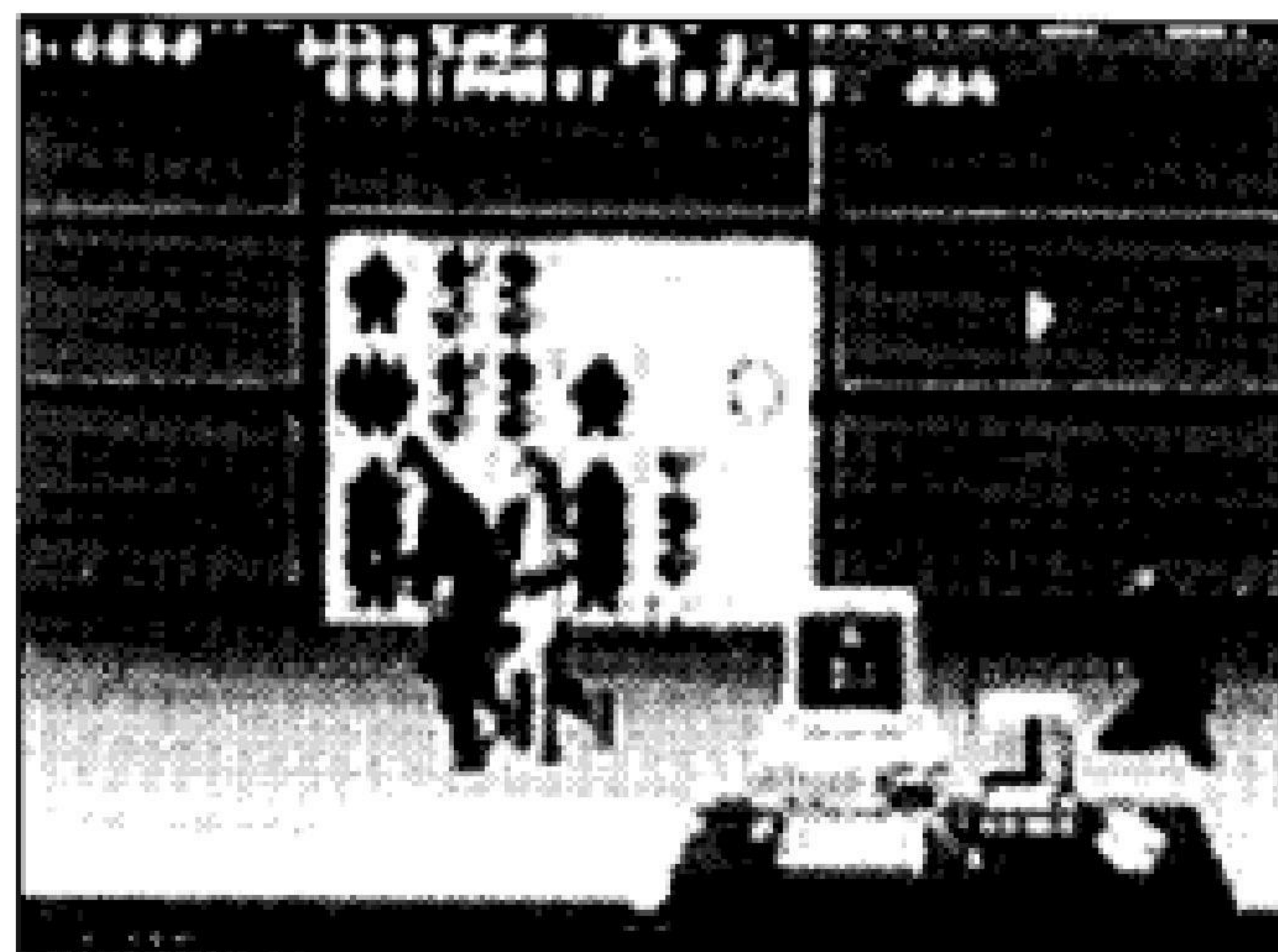
4. SKYNET

El perímetro de defensa de SKYNET es una nube de endoesqueletos, unidades de infiltración, y Helicópteros HK preparados para despegar ¡Destruye a esa chatarra antes de que despegue, y cualquier otra cosa que encuentres por el camino!

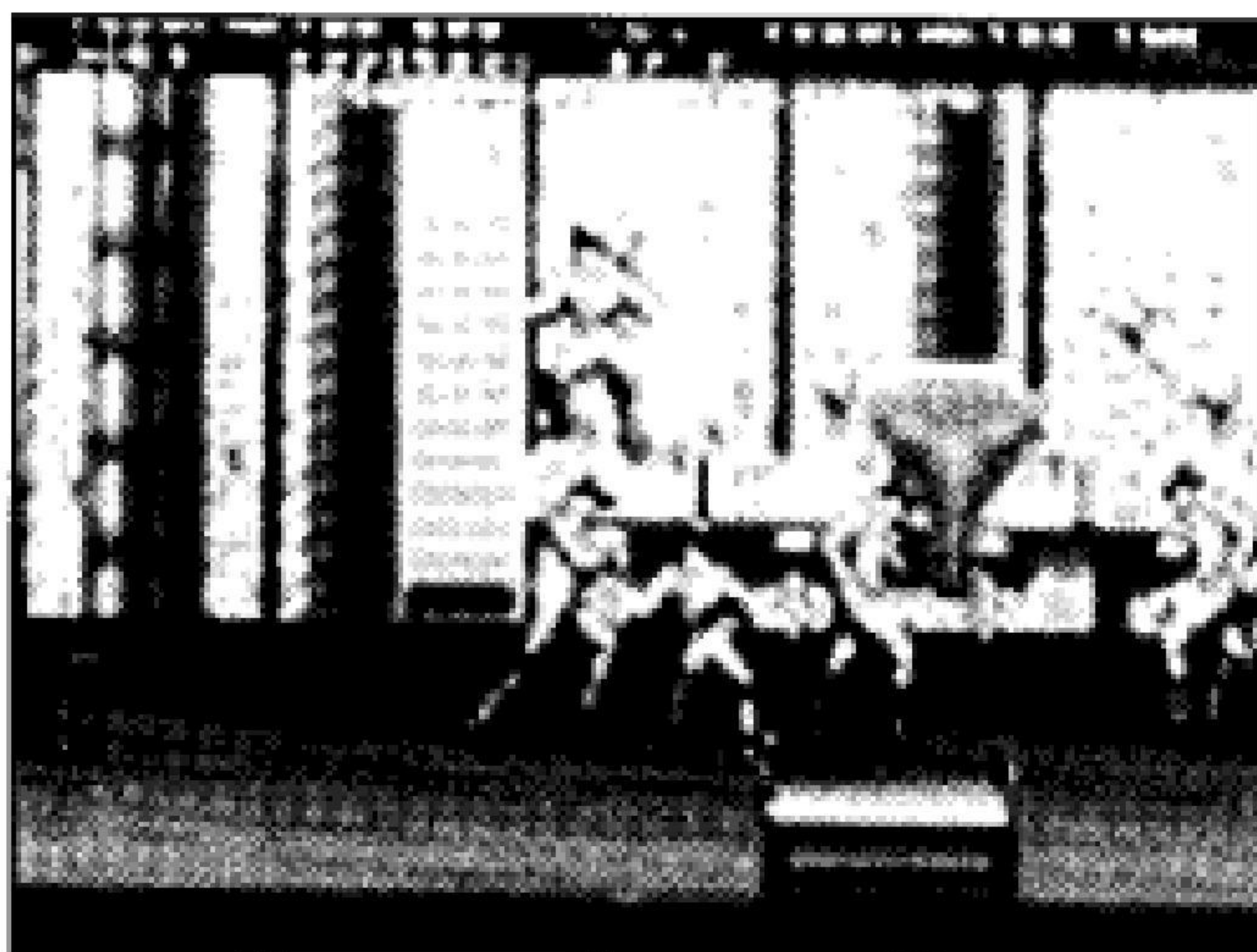
MISION 2: LOS ANGELES, HOY

1. Sistemas Cyberdine

Sistemas Cyberdine se ha hecho con un brazo y la Unidad Central de Proceso (CPU) del primer terminator enviado a la Tierra para eliminar a Sarah Connor. La originalidad de su diseño revolucionó el planteamiento de la ciencia informática.



Destruye todos los trabajos de investigación llevados a cabo en Cyberdine. El proyecto SKYNET podría continuar simplemente con un laboratorio, así que no dejes ninguno sin destruir.



Debes destrozarlo todo... y al mismo tiempo inmovilizar a los equipos armados M-16 del SWAT (Fuerzas Especiales), y a los técnicos de laboratorio que arrojan frascos ¡Están intentando reducirte a chatarra!

Para ayudarte en la tarea de mandar Cyberdine al tiempo de las Cruzadas, Sarah y

John Connor dejarán iconos de vital importancia cada pocas yardas ¡Coge todos los que puedas!

2. La autopista

Tú, John y Sarah conseguís escapar de Cyberdine en una furgoneta de los SWAT. Sólo que el T-1000 está pisándoos los talones en un helicóptero de la policía. No tiene ninguna esperanza de sobrevivir. Su única meta es matar a John. Si el helicóptero choca con la furgoneta la lucha ha acabado ¡Destruyele en vuelo!

3. La Planta Siderúrgica

El T-1000 te tiene arrinconado en una acería. La única manera de ganar tiempo es explotando las cisternas y congelándolo en el nitrógeno líquido a 230 grados bajo cero.

¡Para salvar el futuro no queda otra alternativa que meterlo en una tinaja de acero líquido! Luego viene el "¡Hasta la vista, baby!"

NOTA:

¡Detener al T-1000 por las buenas requiere mucha artillería pesada. Recoge el lanzagranadas tan pronto como lo veas y destripa al asesino escurridizo.

¡SIN DESTINO!

SKYNET acabó con 3 billones de vidas en el Día del Juicio Final. Ahora, acabará con la totalidad de la raza humana... ¡a menos que tú ayudes al John Connor del futuro y al John Connor del presente! Destroza los endoesqueletos desalmados en las ruinas de guerra de lo que fue Los Angeles. Penetra el cerco invencible de la base SKYNET y sus defensas aéreas. Borra del mapa a los Sistemas Cyberdine ¡Acaba con el T-1000! Tú eres una máquina... pero sin ti la humanidad no tiene futuro ¡No hay destino salvo el que tú forjas!

GARANTIA LIMITADA

Arena™ garantiza al comprador original de este producto Arena™, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de Arena™ se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y Arena™ no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. Arena™ acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de Arena™ con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario.

La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a: ARENA, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP. Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto.

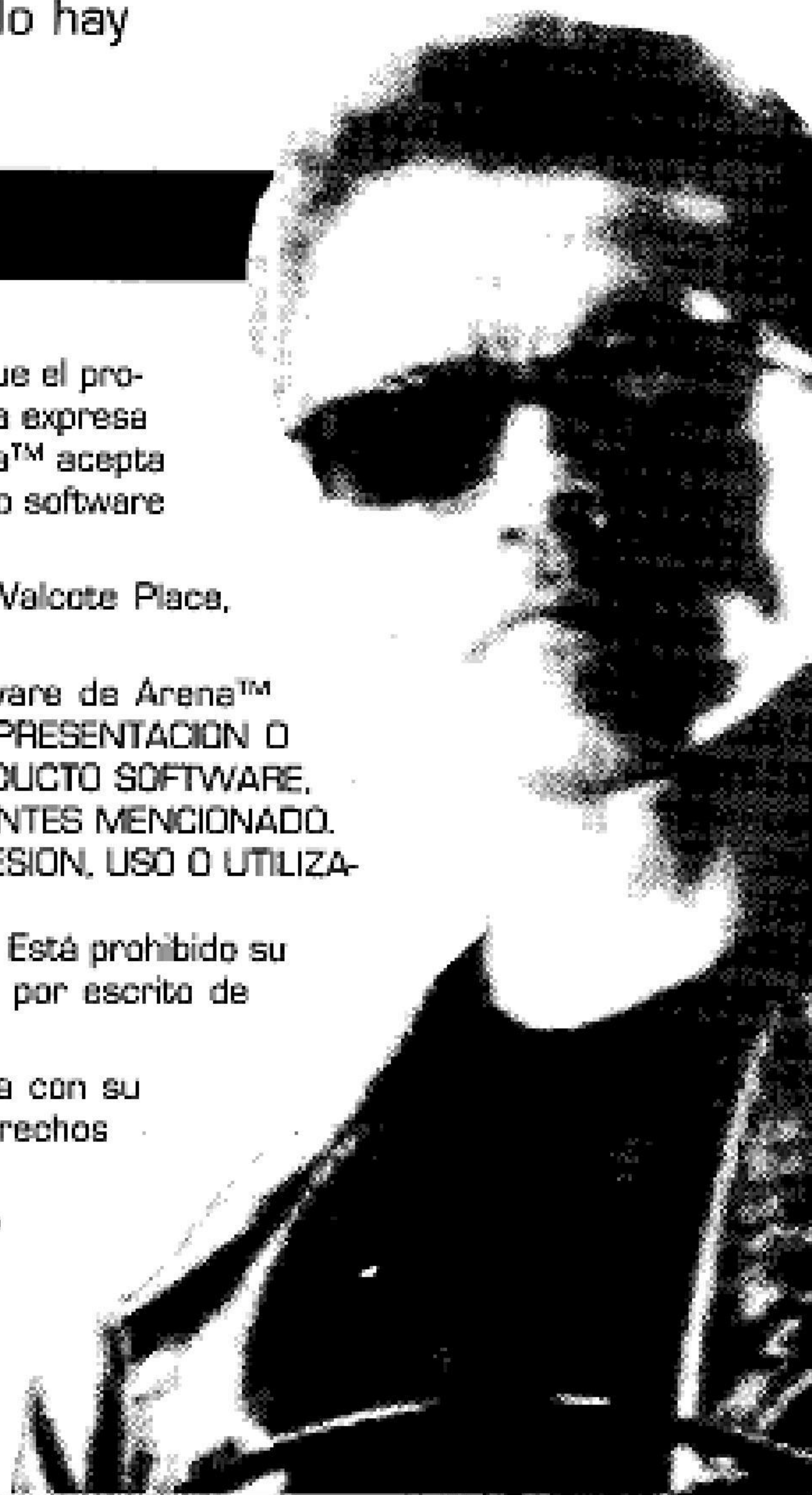
Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de Arena™ Entertainment se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia. ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ARENA ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA Arena Entertainment SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O UTILIZACION INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ARENA. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de computador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional con derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de Arena Entertainment.

Terminator, T2 Endoskeleton y Depiction of Endoskeleton son marcas comerciales de Carolco Pictures International N.V. y Arena Entertainment las usa con su autorización. Con sub-licencia de Midway Manufacturing company. The Arcade Game es una marca comercial de LJN. Ltd© 1992 LJN, Ltd. Todos los derechos reservados.

Sega™ Megadrive y Menacer son marcas comerciales de Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment es una marca comercial de Arena Entertainment © 1992 Arena Entertainment. Todos los derechos reservados.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP..



TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA SEGA MEGADRIVE

- La Cartuccia Sega Mega Drive è destinata esclusivamente al Sega Megadrive System.
- Non piegare, schiacciare o immergere in liquidi.
- Non esporre alla luce diretta del sole o vicino a termosifoni o altre fonti di calore.
- Accertati di effettuare occasionalmente delle pause durante le esecuzioni prolungate, per riposare te e la Cartuccia Sega

AVVERTENZA PER GLI UTENTI CON TELEVISORE A PROIEZIONE:

Le istantanee e le immagini fisse possono provocare danni permanenti al tubo catodico e marchiare il fosforo del CTR. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi con televisori a proiezione a schermo grande.

AVVIO

1. Assicurati che l'interruttore di corrente sia SPENTO.
2. Inserisci la cartuccia del T2™:THE ARCADE GAME™ nel MEGADRIVE SYSTEM come descritto nel manuale di istruzioni del tuo MEGA DRIVE SYSTEM.
3. Accendi l'interruttore. Dopo poco appariranno la videata Sega, quelle della licenza e della storia.
4. Per andare alla Videata di Selezione Controllore e Giocatore, premi il PULSANTE START. Quando vedi la videata di testa T2™: THE ARCADE GAME™, premi il PULSANTE START ancora una volta.

ATTENZIONE: Assicurati sempre che l'interruttore sia SPENTO prima di inserire o rimuovere la cartuccia Sega.

PER GIOCARE T2™: THE ARCADE GAME™ CON IL MENACER™ E PER ASSICURARE LA MIGLIORE ACCURATEZZA E GIOCABILITÀ POSSIBILI

- Utilizza movimenti regolari e ampi con il Menacer™.
- Regola la luminosità sulla tua TV al livello più chiaro.
- Abbassa le luci nella stanza nella quale stai giocando.
- Centra il ricevitore infrarosso o in basso o in alto al monitor.
- Evita di affaticarti gli occhi. Se senti che i tuoi occhi sono stanchi, prenditi una pausa dal gioco.

