SEGA™

MEGA-CD

PG



THE TERMINATOR™

INSTRUCTION MANUAL

ENGLISH | DEUTSCH | FRANCAIS

THE TERMINATOR

CONTENTS

Starting Up 11

About This Game 15

Qsound 17

Introduction 23

Name of Controller Parts 25

Take Control 27

Game Play 29

Power-Ups 31

Level-By-Level Breakdowns 35

CONTENTS

Startvorbereitung 11

Über dieses Spiel 15

Qsound 17

Einführung 23

Bezeichnungen der Steuervorrichtungen 25

Übernimm die Kontrolle 27

Das Spiel 29

Power-Ups 31

Beschreibung der Einzelnen Levels 35

CONTENTS

Démarrage 11

Ce Jeu 15

Qsound 17

Introduction 23

Le Controleur 25

A vous de jouer! 27

Comment jouer 29

Power-Ups 31

Les Niveaux 35

ESPANOL

CONTENTS

Antes de comenzar 12

Algunos detalles sobre este juego 16

Qsound 18

Introducción 24

Consola de control 26

Halte con el control 28

Cómo jugar 30

Reforzadores de energía 32

Análisis de los niveles uno a uno .. 36

ITALIANO

CONTENTS

Per incominciare 12

Il gioco 16

Qsound 18

Introduzione 24

I comandi 26

Prendi il controllo 28

L'azione di gioco 30

Cariche di energia 32

I livelli 36

NEDERLANDS

CONTENTS

Opstarten 12

Over Dit Spel 16

Qsound 18

Introductie 24

Besturingspad 26

De Besturing 28

Het Spel 30

Power-Ups 32

Level Overzicht 36

THE TERMINATOR

MEGA CD - CREDITS

Produced by	**Erik Yeo**
Executive Producers	**Neil Young, Dr. Stephen Clarke-Wilson**
Designed by	**Erik Yeo, Tom Tanaka, Doug Coupe & Silas Warner**
Programmed by	**Silas Warner**
Levels by	**Tom Tanaka, Tim Williams & Bill Anderson**
Animations by	**Clark Sorensen, John Weir, Doug Cope, Roger Hardy, Willis Wong, Steve Jasper, Dean Ruggles, Jeff Etter, Stan Gorman**
Background art	**Nick Bruty**
Manual Written by	**Bill Kunkle**
European Product Co-ordination	**Matthew Spall**
European Manual Produced & Edited by	**Catherine Spratt & Rizwan Khan**
European Manual Designed by	**Definition (U.K.)**

Animation Models:
Robert Wright as the Terminator
Robin Kausch as Sarah Connor
David Luehmann as Reese
Additional Animation Models:
Silas Warner, John Weir, Tom Tanaka, and Steve Henifin
Special thanks to: Rand Marlis and Ruth Salisbury of Creative Licensing

Terminator CD music credits
Director of music & FX: Tommy Tallarico
FX technician: Steve Henifin
All songs written, arranged, performed, recorded and produced by Tommy except * written by Brad Fiedel, V written by Joey Kuras, ** written by Bijan Shaheer, and VV written by TeknoMan of Teknologic.

Keyboards, Guitars, Drums, Bass, etc.: Tommy Tallarico Additional rhythm guitars: Bijan Shaheer, Mike Fields, Joey Kuras

Mixed in QSound by Buzz Burrowes
Second Engineer: Ed Korengo
Digitally Recorded at: The Virgin Music Factory, Irvine
Mixed at: A+M Studios, Hollywood & The Enterprise, Burbank
Mastered at: FlyWheel Digital Studios, Virgih Games, Irvine

Thanks to: Mom & Dad, Stephen "The Doc" Clarke-Willson, Martin Alper, Kathy Holcomb, Brian Cowieson of QSound, Roland Keyboards, Martin KitCat, Mike and Sylvester Stallone.

Special musical thanks to: Scott Spear, Joe McLaughlin, John Kitchen, Everrett Mann, and Eddie Van Halen.

Track	Song	Time
2	The Terminator Theme*	2:35
3	Taking To The Air	3:25
4	Future Shock**	4:03
5	Destinationz Unknown	5:10
6	This Way	4:08
7	Visions V	4:17
8	On Your Side	3:28
9	CyberTek VV	1:33
10	Metamorphosis	3:38

* The Terminator Theme written by Brad Fiedel Euphonious Music, Inc. (ASCAP)

ENGLISH

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

DEUTSCH

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

FRANCAIS

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

ESPAÑOL

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

ITALIANO

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

NEDERLANDS

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

ENGLISH

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Handling Your Mega CD Disc

- The Mega CD disc is intended for use exclusively with the Mega CD System.
- Handle it with care. 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 a recess during extended play, to rest yourself and the Mega CD Disc.
- KEEP YOUR MEGA CD DISC CLEAN. Always hold by the edges and keep in its case when not in use. Clean with a lint free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from centre to edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

DEUTSCH

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Handhabung der Mega CD-Diskette

- Die Mega CD-Diskette ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Mega CD-System vorgesehen.
- Bitte vorsichtig behandeln. Nicht knicken oder sonstige Gewalt anwenden. Nicht mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten in Berührung bringen.
- Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen. Nicht in der Nähe von Wärmequellen aufbewahren.
- Bei besonders langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.
- HALTE DEINE MEGA CD-DISKETTE SAUBER. Fasse sie immer nur am Rand an, und bewahre sie nach der Benutzung in der Hülle auf. Reinige sie mit einem flusenfreien, weichen und trockenen Tuch, und wische in geraden Linien von der Mitte nach außen. Benutze niemals Lösungs- oder Scheuermittel.

FRANCAIS

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

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

Manipuler votre Mega CD

- Le Mega CD est conçu exclusivement pour le système Mega CD.
- Manipulez-le avec précaution. Ne le pliez pas, ne l'écrasez pas et ne le mouillez pas.
- Ne le laissez pas à la lumière du soleil ou près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- N'oubliez pas de faire des pauses lors d'une utilisation prolongée, pour vous reposer, vous et le Mega CD.
- VOTRE MEGA CD DOIT RESTER PROPRE. Quand vous le manipulez, tenez-le par le bord seulement, et quand vous ne l'utilisez pas, rangez-le dans sa boîte. Nettoyez-le avec un chiffon doux et sec qui ne pelucche pas, en allant du centre vers le bord. N'utilisez jamais de dissolvants ou de produits nettoyants abrasifs.

