

TERMINATOR 2

It's the near future...battle rages between man and machine. Yet despite the awesome power of the machines the rebels are winning, until Skynet, the computer that controls the machines sends a Terminator through time to destroy the rebel leaders' mother, Sarah Connor, who is living in the time '1984'.

They failed.

Undaunted, another Terminator was sent back in time to 1994 to strike at John Connor, the future rebel leader, who is still a child at the time.

The resistance must protect the child.

Again the rebels were able to send a lone warrior to protect him. This time they will fight on the enemy's terms. This time a machine will battle one of its kind.

LOADING

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD""8.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

You can play this one-player game using joystick only in port 2.

RUN/STOP - PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

LEVELS 1.5 & 8

LEFT
RIGHT
DOWN
UP & FIRE
DOWN & FIRE
LEFT & FIRE
RIGHT & FIRE
DIAGONAL UP LEFT & FIRE
DIAGONAL UP RIGHT & FIRE
DIAGONAL DOWN LEFT & FIRE
DIAGONAL DOWN RIGHT & FIRE

WALK LEFT
WALK RIGHT
CROUCH
HIGH KICK
CROUCH/PUNCH
PUNCH
BLOCK
UPPERCUT
HEAD BUTT
LOW KICK
KNEE

LEVELS 2 & 8

LEFT
RIGHT
UP
DOWN

STEER LEFT
STEER RIGHT
MOVE UP/ACCELERATE
MOVEDOWN/DECELERATE

On level 8 pressing FIRE will shoot Sarah's gun at the sight. The sight will sway from side to side depending on the movement of the SWAT van.

LEVEL 3

Press fire to select a block (the cursor will flash rapidly) then push the joystick in the appropriate direction of the block you wish to swap.

LEVEL 4

UP
LEFT
RIGHT
DOWN

WALK INTO LIFT
RUN LEFT
RUN RIGHT
CROUCH

Press the fire button to strike out in the direction you are facing.

LEVEL 6

Push the joystick in the appropriate direction to move the blocks into the space available.

LEVEL 7

UP
DOWN
LEFT
RIGHT

ENTER LIFT
DUCK
RUN LEFT
RUN RIGHT

Press fire to shoot in the direction you are facing.

STATUS AND SCORING

LEVELS 1.5 & 8

HIGH KICK - 500
LOW KICK - 500
UPPERCUT - 1000
HEADBUTT - 750
PUNCH - 100
CROUCHING PUNCH - 200
KNEE - 750

LEVELS 3 & 6

100 POINTS X TIME REMAINING

LEVELS 2 & 8

AVOIDED OBSTACLES - 100
SUCCESSFUL JUMPS - 500
AVOIDING CARS - 200

LEVEL 8 ONLY

PER HELICOPTER HIT - 250

LEVEL 7

VARIOUS POINTS ARE AWARDED PER SWAT MAN.

5000 POINTS ARE AWARDED FOR EACH LEVEL COMPLETED.

The status panel displays:-

The faces of the characters in play and energy remaining.

GAMEPLAY

LEVEL 1

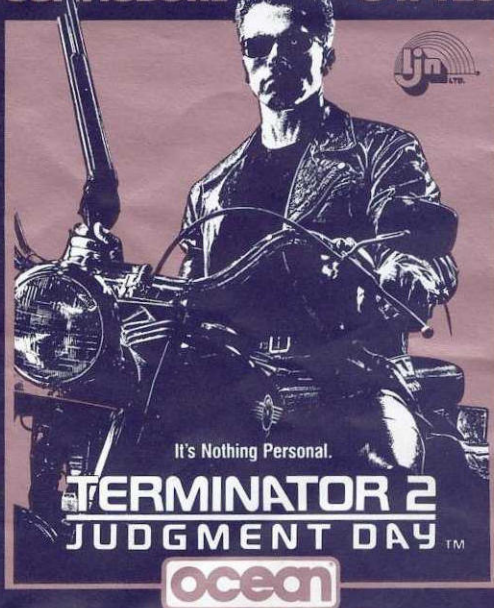
You are in control of the T800 Terminator. You must defeat the T1000, temporarily, to allow John to escape.