Joypad

Start (Avvio)	- pausa/ri-avvio
Tastierino direzionale	- muoversi in alto - visuale videata
Pulsante A	- sparare con arma
Pulsante C	- sparare razzi (Missione 1)
	- sparare con il fucile/lancia granate (Missione 2)

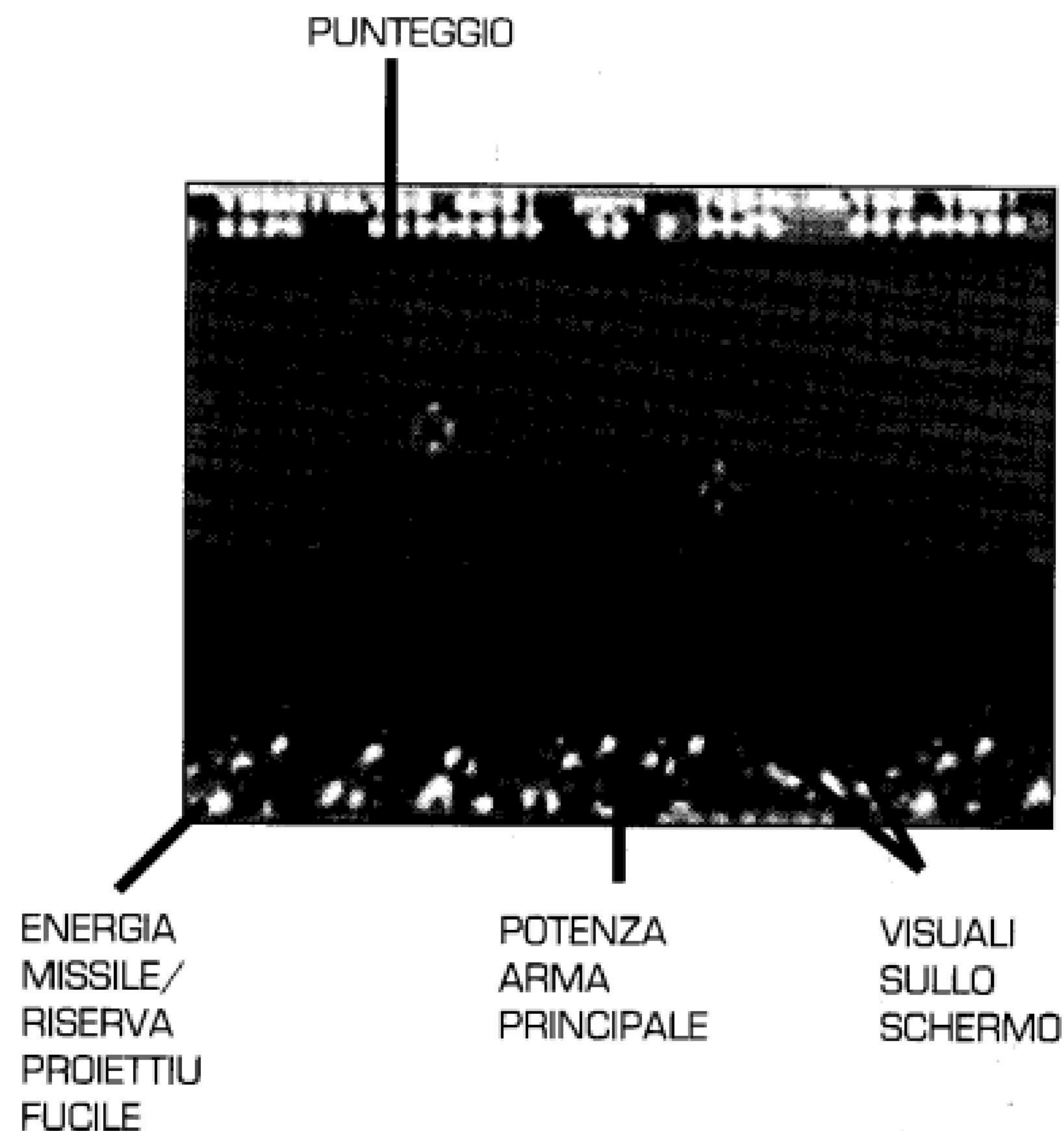
Menacer Sega

Pulsante Superiore	- Sparare razzi (Missione 1)
	- sparare con fucile/lancia granate (Missione 2)
Pulsante Inferiore	- pausa/ri-avvio
Grilletto	- sparare con arma

NOTA:

Per sparare con il Lancia Granate, devi aver raccolto l'oggetto appropriato (Vedi OGGETTI DA RACCOGLIERE ...NESSUN PROBLEMA).

Le informazioni di gioco appariranno sulla videata nel seguente modo:



OGGETTI DA RACCOGLIERE...NESSUN PROBLEMA!

La vittoria dipende dall'incessante potenza di fuoco, dal rimanere vivi e dall'arma giusta al momento giusto. Afferra gli oggetti da raccogliere ogni volta che puoi, altrimenti sei finito!

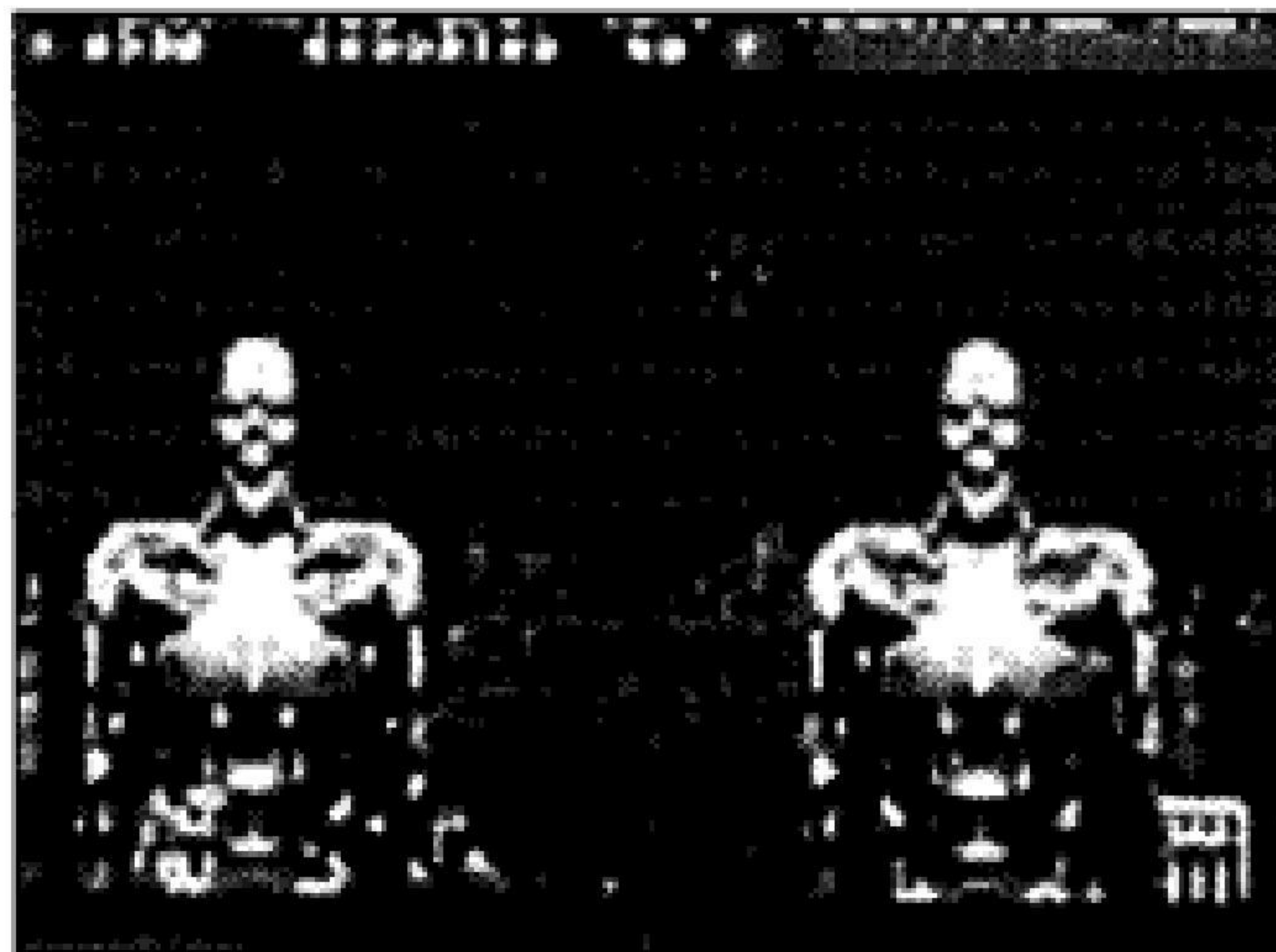
RACCOGLIERE	MISSIONE	FUNZIONE
FUOCO RAPIDO ESTESO LIQUIDO REFRIGERANTE	1	Ti consente di sparare temporaneamente con il tuo mitra senza surriscaldarlo o perdere in efficienza.
RICARICA RAPIDA FUOCO	1 & 2	Ripristina immediatamente il tuo mitra al massimo della sua efficienza (senza bisogno di smettere di sparare).
SCUDO	1 & 2	Riduce temporaneamente i danni che ti sono provocati dagli spari.
BOMBA INTELLIGENTE	1	Distrugge tutti i nemici che sono sulla videata.
RICARICA COMPLETA	1 & 2	Ricarica completa della tua energia.
STIMOLANTE PULSAZIONE PLASMA	1	Aumenta temporaneamente la potenza distruttiva del tuo mitra.

MISSILE	1	Aggiunge 3 proiettili al tuo totale.
CREDITI	1 & 2	Tempo di gioco supplementare.
PROIETTILE FUCILE	2	Aggiunge 3 missili al tuo totale.
MINI-ARMA	2	Trasforme temporaneamente la tua arma principale in una mini-arma a sei canne ad azione rotante.
M-79 LANCIA GRANATE	2	Trasforma temporaneamente la tua arma secondaria in un lancia granate armato con munizioni da 40mm HE.

Durante ambedue le missioni, gli oggetti da raccogliere cadranno dai nemici sconfitti, appariranno improvvisamente sullo schermo, o più spesso saranno conservate nelle scatole delle munizioni, casse da imballaggio o altro. Fai saltare qualsiasi cosa per trovarle.

PER PRENDERE UNO QUALSIASI DEGLI OGGETTI, sparaci sopra.

MISSIONE 1: LOS ANGELES, 11 LUGLIO, 2029

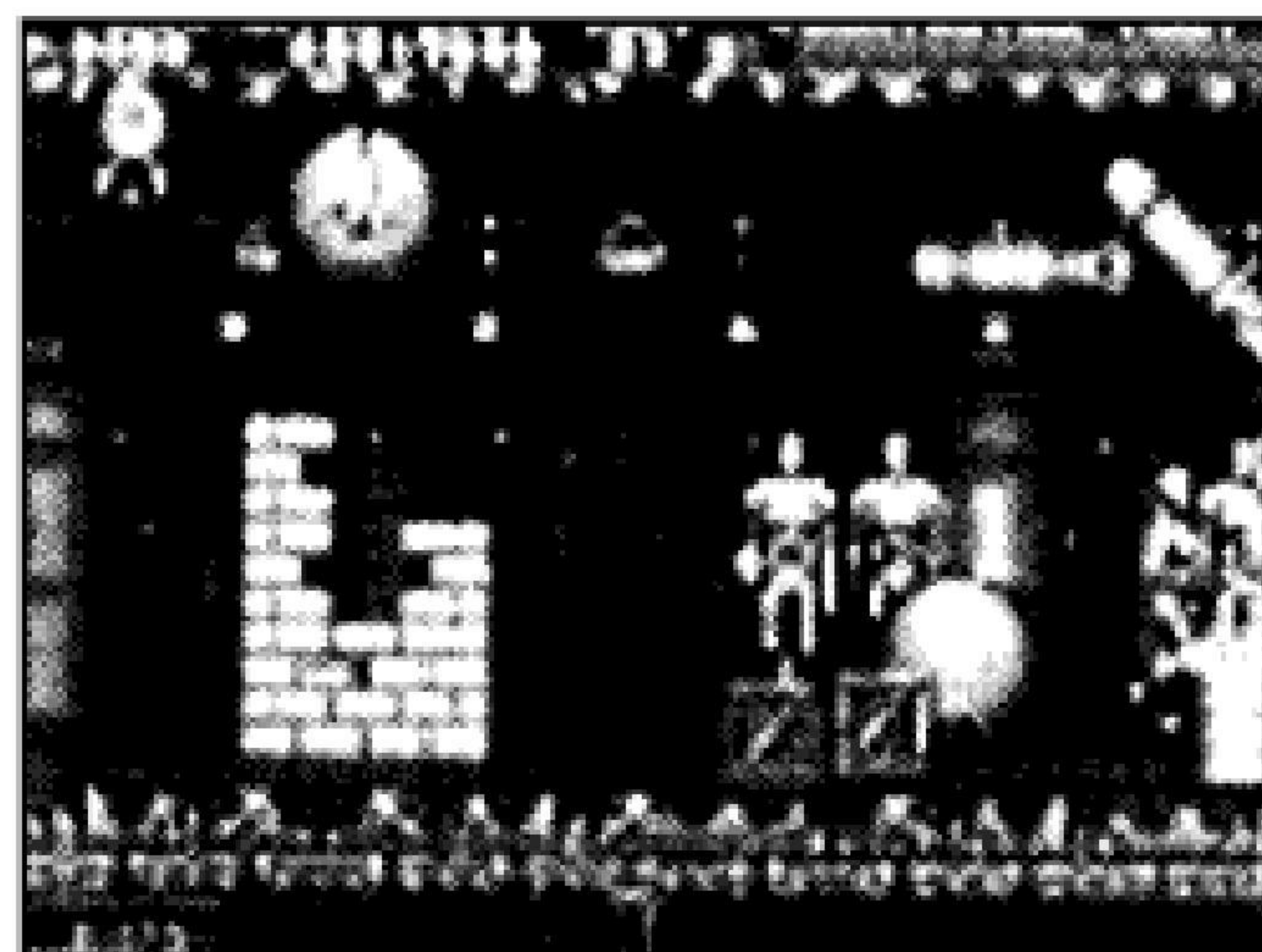


1. Il Campo di battaglia

Dove una volta si trovava una città, adesso si trovano chilometri e chilometri di distese di cemento frantumato, rovine carbonizzate e truppe di macchine che avanzano! Fai saltare gli endoscheletri T-800 con il tuo mitra. Martella con i tuoi razzi il missile che spara Hk da Aria e da Terra.

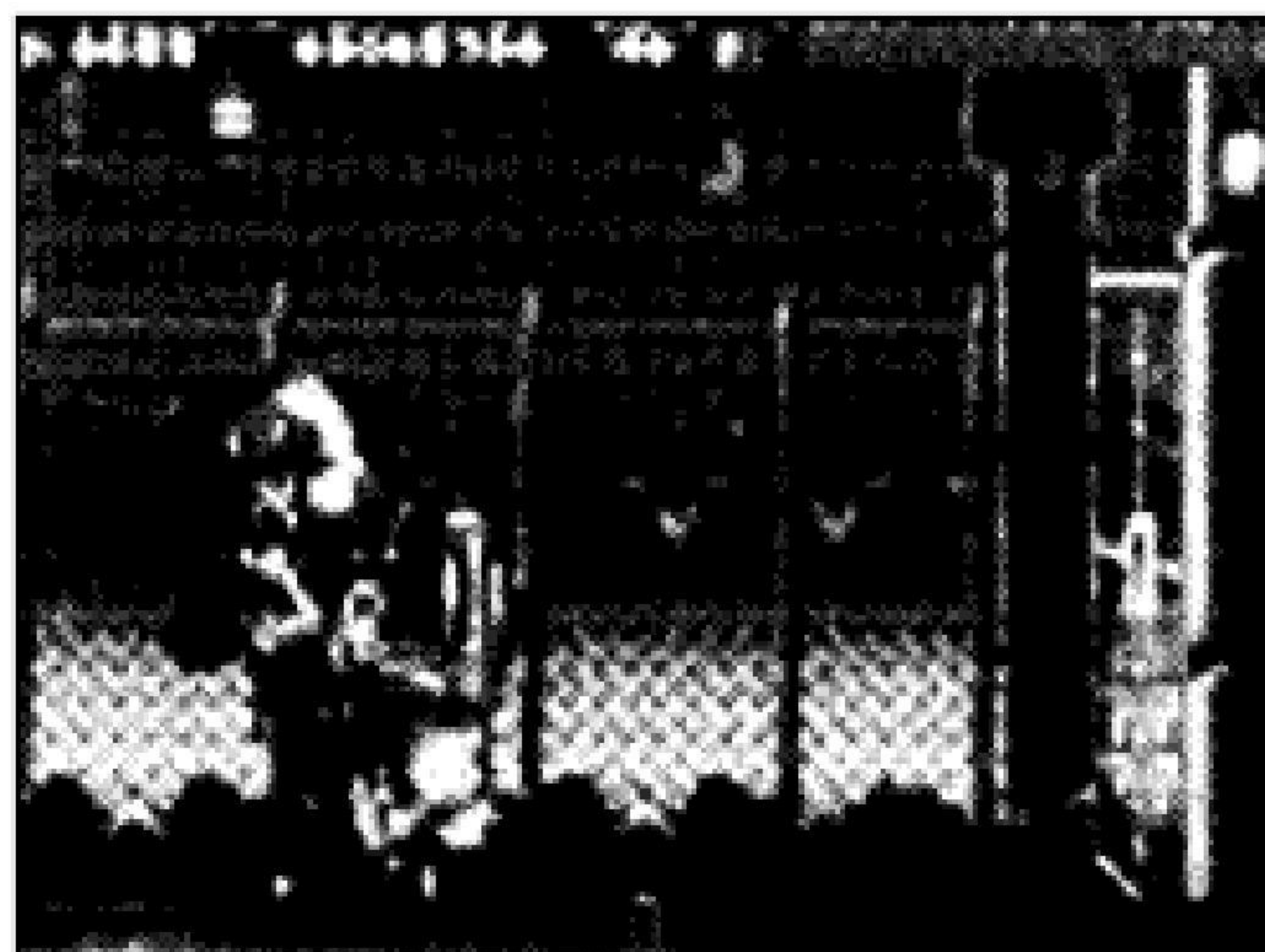
2. Il Nascondiglio degli Umani

Le Unità d'Assalto dei T-800 del modello 101 hanno invaso il nascondiglio della Resistenza nel tuo settore e adesso stanno conducendo un attacco totale assistiti dalle Sfere letali. Proteggi tutte le vite umane. Elimina le macchine!



3. VIAGGIO VERSO SKYNET

SKYNET ha usato il Generatore del Campo del Tempo per mandare un T-1000 indietro nel tempo, per eliminare John Connor quando aveva 10 anni. Devi penetrare in SKYNET, in modo tale che anche la Resistenza possa utilizzare il Generatore per mandarti indietro nel tempo per proteggere il futuro capitano.