ESPAÑOL

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACION

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Manejo del disco para Mega CD

- El disco para Mega CD está diseñado para utilizarlo exclusivamente con el sistema Mega CD.
- Manéjalo con cuidado. No lo dobles, ni lo golpees, ni lo sumerjas en líquidos.
- No lo dejes expuesto a la luz solar directa ni cerca de un radiador o cualquier otra fuente de calor.
- Durante un período prolongado de juego, asegúrate de tomar descansos, beneficiosos tanto para ti como para el disco.
- MANTEN LIMPIO TU DISCO PARA MEGA CD. Cógelo siempre de los extremos y guárdalo en su caja cuando no lo estés utilizando. Límpialo con un paño seco sin hilas dando pasadas en línea recta del centro al borde. No utilices nunca solventes ni productos de limpieza abrasivos.

ITALIANO

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Trattamento del disco Mega CD

- Il disco Mega CD è destinato esclusivamente al Mega CD System.
- Trattalo con cura. Non piegare, sgualcire 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 il disco Mega CD.
- MANTIENI IL DISCO CD PULITO. Prendilo sempre toccando i bordi e conservalo nella custodia quando non lo utilizzi. Puliscilo con un panno morbido partendo dal centro al bordo in linea retta. Non utilizzare mai solventi o altri detersivi.

NEDERLANDS

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Omgaan met je Mega CD Disc

- De Mega CD disc mag alleen afgedraaid worden op het Mega CD Systeem.
- Wees er voorzichtig mee. Ga de disc niet buigen of pletten en dompel de disc niet onder in wat voor vloeistof dan ook.
- Houd de disc uit het directe zonlicht en leg de CD niet vlakbij een verwarmingsbuis of andere warmtebron neer.
- Zorg ervoor dat je zo nu en dan een pauze neemt wanneer je lang aan het spelen bent, zodat jij en je Mega CD Disc even bij kunnen komen.
- HOUD JE MEGA CD DISC SCHOON. Raak alleen de randen aan en bewaar de CD in zijn doosje wanneer deze niet wordt gebruikt. Maak de disc schoon met een droge stofvrije zachte doek en veeg in rechte lijnen van het midden naar de rand. Gebruik nooit oplos- of schuurmiddelen

ENGLISH

WARNING:
For 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.

TABLE OF CONTENTS

Getting started 2

About This Game 3

About QSound 4

Introduction 7

Name of Controller Parts 8

Take Control 9

Game Play 10

Level Breakdowns 12

DEUTSCH

WARNUNG:
An Besitzer von Großbildschirm-Fernsehgeräten:
Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospielen über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großen Bildschirmen sollte daher vermieden werden.

INHALT

Spielstart 2

Über dieses Spiel 3

Über QSound 4

Einführung 7

Bezeichnungen der Steuervorrichtungen 8

Übernimm die Kontrolle 9

Das Spiel 10

Beschreibung der Levels 12

FRANÇAIS

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. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

TABLE DES MATIÈRES

Commencer 2

Ce jeu 3

QSound 4

Introduction 7

Le contrôleur 8

A vous de jouer! 9

Comment jouer 10

Les niveaux 12

ESPAÑOL

AVISO :
A los propietarios de televisores con pantalla de proyección grande: las imágenes o dibujos fijos pueden provocar daños irreversibles en el tubo de imagen, o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores con pantalla de proyección grande.

INDICE

Cómo comenzar 2

Algunos detalles sobre este juego .. 3

Algunos detalles sobre QSound 4

Introducción 7

Nombre de las partes del controlador 8

Hazte con el control 9

Cómo jugar 10

Análisis de los niveles 12

ITALIANO

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 CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi con televisori a proiezione a schermo grande.

INDICE

Avvio 2

Il gioco 3

Il QSound 4

Introduzione 7

I comandi 8

Prendi il controllo 9

L'azione di gioco 10

I livelli 12

NEDERLANDS

WAARSCHUWING:
Voor bezitters van Projectie televisies: Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis blijvend beschadigen of de fosfor van een monitor aantasten. Vermijd het herhaaldelijk of langdurig gebruik van video spelen op grootbeeld projectie televisies.

INHOUDSOPGAVE

Beginnen 2

Over Dit Spel 3

Over QSound 4

Introductie 7

Onderdelen Besturingspad 8

De Besturing 9

Het Spel 10

Level Overzicht 12

ENGLISH

STARTING UP: HOW TO USE YOUR MEGA-CD/MEGA-CD II

This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD or MEGA-CD II system. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player** — doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD or Mega-CD II system by following the instructions in your Mega-CD or Mega-CD II Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.

2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.

3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. If you have the original Mega-CD system, use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray. If you have a Mega-CD II system, press the OPEN button on the Mega-CD II console to open the CD tray.

4. Place the disc in the well of the CD drive and press Button C to close the CD tray (original Mega-CD) or manually close the CD door (Mega-CD II).

   The words "CD-ROM" will appear on the Control Panel.

DEUTSCH

STARTVORBEREITUNG: BENUTZUNG DES MEGA-CD/MEGA-CD II

Diese CD-ROM kann nur mit dem MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät verwendet werden. Versuchen Sie nicht, die CD mit einem herkömmlichen CD-Player abzuspielen — hierdurch können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät gemäß der Betriebsanleitung an. Schließen Sie das Control Pad 1 an.

2. Schalten Sie das Gerät ein. Der MEGA-CD-Titelbildschirm erscheint. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus und überprüfen Sie alle Anschlüsse und Verbindungen.

3. Drücken Sie die Taste C auf dem Mega Drive Control Pad, um das MEGA-CD-Kontrollfeld aufzurufen. Wenn Sie das alte MEGA-CD-Gerät besitzen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf „OPEN" und drücken die Taste C, um den CD-Einschub auszufahren. Wenn Sie das MEGA-CD II-Gerät besitzen, drücken Sie die OPEN-Taste am Gerät zum Öffnen des Laufwerks.

4. Legen Sie die CD in das Laufwerk bzw. den Einschub und drücken Sie die Taste C erneut, um (beim alten MEGA-CD) den Einschub einzufahren, oder schließen Sie (beim MEGA-CD II) den Laufwerkdeckel von Hand. Auf dem Kontrollfeld erscheint die Anzeige „CD-ROM".

