



SEGA
MEGA DRIVE

THE TERMINATOR

INSTRUCTION
MANUAL



Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System (Fig 1) as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Ensure the Power Switch is OFF. Then insert the Terminator Cartridge, its label facing towards you, into the System and press it down firmly.
3. Turn the Power Switch ON. After a few seconds, the Sega Screen will appear. When the Terminator Title Screen is shown you are ready to play Terminator!

Important: If the Sega Screen does not appear, turn the Power Switch OFF. Ensure your System is set up correctly and the Cartridge is properly inserted. Then turn the Power Switch ON again. Always ensure the Power Switch is turned OFF before inserting or removing the Sega Cartridge.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Fig. 1: the Sega Mega Drive

Spielstart

1. Sega Mega Drive-System (Abb. 1) einstellen, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben. Control Pad 1 anschließen.
2. Achte darauf, daß der Strom AUSGESCHALTET ist. Dann das Terminator-Modul mit dem Etikett nach oben in das System einstecken und fest herunterdrücken.
3. Strom EINSCHALTEN. Nach ein paar Sekunden siehst Du den Sega-Bildschirm. Erscheint der Terminator-Titelbildschirm, kann das Spiel losgehen!

Wichtig: Wenn der Sega-Bildschirm nicht erscheint, schalte den Strom wieder AUS. Kontrolliere, ob Dein System richtig eingestellt ist und das Modul fest eingesteckt wurde. Schalte dann den Strom wieder EIN. Achte darauf, daß Dein Gerät immer AUSGESCHALTET ist, bevor Du das Sega-Modul einsteckst oder herausnimmst.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

Commencer

1. Branchez votre Sega Mega Drive (Fig 1) comme indiqué dans le manuel d'instructions. Branchez le Control Pad 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur est sur la position OFF. Introduisez ensuite la Cartouche Terminator dans le Mega Drive, l'étiquette face à vous, en appuyant fortement.
3. Mettez l'interrupteur sur la position ON. Après quelques secondes, vous verrez apparaître l'écran Sega. Lorsque l'écran Générique de Terminator apparaît, vous êtes prêt à jouer!

Important: IMPORTANT! Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre appareil (OFF). Assurez-vous que votre Mega Drive est correctement branché et que la Cartouche est bien en place. Allumez de nouveau votre appareil (ON). Assurez-vous toujours que l'interrupteur est sur la position OFF avant d'introduire ou d'enlever la Cartouche Sega.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

Puesta En Marcha

1. Instalar el Mega Drive System (Fig. 1) en la forma descrita en el manual de instrucciones. Enchufar la Almohadilla de Control 1.
2. Cerciorarse de que el interruptor de Corriente está DESCONECTADO (OFF). Después insertar en el sistema el Cartucho Terminator, con la etiqueta hacia arriba, y presionar firmemente hacia abajo.
3. Pasar el Interruptor de Corriente a la posición de CONECTADO (ON). Después de unos segundos aparece la Pantalla Sega. Cuando aparece la Pantalla de Títulos de Terminator todo está listo para comenzar a jugar.

Importante: Assicurarsi sempre che l'interruttore sia collocato sulla posizione OFF prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Avvio

1. Predisponi il tuo Sega Mega Drive System (Fig. 1) come descritto nel manuale delle istruzioni. Collegalo con il Control Pad 1.
2. Assicurati che l'interruttore d'accensione sia SPENTO. Poi inserisci il Caricatore Terminator, con il marchio rivolto verso l'alto, nel System e premi giù fermamente.
3. ACCENDI con l'interruttore d'accensione. Dopo qualche secondo ti apparirà lo Schermo Sega. Quando apparirà lo Schermo Titolo Terminator, sarai pronto a giocare Terminator!

Importante: Se non apparirà lo Schermo Sega, SPENGI l'interruttore d'accensione. Assicurati che il System sia predisposto correttamente e che il Caricatore sia inserito bene infine, RIACCENDI l'interruttore d'accensione. Prima di inserire o rimuovere il Caricatore Sega, assicurati sempre che l'interruttore d'accensione sia SPENTO.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Att Starta

1. Sätt upp ditt Sega Mega Drive system (Fig 1) som beskrivet i instruktionsmanualen. Koppla in Kontrollkudden 1.
2. Se till att strömknappen är på AV. Stoppa sedan Terminator-kassetten, med dess etikett emot dig, in i Systemet och tryck ned.
3. Vrid på strömknappen. Efter några sekunder kommer Sega-skärmen att visas. När Terminator-titelskärmen visas är du redo att spela Terminator!

Viktigt! Vrid på strömknappen. Efter några sekunder kommer Sega-skärmen att visas. När Terminator-titelskärmen visas är du redo att spela Terminator!

- ① Segas spelkassett
- ② Styrlattan 1
- ③ Styrlattan 2

Beginnen

1. Stel uw Sega Mega Drive System (illustratie 1) in zoals in uw handleiding beschreven wordt. Sluit controlepaneel 1 aan.
2. Zorg ervoor dat uw machine UIT staat. Stop de Terminator cassette met het label naar u toe in het systeem en druk het er stevig in.
3. Zet uw machine AAN. Na een paar seconden verschijnt het Sega scherm. Wanneer het titelscherm Terminator getoond wordt, kunt u beginnen te spelen.

BELANGRIJK! Als het Sega scherm niet verschijnt, zet uw machine dan UIT. Zorg ervoor dat uw machine juist is ingesteld en dat de cassette correct is ingevoerd. Zet uw machine vervolgens weer AAN. Zorg ervoor dat uw machine altijd UIT is gezet voordat u de Sega cassette invoert of verwijdt.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

Aloitus

1. Tee tarvittavat alkuvalmistelut Sega Mega Drive Systemisi (Kuva 1) käsikirjan ohjeiden mukaan. Aseta ohjainlaite 1 paikoilleen.
2. Varmista, että virta ei ole kytketty. Sitten aseta Terminator Cartridge, teksti sinuun päin, systeemiin ja paina se alas lujasti.
3. Kytke virta. Muutaman sekunnin kuluttua näytöllön ilmestyy Sega kuva. Terminator niminäytön ilmestyttyä olet valmis aloittamaan pelin!

Tärkeää: Kytke virta. Muutaman sekunnin kuluttua näytöllön ilmestyy Sega kuva. Terminator niminäytön ilmestyttyä olet valmis aloittamaan pelin!

- ① Sega-Kasetti
- ② Säätölaippa 1
- ③ Säätölaippa 2

AVOID TERMINATION!

Kyle Reese, a lone warrior from the future, must return to the past to protect the one woman who holds the key to the survival of the human race. Together they must face not only everything Los Angeles has to throw at them but also the terrifying might of a cyborg known as the Terminator... who will stop at nothing to kill them both.

Take control of Kyle Reese and the future of mankind in this thrilling adaptation of the silver screen smash, Terminator.

GEH DEM TERMINATOR AUS DEM WEG!

Kyle Reese, ein einsamer Krieger aus der Zukunft, kehrt in die Vergangenheit zurück, um die Frau zu beschützen, die als einzige den Schlüssel zum Überleben der menschlichen Rasse besitzt. Gemeinsam sehen sie sich nicht nur den Gefahren der Stadt Los Angeles gegenüber, sondern auch der furchtbaren Macht eines Cyborg, der als der Terminator bekannt ist... und den nichts daran hindern kann, sie beide zu töten.

Du steuerst Kyle Reese und damit die Zukunft der Menschheit in dieser aufregenden Adaption des Kino-Hits "Der Terminator".