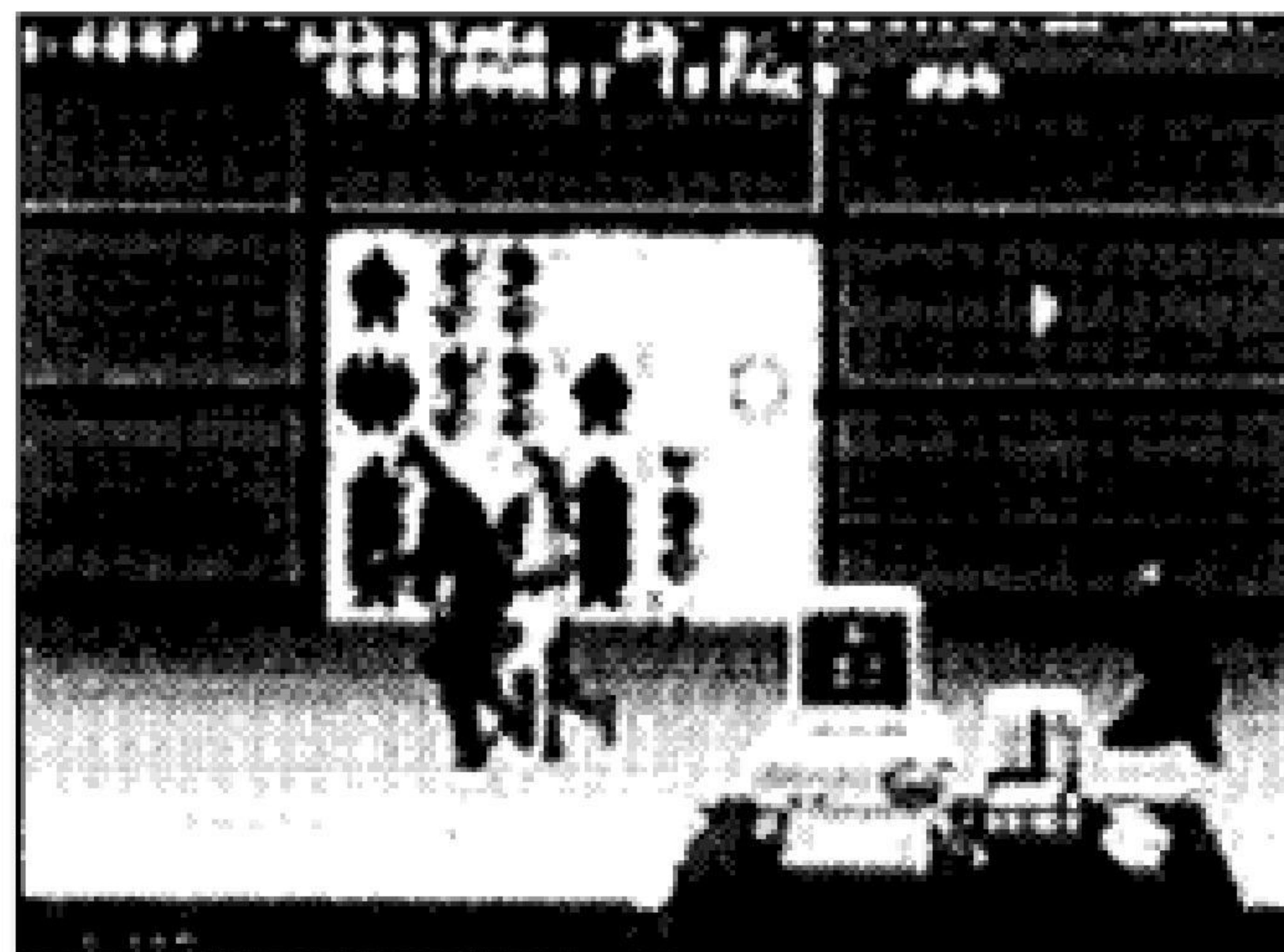
4. SKYNET

Le difese esterne di SKYNET sono piene di endoscheletri, Unità d'assalto, e HK da Aria pronti a decollare. Distruggi i succhiatori prima che lascino il suolo e qualsiasi altra cosa che riesci a trovare!

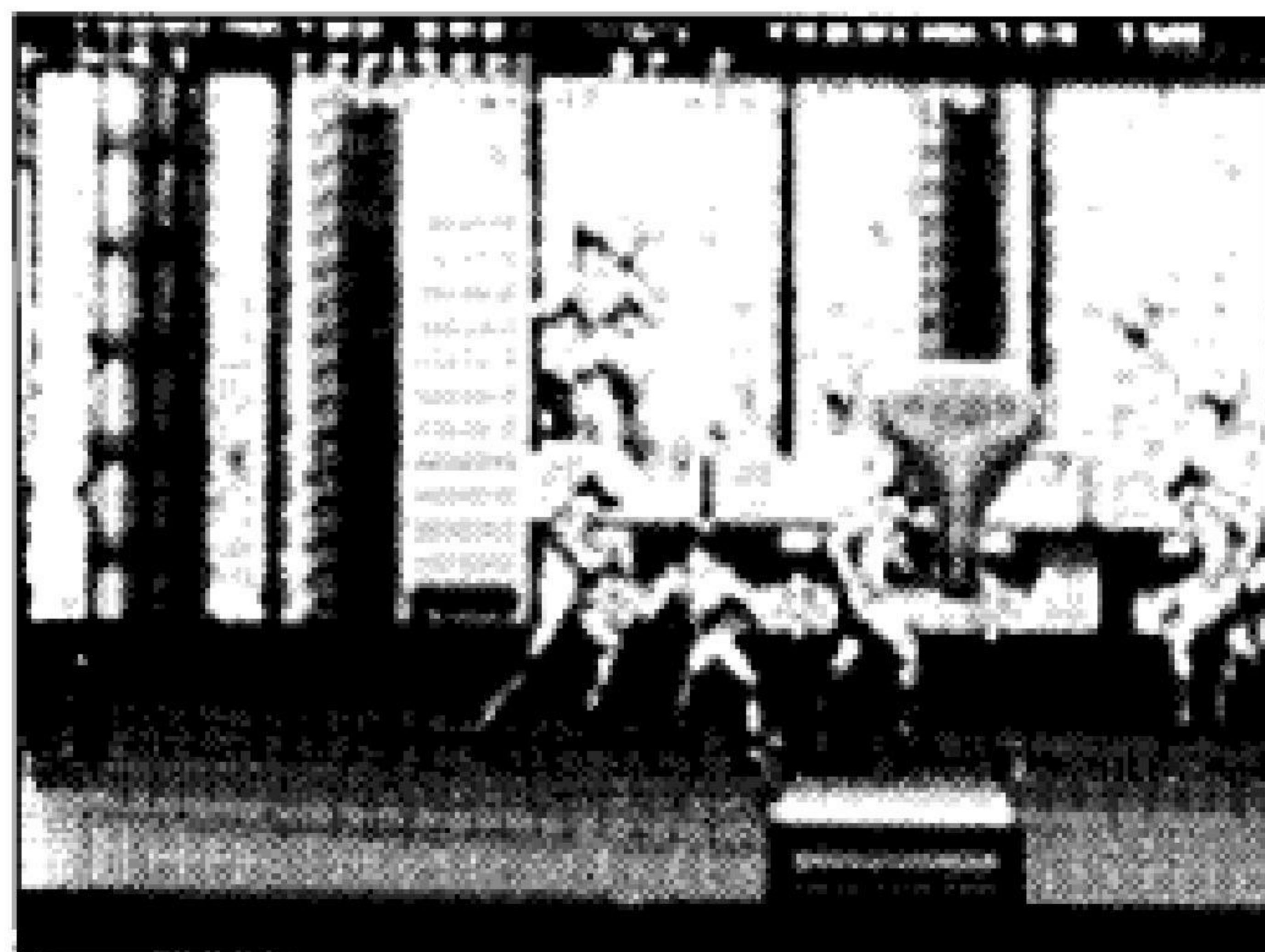
MISSIONE 2: LOS ANGELES, OGGI

1. Sistemi Cyberdyne

I Sistemi Cyberdyne sono entrati in possesso dell'arma e delle Unità di Processo Centrale (CPU) del primo terminator che fu mandato indietro nel tempo per distruggere Sarah Connor. Il suo design particolare ha rivoluzionato il loro approccio all'informatica.



Distruggi ogni pezzo della ricerca del Cyberdyne. Anche una sola stazione superstite potrebbe essere sufficiente per proseguire lo sviluppo di SKYNET.



Devi abbattere qualsiasi cosa...e, inoltre, immobilizzare le squadre di SWAT armate di M-15 e i tecnici di laboratorio che tirano fiaschette per ridurti a brandelli!

Per aiutare a mandare il Cyberdyne indietro nelle ere oscure, Sarah e John Connor piazzeranno ogni pochi metri degli oggetti da raccogliere

che sono d'importanza vitale. Prendi tutto quello che puoi!

2. La Superstrada

Tu, John, e Sarah scappate dal Cyberdyne su un furgone della squadra di SWAT. Ma il T-1000 è proprio dietro di voi su un elicottero della polizia. Non gli interessa di sopravvivere. Il suo solo scopo è di uccidere John. Se l'elicottero urta il furgone, la guerra è finita. Abbattilo.

3. L'Acciaieria

Il T-1000 ti ha intrappolato in un'acciaieria. L'unico modo per guadagnare del tempo è di far esplodere la cisterna e congelarlo in azoto liquido a -230°!

L'unico modo per salvare il futuro è di spingerlo dentro a un tino di acciaio fuso! Dopo di che "Hasta la vista, baby!"

NOTA:

Per fermare il T-1000 per bene porta dell'artiglieria pesante! Prendi il Lancia Granate appena lo vedi e lacera al massimo il liquido assassino!

NESSUN DESTINO!

SKYNET ha finito 3 bilioni di vite nel Giorno del Giudizio. Finirà tutta la vita umana sulla terra...a meno che tu non aiuti il John Connor del futuro e il John Connor del presente! Abbatti gli endoscheletri senz'anima nella guerra che ridusse in rovina Los Angeles. Penetra Il cerchio Invincibile delle difese aeree e di terra di SKYNET. Annienta i Sistemi Cyberdyne. Elimina il T-1000! Sei una macchina...ma senza di te l'umanità non ha nessun futuro. Non c'è nessun destino, se non quello che sarai tu a scrivere!

GARANZIA LIMITATA

Arena TM garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Arena TM che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma è esente da difetti di materiali e di lavorazione. Il software Arena TM viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottintesa e la Arena TM non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. La Arena TM si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software Arena TM inviato, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti.

Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita della cartuccia del cliente originale. Si prega di inviare a: ARENA, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP.

Per il ritorno del caricatore si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio.

La suddetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software Arena TM Entertainment è dovuto ad abuso, uso irragionevole, maltrattamento o trascuratezza. QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ARENA ENTERTAINMENT LTD NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI GARANZIA SOTTINTESA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSE LE GARANZIA DI COMMERCIALIZZABILITÀ E DI IDONEITÀ A UNO SCOPO SPECIFICO, SONO LIMITATE A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCRITTO. IN NESSUN MODO La Arena Entertainment RISPONDERÀ DEI DANNI CONSEGUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ARENA. QUESTO, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

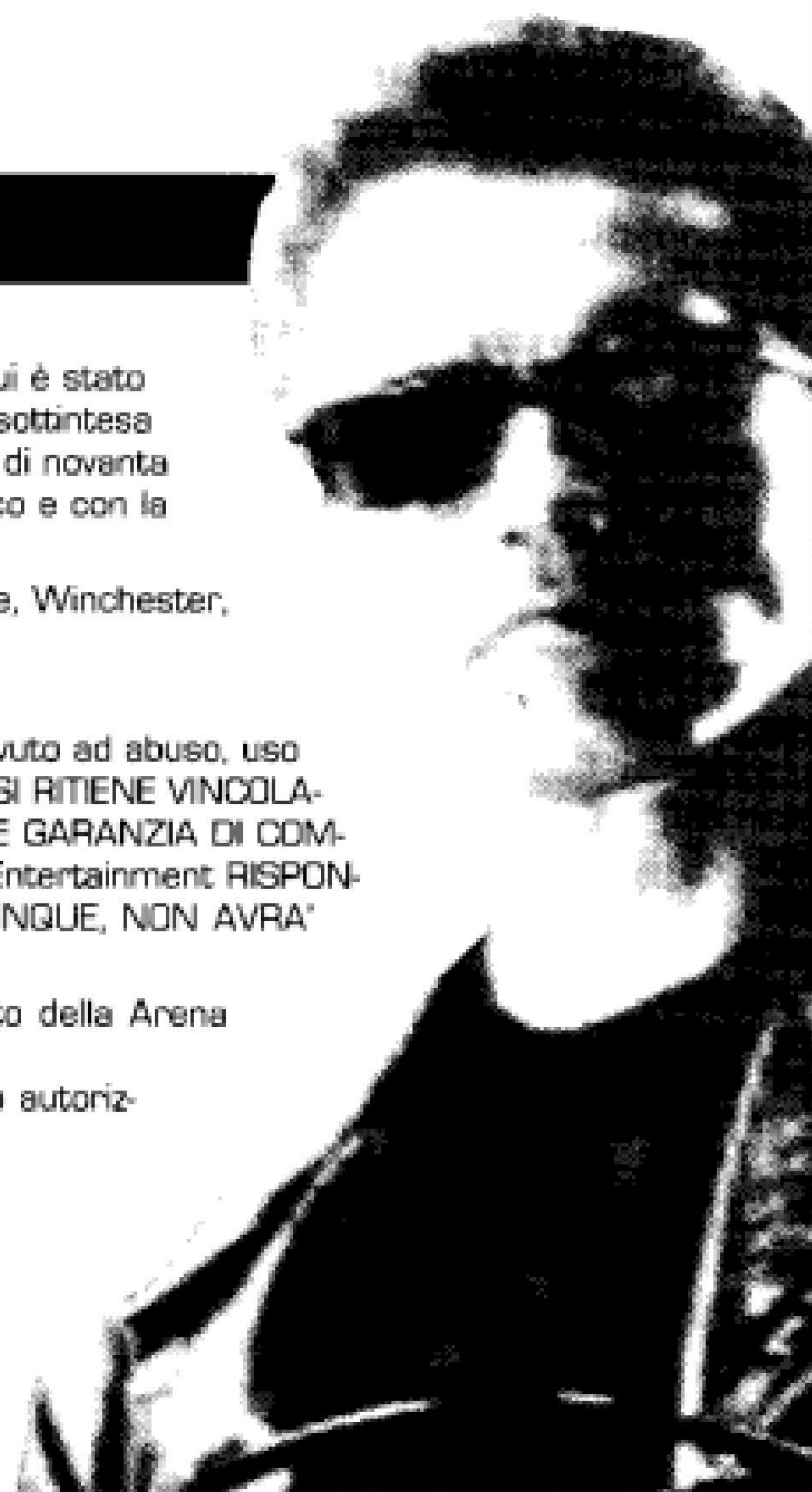
Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della Arena Entertainment, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

Terminator, T2 Endoskeleton e Depiction of Endoskeleton sono marchi Carolco Pictures International N.V. e sono utilizzati dall'Arena Entertainment sotto autorizzazione. Licenza aggiunta per Midway Manufacturing Company The Arcade game è un marchio LJN, Ltd© 1992 LJN, Ltd. Tutti i diritti riservati.

SegaTM Mega Drive e Menacer sono marchi della Sega Enterprises Ltd

Arena Entertainment è un marchio Arena Entertainment© 1992

Arena Entertainment. Tutti i diritti riservati. Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP.



SKÖTSEL AV DENNA SEGA MEGADRIVE-KASSETT

- Sega Mega Drive-kassetten är exklusivt avsedd för användning i Sega MegaDrive System.
- Böj eller krossa den ej, och sänk ej ned den i vatten.
- Lämna den ej i direkt solljus, eller nära ett element eller annan värmekälla.
- Se till att ta en paus då och då under långvarig användning, för att vila dig själv och Sega-kassetten.

VARNING TILL ÄGARE AV PROJEKTORTELEVISIONER:

Stillbilder kan orsaka permanent bildrörsskada eller avlämna fosfor på CRT. Undvik upprepad eller långvarig användning av videospel på storskrämsprojektortelevisioner.

ATT STARTA

1. Se till att strömmen är bortkopplad.
2. Stoppa in T2: THE ARCADE GAME-kassetten i systemet som beskrivet i din instruktionsmanual.
3. Slå på strömmen. Om ett ögonblick kommer Sega-skärmen, textskärmarna och story-skärmen att visas.
4. För att nå Kontrollen och Spelvalsskärmen trycker du på STARTKNAPPEN. När du kan se titelskärmen för T2: THE ARCADE GAME trycker du på STARTKNAPPEN igen.

VIKTIGT:

Se alltid till att strömmen är bortkopplad innan du stoppar in eller tar ut Sega-kassetten.

ATT SPELA T2™ THE ARCADE GAME™ MED MENACER™, OCH ATT GARANTERA BÄSTA PRECISION OCH SPELBARHET.

- Operera Menacer™ med mjuka, svepande rörelser.
- Reglera ljusskärpan till dess lägsta nivå på din TV.
- Dämpa ljuset i det rum du spelar i.
- Centrera den infraröda mottagaren antingen i botten på din monitor, eller i toppen.
- Undvik att anstränga ögonen. Ta en paus från spel om dina ögon känns ansträngda eller trötta.

Joypad

- | | |
|--------------|---|
| Start | - paus/omstart |
| Styrkontroll | - går vidare - skärmsikten |
| A-knapp | - avfyrar pistol |
| B-knapp | - avfyrar raketer (Uppdrag 1) |
| | - avfyrar gevär/granatkastare (Uppdrag 2) |

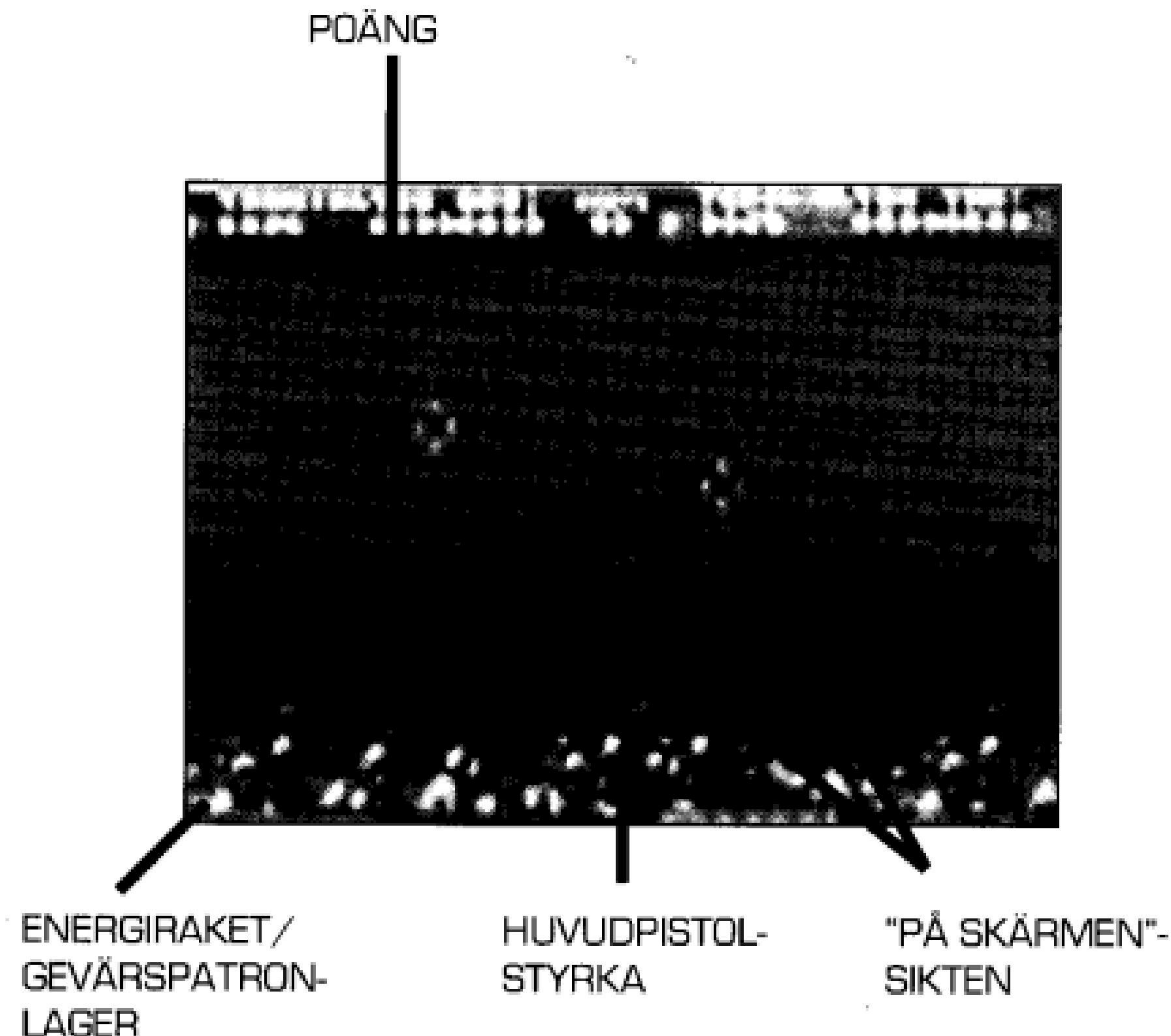
Sega Menacer

- | | |
|-------------|---|
| Toppknapp | - avfyrar raketer (Uppdrag 1) |
| | - avfyrar gevär/granatkastare (Uppdrag 2) |
| Bottenknapp | - paus/omstart |
| Avtryckare | - avfyrar pistol |

OBS:

För att avfyras granatkastaren måste du inneha nödvändigt upplockningsobjekt. Se UPPLOCKNINGSOBJEKT...INGA PROBLEM!).