FRANCAIS

DÉMARRAGE: COMMENT UTILISER VOTRE MEGA-CD/MEGA-CD II

Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur CD, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.

2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.

3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.
4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres «CD-ROM» apparaissent sur le panneau de commande.

ESPAÑOL

ANTES DE COMENZAR: CÓMO UTILIZAR SU MEGA-CD/MEGA-CD II

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD o MEGA-CD II. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD o Mega-CD II siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su Mega-CD o Mega-CD II. Enchufe el mando de control 1.

2. Encienda el sistema (ON) Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.

3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive y aparecerá el panel de control en la pantalla. Si usted tiene el sistema original Mega-CD, utilice el botón D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD. Si usted tiene un sistema Mega-CD II, presione el botón OPEN de la consola del Mega-CD II para abrir el platillo del CD.

4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C para cerrar el platillo del CD (Mega-CD original), o cierre manualmente la puerta del CD (Mega-CD II). Las palabras «CD-ROM» aparecerán en el panel de control.

ITALIANO

PER INCOMINCIARE: COME SI USA IL MEGA-CD/MEGA-CD II

Questo CD-ROM può essere utilizzato esclusivamente con i sistemi MEGA-CD o MEGA-CD II. Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD, in quanto si potrebbero danneggiare le cuffie o gli altoparlanti di quei sistemi.

1. Installa il tuo sistema Mega-CD o Mega-CD II seguendo le istruzioni contenute nel Manuale del Mega-CD o Mega-CD II. Collega il Control Pad 1.

2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.

3. Premi il Pulsante C sul Control Pad del Mega Drive ed apparirà sullo schermo il Pannello di Controllo. Se possiedi un sistema Mega-CD, usa il Pulsante-D per selezionare OPEN e premi il Pulsante C per aprire lo scomparto per il CD. Se invece possiedi un sistema Mega-CD II, apri lo scomparto per il CD premendo il pulsante OPEN sulla consolle del Mega-CD II.

4. Poni il disco nell'apposito alloggiamento del lettore CD e premi il Pulsante C per chiudere lo scomparto (nel caso del Mega-CD) oppure chiudi manualmente lo sportello del lettore CD (nel caso del Mega-CD II). Sul Pannello di Controllo apparirà la scritta "CD-ROM".

NEDERLANDS

OPSTARTEN: HET GEBRUIK VAN DE MEGA-CD/MEGA-CD II

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het MEGA-CD of MEGA-CD II systeem. Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven — dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Mega-CD of Mega-CD II systeem aan zoals dat in de handleiding van het Mega-CD of Mega-CD II systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.

2. Zet het systeem AAN. Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.

3. Druk op toets C van het Mega Drive bedieningsblok om het controlescherm te zien. Als je over het oorspronkelijke Mega-CD systeem beschikt, kies dan de R-toets voor OPEN en druk op toets C om de CD-lade te openen. Als je over een Mega-CD II systeem beschikt, druk dan op de OPEN-toets op de console van de Mega-CD II om de CD-lade te openen.

4. Leg de CD in de CD-lade en druk op toets C om de CD-lade te sluiten (oorspronkelijke Mega-CD) of om de CD-deur met de hand te sluiten (Mega-CD II). Op het controlescherm zullen de woorden "CD-ROM" verschijnen.

ENGLISH

5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.

6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive or Mega Drive II console to display the on-screen Control Panel.

1 Mega Drive System

2 Mega-CD System

3 Mega Drive II System

4 Mega CD II System

5 Control Pad 1

DEUTSCH

5. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf „CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.

6. Wenn Sie ein Spiel beenden wollen, drücken Sie die Reset-Taste an der Mega Drive- bzw. Mega-Drive II-Konsole. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das MEGA-CD-Kontrollfeld.

1 Mega Drive-Gerät

2 Mega-CD-Gerät

3 Mega Drive II-Gerät

4 Mega CD II-Gerät

5 Control Pad 1

FRANCAIS

5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

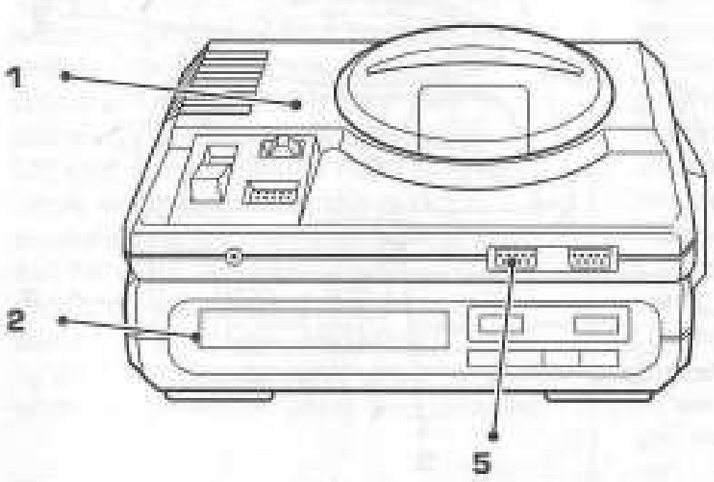
1 Système Megadrive

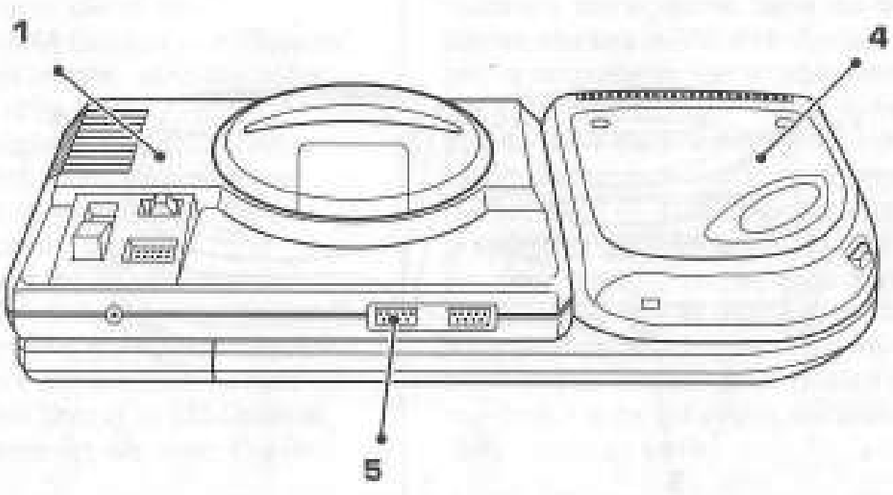
2 Système Mega-CD

3 Système Megadrive II

4 Système Mega-CD II

5 Manette 1





ESPAÑOL

5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.