EVITEZ DE VOUS FAIRE EXTERMINER!

Kyle Reese, guerrier solitaire du futur, retourne dans le passé afin de protéger la seule femme qui détienne la clé de la survie de l'espèce humaine. Ensemble, ils doivent affronter tous les dangers de Los Angeles, mais aussi le tout puissant être bionique, connu sous le nom de Terminator... qui fera tout pour les exterminer tous les deux.

Vous incarnez Kyle Reese et l'avenir de l'humanité est entre vos mains, dans cette superbe adaptation du film qui a fait un malheur sur tous les écrans, Terminator.

¡EVITAR EL EXTERMINIO!

Kyle Reese, guerrero solitario del futuro, regresa al pasado para proteger a la única mujer cuya existencia resulta clave para la supervivencia de la raza humana. Juntos deberán enfrentar no sólo todas las sorpresas que les depara la ciudad de Los Angeles, sino también los aterradores poderes de un ente cibernético conocido con el nombre de Terminator, quien no se detendrá ante nada hasta matarlos.

Toma control de las acciones de Kyle Reese y del futuro de la humanidad en esta excitante adaptación del éxito cinematográfico "Terminator".

EVITA TERMINATOR

Kyle Reese, un guerriero solitario dal futuro, ritorna nel passato per proteggere la sola donna che possiede la chiave per la sopravvivenza della razza umana. Insieme devono affrontare non solo tutto ciò che Los Angeles scaglia contro di loro ma anche la terribile forza di un cibernetico conosciuto come il Terminator... che pur di ucciderli non si fermerà davanti a niente.

Puendi il controllo di Kyle Reese e del futuro del genere umano in questo elettrizzante adattamento del famoso film Terminator..

UNDBIK FÖRGÖRELSE!

IKyle Reese, en ensam krigare från framtiden, måste återvända till det förflutna för att rädda den enda kvinnan som håller nyckeln till mänsklighetens överlevnad. Tillsammans måste de möta inte bara allting som Los Angeles utsätter dem för, men också den skrämmande maktigheten av en cyborg känd som Terminator.. som inte kommer att sky några medel att döda dem båda.

Ta kontroll av Kyle Reese och mänsklighetens framtid i denna spännande bearbetning av stora dukers hit, Terminator.

VERMIJD DAT U WORDT UITGEROEID!

Kyle Reese, een eenzame strijder uit de toekomst, keert terug naar het verleden om de vrouw die de sleutel heeft voor het overleven van de mensheid te beschermen. Niet alleen moeten ze samen alles wat hen in Los Angeles kan overkomen het hoofd bieden maar ze moeten ook weerstand bieden aan de angstaanjagende machten en krachten van de Terminator...deze stopt voor niets of niemand als het er om gaat hen te doden.

Neem de controle van Kyle Reese en van de toekomst van de gehele mensheid over in deze opwindende aangepaste versie van de filmhit Terminator.

VÄLTÄ TUHOUTUMASTA!

Kyle Reese, yksinäinen soturi tulevaisuudesta, palaa menneisyyteen suojellakseen sitä naista, joka pitää hallussaan ainoa ihmiskunnan eloonjäämiseksi. Yhdessä heidän on kohdattava ei vain kaikki se mitä Los Angeles heittää heille vaan myös Terminator'ina tunnetun cyborg-hirviön pelottava voima... joka ei tunne mitään rajoja tappaakseen heidät molemmat.

Ohjaa Kyle Reese'ä ja ihmiskunnan tulevaisuutta tässä Terminator filmin jännittävissä mukaelmassa. TERMINATORIN PELAAMINEN

PLAYING TERMINATOR

TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Control Pad (Fig. 2).

- ① Direction button (D-Button)
- ② Start Button
- ③ A Button
- ④ B Button
- ⑤ C Button

OPTIONS

After the Sega Screen and the Virgin Games and Probe Software Credits have been shown, you will be presented with the Terminator Title Screen. This is followed by an introductory Sequence providing background information for Reese's encounter with the Terminator. Two options are also given: 'START GAME' and 'OPTIONS'.



Fig 2: the Sega Mega Drive Control Pad

DAS SPIEL

DU STEUERST!

Vor Spielbeginn solltest Du Dir die Zeit nehmen, Dich mit den Bewegungen und Funktionen des Control Pads (Abb. 2) vertraut zu machen.

- ① Richtungsknopf (D-Knopf)
- ② Startknopf
- ③ Knopf A
- ④ Knopf B
- ⑤ Knopf C

OPTIONEN

Nach dem Sega-Bildschirm und den Mitarbeiterverzeichnissen von Virgin Games und Probe Software erscheint der Terminator-Titelbildschirm. Danach wird eine Einleitungsfolge gezeigt, die Dir Hintergrundinformationen über Reeses Begegnung mit dem Terminator gibt. Nun kannst Du zwischen zwei Optionen wählen: 'START GAME' (Spiel starten) und 'OPTIONS' (Optionen).

JOUER A TERMINATOR

PRENEZ LES COMMANDES!

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du Control Pad (Fig 2).

- ① Bouton Directionnel (Bouton D)
- ② Bouton Start
- ③ Bouton A
- ④ Bouton B
- ⑤ Bouton C

OPTIONS

Après avoir vu les Crédits de Virgin Games et Probe Software, ainsi que l'écran Sega, vous verrez apparaître l'écran Générique de Terminator. Celui-ci sera suivi d'une Introduction vous donnant les informations essentielles au sujet de la rencontre entre Reese et le Terminator. Deux options vous sont données: 'START GAME' (commencer le jeu) et 'OPTIONS'.

¡DESARROLLO DEL JUEGO

A TOMAR CONTROL!

Antes de iniciar el juego, recomendamos familiarizarse con los movimientos y funciones de la Almohadilla de Control (Fig. 2).

- ① Boton Direccional (Boton D)
- ② Boton De Inicio
- ③ Boton A
- ④ Boton B
- ⑤ Boton C

OPCIONES

Después de la Pantalla Sega y la de Virgin Games y Core Design Credits, aparece la Pantalla de Títulos de Terminator. Después aparece la Secuencia Introductoria, que suministra información de referencia para el encuentro entre Regge y el Terminator. También se brindan dos opciones: 'START GAME' (INICIAR JUEGO) Y 'OPTIONS' (OPCIONES).

PER GIOCARE A TERMINATOR

PRENDI IL CONTROLLO!

Prima di iniziare a giocare, allenati un pò per familiarizzare con i movimenti e le funzioni del Control Pad (Fig. 2).

- ① Direction Button - D-Button -
(Pulsante Direzionale - Pulsante-D-)
- ② Pulsante D'Avvio
- ③ Pulsante A
- ④ Pulsante B
- ⑤ Pulsante C

OPZIONI

Dopo l'apparizione dello Schermo Sega e Virgin Games e Probe Software Credits, ti verrà visualizzato lo Schermo Titolo Terminator seguito da una Sequenza Introduttiva che ti dà delle informazioni di preparazione per lo scontro di Reese con il Terminator. Inoltre ti vengono dati due opzioni: "INIZIO GIOCO" e "OPZIONI".

ATT SPELA TERMINATOR

TA KONTROLLI!

Innan du börjar att spela, ta tid att lära känna rörelserna och funktionerna av Kontrollkudden (Fig 2).