Spelinformationen visas på skärmen enligt följande:



UPPLOCKNINGAR...INGA PROBLEM!

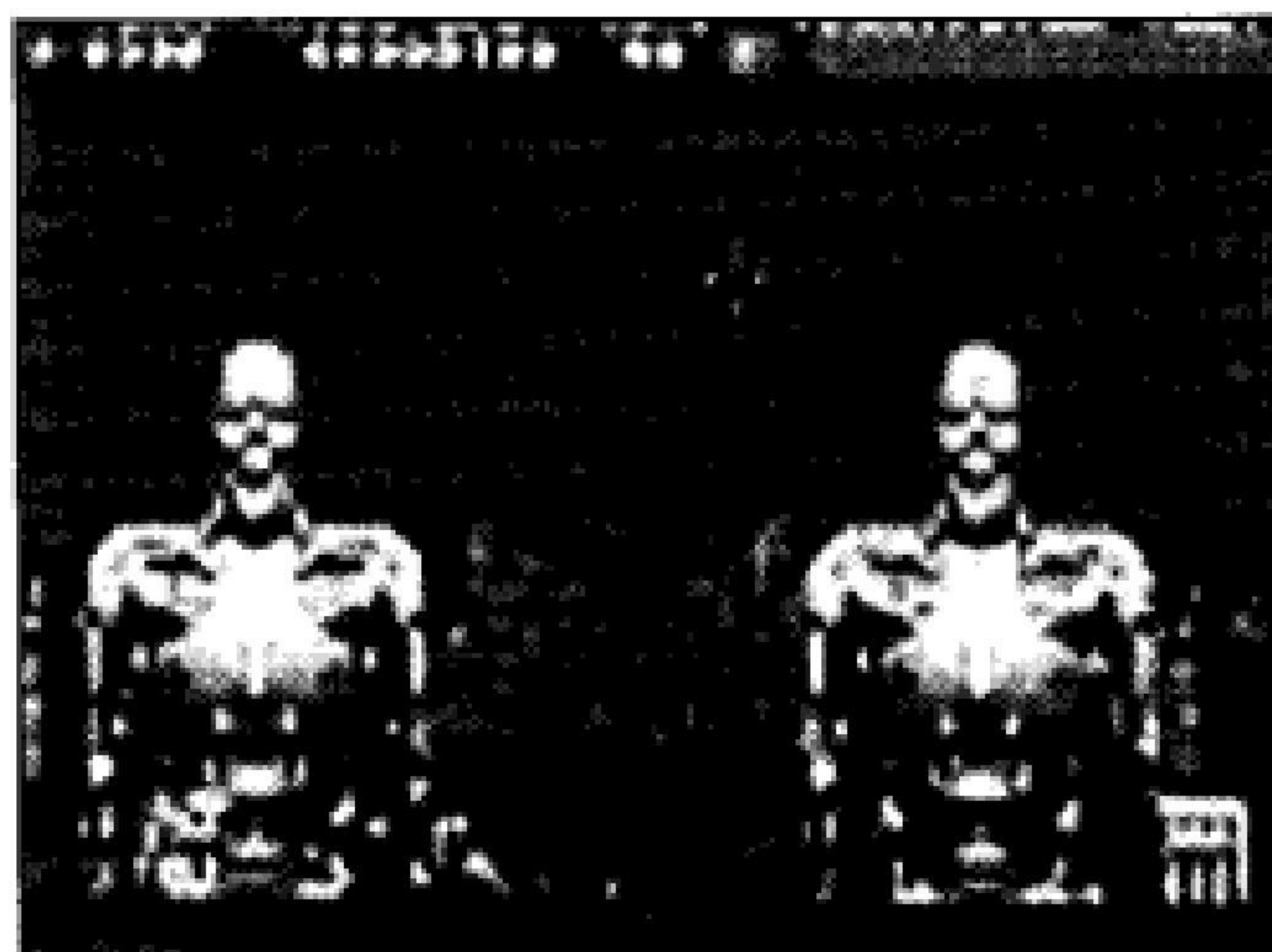
Seger beror på outtömlig vapenkraft, förmåga att hålla sig vid liv, och rätt vapen i rätt ögonblick. Samla upplockningsobjekt när du har möjlighet; om inte, kommer du att utplånas.

UPPLOCKNINGSOBJEKT	UPPDRAG	FUNKTION
UTÖKAT SNABBELDS- KYLMEDEL Låter dig tem-	1	porärt avfira ditt maskingevär utan risk för överhettning eller effektivitetsförsvagning.
SNABBELDSUP- PLADDNING	1 & 2	Återställer omedelbart ditt maskingevär till maximal effekt (utan att du behöver sluta skjuta)
KROPPSSKYDD	1 & 2	Reducerar temporärt skadan du fått från inkommande eld.
SMART BOMB	1	Utplånar alla fienden på skärmen.
FULL UPPLADDNING	1 & 2	Uppladdar helt din energi.
PLASMAPULS- ENERGIGIVARE	1	Förstärker temporärt förstörelsekraften hos ditt maskingevär.

RAKET	1	Adderar 3 raketer till ditt totala antal.
KREDIT	1 & 2	Tillägget fortsätter.
VAPENPATRON	2	Adderar 3 patroner till ditt totala antal.
MINI-VAPEN	2	Förändrar temporärt ditt huvudvapen till ett actionroterande, sexpipigt minivapen.
M-79 GRANAT- KASTARE	2	Förvandlar temporärt ditt andra vapen till en granatkastare laddad med 40mm HE-ammunition.

Helt igenom båda uppdragen kommer upplockningsobjekt att framträda ur besegrade fiender. Objekten visas plötsligt på skärmen, eller lagras oftare i ammunitionslådor, packlårar och annat. Skjut sönder allting för att hitta dem.

FÖR ATT FÅ UPPLOCKNINGSOBJEKT-skjut dem.

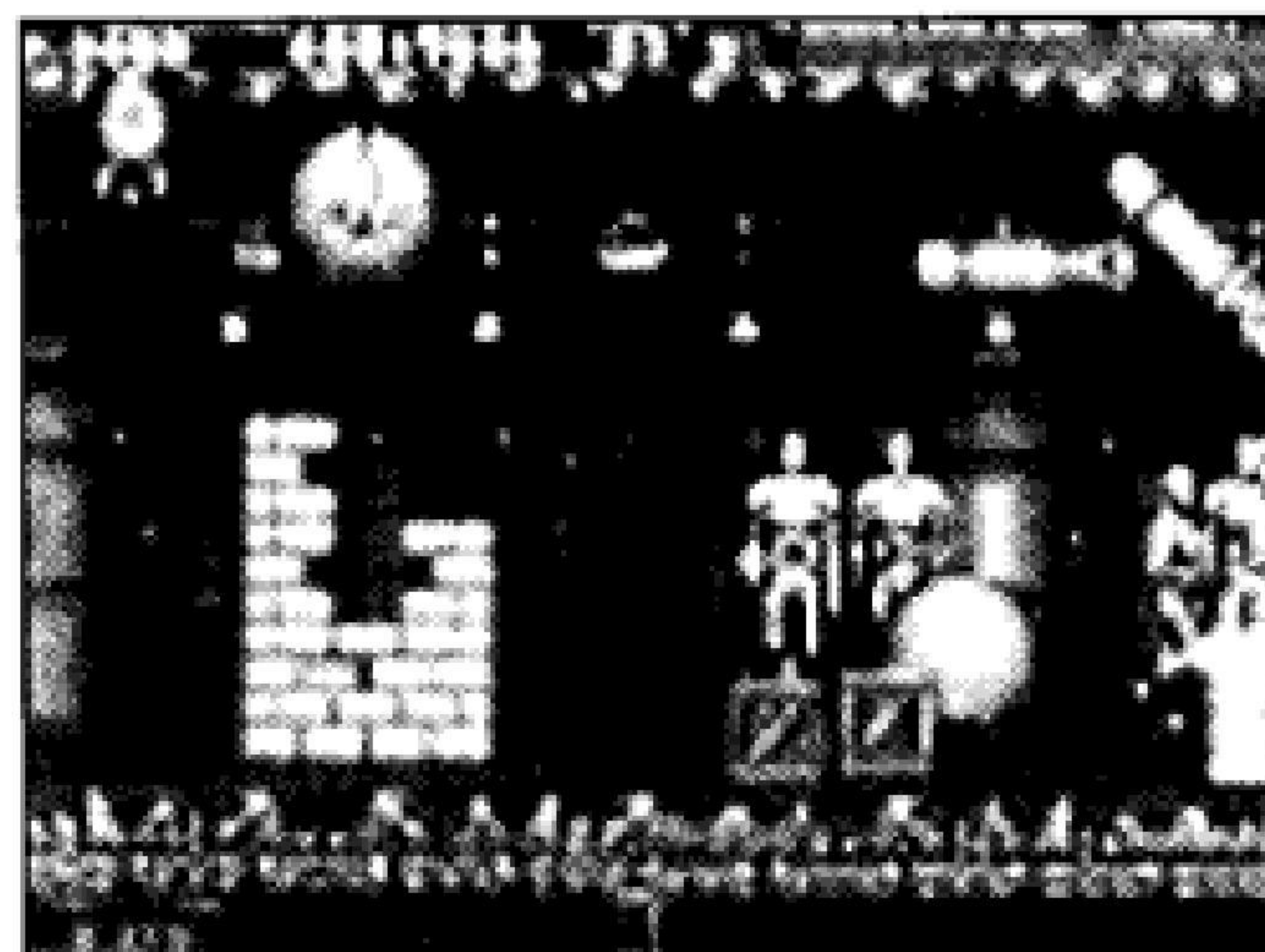


1. SLAGFÄLTET

Där en gång en stad fanns finns nu bara miltals av kring-spridd betong, brända ruiner och de avancerande maskin-styrkorna. Spräng T-800 endo-skeletten med ditt maskingevär. Avfyr mis-silavskjutna Luft- och Mark-HKs med dina raketer.

2. MÄNNISKORNAS GÖMSTÄLLE

Modell 101 T-800, Infiltreringsenheten har invaderat motståndar-rörelsens gömställe i din sektor, och leder nu en full-skalg attack assisterad av dödliga Orbs. Skydda allt mänskligt liv. Eliminera maskinerna!



3. EN TRIPP TILL SKYNET

SKYNET har använt Tidsfältsgeneratoren för att skicka en T-1000 tillbaka i tiden för att utplåna John Connor då denne var 10 år. Du måste ta dig in i SKYNET så att motståndsrörelsen också kan använda generatoren till att sända dig tillbaka för att skydda framtidens ledare.



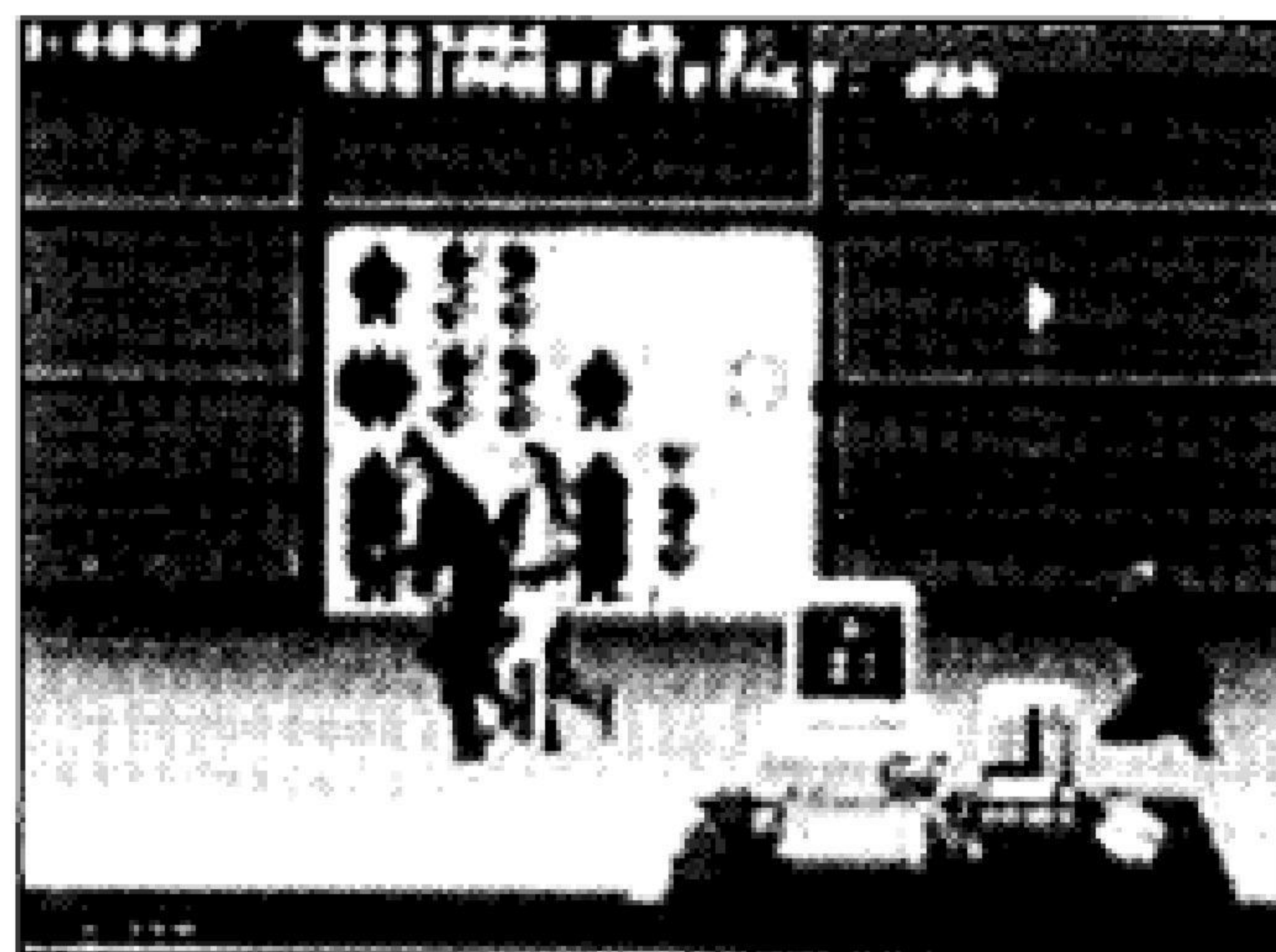
4. SKYNET

SKYNETs perimeterförsvar kryllar av endo-skelett, infiltreringsenheter, och avskjutningsklara Luft-HKs. Förstör otäckingarna innan de ens kan lämna marken, liksom allt annat du kan hitta.

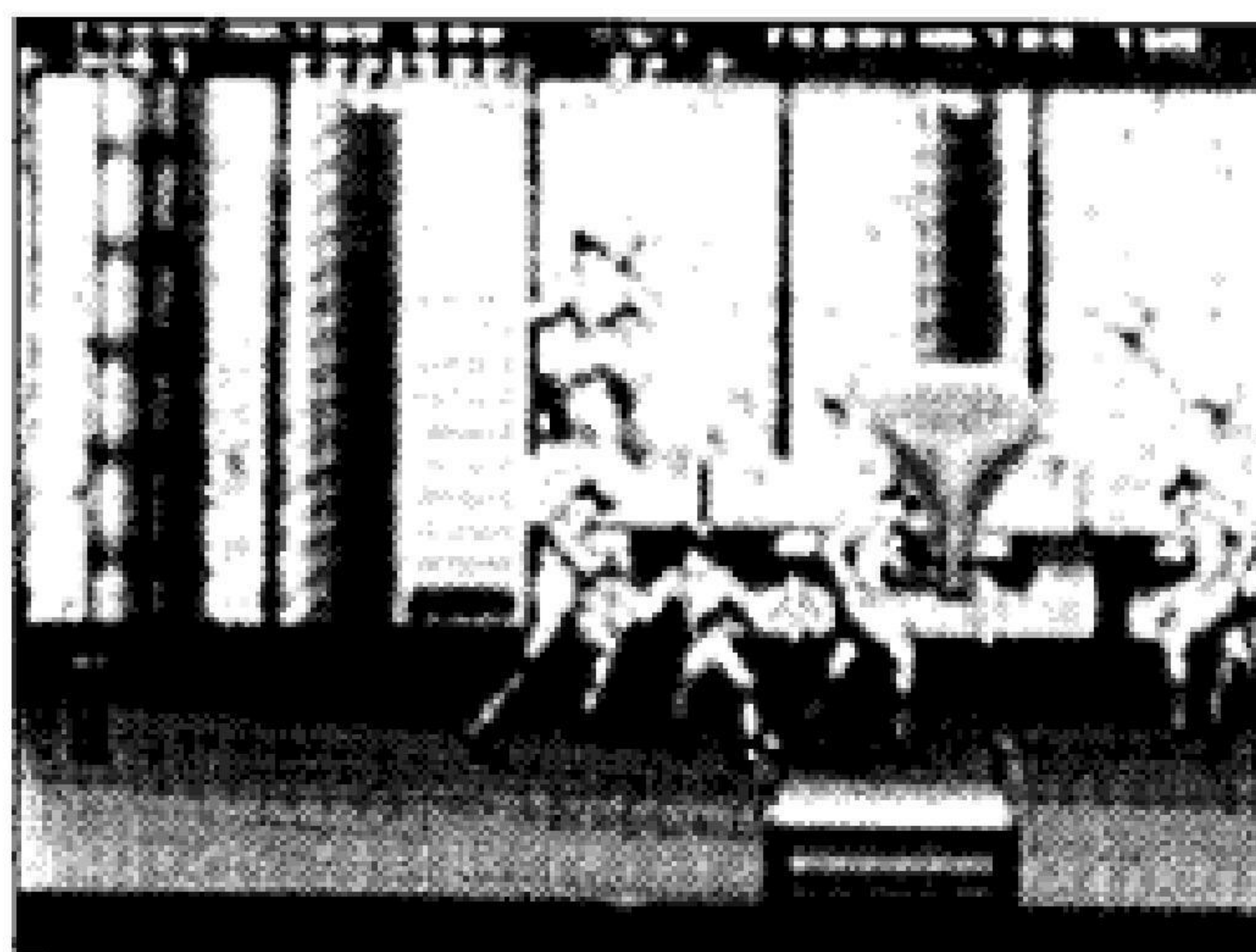
UPPDRAG 2: LOS ANGELES, IDAG

1. CYBERDYME SYSTEMS

Cyberdyme Systems kom i besittning av en arm och Central Processing Unit (CPU) från den första Terminatorn som skickades tillbaka för att utplåna Sarah Connor. Dess unika design revolutionerade deras tillvägagångssätt och datateknik.