6. Si desea detener un juego que está en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset de la consola Mega Drive o Mega Drive II para que aparezca el panel de control en la pantalla.

1 Sistema Mega Drive

2 Sistema Mega-CD

3 Sistema Mega Drive II

4 Sistema Mega CD II

5 Mando de control 1

ITALIANO

5. Serviti del Pulsante D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il Pulsante C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.

6. Se desideri interrompere un gioco durante il suo svolgimento, oppure se il gioco termina, premi il Pulsante Reset sulla console del Mega Drive o Mega Drive II per far apparire sullo schermo il Pannello di Controllo.

1 Sistema Mega Drive

2 Sistema Mega-CD

3 Sistema Mega Drive II

4 Sistema Mega-CD II

5 Control Pad 1

NEDERLANDS

5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op Toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.

6. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Mega Drive of Mega Drive II om het controlescherm te zien.

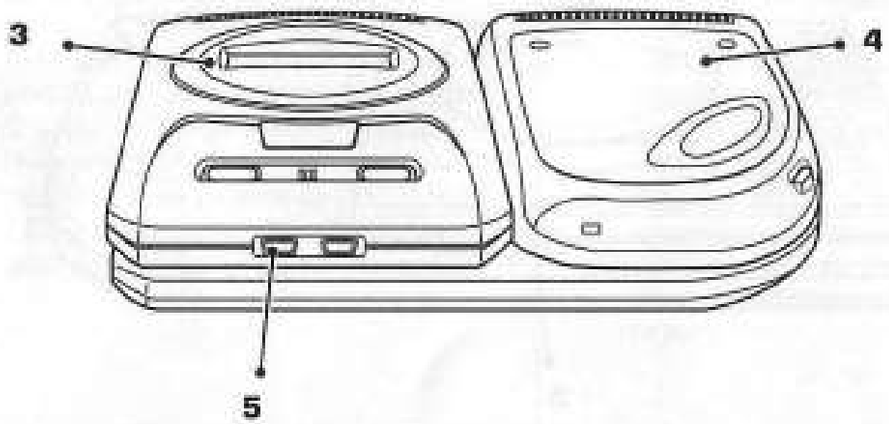
1 Mega Drive systeem

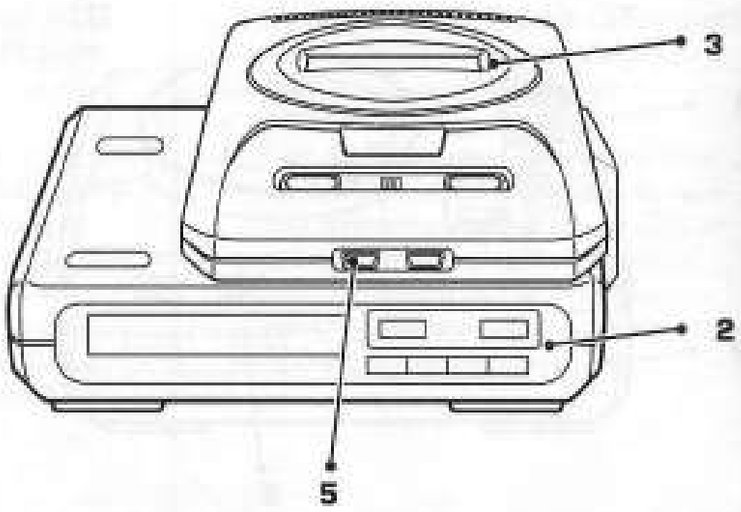
2 Mega-CD systeem

3 Mega Drive II systeem

4 Mega-CD II systeem

5 Bedieningsblok 1





ENGLISH

ABOUT THIS GAME

The Terminator Mega CD!
The Terminator Mega CD is not just an upgrade of the Mega Drive game, it is a unique product, containing 10 entirely new levels of backgrounds and 'animation's along with cinematic intermissions and an original score.

Actual scenes from the Terminator films have been combined with state-of-the-art game play, sound and graphics to produce a level of movie-like realism previously unavailable to game players due to technological limitations. The nearly unlimited memory capability of CD, however, provides the entry point for this exciting new game experience in which the player controls the heroic Reese, a warrior from a dystopian future who serves as bodyguard to Sarah Connor in order to insure the birth of her son, John — the man who will one day lead the Human Resistance Movement against the robotic ruling class.

The innovative musical score by Tommy Tallarico — recorded at Hollywood's legendary A&M Studios - makes use of the exciting, new QSound™ audio technology. Any stereo TV is capable of projecting QSound, a remarkable recording technique which produces the audio equivalent of 3-D. By positioning yourself between the two speakers, the music will sound as if it is literally floating around you, providing CD-quality sound that is actually superior to what can be heard using headphones.

DEUTSCH

ÜBER DIESES SPIEL

Die Mega CD-Version von "The Terminator"!
"The Terminator" Mega CD ist nicht nur eine verbesserte Version des Mega Drive-Spiels, sondern ein eigenständiges Produkt mit 10 völlig neuen Hintergrund- und Animationslevels, Filmausschnitten und eigener Begleitmusik.

Originalszenen aus den Terminator-Filmen wurden mit aktuellem Gameplay, Soundeffekten und Grafiken kombiniert. Dies ergibt eine filmartige Realitätstreue, die Spieler aufgrund technischer Einschränkungen bisher nicht erleben konnten. Die nahezu unbegrenzte Speicherkapazität der CD bildet jedoch den Ansatzpunkt für diese spannende neue Spielerfahrung, in der der Spieler den Helden Reese steuert, einen Kämpfer aus einer dystopischen Zukunft, der Sarah Connor als Leibwächter zur Seite steht, um die Geburt ihres Sohnes John zu gewährleisten - des Mannes, der eines Tages die Widerstandsbewegung der Menschen gegen die herrschende Klasse von Robotern anführen wird.