- ① Direktions Knappen (D-Knappen)
- ② Start-Knappen
- ③ A-Knappen
- ④ B-Knappen
- ⑤ C-Knappen

VAL

Efter det att Sega-skärmen och Virgin Games och Probe Software- Krediterna har visats, så visas du Terminator-titelskärmen. Detta är följt av en introduktionssekvens som ger bakgrunds-information för Reese's möte med Terminator. Två val är också givna: "STARTA SPELET" och "VAL".

TERMINATOR SPELEN

CONTROLE OVERNEMEN!

Neem voordat u begint te spelen eerst even de tijd om te wennen aan de verschillende bewegingen en functies van het controlepaneel (Illustratie 2).

- ① Richtingknop (D-Knop)
- ② Startknop
- ③ A-Knop
- ④ B-Knop
- ⑤ C-Knop

OPTIES

Nadat het Sega scherm en de Virgin Games en Probe SoftwareCredits getoond zijn, krijgt u het Terminator titelscherm te zien. Dit wordt gevolgd door een introductie waarinachtergrondinformatie gegeven wordt m.b.t. Reese's ontmoeting met de Terminator. Er worden tevens twee opties gegeven: "STARTSPEL" en "OPTIES".

TERMINATOR'IN PELAAMINEN

KONTROLLI

Ennenkuin aloitat pelin, tutustu ohjainlaitteen liikkeisiin ja toimintoihin (Kuva 2).

- ① Suuntapainike (D-Painike)
- ② Startti-Painike
- ③ A-Painike
- ④ B-Painike
- ⑤ C-Painike

VAIHTOEHDOT

Sega kuvan ja Virgin Games ja Probe Software kredittien jälkeen ilmestyy Terminator niminyttö. Tätä seuraa johdantojakso ja taustatietoa Reese'in kohtaaukselle Terminator'in kanssa. Sinulle annetaan myös kaksi vaihtoehtoa: "START GAME" (aloita peli) ja "OPTIONS"

Press the D-Button up or down to highlight an option.

Press the A Button to select an option.

Press the Start Button at any time to begin play.

Selecting OPTIONS calls up the Options Screen showing the following...

DIFFICULTY

Choose between EASY, NORMAL, DIFFICULT or VERY HARD.

CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS

Interchange the functions of Buttons A, B and C.

SOUND TEST

Play the Terminator sound effects and music.

EXIT

Return to the Terminator Introductory Sequence.

Press the D-Button up or down to highlight an option.

Press the A Button to select an option.

Press the C Button from the Customise Trigger Selections option to choose the highlighted control mode.

Press the Start Button at any time to begin play.

D-Knopf hoch- oder runterdrücken, um eine Option zu markieren.

Knopf A drücken, um eine Option zu wählen.

Du kannst jederzeit durch Drücken des Startknopfes das Spiel beginnen.

Wenn Du OPTIONS wählst, erscheint der Optionsbildschirm mit den folgenden Rubriken...

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEITSGRAD)

Du kannst zwischen EASY (Leicht), NORMAL, DIFFICULT (Schwer) oder VERY HARD (Sehr schwierig) wählen.

CUSTOMIZE TRIGGER SELECTIONS

(INDIVIDUELLE EINRICHTUNG)

Die Funktionen der Knöpfe A, B und C können ausgetauscht werden.

SOUND TEST

Hör Dir die Soundeffekte und die Terminator-Musik an.

EXIT (ABBRECHEN)

Zurück zur Terminator-Einleitungsfolge.

D-Knopf hoch- oder runterdrücken, um eine Option zu markieren.

Knopf A drücken, um eine Option zu wählen.

Knopf C der Option "Customize Trigger Selections" drücken, um den markierten Steuermodus zu wählen.

Du kannst jederzeit durch Drücken des Startknopfes das Spiel beginnen.

Appuyez sur le Bouton-D vers le haut ou vers le bas pour mettre une option en évidence.

Appuyez sur le Bouton A pour sélectionner une option.

Appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.

Si vous sélectionnez "OPTIONS" vous verrez apparaître l'écran Options affichant les choses suivantes:

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Vous avez le choix entre FACILE (EASY), NORMAL, DIFFICILE (DIFFICULT) ou TRES DUR (VERY HARD).

CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS

(PERSONNALISER LES SELECTIONS FEU)
Vous pouvez intervertir les fonctions des boutons A, B, et C.

SOUND TEST (SON)

Activer les effets sonores et la musique de Terminator.

EXIT (QUITTER)

Retourner à l'introduction de Terminator.

Appuyez sur le Bouton-D vers le haut ou vers le bas pour mettre une option en évidence.

Appuyez sur le Bouton A pour sélectionner une option.

Appuyez sur le Bouton C dans l'option "Customise Trigger Selections" afin de sélectionner le mode de contrôle mis en évidence.

Appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.

Presionar el Botón D hacia arriba o hacia abajo para destacar una opción.

Presionar el Botón A para seleccionar la opción.

Presionar el Botón de inicio en cualquier momento para comenzar el juego.

Al seleccionar "OPTIONS" aparece la Pantalla de Opciones, que incluye:

DIFFICULTAD

Seleccionar entre EASY (FÁCIL), NORMAL (NORMAL), DIFFICULT (DIFÍCIL), o VERY HARD (MUY DIFÍCIL).

CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS

(SELECCION DE FUNCIONES PARA LOS BOTONES)
Intercambia las funciones de los botones A, B y C.

SOUND TEST (PRUEBA DE SONIDO)

Activa los efectos de sonido y la música de Terminator.

EXIT (SALIDA)

Retorna a la Secuencia Introductoria de Terminator.

Presionar el Botón D hacia arriba o hacia abajo para destacar una opción.

Presionar el Botón A para seleccionar la opción.

En la opción de CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS presionar el Botón C para seleccionar el modo de control destacado.

Presionar el Botón de Inicio en cualquier momento para comenzar el juego.

Per evidenziare una opzione, premi il D-Button su o giù.

Per selezionare una opzione premi il Pulsante A.

Per iniziare a giocare premi il Pulsante d'Avvio.

Il selezionamento di OPZIONI chiama lo Schermo delle Opzioni che ti mostra le seguenti...

DIFFICOLTA'

Scegli tra FACILE, NORMALE, DIFFICILE o MOLTO DIFFICILE.

ALTERNA SELEZIONI A TUA SCELTA.

Alterna le funzioni dei pulsanti A, B e C.

BUONO TEST

Mette gli effetti sonori e la musica del Terminator.

USCITA

Ritorna alla Sequenza Introduttiva Terminator.

Per evidenziare una opzione premi il D-Button su o giù.

Per selezionare una opzione premi il Pulsante A.

Per scegliere il metodo controllo evidenziato, premi il Pulsante C dall'Alterna Selezioni A Tua Scelta.

Quando desideri iniziare a giocare, premi il Pulsante d'Avvio.

Tryck ned D-knappen upp eller ned för att upplysa ett val.

Tryck ned A-knappen för att välja ett val.

Tryck ned Start-knappen när som helst för att starta spelet.

Val av VAL kallar upp Val-skärmen som visar följande...

SVÄRIGHET

Välj mellan LÄTT, NORMAL, SVÅRT eller JÄTTE SVÅRT.

SPECIALTILLVERKADE AVSKJUTARVAL

Ändrar funktionerna av Knapparna A, B och C.

LJUD-TEST

Spelar Terminator-ljudeffekter och musik.

UTGÅNG

Ätervänder till Terminators introduktionssekvens.

Tryck ned D-knappen upp eller ned för att upplysa ett val.

Tryck ned C-knappen från Avskjutarvalen för att välja det upplysta Kontroll-modemet.