LEVEL 2

Take control of the T800 and John on a Harley Davidson motorbike.

Manoeuvre your way through a storm drain, whilst being pursued by the T1000 in an articulated lorry. Every time you crash into an object the T800 loses energy, while crashing into the lorry means that John loses energy.

COMMODORE 64/128



It's Nothing Personal.

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

ocean

LEVEL 3

In this section you must perform a minor operation on the T800's arm. This is achieved by moving the flashing cursor around the grid and arranging the blocks in the correct order.

This level is timed. Achieving 100% puzzle completion will regain all of the T800's energy.

LEVEL 4

You are in control of Sarah Connor - armed only with a broom handle! You must escape from the maze of corridors and lifts of the mental institute.

LEVEL 5

The T800 must gain enough time for Sarah and John to escape in the lift to the car park.

LEVEL 6

Your task is to rearrange the blocks on the T800's face until they match up to the original picture. This level is timed and 100% completion will give T800 full energy.

LEVEL 7

Once again you are in control of the T800 and must shoot your way out of the Cyberdyne Laboratories through a heavily armed SWAT team.

LEVEL 8

T800 is in control of the SWAT van making his escape with Sarah and John Connor. He is being pursued by T1000 in a helicopter.

Sarah can fire at the helicopter from the back of the van. You must disable the helicopter's controls by shooting at it.

LEVEL 9

T800 must battle it out for the last time with the T1000.

Not only must you drain him of his energy but you must also force him into a vat of molten steel.

HINTS AND TIPS

On the combat sections watch your energy - the T1000 keeps attacking you so don't forget to block.

On levels 4 and 8 ducking will avoid enemy fire and punches so keep your eye on the enemy's movements.

Whilst on the motor bike use the jumps to avoid going through water which disables your controls.

Shooting the helicopter successfully from the SWAT van will disable it for a short period giving you time to manoeuvre.

Remember to conserve energy throughout the game - don't take any risks!

TERMINATOR 2

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING. CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved.

Programmed by Bobby Earl

Graphics by Martin McDonald and Don McDermott

Music and FX by Jonathan Dunn

Game design by Dimension Creative Designs

©1991 Ocean Software Limited.

LJM is a REGISTERED TRADEMARK OF LJM LTD.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

TERMINATOR 2

Die Handlung spielt in der nahen Zukunft ... es herrscht Krieg zwischen Mensch und Maschine. Trotz der erschreckenden Macht der Roboter scheinen jedoch die Rebellen zu gewinnen, bis Skynet, der Computer, der die Maschinen steuert, einen Terminator auf eine Reise durch die Zeit schickt, um die Mutter des Anführers der Rebellen, Sarah Connor, zu töten, die im Jahre 1984 lebt. Dies gelang ihnen nicht.

Ungeachtet dessen wurde ein anderer Terminator zurück ins Jahr 1984 gesandt, um John Connor, den zukünftigen Anführer der Rebellen, der zu dieser Zeit noch ein Kind ist, anzugehen.

Der Widerstand muß diese Kind schützen. Wiederum gelang es den Rebellen, einen einsamen Krieger auszuwählen, um ihn zu schützen. Diesmal werden sie nach den Regeln des Gagners kämpfen. Diesmal kämpfen Roboter gegen Roboter.

DAS LADEN

COMMODORE

KASSETTE

Kassette in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Laden zurückspulen und alle Kabel müssen ordnungsgemäß angeschlossen sein. SHIFT-(Umschalt)-Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen - AUF DEM REKORDER PLAY DRÜCKEN. Dann wird das Programm automatisch geladen. Für das Laden auf dem C128 GO 8.4 (RETURN/ENTER) eingeben, dann die Anweisungen für C64 befolgen. BITTE BEACHTEN: Dieses Spiel wird als eine Reihe von Einzelteilen geladen - bitte die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

Den 64-Modus wählen (bei Einsatz des Commodore 128). Das Laufwerk einschalten, das Programm mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk legen.