Förstör varje del av Cyberdynes forskning. Lämnas så lite som en arbetsstation kvar kan det vara nog för att SKYNETs utveckling kan fortsätta.



Du måste förstöra allting...medan du också immobiliserar de beväpnade M-16 SWAT-grupperna och glaskolvskastande lab-tekniker som försöker förvandla dig till smörja.

Som hjälp för att skicka Cyberdyme tillbaka till de mörka tiderna kommer

Sarah och John Connor att utplacera viktiga upplockningsobjekt med bara några meters mellanrum. Ät så många du kan!

2. MOTORVÄGEN

Du, John och Sarah rymmer från Cyberdyme i ett fordon tillhörande Swat-teamet. Det är bara det att T-1000 är alldeles bakom er i en polishelikopter. Den bryr sig inte om överlevnad. Dess enda mål är att utplåna John. Om helikoptern träffar fordonet är kampen slut. Spräng bort den från skyn.

3. STÅLVERKET

T-1000 har inringat dig i ett stålverk. Det enda sättet att vinna tid är att spränga upp tanken och frysa T-1000 i (-230)-graders flytande kväve!

Det enda sättet att rädda framtiden är att knuffa in den i ett stort kar med smält stål. Sedan är det "Hasta la vista, baby!"

OBS:

För att stoppa T-1000 för gott krävs tungt artilleri! Ta tag i granatkastaren så snart du ser den och skjut den blankfärgade mördaren i bitar!

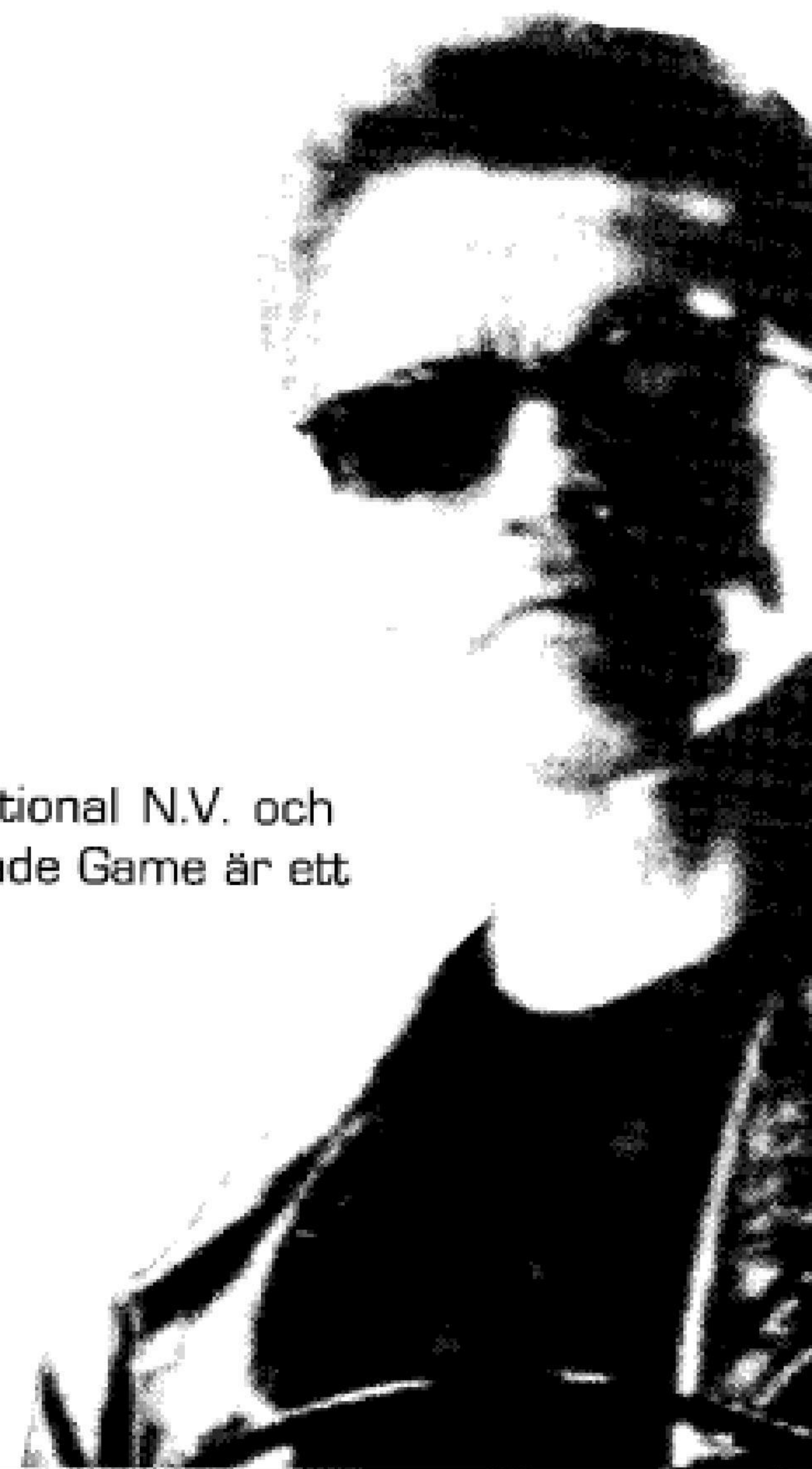
INGET ÖDE !

SKYNET utplånade 3 biljoner liv på Domedagen. Nu är det på väg att utplåna allt mänskligt liv på Jorden...om inte du hjälper framtida och nuvarande John Connor! Förstör de själlösa endo-skeletten i de krigshärjade ruinerna i Los Angeles. Träng igenom den oslagbara ringen i SKYNETs mark- och luftförsvar. Utplåna Cyberdyne Systems. Gör slut på T-1000! Du är en maskin... men utan dig har inte mänskligheten någon morgondag. Inget öde existerar annat än det du skapar!

Terminator, T2 Endoskeleton och bild av Endoskeleton är varumärken tillhörande Carolco Pictures International N.V. och använd av Arena Entertainment enligt tillstånd. Underlicensgiven av Midway Manufacturing company. The Arcade Game är ett varumärke från LJN, Ltd C 1992 Ljn, Ltd. Alla rättigheter reserverade.

Sega Megadrive och Menacer är varumärken från Sega Enterprises Ltd.
Arena Entertainment är ett varumärke från Arena Entertainment C 1992 Arena Entertainment.
Alla rättigheter reserverade.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP.



HET HANTEREN VAN DE SEGA MEGADRIE CARTRIDGE

- De Sega Megadrive cartridge is uitsluitend bestemd voor het Sega Megadrive System.
- Niet buigen, pletten of onderdompelen.
- Niet aan direct zonlicht blootstellen, of bij een radiator of een andere warmtebron leggen.
- Neem bij langdurig spelen vooral even pauze om jezelf en de cartridge wat rust te geven.

WAARSCHUWING AAN EIGENAARS VAN PROJECTIE TELEVISIETOESTELLEN.

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis permanent beschadigen of vlekken maken op de fosfor van de CRT (kathodestraalbuis). Vermijd herhaald of langdurig gebruik van videospelletjes op projectie televisietoestellen met een groot scherm.

OPSTARTEN

1. Zorg ervoor dat de netschakelaar OFF (UIT) staat.
2. Zet de T2™: THE ARCADE GAME™ cartridge volgens de MEGADRIE SYSTEM handleiding in je MEGADRIE SYSTEM.
3. Schakel de netschakelaar ON (AAN). Binnen een ogenblik verschijnt het Segascherm, en verschijnen de licentieschermen en de schermen met het verhaal.
4. Om het Controller scherm en het Player Selection scherm te krijgen, druk je op de STARTKNOP. Als je het T2™: THE ARCADE GAME™ titelscherm ziet, druk je weer op de STARTKNOP.

BELANGRIJK:

Zorg er bij het inzetten of het verwijderen van de Sega cartridge altijd voor dat console OFF (UIT)geschakeld is.

Joypad

- | | |
|-------------------|---|
| start | - pauzeren/het spel hervatten |
| 4-punts druktoets | - het visier op het scherm verplaatsen. |
| knop A | - het machinegeweer afvuren |
| Knop C | - Raketten afvuren (opdracht 1) |
| | - geweer/granaatwerper afvuren (opdracht 2) |

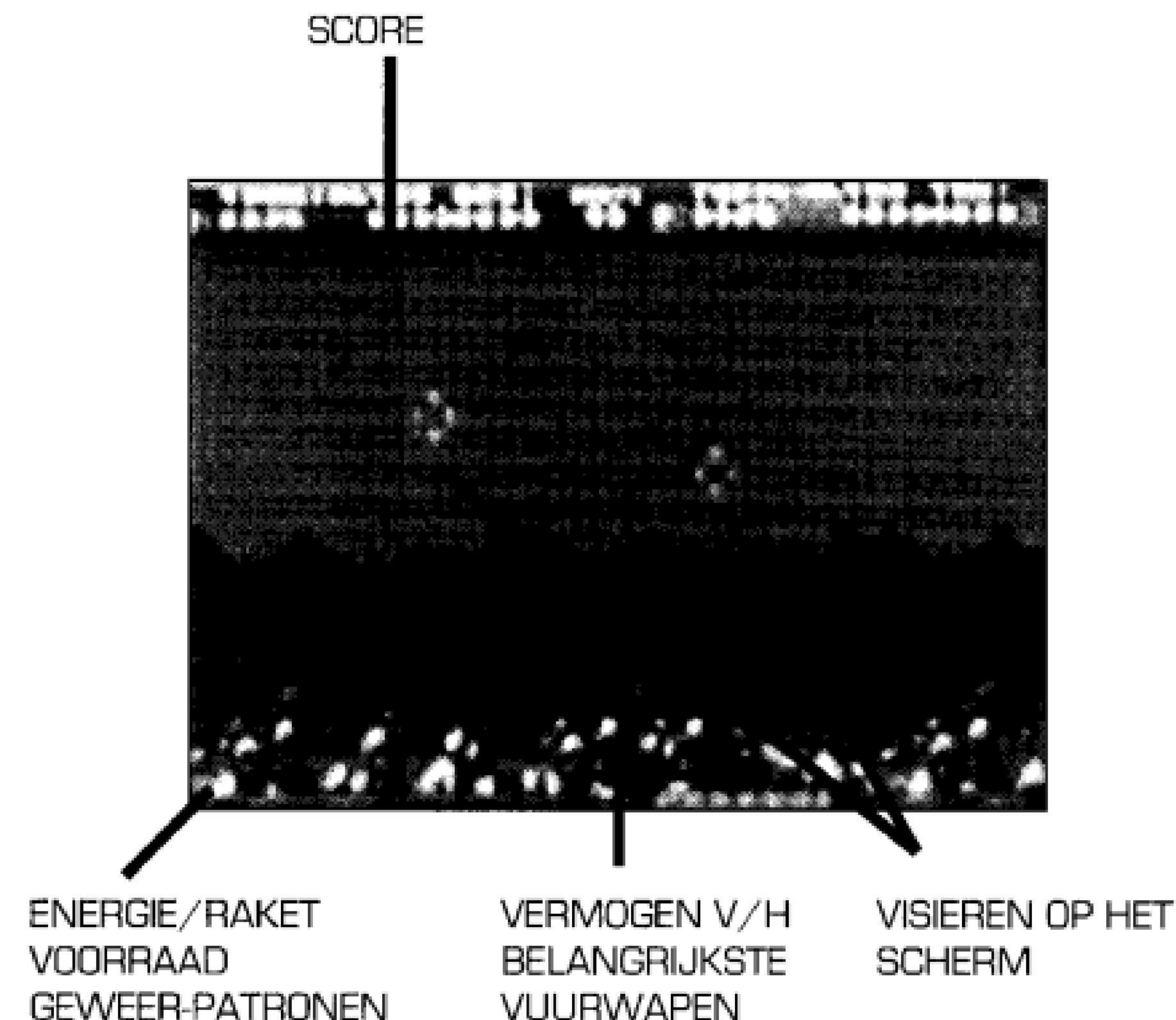
Sega Menacer

- | | |
|---------------|---|
| bovenste knop | - raketten afvuren (Opdracht 1) |
| | - geweer/granaatwerper afvuren (opdracht 2) |
| onderste knop | - pauzeren/het spel hervatten |
| trekker | - machinegeweer afvuren |

LET OP:

Om de granaatwerper af te vuren, moet je de juiste pick-up hebben.
(Zie PICK-UPS ... NO PROBLEM)

De informatie over de spelwijze verschijnt als volgt op het spel:



PICK-UPS ... NO PROBLEM!

De overwinning kan behaald worden door onafgebroken te vuren, in leven te blijven, en door het juiste wapen op het juiste moment te gebruiken. Als je niet wilt dat er een eind aan je gemaakt wordt, grijp dan de pick-ups als je de kans krijgt!

PICK-UP	OPDRACHT	FUNCTIE
VERLENGD-SNELVUUR AFKOELER	1	Hiermee kun je tijdelijk je machinegeweer afvuren zonder dat het oververhit raakt of dat het minder efficiënt wordt.
SNELVUUR HERLADING	1 & 2	Herstelt onmiddellijk je machinegeweer tot maximum efficiëntie (zonder dat je het vuren hoeft te onderbreken).
LICHAAMS-SCHILD	1 & 2	Vermindert tijdelijk de kwetsure die je door inkomend vuur opgelopen hebt.
DOELZOEKENDE BOM	1	Vernietigt alle vijanden op het scherm.
VOLLEDIGE HERLADING	1 & 2	Vult je energie weer helemaal aan.
PLASMA RITME VERSTERKER	1	Verhoogt tijdelijk de vernielende kracht van je machinegeweer.

RAKET	1	Je krijgt 3 extra raketten.
CREDIT	1 & 2	Je kunt langer doorgaan.
GEWEER-PATRONEN	2	Je krijgt 3 extra patronen.
MINI-GEWEER	2	Verandert je belangrijkste vuurwapen in een roterend zes-loops mini-geweer.
M79	2	Verandert je tweede wapen tijdelijk in een granaatwerper, bewapend met 40 mm HE ammunitie.

In beide opdrachten vallen er pick-ups uit verslagen vijanden, ze verschijnen plotseling op het scherm, of, wat meer voorkomt, ze liggen in ammunitiekisten, pakkisten en dergelijke opgeslagen. Schiet alles aan stukken om ze te vinden.

OM EEN PICK-UP TE PAKKEN TE KRIJGEN, moet je erop schieten.

OPDRACHT 1: LOS ANGELES, 11 JULI, 2029

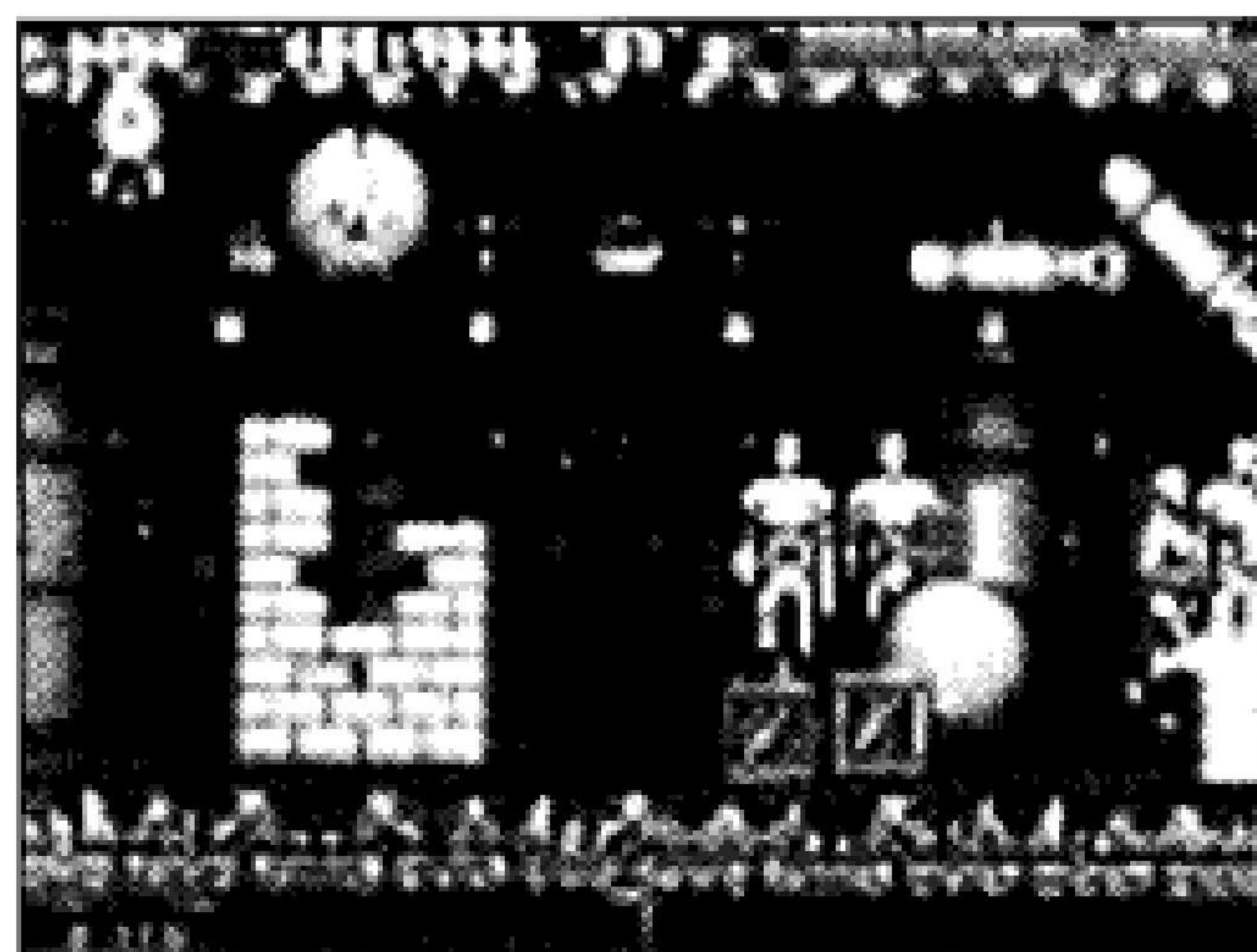


1. Het slagveld

Waar eens een stad was, is nu een uitgestrektheid van kilometers verbrûzeld beton, verbrande ruïnes en een eindeloze rij oprukkend oorlogsmateriaal. Schiet de endoskletten met je machinegeweer neer. Bestook de Hunter Killer luchtvaartuigen die projectielen afvuren, met je raketten en vuur ook raketten af op de Hunter Killer tanks op de grond.