Tryck ned Start-knappen när som helst för att starta spelet.

Druk de D-knop naar boven of beneden om een optie te verlichten.

Druk op de A-knop om een optie te selecteren.

Druk op de startknop om het spel te beginnen.

Wanneer u OPTIES selecteert krijgt het optiescherm te zien waarop het volgende getoond wordt...

MOEILUKHEIDSGRAAD

Keuze tussen GEMAKKELIJK, NORMAAL, MOEILIJK of HEEL MOEILIJK.

AANGEPASTE TREKKERSELECTIES

Wisselt de functies van knop A, B en C af.

GELUIDSTEST

Speelt de geluidseffecten en muziek van de Terminator.

EXIT

Brengt u terug naar de introductie van Terminator.

Druk de D-knop naar boven of beneden om een optie te verlichten.

Druk op de A-knop om een optie te selecteren.

Druk vanuit de optie Aangepaste trekselecties op de C-knop om een verlichte controle-modu te kiezen.

Druk op de startknop om het spel te beginnen.

Paina D-painiketta ylös tai alas kirkastaaksesi vaihtoehdon.

Paina A-painiketta valitaksesi vaihtoehdon.

Paina startti-painiketta milloin tahansa aloittaaksesi pelin.

Valitsemalla 'OPTIONS' sinulla on seuraavat vaihtoehdot:

DIFFICULTY (vaikeus)

Voit valita EASY (helppo), NORMAL (normaali), DIFFICULT (vaikea) tai VERY HARD (erittäin vaikea).

CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS

(painikkeiden vaihto)

Voit vaihtaa keskenään A- B- ja C-painikkeiden toimintoja.

SOUND TEST (ääni testi)

Voit kuunnella Terminator-pelin äänitehosteita ja musiikkia.

EXIT (ulos)

Voit palata Terminator-pelin johdantojaksoon.

Paina D-painiketta ylös tai alas kirkastaaksesi vaihtoehdon.

Paina A-painiketta valitaksesi vaihtoehdon.

Paina C-painiketta ollessasi 'Customise Trigger Selections' vaihtoehdossa valitaksesi kirkastetun kontrollitavan.

Paina startti-painiketta milloin tahansa aloittaaksesi pelin.

CONTROLLING KYLE REESE

The standard controls are as follows (use the 'CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS' on the Options Screen to interchange the functions)...

Press the D-Button left or right to run left or right.

Press the D-Button down to crouch.

Press the D-Button up or down to move up or down a ladder. Note: Reese must be touching the floor before he can climb on or off a ladder.

Press the A Button to drop and detonate a Smart Bomb.

Press the B Button to fire the gun in the direction Reese is facing.

Press the D-Button down and press the B Button to crouch and fire the gun in the direction Reese is facing.

Press the D-Button down and press the B Button to throw a grenade in the direction Reese is facing.

DIE STEUERUNG VON KYLE REESE

Die Standardsteuerung ist wie folgt (Zum Auswechseln der Funktionen die Option "Customize Trigger Selections" auf dem Optionsschirm benutzen):

D-Knopf nach links oder rechts drücken, um nach links oder rechts zu laufen.

Zum Ducken D-Knopf nach unten drücken.

D-Knopf hoch- oder runterdrücken, um eine Leiter hinauf- oder hinunterzuklettern. Hinweis: Reese muß den Boden berühren, bevor er auf eine oder von einer Leiter steigen kann.

Knopf A drücken, um eine "intelligente Bombe" abzuwerfen und zu zünden.

Knopf B drücken, um das Gewehr in Reeses Blickrichtung abzufeuern.

D-Knopf nach unten drücken und Knopf B betätigen, damit Reese sich duckt und in Blickrichtung feuert.

Knopf B drücken, damit Reese eine Granate in die Richtung wirft, der er sich zuwendet.

CONTROLLER KYLE REESE

Les contrôles standards sont les suivants (utilisez "CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS" sur l'écran Options pour intervertir les fonctions)...

Appuyez sur le bouton-D à droite ou à gauche, pour courir vers la droite ou vers la gauche.

Appuyez sur le Bouton-D vers le bas, pour vous accroupir.

Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou vers le bas, pour grimper ou descendre une échelle. Remarque: Reese doit toucher le sol avant de pouvoir grimper ou descendre d'une échelle.

Appuyez sur le Bouton A pour lâcher et faire exploser une Bombe "Smart".

Appuyez sur le Bouton B pour faire feu avec votre pistolet; vous tirerez dans la direction à laquelle Reese fait face.

Appuyez sur le Bouton-D vers le bas et sur le Bouton B pour vous accroupir, et faire feu avec le pistolet dans la direction à laquelle Reese fait face.

Appuyez sur le Bouton B pour lancer une grenade dans la direction à laquelle Reese fait face.

PARA CONTROLAR A KYLE REESE

Los controles estándar son los siguientes (utilizar la opción de "CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS" en la Pantalla de Opciones para intercambiar las funciones).

Presionar el Botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para correr hacia la izquierda o hacia la derecha.

Presionar el Botón D hacia abajo para agacharse.

Presionar el Botón D hacia arriba o hacia abajo para subir o bajar una escalera. Nota: Reese debe tocar el piso antes de poder treparse a una escalera o bajarse de ella.

Presionar el Botón A para dejar caer y detonar una Bomba Ingeniosa.

Presionar el Botón B para disparar el arma en la dirección en que mira Reese.

Presionar el Botón D hacia abajo y Después el Botón B para agacharse y disparar el arma en la dirección en que mira Reese.

Presionar el Botón B para arrojar una granada en la dirección en que mira Reese.

CONTROLLO DI KYLE REESE

I controlli di base sono come seguono (per alternare le funzioni usa l' "ALTERNARE SELEZIONI A TUA SCELTA" sullo Schermo Opzioni)...

Per farlo correre a destra o a sinistra premi il D-Button a destra o a sinistra.

Per farlo abbassare premi il D-Button all'inghiù.

Per farlo salire o scendere una scala premi il D-Button all'insù o all'inghiù. Nota che Reese deve toccare la superficie prima che egli possa salire o scendere una scala.

Per far cadere e esplodere una Smart Bomb, premi il Pulsante A.

Premi il Pulsante B per farlo sparare con il fucile nella direzione che sta guardando.

Per abbassarlo e farlo sparare con il fucile verso la direzione che sta guardando, premi il D-Button all'inghiù ed il Pulsante B.

Per farlo lanciare una granata verso la direzione che sta guardando, premi il Pulsante B.

KONTROLLERA KYLE REESE

Standardkontrollerna är som följer: (använd "SPECIALTILLVERKADE AVSKJUTAR VALEN" på Valskärmen för att ändra funktionerna)...

Tryck på D-knappen till vänster eller höger för att springa.

Tryck ned D-knappen för att ducka.

Tryck på D-knappen upp eller ned för att flytta upp eller ned på stegen. Note: Reese måste röra vid golvet innan han kan klättra på eller av en steg.

Tryck på A-knappen för att tappa och detonera en Smart Bomb.

Tryck på B Knappen för att avlossa geväret i den riktning som Reese tittar.

Tryck ned D-knappen och tryck på B-knappen och ducka, och avlossa geväret i den riktning som Reese tittar.

Tryck på B-knappen för att kasta en granat i den riktning som Reese tittar.

KYLE REESE BESTUREN

De standaardcontroles zijn als volgt (gebruik de "AANGEPASTE TREKKERSELECTIES" op het optiescherm om de functies onderling af te wisselen)...