LOAD *8.4 (RETURN/ENTER) eingeben, dann erscheint der Eingangs-Bildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Dieses Spiel für einen Spieler kann nur mit dem Joystick in Port 2 gespielt werden.

RUN/STOP PAUSE/PAUSE BEENDEN

JOYSTICK

STUFEN 1, 5 & 8

LINKS	- LINKS GEHEN	RECHTS & FEERN	- ABBLOCKEN
RECHTS	- RECHTS GEHEN	DIAG. LINKS OBEN & FEERN	- FAUSTHIEB OBEN
UNTEN	- HOCKSTELLUNG	DIAG. RECHTS OBEN & FEERN	- KOPF RAMMEN
OBEN & FEERN	- TRITTS OBEN	DIAG. UNTEN & FEERN	- TRITTS UNTEN
LINKS & FEERN	- FAUSTHIEB	DIAG. RECHTS UNTEN & FEERN	- KNE
UNTEN & FEERN	- HOCKSTELLUNG/FAUSTHIEB		

STUFEN 2 & 8

LINKS	- NACH LINKS STEUERN	OBEN	- NACH OBEN/AUFBREMSEN
RECHTS	- NACH RECHTS STEUERN	UNTEN	- NACH UNTEN/ABBREMSEN

Drück auf die Stufe 8 den Feuerknopf, während der Cursor in Richtung der auf dem Bildschirm angezeigten Fadenkreuz schwankt mit der Bewegung des SWAT-Wagens von Seite zu Seite.

STUFE 3
Durch Drücken des Feuerknopfs einen Block auswählen (der Cursor blinkt schnell), dann den Joystick in die entsprechende Richtung des Blocks drücken, den du austauschen möchtest.

STUFE 4
OBEN - IN DEN LIFT STEIGEN
LINKS - NACH LINKS LAUFEN
UNTEN - NACH RECHTS LAUFEN
HOCKSTELLUNG

Zum Angriff in die Richtung, in die du weist, den Feuerknopf drücken.

STUFE 5
OBEN - IN DEN LIFT STEIGEN
LINKS - NACH LINKS LAUFEN
UNTEN - DÜCKEN
RECHTS - NACH RECHTS LAUFEN
Feuer drücken, um in die Richtung, in die du weist, zu schießen.

STATUS UND PUNKTE

STUFEN 1, 5 & 8

TRITTS NACH OBEN	- 500	FAUSTHIEB	- 100
TRITTS NACH UNTEN	- 500	FAUSTHIEB IN HOCKSTELLUNG	- 200
AUFWARTS-SCHAKEN	- 1000	KNE	- 750
MIT KOPF RAMMEN	- 750		

STUFEN 2 & 8

100 PUNKTE X VERBLEIBENDE ZEIT			
STUFEN 2 & 8			
HINDERNISSEN AUSWEICHEN	- 100	AUTOS AUSWEICHEN	- 200
ERFOLGREICHE SPRÜNGE	- 500		

NEUE STUFE 8

PRO TREFFER AUF DEN HUBSCHRAUBER - 250

STUFE 7

PRO SWAT-MANN WERDEN UNTERSCHIEDLICHE PUNKTZAHLN VERGEBEN.

5000 PUNKTE WERDEN FÜR JEDE ERFOLGREICH DURCHLAUFENE STUFE VERGEBEN.

Die Status-Tafel zeigt an:

Die Geschichte der am Spiel beteiligten Figuren und die verbleibende Energie.

SPIELPLAN

STUFE 1

Du steuerst den Terminator T800. Du mußt den T1000 zeitweise außer Gefecht setzen, damit John Connor kommen kann.