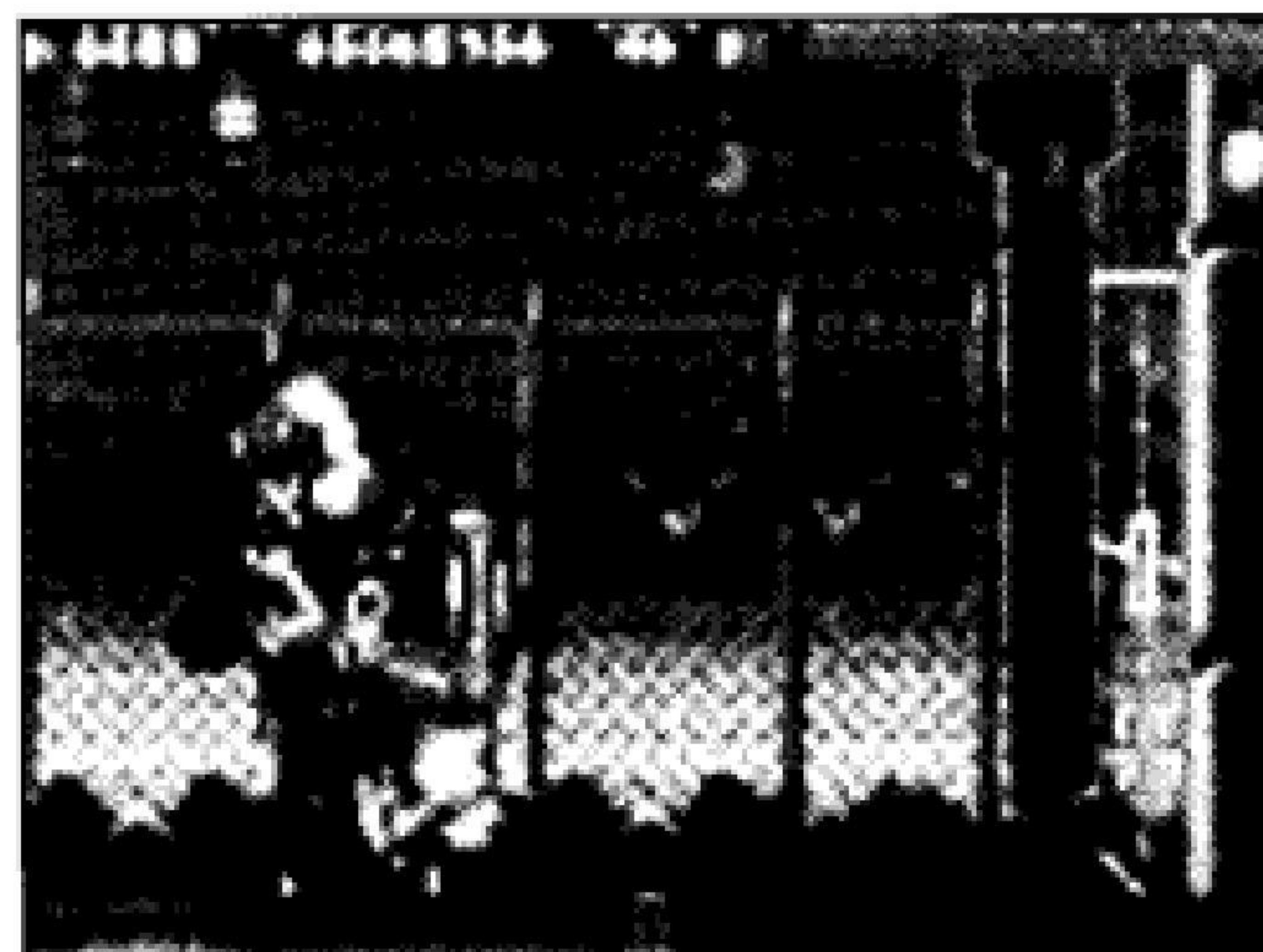
2. De schuilplaats

Model 101 T-800 Infiltranten Eenheden zijn de schuilplaats van het verzet in jouw sector binnengedrongen en voeren nu op grote schaal een aanval uit, ze worden hierin door de moordende Orbs bijgestaan. Bescherm het menselijk leven. Vernietig het oorlogstuig!



3. TOCHT NAAR SKYNET

SKYNET heeft de Time Field Generator gebruikt om een T-1000 terug in de tijd te sturen een einde te maken aan John Connor, toen hij 10 jaar was. Jij moet SKYNET binnendringen, zodat het verzet ook van de generator gebruik kan maken om je terug in de tijd te sturen om de toekomstige leider te beschermen.



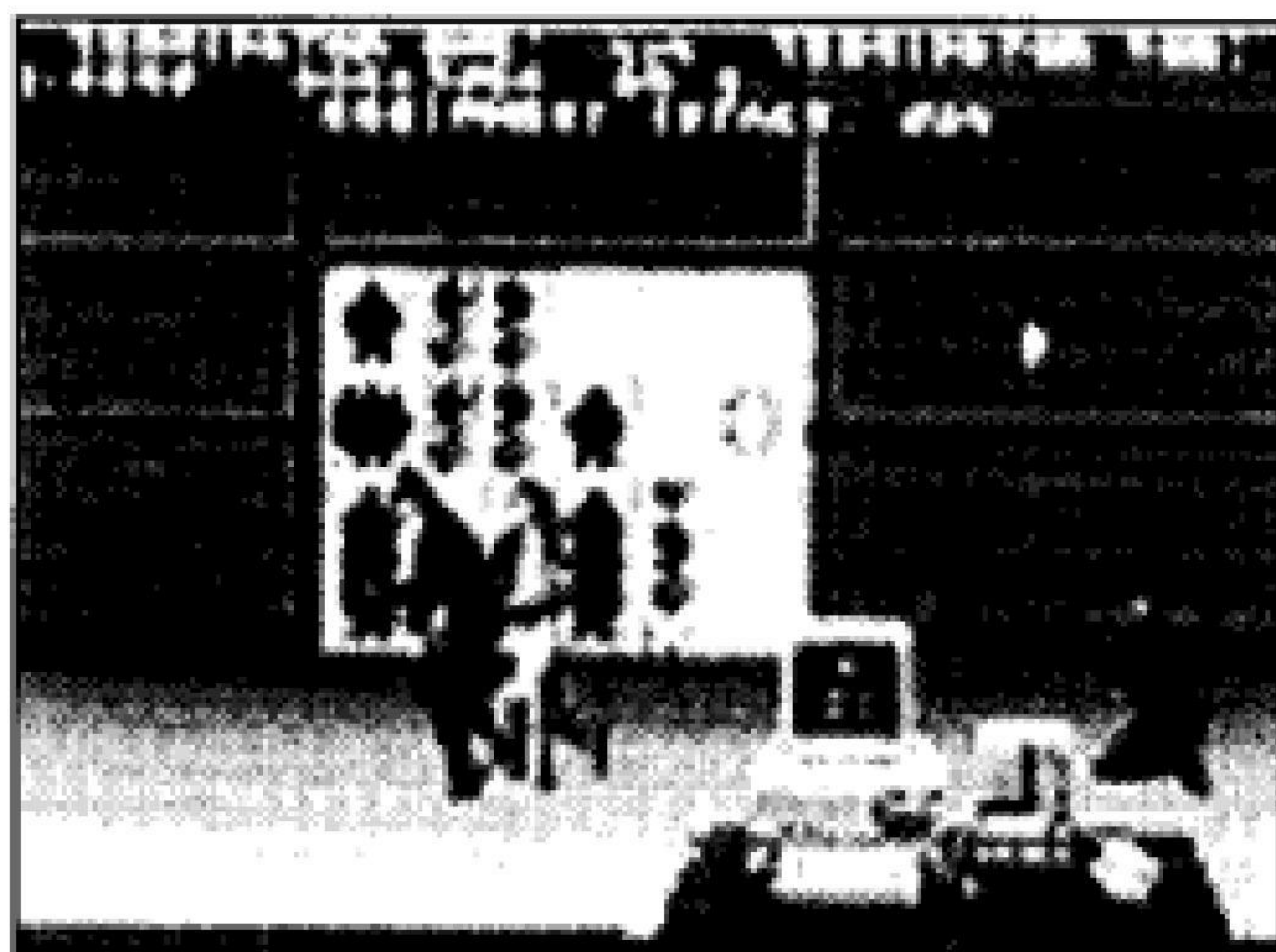
4. SKYNET

De versterkte grenzen van SKYNET zijn haast ondoordringbaar door endoskletten, Infiltranten Eenheden en lucht-H K's die gereed zijn om op te stijgen. Help ze om zeep voordat ze van de grond komen en dood alles wat je in zicht krijgt.

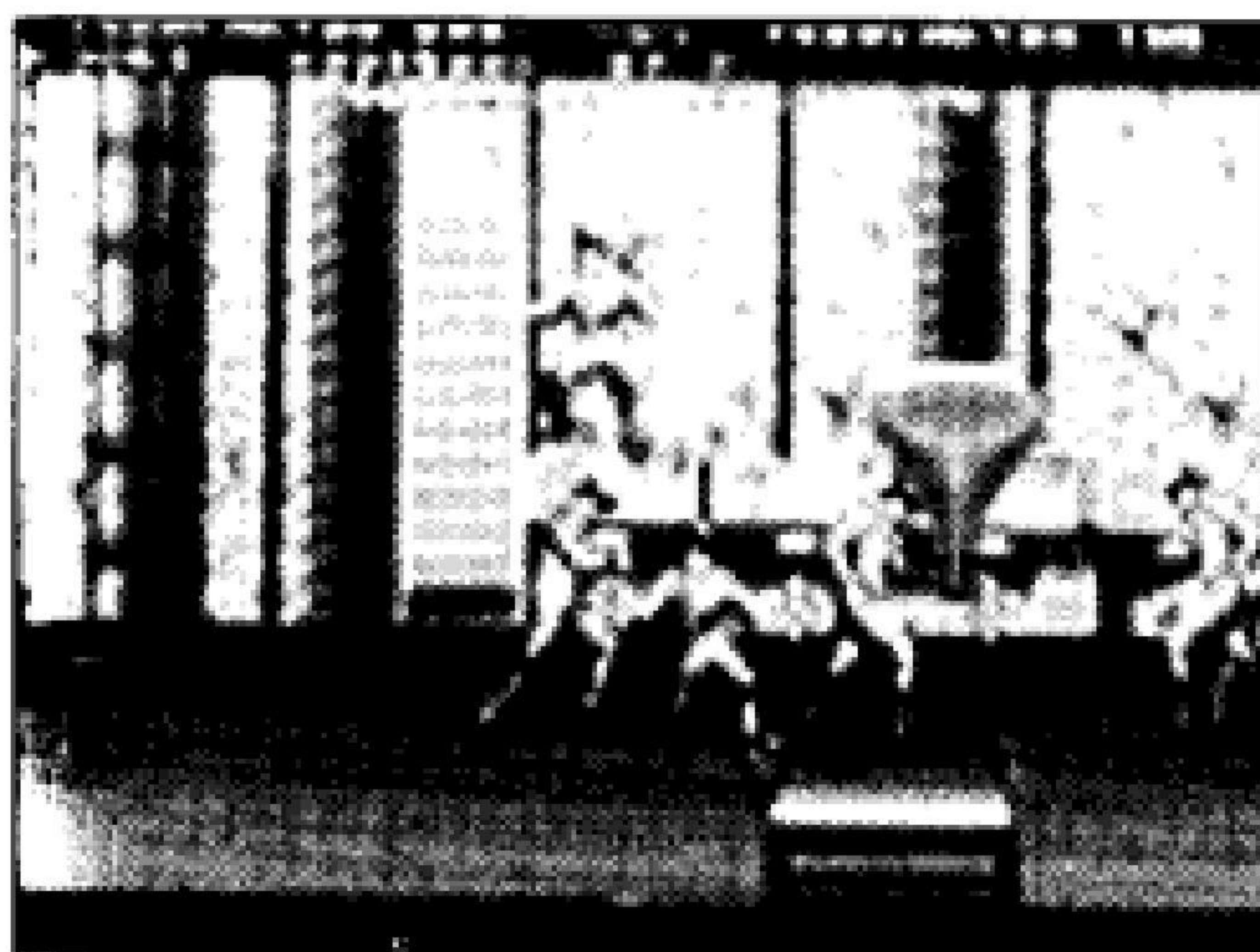
OPDRACHT 2: LOS ANGELES, VANDAG

1. Syberdyne Systems

Syberdyne Systems kwam in het bezit van de Central Processing Unit (CPU) (centrale verwerkingseenheid), dat tevens het wapen was van de eerste terminator die teruggezonden werd om Sarah Connor te vernietigen. De unieke constructie ervan bracht een radicale verandering teweeg in hun benadering van computerwetenschappen.



Vernietig elk onderdeel van Cybernetisch research. Als er ook maar één werkstation overblijft, zou dit kunnen betekenen dat de ontwikkeling van SKYNET voortgezet kan worden.



Je moet alles vernielen Ondertussen moet je ook de M-16 SWAT teams inactiveren en de lab-technici onschadelijk maken, die met flessen gooien en vastbesloten zijn jouw op de schroot hoop te gooien!

Om te helpen de Cyberdyne naar de middeleeuwen terug te sturen, leggen Sarah en John Connor de noodzakelijke pick-ups op korte afstand van elkaar. Probeer ze allemaal te pakken te krijgen.

2. De snelweg

Jij, John en Sarah ontsnappen in een wagen van het SWAT team uit Cyberdyne. Maar de T-1000 zit vlak achter je in een helicopter van de politie. De gedachte om te overleven komt niet eens in hem op. Zijn enige doel is John aan zijn eind te brengen. Als de helicopter de wagen raakt is de oorlog voorbij. Schiet hem de lucht uit.

3. De staalfabriek

De T-1000 heeft je in een staalfabriek klem gezet. De enige manier om tijd te winnen is de tanker open te schieten en hem in -230° vloeibaar nitrogenium te bevriezen!

Er is maar één manier waarop de toekomst gered kan worden: duw hem in een vat gesmolten staal! Dan kun je zeggen: "Hasta la vista, baby!"

Denk eraan:

Om voorgoed een eind te maken aan de T-1000 heb je veel artillerie nodig. Pak de granaatwerper zodra je hem ziet en scheur de vloeibare moordenaar wijd open!

GEEN TOEKOMST

SKYNET maakte op de dag van het oordeel een eind aan 3 miljard levens. Nu maakt het een eind aan al het menselijk leven op aarde ... behalve als jij de John Connor van de toekomst en de John Connor van het heden helpt! Vernietig de zielloze endoskeletons in de door oorlog verscheurde ruïnes van Los Angeles. Dring door in de onoverwinnelijke cirkel van grond-en luchtverdediging. Verniel de Cyberdyne Systems. Laat de T-1000 voorgoed verdwijnen. Je bent een menselijke machine, maar zonder jouw heeft het mensdom geen toekomst. Neem je lot in eigen handen!

BEPERKTE GARANTIE

Arena™ garandeert de oorspronkelijke koper van dit Arena™ produkt, dat de media waarop het computerprogramma opgenomen is, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering, voor een termijn van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Dit Arena™ software is zoals deze is geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook. Arena™ is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade, van welke aard dan ook, welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. Arena™ accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk Arena™ software produkt gratis bij hun centrum voor klantenservice, zal repareren of vervangen, dit naar eigen verkiezing. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de datum van aankoop is noodzakelijk.

De volle omvang van onze aansprakelijkheid houdt in dat voor de oorspronkelijke koper de cartridge gratis vervangen zal worden. Verzend a.u.b. per post naar ARENA, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP. Geef ons a.u.b. 28 dagen vanaf de verzenddatum de tijd om uw cartridge te retourneren.

Deze garantie geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig zijn als het defect in het Arena™ Entertainment Software is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik, verkeerde behandeling of verwaarlozing. DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZAL BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR ARENA ENTERTAINMENT LTD. ENIGE GEÏMPliceERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIIP VAN GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT HET TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD STAAT. IN GEEN ENKEL GEVAL ZAL Arena Entertainment AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, WELKE VOORTVLOEIT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF SLECHTE WERKING VAN DIT PRODUKT VAN ARENA. DIT TAST OP GEEN ENKELE WIJZE UW WETTELIJK VASTGELEGDE RECHTEN AAN.

Dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen worden beschermd door nationale en internationale auteursrechten. Opslag in een retrieval systeem, reproductie, vertaling, te verhuren, uit te lenen, uit te zenden en publieke voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van Arena Entertainment.