Bei der innovativen Begleitmusik von Tommy Tallarico, die in den legendären A&M Studios in Hollywood aufgenommen wurde, wird die aufregende, neue QSound™ Audiotechnologie eingesetzt. Jedes Stereo-Fernsehgerät kann QSound wiedergeben, eine erstaunliche Aufnahmetechnik, die das Klangäquivalent zu 3-D-Bildern darstellt. Setz dich zwischen die beiden Lautsprecher, und die Musik wird klingen, als würde sie um dich herumschweben - ein Sound in CD-Qualität, der noch besser ist als über Kopfhörer.

FRANCAIS

CE JEU

Terminator sur Mega CD!
Terminator sur Mega CD n'est pas seulement une version améliorée du jeu sur Mega Drive, c'est un produit unique, avec 10 niveaux animés entièrement inédits, ainsi que des séquences cinématiques et une musique originale.

Des scènes tirées de la série des films Terminator ont été combinées avec un jeu, un son et des graphiques superbes pour produire un niveau de réalisme cinématographique jamais vu jusqu'à ce jour, à cause des limitations technologiques. La mémoire presque illimitée du CD est le premier point fort de ce nouveau jeu passionnant, dans lequel le joueur contrôle l'héroïque Reese, guerrier du futur et garde du corps de Sarah Connor, chargé de la protéger pour qu'elle puisse donner le jour à son fils, John... l'homme qui prendra la tête du Mouvement de Résistance Humaine contre les robots au pouvoir.

La musique innovatrice de Tommy Tallarico, enregistrée dans les légendaires studios A&M d'Hollywood, utilise la nouvelle et formidable technologie audio, QSound™. Toute télévision stéréo peut utiliser QSound, une technique d'enregistrement remarquable, qui produit l'équivalent audio des graphismes en 3D. En vous plaçant entre les deux haut-parleurs, vous aurez l'impression que la musique flotte littéralement autour de vous, et vous bénéficierez d'un son de qualité CD, supérieur à ce que vous entendez en utilisant un casque.

ESPAÑOL

ALGUNOS DETALLES SOBRE ESTE JUEGO

¡The Terminator Mega CD!
The Terminator Mega CD no es simplemente una versión modernizada del juego para la Mega Drive, es un producto único que contiene10 niveles de escenarios y animaciones completamente nuevos, además de intermedios cinemáticos y una banda sonora original.

Las escenas auténticas de las películas de Terminator se han combinado con un modo de jugar, un sonido y unos gráficos de la mejor calidad, para crear un nivel de realismo cinematográfico que no estaba a disposición de los consoleros debido a limitaciones tecnológicas. Sin embargo, la capacidad de memoria casi ilimitada del CD, proporciona el punto de partida de este emocionante juego en el que el jugador controla al heroico Reese, un guerrero de futuro nada utópico que trabaja como guardaespaldas de Sarah Connor con el fin de asegurar el nacimiento de su hijo John, el hombre que un dia dirigirá el Movimiento Humano de Resistencia contra la clase robótica dominante.

La innovadora banda sonora de Tommy Tallarico, grabada en los legendarios A&M Studios de Hollywood, utiliza la nueva y emocionante tecnología de sonido llamada QSound™. QSound, una extraordinaria técnica de grabación que proporciona el equivalente sonoro a la tridimensión, puede utilizarse con cualquier televisor estéreo. Si te colocas entre los dos altavoces, la música sonará como si estuviese literalmente flotando a tu alrededor, proporcionándote un sonido de la calidad del de los discos compactos que es, de hecho, superior al que se puede escuchar utilizando auriculares.

ITALIANO

IL GIOCO

Terminator per Mega CD
Il Terminator per Mega CD più che un semplice aggiornamento del gioco per Mega Drive è un gioco del tutto particolare nel quale sono previsti 10 nuovi livelli di fondali e di animazione con intervalli cinematici e colonna sonora originale.

Le scene tratte direttamente dai film Terminator sono state combinate con l'azione di gioco, il sonoro e la grafica più avanzati per produrre un realismo da film che, a causa dei limiti tecnologici, non era possibile prima di adesso. La capacità quasi illimitata della memoria del CD, rappresenta il punto centrale di questo nuovo ed eccitante gioco nel quale il giocatore controlla il coraggioso Reese. Questo guerriero di un futuro ipotetico è la guardia del corpo di Sarah Connor che deve essere guardata a vista per assicurare che nulla le impedisca di dare alla luce suo figlio John, ossia l'uomo che un giorno guiderà il Movimento delle resistenza umana contro la classe dominante dei robot.

L'innovativa colonna sonora di Tommy Tallarico, registrata nei mitici A&M Studios di Hollywood, utilizza la nuova tecnologia audio QSound™. Tutte le televisioni stereo sono in grado di riprodurre il QSound, una straordinaria tecnica di registrazione che produce un sonoro al livello 3-D. Mettiti tra i due altoparlanti e verrai avvolto dalla musica di qualità-CD superiore a quella che potresti ascoltare con la cuffia.

NEDERLANDS

OVER DIT SPEL

The Terminator Mega CD!
De Terminator Mega CD is niet alleen maar een betere versie van het Mega Drive spel, het is een uniek product dat 10 volledig nieuwe levels bevat met nieuwe achtergronden en animatie samen met stukken uit de films en een originele soundtrack.

Een combinatie van echte scènes uit de Terminator-films en het allernieuwste op het gebied van videospelletjes, geluid en graphics leveren een zeer realistisch spel op dat lijkt op een film. Het niveau dat hier gehaald wordt, leek tot nu toe onbereikbaar voor spelers van videospelletjes door de technische beperkingen. Maar de bijna onbeperkte geheugencapaciteit van de CD is het uitgangspunt voor deze opwindende nieuwe spelervaring waarin de speler de held Reese bestuurt, een krijger uit een verschrikkelijke toekomst die Sarah Connor bewaakt zodat zij haar zoon John ter wereld kan brengen. John is diegene die ooit de Menselijke Verzets Beweging zal leiden tegen de heersende Robot klasse.

De vernieuwende soundtrack van Tommy Tallarico, opgenomen in de legendarische A&M Studio's in Hollywood, gebruikt de opwindende, nieuwe QSound ™ audio technologie. Elke stereo televisie is in staat om QSound te laten horen. Het is een opmerkelijke opnametechniek die de audio tegenhanger van 3-D oplevert. Door zelf tussen de twee luidsprekers te gaan zitten, zal de muziek klinken alsof die letterlijk om je heen drijft. Dit levert een CD-kwaliteitsgeluid op dat eigenlijk beter is dan datgene wat je kunt horen wanneer je een koptelefoon gebruikt.