STUFE 2

Steuere den T800 und John auf einer Harley Davidson. Manövriere das Motorrad durch eine Regenrinne, während du vom T1000 in einem Sattelschlepper verfolgt wirst. Jedemal, wenn du gegen ein anderes Objekt krachst, verliert der T1000 Energie. Wenn du in den Sattelschlepper läßtst, so verliert John Energie.

STUFE 3

In diesem Teil mußt du am Arm des T101 eine kleine Operation durchführen. Dazu mußt du den blinkenden Cursor über das Raster bewegen und die Blöcke in der richtigen Reihenfolge anordnen. Auf dieser Stufe läuft eine Zeituhr. Wenn du das Puzzle 100% in der gegebenen Zeit fertigstellen kannst, erhältst du T800 wieder seine gesamte Energie zurück.

STUFE 4
Du steuerst Sarah Connor - nur mit einem Besenstiel bewaffnet! Du mußt aus dem Labyrinth der Korridore und Aufzüge eines Irrenhauses fliehen.

STUFE 5

Der T800 muß genug Zeit gewinnen, damit Sarah und John mit dem Lift zum Parkplatz fliehen können.

STUFE 6

Es ist deine Aufgabe, die Blöcke mit dem Gesicht des T800 so anzuordnen, daß sie dem Originalbild entsprechen. Auf dieser Stufe läuft eine Zeituhr und wenn du die Aufgabe 100% in der gegebenen Zeit fertigstellst, erhältst du T800 wieder seine gesamte Energie zurück.

STUFE 7

Du steuerst wieder den T800. Du mußt dir deinen Weg aus den Cybordinate-Laboratorien durch eine schwerbewachte SWAT-Mannschaft freischießen.

STUFE 8

Der T800 steuert den SWAT-Wagen und kommt mit Sarah und John Connor. Er wird vom T1000 in einem Hubschrauber verfolgt. Sarah kann von hinten aus dem Wagen auf den Hubschrauber feuern. Du mußt auf den Hubschrauber schießen, und so seine Steuerung außer Gefecht setzen.

STUFE 9

Der T800 muß nun einen letzten Kampf mit dem T1000 ausfechten. Dabei muß du ihm nicht nur seine Energie nehmen, sondern ihn auch noch in ein Faß mit geschmolzenem Stahl treiben.

TIPS UND TRICKS

Behalte in den Kampfszenen deine Energie im Auge - der T1000 greift immer weiter an, also verbleib nicht abblocken!

Auf den Stufen 4 und 8 kannst du dem feindlichen Feuer und den Hieben durch Ducken ausweichen, also behalte den Feind gut im Auge!

Wenn du auf dem Motorrad läßtst, setz die Sprunggraben ein, damit du nicht durch das Wasser fahren mußt und so deine Steuerung außer Gefecht setzt.

Wenn du den Hubschrauber vom SWAT-Wagen aus erfolgreich triffst, wird er kurzzeitig außer Gefecht gesetzt, und du gewinnst damit Zeit zum Manövrieren.

Vergiß nicht, das ganze Spiel über mit deiner Energie sparsam umzugehen - geh keine Risiken ein!

TERMINATOR 2

Ocean Software Limited verfügt über das Copyright für Programmcode und Grafikdarstellung. Sie dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, ge- und vermittelt oder übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolo International N.V.
Programmiert von Bobby Earl
Grafik von Martin McDonald und Don McDermott
Musik und FX von Jonathan Dunn

Alle Rechte vorbehalten.
Spiel-Design von Dimension Creative Designs
©1991 Ocean Software Limited

TERMINATOR 2

Siamo in un prossimo futuro. Inizia una battaglia fra gli uomini e le macchine ma malgrado la potenza spaventosa delle macchine stanno vincendo i ribelli. finché Skynet, il computer che controlla le macchine, manda un Terminator attraverso il tempo a distruggere la madre del condottiero dei ribelli. Sarah Connor, che vive nel tempo di 1984.