Druk de D-knop naar links of rechts om naar links of rechts te gaan.

Druk de D-knop naar beneden om te hurken.

Druk de D-knop naar boven of beneden om langs een ladder omhoog of omlaag te klimmen. Reese moet de vloer raken voordat hij op een ladder kan klimmen of ervan af kan stappen.

Druk op de A-knop om een Slim Bommetje te laten vallen en tot ontploffing te brengen.

Druk op de B-knop om het pistool af te vuren in de richting waarin Reese kijkt.

Druk de D-knop naar beneden en druk op de B-knop om te hurken en het pistool af te vuren in de richting waarin Reese kijkt.

Druk op de B-knop om een granaat te gooien in de richting waarin Reese kijkt.

KYLE REESE'N OHJAAMINEN

Normaalisti kontrolloit seuraavasti ("CUSTOMISE TRIGGER SELECTIONS" vaihtoehdossa voit muuttaa painikkeiden toimintat)...

Paina D-painiketta vasemmalle tai oikealle juostaksesi vasemmalle tai oikealle.

Paina D-painiketta alas kyykistellaksesi.

Paina D-painiketta ylös tai alas kiivetäksesi ylös tai alas tikkailla.

Huom: Reese'n on kosketettava maata ennenkuin hän voi kiivetä tikkailla tai pois tikkailla.

Paina A-painiketta pudottaaksesi ja räjäyttääksesi älykkään pommin.

Paina B-painiketta laukaistaksesi aseeseen suuntaan mihin Reese on kääntynyt.

Paina D-painiketta alas ja paina B-painiketta kyykistellaksesi ja laukaistaksesi aseeseen suuntaan mihin Reese on kääntynyt.

Press the C Button to jump straight up.

Press the D-Button and the C Button to leap gaps and obstacles.

Press the Start Button during play to freeze the action. Press the Start Button again to resume play.

PLAYER'S SCORE

Points are scored by removing enemy characters from play and also by completing a level. Bonus points are awarded for the time taken to complete a level.

D-Knopf runterdrücken und Knopf B betätigen, damit Reese sich duckt und eine Granate in die Richtung wirft, in die er sich wendet.

Knopf C drücken, um gerade nach oben zu springen.

Den D-Knopf und Knopf C betätigen, um über Abgründe und Hindernisse zu springen.

Um die Handlung während des Spiels anzuhalten, den Startknopf drücken. Zum Weiterspielen noch einmal den Startknopf betätigen.

PUNKTE DES SPIELERS

Punkte werden dadurch erzielt, daß man feindliche Figuren aus dem Spiel wirft und die Level abschließt. Bonuspunkte werden für besonders schnelle Zeiten beim Abschluß eines Levels vergeben.

Appuyez sur le Bouton C pour sauter vers le haut.

Appuyez sur le Bouton-D vers le bas et sur le Bouton C pour franchir les obstacles et les fossés.

Appuyez sur le Bouton Start, pendant le jeu si vous voulez geler l'action. Appuyez à nouveau sur le Bouton Start pour reprendre le jeu.

SCORE DU JOUEUR

Vous marquerez des points en supprimant les personnages ennemis du jeu, et en terminant un niveau. Les points de bonus sont accordés en fonction du temps passé pour terminer un niveau.

Presionar el Botón D y después el B para agacharse y arrojar una granada en la dirección en que mira Reese.

Presionar el Botón C para saltar verticalmente hacia arriba.

Presionar el Botón D y el Botón C para sortear blancos y obstáculos.

Durante el juego, presionar el Botón de Inicio para congelar la acción. Volver a presionar el Botón de Inicio para continuar el juego.

PUNTUACION DEL JUGADOR

Se obtienen puntos por cada adversario que se logra eliminar del juego, y también al completar un nivel. Se reciben puntos adicionales de premio por el tiempo que se tarda en completar el nivel.



Per farlo abbassare e gettare una granata verso la direzione che sta guardando, premi il D-Button all'ingrù ed il Pulsante B.

Per farlo saltare direttamente all'insù, premi il Pulsante C.

Per farlo saltare burroni ed ostacoli, premi il D-Button ed il Pulsante C.

Per bloccare l'azione premi il Pulsante d'Avvio. Per riprendere il gioco premi ancora il Pulsante d'Avvio.

PUNTEGGIO DEL GIOCATORE

I punti vengono realizzati togliendo dal gioco personaggi nemici e completando un livello. Vengono assegnati dei punti bonus in base al tempo impiegato per completare un livello.

Tryck ned D-knappen Och tryck på B-knappen för att ducka, och kasta en granat i den riktnings som Reese tittar.

Tryck på C-knappen för att hoppa rakt upp.

Tryck på D-knappen och C-knappen för att hoppa över hål och saker.

Tryck på Start-knappen under spelets gång för att frysa spelet. Tryck på Start-knappen igen för att återgå till spelet.

SPELARES POÄNG

Poäng är samlade genom att ta bort fiendefigurer från spelet, och också genom att avsluta en nivå. Bonuspoäng är tilldelade för den tid som det tar att avsluta en nivå.

Druk de D-knop naar beneden en druk op de B-knop om te hurken en een granaat te gooien in de richting waarin Reese kijkt.

Druk op de C-knop om recht omhoog te springen.

Druk op de D-knop en de C-knop om over openingen en obstakels te springen.

Druk tijdens het spel op de startknop om het spel tijdelijk stil te leggen. Druk nogmaals op de startknop om het spel weer te hervatten.

SCORE VAN DE SPELER

U scoort punten door vijandige karakters uit het spel te verwijderen en door een niveau met succes te voltooien. Er worden bonuspunten toegekend voor de tijd die het u kost om een niveau te voltooien.

Paina B-painiketta heittäaksesi kranaatin siihen suuntaan mihin Reese on kääntynään.

Paina D-painike alas ja paina B-painiketta kyykistääksesi ja heittäaksesi kranaatin siihen suuntaan mihin Reese on kääntynään.

Paina C-painiketta hypätäksesi suoraan ylöspäin. Paina D-painiketta and C-painiketta hypätäksesi kulkien ja esteiden yli.

Paina startti-painiketta pelin kuluessa tauottaaksesi toiminnan. Paina startti-painiketta uudelleen jatkaaksesi peliä.

PELAAJAN TULOS

Pisteitä saa poistamalla vihollisia pelistä sekä myös suorittamalla tason loppuun. Lisäpisteitä saa nopeasta tason loppuunsaamisajasta.

REESE'S HEALTH

Reese only has one "life" which is represented by four energy units. Reese loses energy when he is hit by an enemy. (Note: it takes more than one hit to remove an energy unit.) A dead enemy will sometimes leave behind an energy booster - pick it up to increase Reese's energy by two units.

REESES GESUNDHEIT

Reese hat nur ein "Leben", das durch vier Energieeinheiten angezeigt wird. Reese verliert Energie, wenn er von einem Gegner getroffen wird. (Hinweis: Es ist mehr als ein Schlag nötig, um eine Energieeinheit aufzubrauchen.) Ein toter Gegner hinterläßt manchmal einen Energieverstärker - den solltest Du aufheben, um Reeses Energie um zwei Einheiten zu erhöhen.

LA SANTE DE REESE

Reese n'a qu'une seule "vie", qui est représentée par quatre unités d'énergie. Reese perd de l'énergie lorsqu'il est touché par un ennemi. (Remarque: il faut être touché plus d'une fois pour perdre une unité d'énergie). Un ennemi mort peut laisser un booster d'énergie - ramassez-le afin d'augmenter l'énergie de Reese de deux unités.