ENGLISH

QSound

QSound Virtual Audio is a revolutionary, multi-dimensional sound placement technology providing a greatly expanded sound field that requires only traditional stereo playback systems for reproduction. QSound was developed through many years of study of the human hearing process. More than 550,000 experiments were performed to develop the psychoacoustic formulas. To date, QSound Ltd. has been awarded six United States patents and several international patents. QSound Clients: Sting, INXS, Bad English, Luther Vandross, Madonna, Europe, Winger, Julian Lennon, Paula Abdul, Kiss, Roger Waters, Joe Cocker

DEUTSCH

QSound

"QSound Virtual Audio" ist eine revolutionäre, multidimensionale Tontechnik, die ein erheblich erweitertes Klangfeld produziert und dazu lediglich ein traditionelles Stereo-Wiedergabesystem benötigt. QSound wurde in vielen Jahren der Untersuchung des menschlichen Hörvorgangs entwickelt. Mehr als 550.000 Tests wurden durchgeführt, um die psychoakustischen Formeln zu erstellen. Bisher wurden QSound sechs US-amerikanische und mehrere internationale Patente verliehen. Zu den QSound-Kunden gehören u.a. Sting, INXS, Bad English, Luther Vandross, Madonna, Europe, Winger, Julian Lennon, Paula Abdul, Kiss, Roger Waters und Joe Cocker.

FRANCAIS

QSound

QSound Virtual Audio est une technologie de positionnement du son, multidimensionnelle et révolutionnaire, produisant un champ sonore très étendu et qui peut être reproduit par un simple système stéréo traditionnel. QSound a été développé grâce à des années d'étude de l'ouïe humaine. Il a fallu plus de 550 000 expériences pour développer les formules psychoacoustiques. A ce jour, QSound a obtenu six brevets aux Etats-Unis et plusieurs brevets internationaux.
Ils utilisent QSound: Sting, INXS, Bad English, Luther Vandross, Madonna, Europe, Winger, Julian Lennon, Paula Abdul, Kiss, Roger Waters, Joe Cocker...

ESPANOL

QSound

QSound Virtual Audio es una revolucionaria tecnología de colocación multi-dimensional del sonido que proporciona un campo sonoro más amplio y para el que simplemente se necesitan tradicionales sistemas estéreo de reproducción. QSound ha sido desarrollado a lo largo de varios años de estudio del proceso auditivo en el hombre. Se realizaron más de 550.000 experimentos para elaborar fórmulas psicoacústicas. Hasta la fecha, QSound Ltd. ha obtenido la concesión de seis patentes en los Estados Unidos y de varias patentes internacionales. Algunos de los clientes de QSound son: Sting, INXS, Bad English, Luther Vandross, Madonna, Europe, Winger, Julian Lennon, Paula Abdul, Kiss, Roger Waters y Joe Cocker.

ITALIANO

Il QSound

Il Sonoro Virtuale QSound è una tecnologia rivoluzionaria multidimensionale di elaborazione del suono in grado di fornire un sonoro particolarmente intenso su tradizionali sistemi stereo di riproduzione sonora. Per il QSound sono stati necessari molti anni di studio dell'udito umano. Per sviluppare le formule psicoacustiche sono stati svolti più di 550.000 esperimenti. Ad oggi la QSound Ltd. ha ottenuto sei brevetti negli Stati Uniti e molti brevetti internazionali. Clienti QSound: Sting, INXS, Bad English, Luther Vandross, Madonna, Europe, Winger, Julian Lennon, Paula Abdul, Kiss, Roger Waters, Joe Cocker.

NEDERLANDS

QSound

QSound Virtual Audio is een revolutionaire, multi-dimentionale geluidsplaatsings technologie die een veel groter geluidsveld oplevert en werkt op de traditionele stereo systemen. QSound werd ontwikkeld door vele jaren het menselijke hoorproces te bestuderen. Er werden meer dan 550.000 experimenten uitgevoerd voor het ontwikkelen van de psychoakoestische formules. Tot nu toe heeft QSound Ltd. zes octrooien in de USA en verschillende internationale octrooien in de wacht gesleept. Klanten van QSound: Sting, INXS, Bad English, Luther Vandross, Madonna, Europe, Winger, Julian Lennon, Paula Abdul, Kiss, Roger Waters, Joe Cocker

ENGLISH

QSOUND SETUP

BALANCE
If each speaker has a separate volume control, set them as equally as possible. If your system has a single balance control, it should be set to the centre balanced position.
NOTE: Set both volume controls to equal for independently powered speakers.

SPEAKER PLACEMENT
Try to keep the speakers at least three feet from the side walls, and on the same plane. They may be angled in slightly if preferred.

SPEAKER CABLING
You must make sure to connect red to red and black to black (positive to positive, negative to negative) on both left and right speakers to amplifier or sound board to achieve proper phasing. One side of speaker wire or lamp cord is often marked for this purpose with a line or ridge.

Speaker Placement



1. Wrong



2. Right: Speakers should be at the same height.

DEUTSCH

QSOUND-EINSTELLUNG

BALANCE
Falls du die Lautstärke deiner beiden Lautsprecher getrennt einstellen kannst, setze sie möglichst auf die gleiche Stufe. Hat dein System nur einen Balance-Regler, sollte dieser in die mittlere Position gebracht werden.
BITTE BEACHTEN: Stelle bei getrennt betriebenen Lautsprechern beide Lautstärke-Regler auf die gleiche Stufe.

AUFSTELLUNG DER LAUTSPRECHERBOXEN
Versuche, die Boxen mindestens mit einem Meter Abstand zu den seitlichen Wänden und auf gleicher Höhe aufzustellen. Sie können leicht diagonal ausgerichtet werden, wenn du möchtest.

LAUTSPRECHERANSCHLUSS
Verbinde beim Anschluß der rechten und der linken Box an den Verstärker oder die Soundkarte in jedem Fall Rot mit Rot und Schwarz mit Schwarz (Positiv mit Positiv, Negativ mit Negativ), um die richtige Gleichschaltung sicherzustellen. Eine Seite des Lautsprecherkabels oder der Trennlitze ist dazu oft mit einer Linie oder einem Keil markiert.