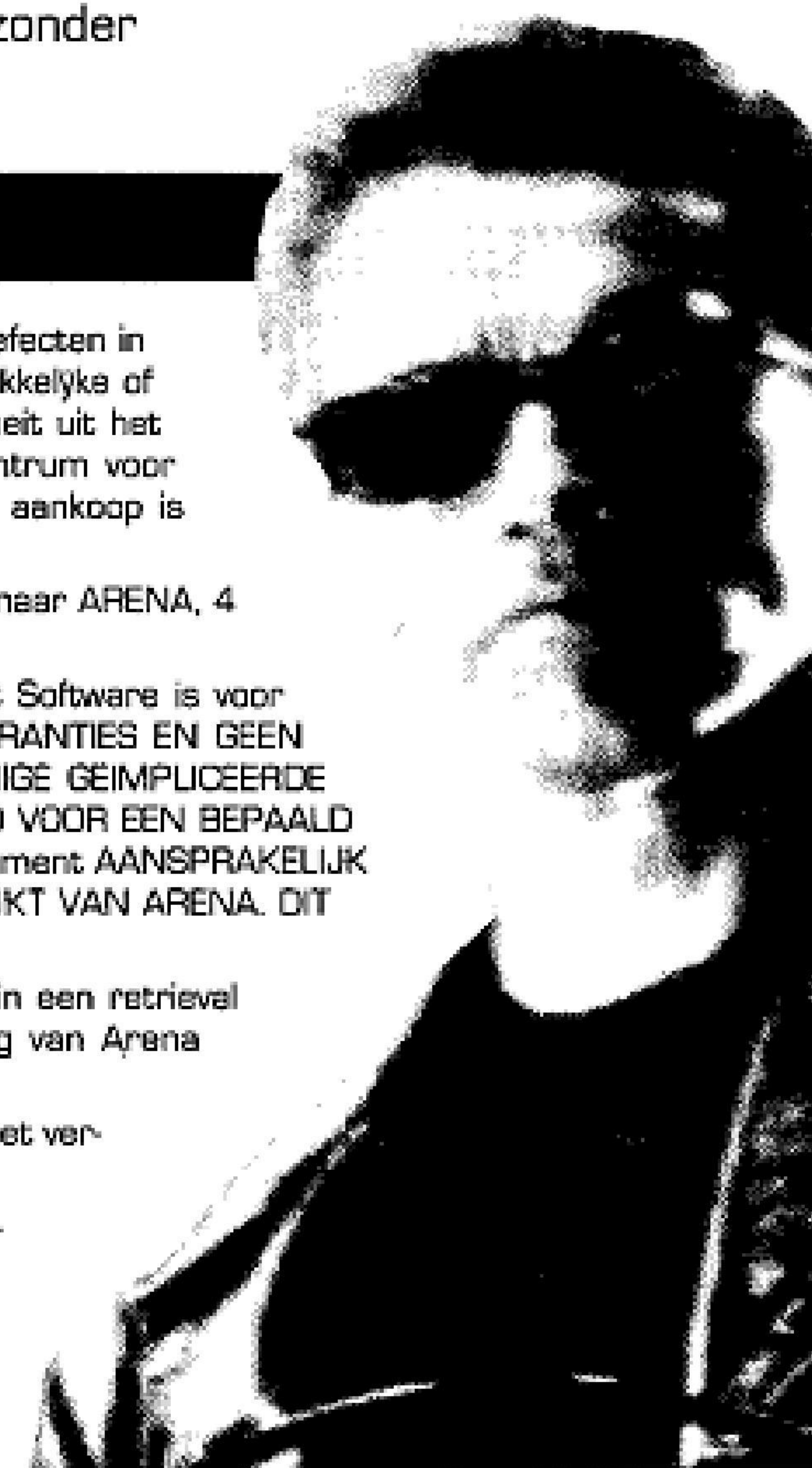
Terminator, T2 Endoskeleton en afbeelding van Endoskeleton zijn handelsmerken van Carolco Pictures International N.V., die door Arena Entertainment met vergunning gebruikt werden.

The Arcade Game is een handelsmerk van LJN, Ltd © 1992 LJN, Ltd., sublicentie verleend aan Midway Manufacturing company. Alle rechten voorbehouden.

Sega™ Megadrive en Menacer zijn handelsmerken van Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment is een handelsmerk van Arena Entertainment

© 1992 Arena Entertainment. Alle rechten voorbehouden.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP.



SEGA MEGADRIVE KASETIN KÄSITTELY

- Tämä kasetti on tarkoitettu yksinomaan Sega MegaDrive Systeemille.

- Älä taivuta, murskaa tai upota veteen.

- Älä jätä välittömään auringonvaloon tai lähelle kuumaa paikkaa.

- Pidä tauko silloin tällöin jatkuvasti pelatessasi lepuuttaaksesi sekä itseäsi että Sega kasettia.

VAROITUS PROJEKTIO-TELEVISIOIDEN OMISTAJILLE:

Pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforin. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suuriruutuisilla projektiotelevisioilla.

ALOITUS

1. Varmista, että virta ei ole kytketty.

2. Aseta T2™: THE ARCADE GAME™ kasetti Megadrive systeemiin käsikirjan ohjeiden mukaan.

3. Kytke virta. Hetken kuluttua Sega ruutu, lisessiruudut ja kertomusruudut ilmestyvät näyttöön.

4. Päästäksesi kontrolli ja pelaajan valintaruutuun paina STARTTI-PAINIKETTA. Kun näyttöön ilmestyy T2™: THE ARCADE GAME™ otsikkoruutu, paina STARTTI-PAINIKETTA uudelleen.

TÄRKEÄÄ:

Varmista aina, että virta ei ole kytketty, ennenkuin panet Sega kasetin paikoilleen tai otat sen pois.

PELATAKSESI T2™ THE ARCADE GAME™ PELIÄ MENACER LAITTEEN AVULLA SUURIMMALLA MAHDOLLISELLA TARKKUUDELLA JA PELATTAVUUDELLA

- Käytä sulavia, vakaita pyyhkäisyliikkeitä Menacer laitteella.

- Säädä televisiosi kirkkaus kaikkein vaaleimmaksi.

- Himmennä pelihuoneesi valot.

- Aseta infrapuna vastaanotin joko keskelle monitorisi alareunaa tai yläreunaa.

- Vältä silmiesi rasittumista. Jos silmäsi tuntuvat rasittuneilta tai väsyneiltä, pidä pelitauko.

Säätölaippa

Startti	- tauko/uudelleen aloitus
Suuntapainike	- liikkuminen-tähtäys
A-painike	- aseiden laukaiseminen
C-painike	- rakettien laukaiseminen (Tehtävä 1)
	- haulikon/kranaatin heittimen laukaiseminen (Tehtävä 2)

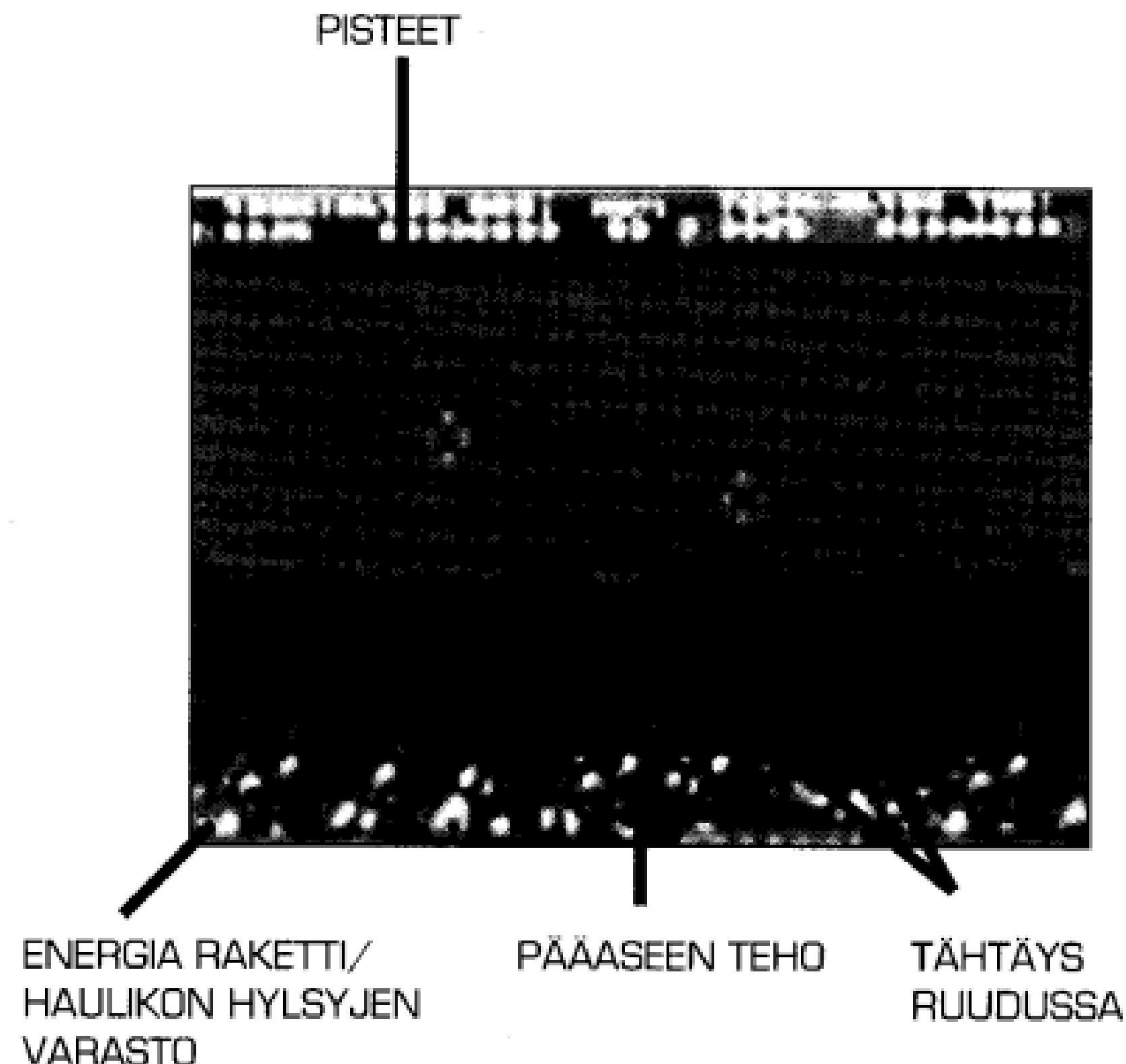
Sega Menacer

Yläpainike	- rakettien laukaiseminen (Tehtävä 1)
	- haulikon/kranaatin heittimen laukaiseminen (Tehtävä 2)
Alapainike	- tauko/uudelleen aloitus
Liipaisin	- aseiden laukaiseminen

HUOM:

Laukaistaksesi kranaatin heittimen sinun on täytynyt poimia sopiva artikkeli (Katso POIMITTAVANA . . . EI PROBLEEMAA).

Pelin tiedot näkyvät ruudussa seuraavasti:



POIMITTAVANA . . . EI PROBLEMAA!

Voitto riippuu lakkaamattomasta tulivoimasta, elossa säilymisestä ja oikeasta aseesta oikealla hetkellä. Kahmaise poimittavana olevia artikkeleita, milloin vain voit tai loppu odottaa sinua!

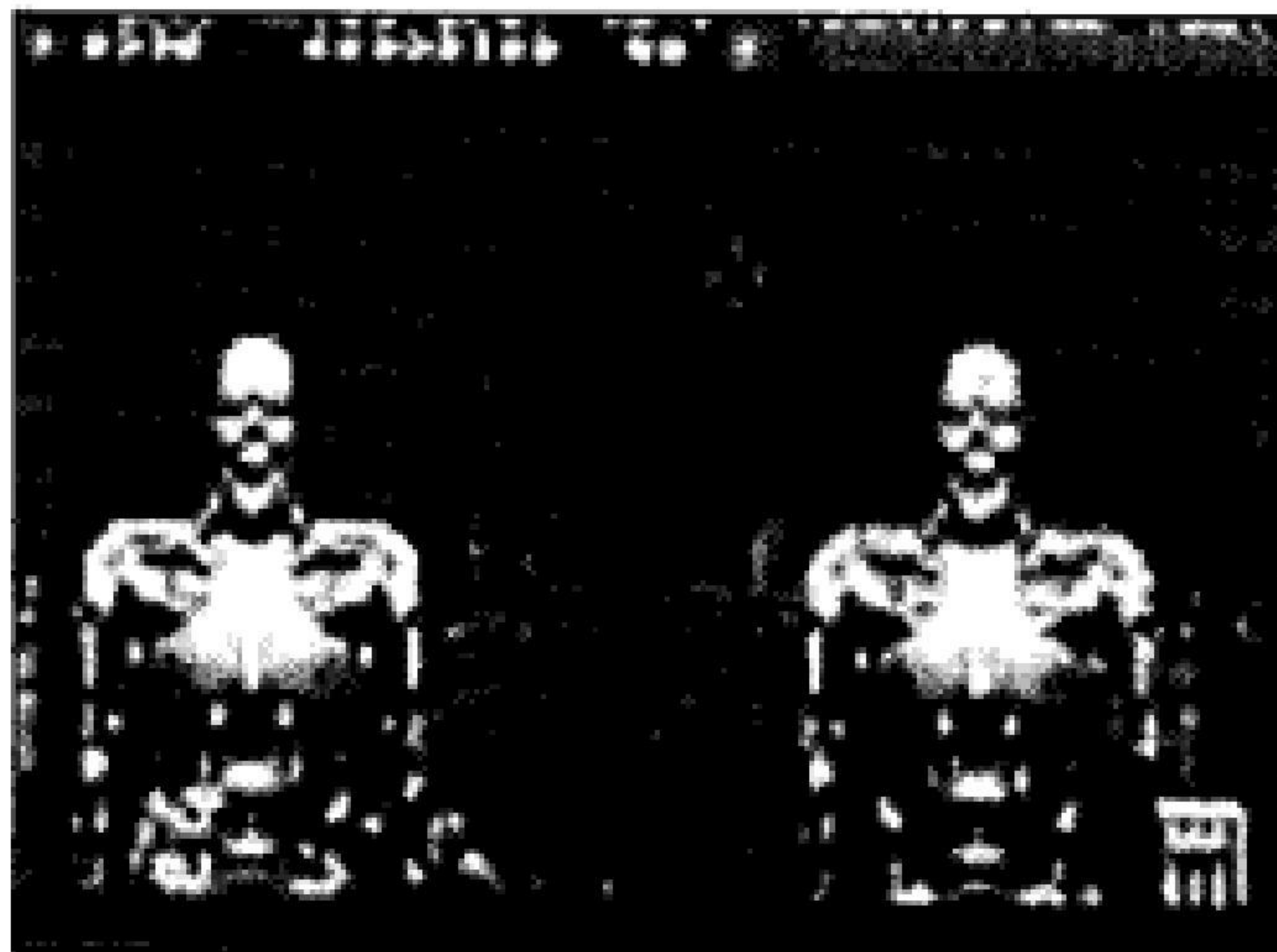
POIMITTAVANA	TEHTÄVÄ	TOIMINTA
PITKITETYN PIKATULITUKSEN JÄÄHDYTE	1	Voit lyhytaikaisesti ampuu konekiväärilläsi ilman liikakuumenemista tai tehon menetystä.
PIKATULITUKSEN UUELLEENLATAUS	1 & 2	Välittömästi entisöi konekivääräsi maksimitehoon (ei tarvitse pysäyttää tulitusta).
VARTALON SUOJAKILPI	1 & 2	Lyhytaikaisesti vähentää saapuvan tulituksen sinulle aiheuttamaa vahinkoa.
SMART-POMMI	1	Tuhoaa kaikki ruudussa olevat viholliset.
RÄYSI UUELLEENLATAUS	1 & 2	Täysin uudelleen lataa energiasi.
PLASMA PULSSIN ENERGIANTAJA	1	Lyhytaikaisesti lisää konekivääräsi tuhovoimaa.

RAKETTI	1	Saat 3 rakettia lisää.
KREDIITTI	1 & 2	Ylimääräinen jatkomahdollisuus.
HAULIKON HYLSY	2	Saat 3 hylsyä lisää.
MINI-TYKKI	2	Lyhytaikaisesti tekee pääaseesi pyöriväksi kuusipiippuiseksi mini-tykiksi.
M-79 KRANAATIN HEITIN	2	Lyhytaikaisesti tekee toissijaisen aseesi 40mm:n HE ammuksilla varustetuksi kranaatin heittimeksi.

Molempien tehtävien ajan poimittavia artikkeleita putoaa voitetuista vihollisista tai ne ilmestyvät yllättäen ruutuun tai useimmiten ne on laitettu ammuslaatikoihin, pakkilaatikoihin ja muihin sellaisiin. Räjäytä kaikki niiden löytämiseksi.

POIMIAKSESI ARTIKKELIN, ammu sitä.

TEHTÄVÄ 1: LOS ANGELES, HEINÄKUU 11, 2029

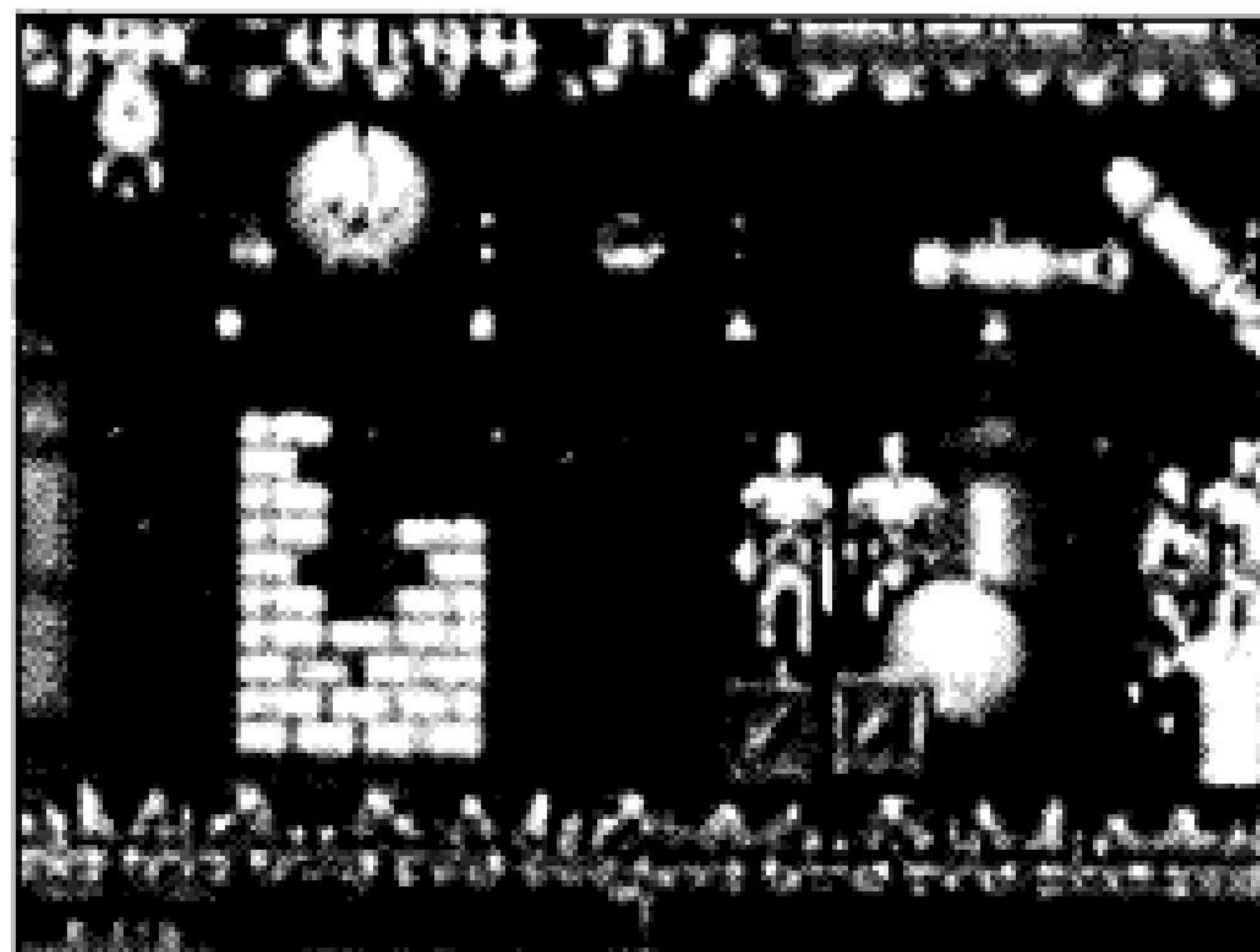


1. Taistelukenttä

Missä kerran oli kaupunki, nyt siellä leviää maileittain murskattua betonia, hiiltyneitä raunioita ja koneiden etenevät rivit. Räjäytä T-800 endoluurangot konekiväärilläsi. Murskaa ohjuksia ampuvat ilmassa ja maassa olevat HK:t raketeilla.