LA SALUD DE REESE

Reese cuenta con una sola "vida", la cual está representada por cuatro unidades de energía. Reese pierde energía cuando recibe un impacto de algún enemigo. (Nota: hace falta más de un impacto para eliminar una unidad de energía.) Algunas veces un adversario muerto deja detrás un recargador de energía. Recogerlo para agregar dos unidades de energía a la vida de Reese.

SALUTE DI REESE

Reese ha solo una vita che è rappresentata da quattro unità di energia. Reese perde energia quando viene colpito da un nemico (Nota che ci vogliono più di un colpo per perdere una unità energia). Qualche volta un nemico morto lascia un booster d'energia - raccoglio per aumentare l'energia di Reese di due unità.

REESES HÄLSA

Reese har bara ett "liv" vilket är representerat genom fyra energi- enheter. Reese förlorar energi när han är slagen av en fiende. (Obs: Det tar mer än ett slag att ta bort en energienhet.) En död fiende kommer i bland att lämna efter sig en energi-booster - plocka upp denna för att öka Reeses energi med två enheter.

REESE'S GEZONDHEID

Reese heeft slechts één 'leven' dat wordt weergegeven met vier energie-eenheden. Hij verliest zijn energie als hij door een vijand geraakt wordt. (NB: Er is meer dan één raak schot nodig om een energie-eenheid te verwijderen.) Een dode vijand laat soms een energieversterker achter - raap deze op om Reese's energie met twee eenheden te verhogen.

REESE'N TERVEYS

Reese'llä on vain yksi 'elämä', jota edustaa neljä energiayksikköä. Reese'n energia vähenee vihollisen osuessa häneen. (Huom: tarvitaan enemmän kuin yksi osuma energiayksikön menettämiseen.) Kuollut vihollinen joskus jättää jälkeensä energian lisääjän - poimi se ja Reese'n energia lisääntyy kahdella yksiköllä.

LEVEL ONE: The Future

The story begins in post-holocaust Los Angeles in the year 2029. The Time Displacement Machine on the planet surface will take Reese back to the year 1984 where he will find Sarah Connor. However, Reese must ensure nothing follows him into the past, which means breaking into SkyNet's underground laboratory and locating and destroying the Time Displacement Reactor before returning to the surface to enter the Machine.

Reese will meet deadly Hunter Killers on the land and in the air, and Terminators patrol SkyNet's underground laboratory.

Reese has an unlimited supply of grenades to throw at the enemy, but to succeed he needs the Uzi 9mm machine gun which he will find in the laboratory (the DIFFICULTY determines how easy it is to find the machine gun). Clusters of three Smart Bombs are also dotted around the laboratory. A single Smart Bomb can blow open a door or destroy the Time Displacement Generator. Reese can hold a maximum of nine Smart Bombs.

LEVEL EINS: Die Zukunft

Die Geschichte beginnt nach dem Holocaust, im Jahr 2029 in Los Angeles. Die Zeitsprungmaschine auf der Planetenoberfläche wird Reese ins Jahr 1984 zurückbringen, wo er Sarah Connor finden wird. Reese muß jedoch dafür sorgen, daß ihm niemand in die Vergangenheit folgt. Dazu muß er in SkyNets unterirdisches Labor einbrechen, den Zeitsprungsreaktor finden und ihn zerstören, bevor er zur Oberfläche zurückkehrt, um die Maschine zu betreten.

Reese wird zu Land und in der Luft auf tödliche Killer treffen, und SkyNets unterirdisches Labor wird von Terminatoren bewacht.

Reese hat eine unbegrenzte Zahl von Granaten, die er auf die Feinde werfen kann, aber um Erfolg zu haben, braucht er das Uzi 9mm-Maschinengewehr, das er im Labor finden wird (es hängt vom SCHWIERIGKEITSGRAD ab, wie leicht das Maschinengewehr zu finden ist). Außerdem befinden sich drei "intelligente Bomben" an verschiedenen Stellen des Labors. Eine einzelne "intelligente Bombe" kann eine Tür aufsprengen oder den Zeitsprunggenerator zerstören. Reese kann bis zu neun "intelligente Bomben" tragen.

NIVEAU UN: Le Futur

L'histoire commence dans le Los Angeles post-holocauste de l'an 2029. La Machine à Remonter le Temps, ramène Reese en 1984 où il pourra trouver Sarah Connor. Cependant, Reese doit s'assurer que rien ne le suit dans le passé, et pour cela, il doit s'introduire dans le laboratoire souterrain de SkyNet, repérer et détruire le Réacteur de la Machine à Remonter le Temps avant de retourner à la surface pour pénétrer dans la Machine.

Reese rencontrera des Hunter Killers meurtriers sur la terre et dans les airs, et des Terminators patrouillant dans le laboratoire souterrain de SkyNet.

Reese possède une quantité illimitée de grenades, mais pour réussir à les lancer sur ses ennemis, il a besoin de la mitrailleuse Uzi de 9mm qui se trouve dans le laboratoire (le niveau de DIFFICULTÉ détermine la facilité à trouver la mitrailleuse). De petits groupes de trois bombes Smart sont éparpillés dans le laboratoire. L'explosion d'une seule Bombe Smart peut souffler une porte ou détruire le Générateur de la Machine à Remonter le Temps. Reese peut porter un maximum de neuf Bombes Smart.

NIVEL UNO: El Futuro

La historia comienza en Los Angeles después del holocausto del año 2029. La Máquina de Viaje en el Tiempo que se encuentra en la superficie del planeta llevará a Reese de regreso al año 1984, donde debe encontrar a Sarah Connor. No obstante, Reese debe asegurarse de que nada lo siga hasta el pasado, lo cual implica penetrar en el laboratorio subterráneo de SkyNet y localizar y destruir el Reactor de Viaje en el Tiempo antes de regresar a la superficie y entrar en la Máquina.

Reese se topa con mortíferos Cazadores Asesinos de tierra y aire, y con los Exterminadores que patrullan el laboratorio subterráneo de SkyNet.

Reese cuenta con un ilimitado suministro de granadas para arrojar a sus enemigos, pero para poder triunfar necesita la ametralladora Uzi de 9 mm que ha de encontrar en el laboratorio (el nivel de DIFICULTAD determina lo fácil que resulta encontrar esta ametralladora). En el laboratorio también existen dispersos tres grupos de Bombas inteligentes. Cada Bomba inteligente puede hacer volar una puerta o destruir el Generador de Viaje en el Tiempo. Reese puede llevar consigo un máximo de nueve Bombas inteligentes.

LIVELLO UNO: Il Futuro

Il racconto inizia nell'anno 2029 in una Los Angeles post-clocausto. La Macchina del Spostamento del Tempo, che si trova sulla superficie del pianeta, riporterà Reese all'anno 1984 dove troverà Sarah Connor, però Reese deve assicurarsi che nessuno lo seguirà, ciò significa che deve irrompere nel laboratorio sotterraneo di SkyNet e trovare e distruggere il Reattore Spostamento del Tempo prima di ritornare in superficie e usare la Macchina.

Reese incontrerà mortali Cacciatori Killer sulla terra ed in aria e i Terminator di pattugliamento intorno al laboratorio sotterraneo di SkyNet.

