

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 1994 geschickt, um John Connor, den zukünftigen Anführer der Rebellen, der zu dieser Zeit noch ein Kind ist, zu greifen.

Der Widerstand muß dieses Kind schützen.

Wiederum gelang es den Rebellen, einen einsamen Krieger auszusenden, um ihn zu schützen. Diesmal werden sie nach den Regeln des Gegners kämpfen: Diesmal kämpft Roboter gegen Roboter.

DAS LADEN

COMMODORE KASSETTE

Kassette in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Anfang zurückgespult 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 64 (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.

DISKETTE

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

LOAD ""*,8,1 (RETURN/ENTER) eingeben, dann erscheint der Eingangsbildschirm 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 & FEUERN	- ABBLOCKEN
RECHTS	- RECHTS GEHEN	DIAG., LINKS OBEN & FEUERN	- FAUSTHIEB OBEN
UNTEN	- HOCKSTELLUNG	DIAG., RECHTS OBEN & FEUERN	- KOPF RAMMEN
OBEN & FEUERN	- TRITT OBEN	DIAG., UNTEN & FEUERN	- TRITT UNTEN
LINKS & FEUERN	- FAUSTHIEB	DIAG., RECHTS UNTEN & FEUERN	- KNIE
UNTEN & FEUERN	- HOCKSTELLUNG/FAUSTHIEB		

STUFEN 2 & 6

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

Drückt du auf Stufe 6 den Feuerknopf, so wird Sarahs Gewehr in Richtung des Fadenkreuzes abgefeuert. Das 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	RECHTS	- NACH RECHTS LAUFEN
LINKS	- NACH LINKS LAUFEN	UNTEN	- HOCKSTELLUNG

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

STUFE 7

OBEN	- IN DEN LIFT STEIGEN	LINKS	- NACH LINKS LAUFEN
UNTEN	- DUCKEN	RECHTS	- NACH RECHTS LAUFEN

Feuer drücken, um in die Richtung, in die du weist, zu schießen.

STATUS UND PUNKTE

STUFEN 1, 5 & 8

TRITT NACH OBEN	- 500	FAUSTHIEB	- 100
TRITT NACH UNTEN	- 500	FAUSTHIEB IN HOCKSTELLUNG	- 200
AUFWÄRTSHAKEN	- 1000	KNIE	- 750
MIT KOPF RAMMEN	- 750		

STUFEN 3 & 6

100 PUNKTE X VERBLEIBENDE ZEIT

STUFE 2 & 6

HINDERNISSEN AUSWEICHEN	- 100	AUTOS AUSWEICHEN	- 200
ERFOLGREICHE SPRÜNGE	- 500		

MOD 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 Gesichter 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 entkommen 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. Jedesmal, wenn du gegen ein anderes Objekt krachst, verliert der T101 Energie. Wenn du in den Sattelschlepper fährst, 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%-ig in der gegebenen Zeit fertigstellen kannst,

erhält der 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%-ig in der gegebenen Zeit ausführen kannst, erhält der T800 wieder seine gesamte Energie zurück.

STUFE 7

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

STUFE 8

Der T800 steuert den SWAT-Wagen und entkommt 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 mußt 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 vergiß nicht abzublocken!

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 fährst, setz' die Sprungrampen 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 vermietet oder übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V.

Alle Rechte vorbehalten.

Programmiert von Bobby Earl

Spiel-Design von Dimension Creative Designs

Grafik von Martin McDonald und Don McDermott

©1991 Ocean Software Limited

Musik und FX von Jonathan Dunn