2. Ihmisten piilopaikka

Malli 101 T-800 soluttaja yksiköt ovat tunkeutuneet vastarinnan piilopaikkaan sektorillasi ja nyt johtavat täysimittaista hyökkäystä kuolettavien Orbien avustuksella. Suojele kaikkea ihmiselämää. Eliminoi koneet!



3. Matka Skynet'iin

SKYNET on käyttänyt aikakentän generaattoria lähettääkseen T-1000: n takaisin ajan läpi tehdäkseen lopun John Connorista tämän ollessa 10 vuotta vanha. Sinun on soluttauduttava SKYNET'iin, jotta vastarinta voi myös käyttää generaattoria lähettääkseen sinut takaisin suojelemaan tulevaisuuden johtajaa.



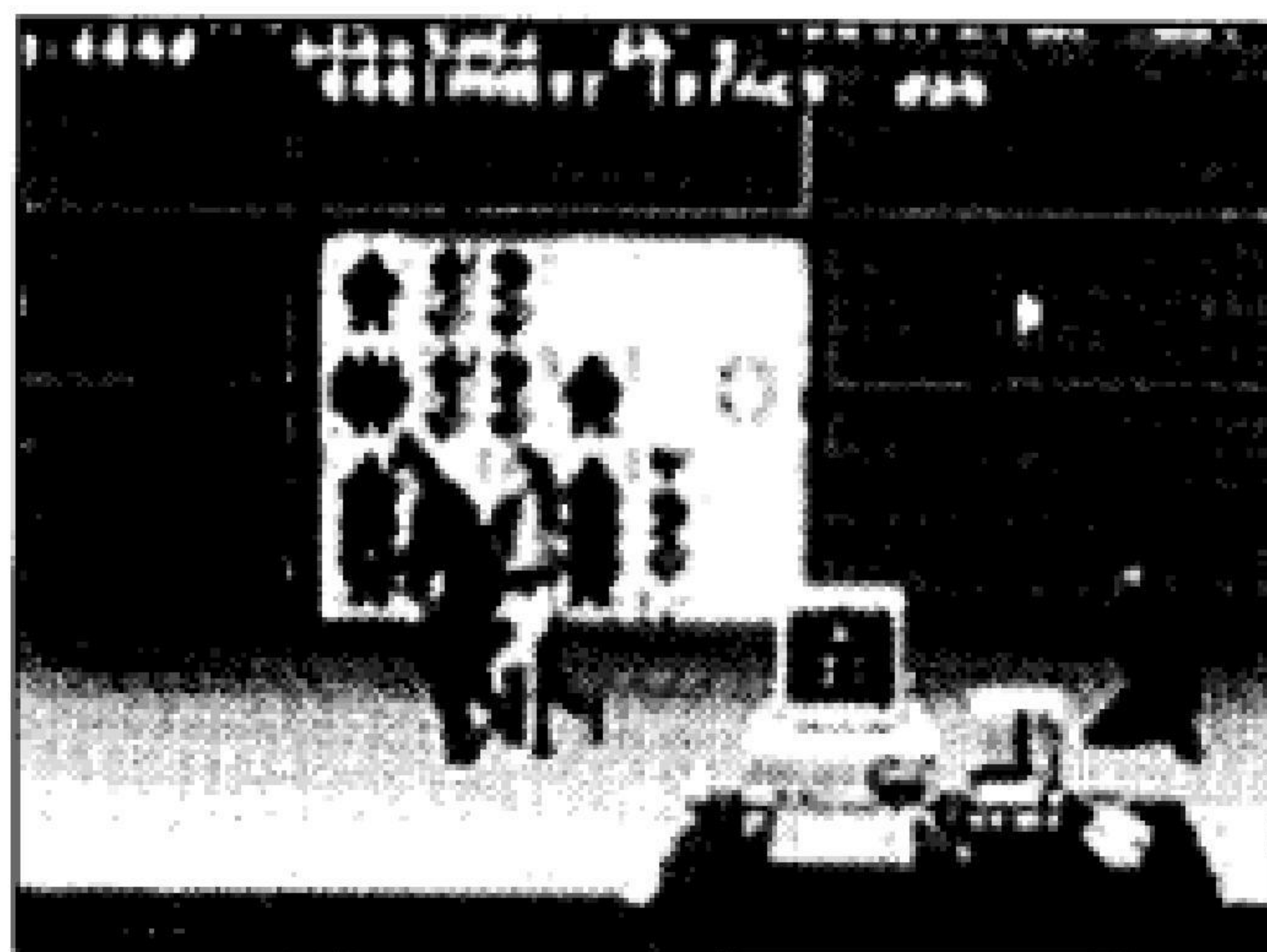
4. SKYNET

SKYNET'in ympäryspuolustuslaitteet ovat tiheänään endoluurankoja, soluttaja yksiköitä ja ilma HK: ta valmiina lähtöön. Nitistä kaverit, ennen niiden maasta lähtöä, ja kaikki löytämäsi!

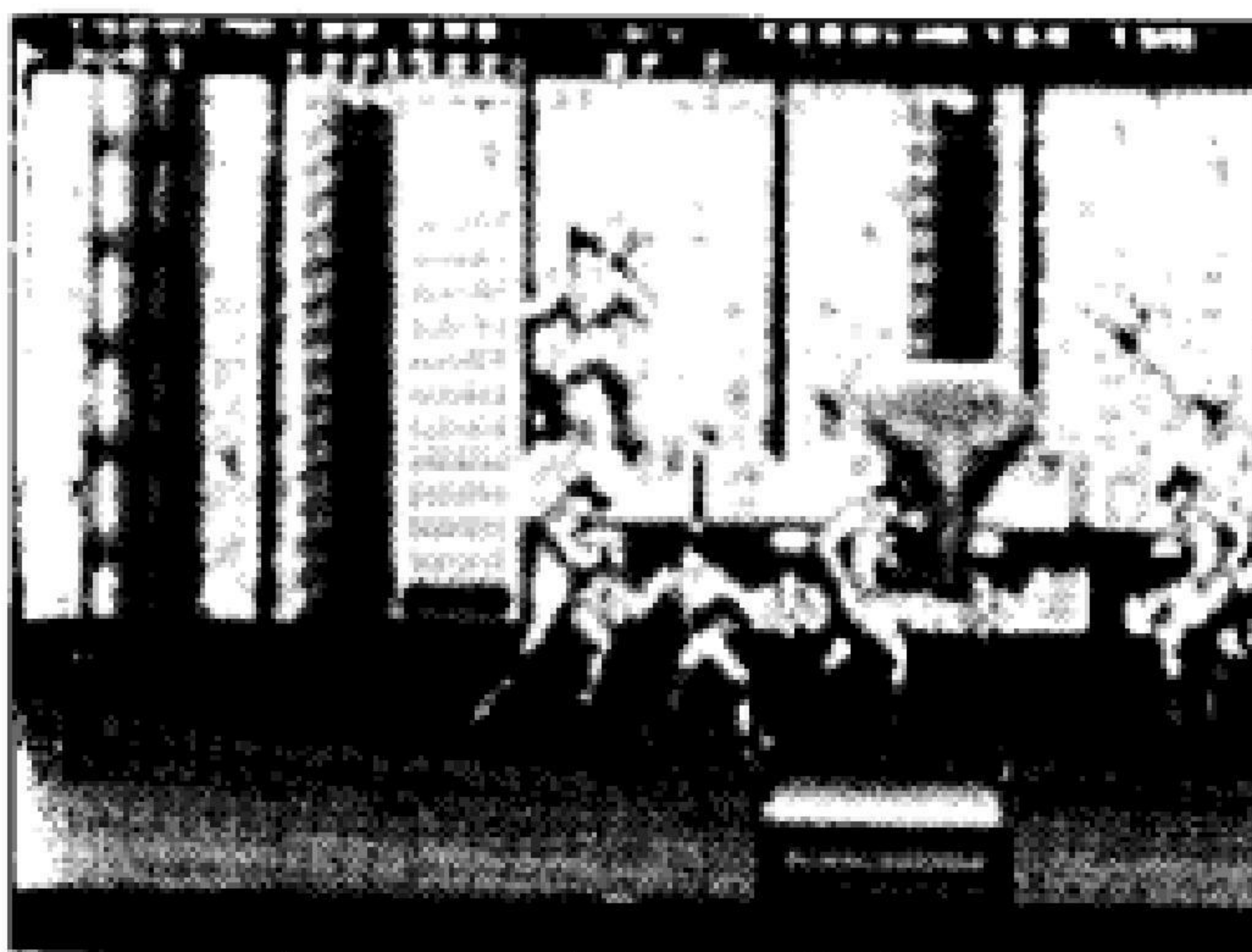
TEHTÄVÄ 2: LOS ANGELES, NYKYÄÄN

1. Cyberdyne Systems

Cyberdyne Systems sai haltuunsa Sarah Connoria tuhoamaan lähetetyn ensimmäisen terminaattorin käsi-varren ja keskusyksikön (CPU). Sen ainutlaatuinen suunnittelu muutti perin pohjin heidän asenteensa tietojenkäsittelyoppiin.



Tuhoa jokaikinen palanen Cyberdynen tutkimustyötä. Jopa yksi jäljellä oleva työasema saattaa riittää SKYNET'in kehityksen jatkamiseksi.



Sinun on murskattava kaikki . . . sekä myös tehtävä liikkumattomaksi M-16:lla aseistautuneet SWAT joukkueet ja pulloja heittävät laboratorio teknikot, joiden aikomuksena on muuttaa sinut romuksi!

Auttaakseen lähettämään Cyberdyne takaisin pimeälle keskiajalle Sarah ja John Connor tulevat sijoittamaan elintärkeitä poimittavana olevia artikkeleita aina muutaman jaardin välein. Hanki kaikki, minkä voit.

2. Moottoritie

Sinä, John ja Sarah pakenette Cyberdynestä SWAT joukkueen pakettiautolla. Mutta T-1000 on aivan takananne poliisihelikopterissa. Sillä ei ole aikomustakaan säilyä hengissä. Sen ainoa päämäärä on tuhota John. Jos helikopteri osuu pakettiautoon, kamppailu on ohi. Räjäytä se pois taivaalta.

3. Terässulatto

T-1000 on saattanut sinut ahtaalle terässulatossa. Ainoa tapa ostaa aikaa on räjäyttää auki tankkeri ja jäädyttää se -230 asteen nestemäiseen tyypeen.

Ainoa tapa pelastaa tulevaisuus on työntää se sulan metallin altaaseen. Silloin voit sanoa: "Hasta la vista, baby!"

HUOM:

T-1000:n pysäyttämiseksi lopullisesti tarvitaan raskasta tykistöä! Hanki kranaatin heitin niin pian kuin näet sen ja revi salamurhaaja auki!

ENTÄ TULEVAISUUS!

SKYNET lopetti 3 biljoonaa elämää tuomion päivänä. Nyt se tulee lopettamaan kaiken ihmiselämän maan päällä . . . ellet sinä auta tulevaisuuden John Connoria ja nykyajan John Connoria! Nitistä sieluttomat endoluurangot Los Angelesin sodan repimissä rannoissa. Soluttaudu SKYNET'in maa- ja ilmapuolustuslaitteiden voittamattoman piirin läpi. Tuhoa täydellisesti Cyberdyne Systems. Hävitä T-1000! Sinä olet kone . . . mutta ilman sinua ihmiskunnalla ei ole huomista. Kohtalo on se, minkä sinä siitä teet!

RAJOITETTU TAKUU

Arena™ takaa tämän Arena™ tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokoneohjelma on tallennettu, ole materiaali- ja valmistusvikoja yhdeksänsikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivästä lukien. Tämä Arena™ tuote myydään 'sellaisena kuin se on', ilman mitään nimenomaista tai hiljaista takuuta, ja Arena™ ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. Arena™ lupautuu yhdeksänsikymmeneksi (90) päiväksi joko korjaamaan tai vaihtamaan, valintansa mukaan, veloituksetta, minkä tahansa Arena tuotteen, postikulut maksamalla, ja jos on todiste ostopäivästä ja on postitettu asiakaspalvelukeskukseen.

Kasetin vaihto veloituksetta alkuperäiselle ostajalle on vastuuvuolliisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite: Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP, Englanti. Ota huomioon, että kasetin palautus saattaa kestää 28 päivää postituksesta.

Tämä takuu ei koske normaalia kulumista. Tämä takuu ei ole voimassa eikä päde, jos Arena™ Entertainment tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä. TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASESTA EIVÄTKÄ MITKÄÄN MUUT TULKINNAT TAI MUUNLAISET VAATIMUKSET OLE SITOVIA TAI VELVOITA ARENA ENTERTAINMENT LTD-YHTIÖTÄ. MITKÄ TAHANSA TÄTÄ TUOTETTA KOSKEVAT HILJAISET TAKUUT, KUTEN TAKUUT KAUPPAKELPOISUUDESTA JA SOVELTUVUUDESTA JOHONKIN ERITYISEEN TARKOITUKSEEN, ON RAJOITETTU YLLÄKUVATTUUN YHDEKSÄNSIKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJAN-JAKSOON. MISSÄÄN TAPAUKSESSA Arena Entertainment EI OLE VASTUUSSA MISTÄÄN ERITYISISTÄ, SATUNNAISISTA TAI VÄLILLISISTÄ VAURIOISTA, MITKÄ OVAT JOHTUNEET TÄMÄN ARENA TUOTTEEN OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI EPÄKUNNOSTA. TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTA SINUN LAKISÄÄTEISIIN OIKEUKSIIN.

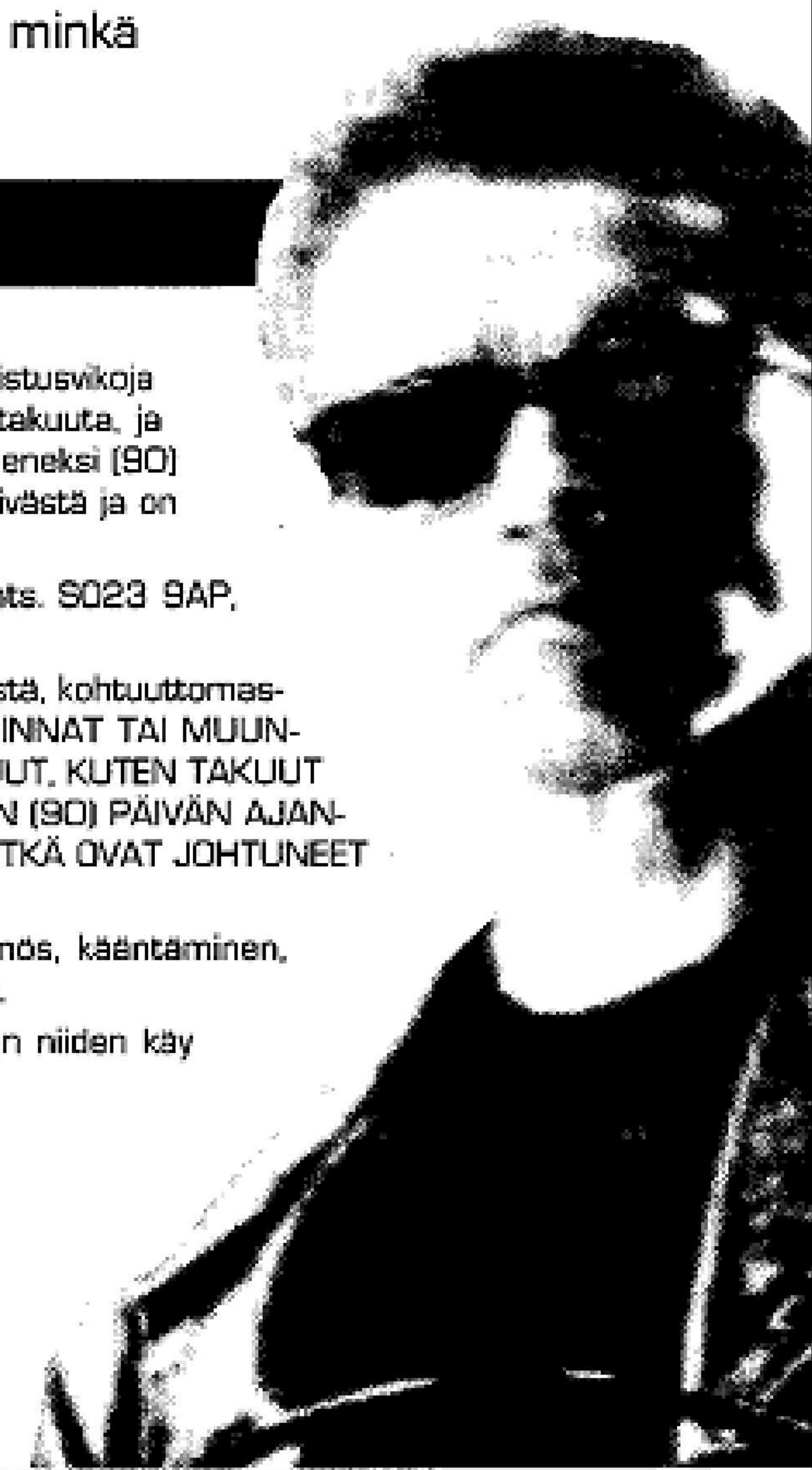
Tätä tietokone ohjelmaa ja siihen liittyviä asiakirjoja ja materiaaleja suojalee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman Arena Entertainment yhtiöltä saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

Terminator, T2 Endoluurangot ja Endoluurangon kuvaus ovat Carolco Pictures International N.V:n tuotemerkkejä ja Arena Entertainment on saanut luvan niiden käytön. Alilisenissillä Midway Manufacturing yhtiöltä The Arcade Game on LJN Ltd yhtiön tuotemerkki, © 1992 LJN Ltd. Kaikki oikeudet pidätetään.

Sega™ Mega Drive ja Menacer ovat Sega Enterprises Ltd yhtiön tuotemerkkejä. Arena Entertainment on Arena Entertainmentin tuotemerkki.

© 1992 Arena Entertainment. Kaikki oikeudet pidätetään.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.



This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM.

Patents: U.S. #4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe #80244; Canada # 1,183,276;
Hong Kong #88-4302; Singapore #88-155; Japan #82-205605 (Pending).

Terminator, T2 Endoskeleton and Depiction of Endoskeleton are trademarks of
Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under
authorisation. Sublicensed by Midway Manufacturing Company.

The Arcade Game is a trademark of LJN, Ltd. - 1992, LJN Ltd. All rights
reserved.

SEGA™, MEGADRIVE and MENACER are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment.

1992, Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP, England.