Reese ha un illimitato numero di granate da lanciare contro il nemico ma per avere successo ha bisogno della mitragliatrice Uzi 9mm che potrà trovare nel laboratorio (il DIFFICOLTA' determinerà quanto è facile trovare la mitragliatrice). Gruppi di tre Smart Bomb sono cosparsi intorno al laboratorio. Una singola Smart Bomb può far scoppiare e aprire una porta o distruggere il Generatore di Spostamento del Tempo. Reese può avere non più di nove Smart Bomb.

NIVÅ ETT: FRAMTIDEN

Denna historia börjar i efter en stor förödelse i Los Angeles år 2029. Tidsmaskinen på jordens yta kommer att ta Reese tillbaka till år 1984 där han kommer att hitta Sarah Connor. Hur som helst, Reese måste se till att ingenting följer med honom tillbaka till det förgångna, vilket innebär att bryta sig in i SkyNet's underjords- laboratorium och att lokalisera och förstöra Tidsändringsreaktor innan han återvänder till ytan för att gå in i Maskinen.

Reese kommer att möta dödliga Jägar-Dödare på land och i luften, och Terminators patrullerar SkyNet's underjordiska laboratorium.

Reese har ett obegränsat lager av granater att kasta på fienden, men för att lyckas så behöver han ett Uzi 9mm maskingevär vilket han kommer att hitta i laboratoriet (SVÄRIGHET Bestämmer hur lätt det är att hitta maskingeväret). Grupper av tre Smart-bomber är också utspridda i laboratoriet. En ensam Smart Bomb kan bläsa öppen en dörr eller förstöra Tidsändrings- reaktor. Reese kan bära ett maximum av nio Smart-bomber.

NIVEAU EEN: De toekomst

Het verhaal begint in post-holocaust Los Angeles in het jaar 2029. De tijdverplaatsingsmachine aan de oppervlakte van de planeet zal Reese terugbrengen naar het jaar 1984 waar hij Sarah Connor zal ontmoeten. Reese moet er echter voor zorgen dat hij niet gevolgd wordt naar het verleden. Dat betekent dat hij moet inbreken in het ondergrondse laboratorium van SkyNet en de tijdverplaatsingsreactor moet vernietigen voordat hij terugkeert naar de oppervlakte om in de machine plaats te nemen.

Reese ontmoet de dodelijke Hunter Killers te land en in de lucht en Terminators patrouilleren in het ondergrondse laboratorium van Sky Net.

Reese heeft een onbepaalde voorraad handgranaten om naar de vijand te gooien, maar als hij wilt slagen heeft hij een Uzi 9mm machinegeweer nodig dat hij in het laboratorium kan vinden. (De moeilijkheidsgraad bepaalt hoe eenvoudig het zal zijn om dit machinegeweer te vinden). Het en der verspreid in het laboratorium zijn ook clusters met drie Slimme bommetjes te vinden. Een enkel Slim bommetje kan een deur opblazen of de tijdverplaatsingsgenerator vernietigen. Reese kan maximaal negen Slimme bommetjes vasthouden.

TASO YKSI: Tulevaisuus

Tarina alkaa suuren tuhon ja hävityksen jälkeisessä Los Angeles'issa vuonna 2029. Ajansirtokone planeetan pinnalla vie Reese'n takaisin vuoteen 1984 missä hän löytää Sarah Connor'in. Mutta, Reese'n on varmistettava, ettei mikään seuraa häntä menneisyyteen, mikä tarkoittaa sitä, että hänen on murtauduttava SkyNet'in maanalaiseen laboratorioon sekä löydettävä että tuhottava ajansirtoreaktori ennenkuin hän palaa maan pinnalle astuakseen koneeseen.

Reese kohtaa vaarallisia Hunter Killers maassa ja ilmassa, ja Terminator-oliot vartioivat SkyNet'in maanalaista laboratoriota.

Reese'llä on rajaton määrä kranaatteja heitettävänä vihollisia kohti, mutta menestyäkseen hän tarvitsee Uzi 9mm konekiväärin, mikä on laboratoriossa (vaikeusaste määrää, kuinka helppoa konekiväärin löytäminen on). Kolmen älykkään pommin ryhmä löytyy myös laboratoriosta. Yksi älykäs pommie voi räjäyttää oven auki tai tuhota ajansirto generaattorin. Reese voi pitää hallussaan enintään yhdeksän älykäästä pommia.

LEVEL TWO: The City Streets

Arriving in Los Angeles, 1984, Reese must fight his way past Punks and Policemen on the city streets to reach the Technoir Bar where Sarah Conner is hiding. When he gets there, Reese must save her from the Terminator.

Reese has no grenades or Smart Bombs to help him now, only a shotgun which has an unlimited supply of ammunition.

LEVEL ZWEI: Die Straßen der Stadt

Nachdem er im Los Angeles von 1984 angekommen ist, muß sich Reese zur Technoir-Bar, in der sich Sarah Conner versteckt, durchschlagen. Dabei stellen sich ihm Punks und Polizisten in den Weg. In der Bar angekommen muß er Sarah vor dem Terminator retten.

Hier hat Reese keine Granaten oder "intelligenten Bomben", die ihm helfen, nur eine Waffe mit unbegrenzter Munition.

NIVEAU DEUX: Les rues de la Cité

Lorsqu'il arrive dans le Los Angeles de 1984, Reese doit se frayer un chemin parmi les Punks et les Policiers qui peuplent les rues de la ville, pour atteindre le Technoir Bar où se cache Sarah Conner. Lorsqu'il arrive au bar Reese doit la sauver des mains du Terminator.

Reese n'a pas de grenades ou de Bombes Smart pour l'instant, il est équipé d'un pistolet dont la quantité de munitions est illimitée.

NIVEL DOS: Las Calles de la Ciudad

Al llegar a Los Angeles, 1984, Reese deberá abrirse paso a través de Punks y Policías en las calles de la ciudad para poder llegar al Technoir Bar, donde Sarah se encuentra escondida. Cuando llega allí debe salvarla del Terminator.

Ahora Reese no tiene granadas o Bombas Inteligentes que puedan ayudarlo, sino sólo una pistola con ilimitado suministro de municiones.

LEVELLO DUE: Le strade della città.

Quando arriva a Los Angeles, nel 1984, Reese deve raggiungere il Bar Technoir dove sta nascosta Sarah Conner, ma per arrivarci deve affrontare, lungo le strade della città, i Punk ed i Poliziotti. Quando arriva al bar egli deve salvarla dal Terminator.

Ora Reese non ha più granate o Smart Bomb ma un piccolo fucile con un illimitato supporto di munizioni.

NIVÅ TVÅ: Stadsgatorna

Framme i Los Angeles 1984 måste Reese kämpa sig igenom Punkare och Poliser på stadsgatorna för att komma till Technoir Bar där Sarah Conner håller sig gömd. När han kommer dit måste Reese rädda henne från Terminatorn.

Reese har inga granater eller Smart-bomber att hjälpa honom nu, bara ett gevär vilket bara har ett begränsat antal kulor.

NIVEAU TWEE: De straten in de stad

Enmaal aangekomen in Los Angeles, in 1984, moet Reese zijn weg door ongere types en politie-agenten die hij op straat tegenkomt heen vechten om de Technoir Bar te bereiken waar Sarah Conner zich verborgen houdt. Als hij daar aankomt, moet hij haar uit de handen van de Terminator redden.

Reese heeft nu geen granaten of Slimme bommetjes om hem te helpen, hij heeft slechts een geweer met een onbepaalde voorraad ammunitie.