Imperfuturi, si mandò un altro Terminator attraverso il tempo all'anno 1994 a colpire John Connor che è ancora ragazzo ma che sarà il futuro capo dei ribelli.

La Resistenza deve proteggere il ragazzo. Ancora una volta i ribelli potranno mandare un solo guerriero a proteggerlo. Questa volta lotteranno in condizioni di parità con i nemici. Questa volta una macchina farà battaglia contro una della stessa natura.

GARICAMENTO

COMMODORE

KASSETTA

Collochi la cassetta nel tuo registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e controlla che sia rivolta fino all'inizio e che tutti i cavi siano debitamente collegati. Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - premi PLAY ON TAPE. Il programma allora si caricherà automaticamente. Per caricare nel modello C128 digita GO 64 (RETURN), e poi segui le istruzioni C64. ATTENZIONE: Questo gioco si carica in più parti - segui le istruzioni a video.

DISKETTE

Sei sul modo 64 (se stai usando il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto.

DIGIT LOAD *8.4 (RETURN): comparirà la videata introduttiva e il programma si caricherà automaticamente.

CHIAVI

Questo è un gioco per un giocatore adoperando joystick soltanto collegato alla porta 2.

RUN/STOP - PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

LIVELLO 1, 5 & 8

SINISTRA	- CAMMINARE A SINISTRA	SINISTRA E FUOCO	- PUGNO
DESTRA	- CAMMINARE A DESTRA	DIAG. ALTO/SINISTRA E FUOCO	- PUGNO MONT.
BASSO	- ACCOVACCIARTI	DIAG. ALTO/DESTRA E FUOCO	- TESTATA
ALTO E FUOCO	- CALCO ALTO	DIAG. BASSO/SINISTRA E FUOCO	- CALCO BASSO
BASSO E FUOCO	- ACCOVACCIARTI /PUGNO	DIAG. BASSO/DESTRA E FUOCO	- GINOCCHIATA
DESTRA E FUOCO	- BLOCCARE		

LIVELLO 2 & 8

VERSO SINISTRA	- STERZARE A SINISTRA	VERSO L'ALTO	- SALIRE/ACCELERARE
VERSO DESTRA	- STERZARE A DESTRA	VERSO IL BASSO	- SCENDERE/DECELERARE

Sul livello 8, il primo il pulsante FUOCO sparirà l'arma da fuoco di Sarah alla mira, che oscillerà da un lato all'altro secondo il movimento del furgone dello SWAT.

LIVELLO 3

Premi il pulsante FUOCO per scegliere un blocco (il cursore lampeggerà rapidamente), poi spingi il joystick nella direzione adatta al blocco che vuoi scambiare.

LIVELLO 4

VERSO L'ALTO	- CAMMINARE NELL'ASCENSORE	VERSO DESTRA	- CORRERE A DESTRA
VERSO SINISTRA	- CORRERE A SINISTRA	VERSO IL BASSO	- ACCOVACCIARTI

Premi il pulsante FUOCO per tirare colpo nella direzione di fronte a te.

LIVELLO 5

Spingi il joystick nella direzione adatta per spostare i blocchi nello spazio disponibile.

LIVELLO 7

VERSO L'ALTO	- ENTRARE NELL'ASCENSORE	VERSO SINISTRA	- CORRERE A SINISTRA
VERSO IL BASSO	- PIEGARTI RAPIDAMENTE	VERSO DESTRA	- CORRERE A DESTRA

Premi FUOCO per sparare nella direzione di fronte a te.