Aufstellung der Lautsprecherboxen

1. Falsch
2. Richtig: Die Boxen sollten in der gleichen Höhe aufgestellt sein.

FRANCAIS

INSTALLER QSOUND

BALANCE
Si le contrôle du volume de chaque haut-parleur se règle indépendamment, essayez de faire une répartition égale entre les haut-parleurs. Si votre système a un seul bouton permettant de contrôler la balance, réglez-le sur la position centrale.
REMARQUE: Pour des haut-parleurs alimentés indépendamment, réglez le bouton de contrôle du volume de chaque haut-parleur de façon identique.

POSITIONNEMENT DES HAUT-PARLEURS
Si possible, les haut-parleurs doivent se trouver à au moins un mètre des murs latéraux et à la même hauteur. Vous pouvez les tourner légèrement vers l'intérieur, si vous le désirez.

BRANCHEMENT DES HAUT-PARLEURS
Pour les deux haut-parleurs (gauche et droit), faites bien attention de relier le rouge au rouge, et le noir au noir (positif au positif, négatif au négatif), quand vous les reliez à l'amplificateur ou à la carte sonore. L'un des fils du haut-parleur est souvent marqué d'une ligne, dans ce but.

Positionnement des haut-parleurs

1. Mauvais
2. Correct: Les haut-parleurs doivent être à la même hauteur.

ESPAÑOL

AJUSTE DEL SONIDO QSOUND

BALANCE

Si cada altavoz tiene su propio control de volumen, ajústalos de manera que el volumen de ambos sea lo más igual posible. Si tu sistema tiene un único control de volumen, tienes que ajustarlo en la posición central.
NOTA: en el caso de que tengas altavoces conectados por separado a la red eléctrica, ajusta igual los controles de volumen de los dos.

COLOCACION DE LOS ALTAVOCES

Trata de mantener los altavoces por lo menos a 91 centímetros de las paredes, y en el mismo plano. Si lo prefieres puedes girarlos un poco para colocarlos en ángulo.

CABLEADO DE LOS ALTAVOCES

Tienes que asegurarte de que conectas rojo con rojo y negro con negro (positivo con positivo, negativo con negativo) cuando vayas a conectar los altavoces tanto derecho como izquierdo al amplificador o al tablero sonoro, para conseguir una buena coordinación de fase de los altavoces. A menudo, uno de los extremos del cable de un altavoz o de una lámpara viene marcado con una línea o resalto con este fin.

Colocación de los altavoces

1. Mal
2. Bien: los altavoces tienen que estar a la misma altura.

ITALIANO

ALLESTIMENTO DEL QSOUND

BILANCIAMENTO

Se gli altoparlanti hanno volumi separati, cerca di regolarli nelle stesso modo. Se il tuo sistema possiede un solo comando di bilanciamento, posizionalo al centro.
IMPORTANTE: Regola ambedue i comandi sullo stesso volume per gli altoparlanti con due comandi.

POSIZIONAMENTO DEGLI ALTOPARLANTI

Prova a tenere gli altoparlanti ad almeno un metro dal muro e allo stesso livello. Se si preferisce possono essere leggermente inclinati.

COLLEGAMENTO DEGLI ALTOPARLANTI

Devi accertarti di collegare il rosso con il rosso e il nero con il nero (positivo con positivo, negativo con negativo) sugli altoparlanti sinistro e destro all'amplificatore o al mixer. Un estremità del filo dell'altoparlante viene spesso segnata per essere identificata con una linea o con una segno in rilievo.

Posizionamento degli altoparlanti

1. Errato
2. Corretto: gli altoparlanti devono essere alla stessa altezza

NEDERLANDS

QSOUND INSTELLING

BALANCE

Als elke luidspreker een aparte volumeknop heeft, stem je deze twee zo goed mogelijk op elkaar af. Wanneer jouw audiosysteem een enkele balance-knop heeft, moet je die in het midden, in de centrale positie zetten.
Let op: Zet de twee volumeknoppen even ver open wanneer je luidsprekers hebt met aparte volumeknoppen.

PLAATSING LUIDSPREKER

Plaats de luidsprekers tenminste 90 cm van de muren af op dezelfde hoogte. Wanneer je hier de voorkeur aan geeft, kun je ze een beetje naar voren of naar boven laten overhellen.

LUIDSPREKER KABELS

Zorg ervoor dat je rood met rood en zwart met zwart verbindt (positief met positief en negatief met negatief) van beide luidsprekers naar versterker of klankbord voor de juiste afstelling. Vaak is een kant van de luidspreker kabel gemerkt voor dit doel met een lijn of ribbel.

Plaatsing Luidspreker

1. Fout
2. Goed: De luidsprekers moeten op dezelfde hoogte staan.

ENGLISH

Soundscape-The Terminator with QSound Virtual Audio vs. The Terminator with Stereo

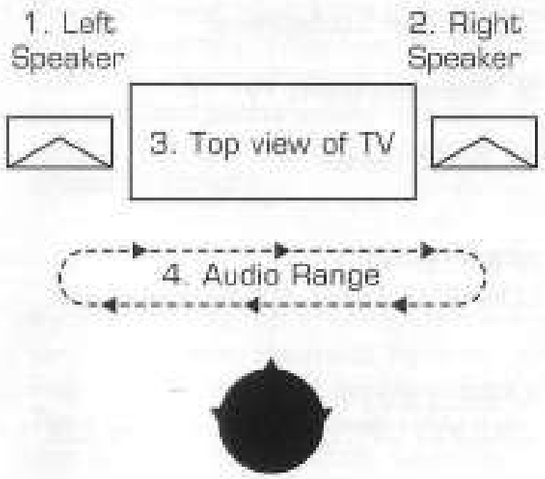


FIGURE 1:
USING CONVENTIAL STEREO

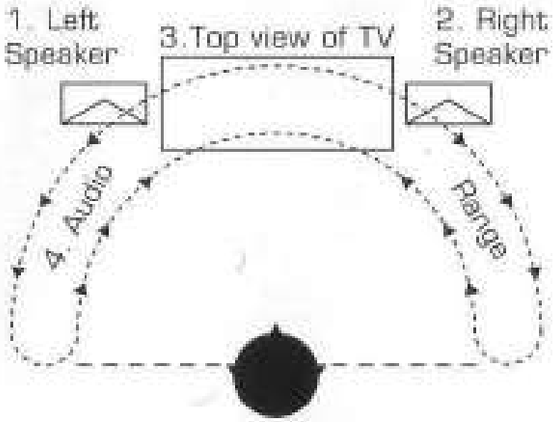


FIGURE 2:
USING QSOUND VIRTUAL AUDIO

DEUTSCH

Soundscape - *The Terminator* mit "QSound Virtual Audio" gegenüber *The Terminator* mit Stereo