TASO KOLME: Polisiasema

Reese'ä pidetään Los Angeles'in poliisipiirillä, missä hänen on löydettävä Sarah Conner ennen pakenemista. Pidä silmällä poliiseja ja tietenkin, Terminator'ia.

LEVEL THREE: The Police Station

Reese is being held in the Los Angeles Police Department where he must find Sarah Connor before escaping. Watch out for Policemen and, of course, the Terminator.

LEVEL FOUR: The Factory

With the Terminator hot on their heels, Reese and Sarah reach an unoccupied factory. Here they must find a way to destroy the Terminator.

LEVEL DREI: Das Polizeirevier

Reese wird im Polizeirevier von Los Angeles festgehalten, wo er Sarah Connor finden muß, bevor er ausbricht. Nimm Dich vor den Polizisten und natürlich vor dem Terminator in acht.

LEVEL VIER: Die Fabrik

Mit dem Terminator dicht auf ihren Fersen erreichen Reese und Sarah ein leerstehendes Fabrikgebäude. Hier müssen sie es schaffen, den Terminator irgendwie zu zerstören.

NIVEAU TROIS: Le Commissariat

Reese est détenu par la Police dans le Commissariat de Los Angeles, mais il doit retrouver Sarah Connor avant de pouvoir s'en échapper. Méfiez-vous des Policiers, et bien sûr, du Terminator.

NIVEAU QUATRE: L'Usine

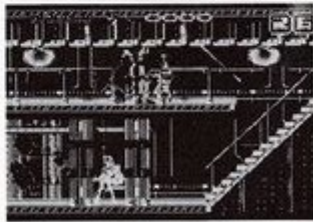
Le Terminator sur leurs talons, Sarah et Reese atteignent une usine désaffectée. Ils doivent trouver un moyen de se débarrasser du Terminator.

NIVEL TRES: El Cuartel de Policía

Reese se encuentra detenido en el Departamento de Policía de Los Angeles, donde debe encontrar a Sarah Connor antes de intentar escapar. Mucho cuidado con los Policías, y por supuesto, también con el Terminator.

NIVEL CUATRO: La Fábrica

Con el Terminator pisándoles los talones, Reese y Sarah llegan a una fábrica desierta, donde deberán hallar la forma de eliminar al Terminator.



LIVELLO TRE: La stazione di polizia.

Reese è trattenuto nel Dipartimento di polizia di Los Angeles dove, prima di scappare, deve trovare Sarah Connor. Attento ai poliziotti e, naturalmente, al Terminator.

LIVELLO QUATTRO: La fabbrica

Con il Terminator sulle loro calcagne, Reese e Sarah raggiungono una fabbrica abbandonata. E qui devono trovare un modo per distruggere il Terminator.

NIVÅ TRE : Polisstationen

Reese är kvarhållen i Los Angeles polisstation där han måste hitta Sarah Connor innan de kan rymma. Se upp för Poliser och naturligtvis för Terminator.

NIVEAU VIER: De fabriek

Met de Terminator op de hielen bereiken Reese en Sarah een leegstaande fabriek. Hier moeten zij een manier vinden om de Terminator te vernietigen.

NIVEAU DRIE: Het politiebureau

Reese wordt vastgehouden op het hoofdbureau van politie in Los Angeles waar hij Sarah Conner moet vinden alvorens te ontsnappen. Pas op voor de agenten en natuurlijk voor de Terminator.

NIVÅ FYRA: Fabriken

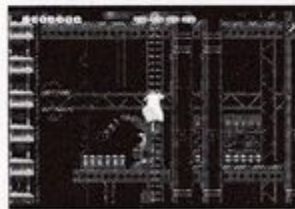
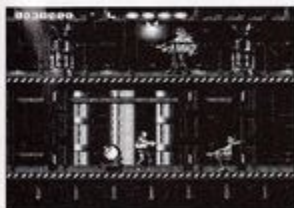
Med Terminator tätt i hälsarna når Reese och Sarah en övergiven fabrik. Här måste de hitta ett sätt att försöka förstöra Terminator.

TASO KOLME: Poliisiasema

Reese'a pidetään Los Angeles'in poliisipinillä, missä hänen on löydettävä Sarah Conner ennen pakenemista. Pidä silmällä poliiseja ja tietenkin, Terminatoria.

TASO NELJÄ: Tehdas

Terminator kintoreillään Reese ja Sarah saapuvat tyhjiin tehtaaseen. Täällä heidän on löydettävä keino Terminatorin tuhoamiseksi.



HANDLING THIS CARTRIDGE

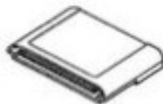
This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
- 2 Do not bend!
- 3 Do not subject to any violent impact!
- 4 Do not expose to direct sunlight!
- 5 Do not damage or disfigure!
- 6 Do not place near any high temperature source!
- 7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Vor Hitze schützen!
 - 7 Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei tängem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projektionen von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La Cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas mouiller.
 - 2 Ne pas plier.
 - 3 Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - 4 Ne pas exposer au soleil.
 - 5 Ne pas abîmer.
 - 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - 7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser. Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager immédiatement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
 - 2 ¡No doblarlo!
 - 3 ¡No darle golpes violentos!
 - 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

②



USO DI QUESTA CARTUCCIA

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocare a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

④



KASSETTSKÖTSEL

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospel dator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig – torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvål/vatten.
 - Efter användandet sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.
- VARNING!** Gäller projektiionsmottagare och storbilds tv, stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången när bilden visas på detta slags tv. bildskärmar.

⑥



BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is u tsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet ha'd tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

⑥



TÄMÄN KASETTIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System jargesteimää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämudostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensimille, ym
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovast pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja euttain pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se että pysäytely kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken tistorilla Väلتä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suunkuvanvutuisissa projektiotelevisioissa.

⑦



Virgin Games reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin Games makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

Virgin Games behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Mitteilung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Games gibt bezüglich des Handbuchs, der Qualität, der handelsüblichen Qualität oder Eignung für irgendeinen Zweck keine direkten oder implizierten Garantien.

Virgin Games se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Virgin Games se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Games no otorga ningún tipo de garantías, ya sean expresas o implícitas, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad, o adecuación para cualquier fin específico.

La Virgin games si riserva il diritto di migliorare in qualsiasi momento e senza avviso, il prodotto descritto in questo manuale. La Virgin Games non fa garanzie espresse o implicite e per qualsiasi intento in relazione a questo manuale, la sua qualità, commerciabilità o condizione.

Virgin Games förbehåller sig rätten till att göra förbättringar i den produkt som beskrivits i denna manual, när som helst utan förvarning. Virgin Games ger inga garantier uttryckta eller antagna, avseende denna manual, dess kvalitet, säljbarhet, eller lämplighet för något speciellt ändamål.

Virgin Games houdt zich het recht voor ten alle tijde veranderingen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding beschreven wordt, zonder dat dit aankondigd hoeft te worden. Virgin Games geeft nadrukkelijk geen garanties wat betreft deze handleiding, de verhandelbaarheid ervan of geschiktheid voor een bepaald doel.

Virgin Games pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta. Virgin Games ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

Patents: U.S. Nos 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No.80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No.88-4302;
Singapore No. 88-155; Japan No.82-205605 (Pending)



This game is licensed by SEGA Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM. THE TERMINATOR © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Licensed by Hemdale Film Corporation. THE TERMINATOR™ TM designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games, Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
Packaging design by Words & Pictures Ltd. London.
Virgin Games Ltd. 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH

PRINTED IN JAPAN