STATO DI GIOCO E PUNTEGGIO

LIVELLI 1, 5 & 8

CALCO ALTO	- 500	PUGNO	- 100
CALCO BASSO	- 500	PUGNO DA POSIZIONE ACCOVACCIATA	- 200
PUGNO MONTANTE	- 1000	GINOCCHIATA	- 750
TESTATA	- 750		

100 PUNTI X TEMPO RESTANTE

LIVELLO 2 & 8

OSTACOLI EVITATI	- 100	AUTOMOBILI EVITATI	- 200
SALTI RIUSCITI	- 500		

LIVELLO 9

SOLTANTO: OGNI COLPO ALL'EUOTTERO - 250

LIVELLO 7

VENGONO ASSEGNATI PUNTI DIVERSI PER UOMO DELLO SWAT COLPITO.
RICEVIRAI 5000 PUNTI PER OGNI LIVELLO PORTATO A COMPIMENTO.
Il numero indicatore dello stato di gioco mostra:
La faccia dei caratteri in gioco e l'energia restante

ESECUZIONE DEL GIOCO

LIVELLO 1

Sei ai comandi controllando il Terminator T800. Devi sconfiggere il T1000, temporaneamente, per permettere a John di scappare.

LIVELLO 2

Assumi comando del T800 e di John su una motocicletta Harley Davidson. Manovrati via per una galleria di sotto da tempesta, inseguito dal T1000 in un autocarro anticarro. Ogni volta che cozzii contro un oggetto il T800 perde energia, mentre scontri con l'autocarro perdi energia a John.

LIVELLO 3

In questo episodio sei obbligato a eseguire un'operazione minore sul braccio del T800. Si effettua questo spostando il cursore lampeggiante intorno alla graticola e disponendo i blocchi nell'ordine corretto. La durata di questo livello viene misurata. L'adempimento totale del puzzle ricupererà tutta l'energia perduta del T800.

LIVELLO 4

Sei ai comandi controllando le azioni di Sarah Connor che è armata soltanto con un manico di spago. Devi scappare dal labirinto di corridoi e ascensori dell'istituto psichiatrico.

LIVELLO 5

Il T800 deve guadagnare abbastanza tempo per permettere a Sarah e John di scappare nell'ascensore all'area di parcheggio.

LIVELLO 6

Il tuo compito è di riordinare i blocchi sulla faccia del T800 finché si accordino col quadro originale. La durata di questo livello viene misurata e l'adempimento totale restituirà piena energia al T800.

LIVELLO 7

Accora una volta sei ai comandi controllando il T800 e devi intraprendere una sparatoria disperata con una squadra dello SWAT fortemente armata, per uscire dai Laboratori Cybordinate.

LIVELLO 8

Il T800 sta guidando il furgone dello SWAT scappando con Sarah e John Connor. Sono inseguiti dal T1000 in un elicottero. Sarah può sparare all'elicottero dalla parte posteriore del furgone. Devi rendere inservibili i comandi dell'elicottero, sparandoli.

LIVELLO 9

Il T800 deve combattere per l'ultima volta col T1000. Non solo devi esaurire tutta l'energia di questo ma anche devi forzarlo a cadere in una vasca di acciaio fuso liquido.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Negli episodi di combattimento la attenzione alla tua energia. Il T1000 continua sempre ad attaccarti e perciò non dimenticare di bloccare.

Sui livelli 4 e 8 il joystick ordinerà gli spari e pugnati del nemico e perciò tieni d'occhio i suoi movimenti.

Mentre stai guidando la motocicletta, servi dei salti per evitare di passare per l'acqua che rende inservibili i comandi.

Il cogliere l'elicottero sparando dal furgone dello SWAT T800 renderà inservibile per poco tempo che ti darà l'opportunità di far manovra.

Ricorda di conservare energia per tutto il gioco: non prenderti rischi!

TERMINATOR 2

La codificazione dei programmi e la rappresentazione grafica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

RICONOSCIMENTI

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolo International N.V. Tutti i Diritti Riservati.
Programmato da Bobby Earl
Musica e effetti speciali da Jonathan Dunn
Produzione Jon Woods

Grafica da Martin McDonald e Don McDermott
Disegno del gioco da Dimension Creative Designs
©1991 Ocean Software Limited.