1. Linke Box
2. Rechte Box
3. Ansicht des Fernsehers von oben
4. Klangweite

ABB. 1:
MIT HERKÖMMLICHER STEREOANLAGE

ABB. 2:
MIT "QSOUND VIRTUAL AUDIO"

FRANCAIS

Soundscape: The Terminator avec QSound Virtual Audio, par opposition à The Terminator avec stéréo

1. Haut-parleur gauche
2. Haut-parleur droit
3. Télévision, vue de dessus
4. Portée audio

FIGURE 1:
AVEC UN SYSTEME STEREO CONVENTIONNEL

FIGURE 2:
AVEC QSOUND VIRTUAL AUDIO

ESPANOL

"Soundscape": The Terminator en QSound Virtual Audio contra The Terminator en estéreo.

1. Altavoz izquierdo
2. Altavoz derecho
3. Aspecto de la parte superior del televisor
4. Registro sonoro

IMAGEN 1:
UTILIZANDO UN SISTEMA ESTEREO CONVENCIONAL

IMAGEN 2:
UTILIZANDO LA TECNICA QSOUND VIRTUAL AUDIO

ITALIANO

Soundscape-Il Terminator con il Sonoro virtuale QSound contro il Terminator con il suono stereo

1. Altoparlante sinistro
2. Altoparlante destro
3. Visuale dall'alto della televisione
4. Serie audio

FIGURA 1:
STEREO CONVEZIONALE

FIGURA 2:
SONORO VIRTUALE QSOUND

NEDERLANDS

Geluidsbeeld - The Terminator met QSound Virtual Audio vs. The Terminator met Stereo

1. Linker Luidspreker
2. Rechter Luidspreker
3. Bovenaanzicht TV
4. Audio Bereik

AFBEELDING 1:
CONVENTIONEEL STEREO GEBRUIK

AFBEELDING 2:
QSOUND VIRTUAL AUDIO GEBRUIK

ENGLISH

INTRODUCTION

AVOID TERMINATION!

The machines rose from the ashes of the nuclear fire. Their war to exterminate mankind had raged for decades, but the final battle would not be fought. It would be fought here in our present. Tonight...

Kyle Reese has an impossible mission set before him: He must fight his way into the SkyNet Lab's building, find the Time Displacement Equipment and use it to go back in time, to modern-day Los Angeles. Once there, he must find the woman who holds the key to survival of the human race and protect her from the Terminator who has travelled back from the future to destroy her.

DEUTSCH

EINFÜHRUNG

VERHINDERE DIE EXTERMINIERUNG!

Die Maschinen sind aus der Asche des nuklearen Feuers auferstanden. Ihr Krieg mit dem Ziel, die Menschheit zu exterminieren, hatte seit Jahrzehnten gewütet, doch die letzte Schlacht sollte nicht in ihrer Zeit geschlagen werden. Sie sollte hier in der Gegenwart stattfinden. Heute nacht...

Kyle Reese hat eine unerfüllbare Mission vor sich: Er muß sich einen Weg in das Gebäude des SkyNet-Laboratoriums erkämpfen, die Zeitverschiebungsausrüstung finden und sie dazu benutzen, in die Vergangenheit zu reisen, ins heutige Los Angeles. Sobald er dort ist, muß er die Frau finden, die den Schlüssel zum Überleben der Menschheit besitzt, und sie vor dem Terminator beschützen, der ebenfalls aus der Zukunft zurückgereist ist, um sie zu vernichten.

FRANCAIS

INTRODUCTION

EVITEZ D'ÊTRE EXTERMINÉ!

Les machines sont nées des cendres du feu nucléaire. Leur combat pour exterminer l'humanité fait rage depuis des décennies, mais la bataille finale n'aura pas lieu. Elle aura lieu ici, dans notre présent. Ce soir...

Kyle Reese doit remplir une mission impossible: il doit se frayer un chemin jusqu'au Labo de SkyNet, trouver le matériel permettant de remonter le temps, et l'utiliser pour retourner jusqu'au Los Angeles de notre époque. Là, il doit trouver la femme qui détient la clé de la survie de la race humaine et la protéger du Terminator venu du futur pour la détruire.

ESPAÑOL

INTRODUCCIÓN

¡EVITA LA EXTERMINACIÓN!

Las máquinas se levantaron de entre las cenizas del fuego nuclear. Su guerra para exterminar a la raza humana había hecho estragos durante décadas, pero la batalla final no había de librarse. Esa batalla había de librarse en nuestro presente. Esta noche.

Kyle Reese tiene asignada una misión imposible: tiene que abrirse camino hasta el interior del edificio de los Laboratorios SkyNet, encontrar el equipo para viajar en el tiempo y utilizarlo para volver al pasado, a Los Angeles de hoy en día. Una vez allí, tiene que encontrar a la mujer que tiene en sus manos la supervivencia de la humanidad y protegerla del terminator que ha vuelto del futuro para destruirla.

ITALIANO

INTRODUZIONE

NON FARTI ELIMINARE!

Le macchine erano emerse dalle ceneri del fuoco nucleare. La loro guerra per sterminare il genere umano durava oramai da decenni, ma la battaglia finale non era ancora stata combattuta. Sarà combattuta adesso, nel presente. Stanotte...

Kyle Reese deve portare a termine una missione impossibile: deve riuscire ad arrivare all'edificio del Laboratorio di SkyNet, trovare la Macchina del tempo e utilizzarla per andare indietro nel tempo e arrivare nella Los Angeles dei giorni nostri. Una volta a Los Angeles dovrà trovare la donna che possiede la chiave della sopravvivenza della razza umana e proteggerla dal Terminator che è arrivato dal futuro per eliminarla.

NEDERLANDS

INTRODUCTIE

VOORKOM TERMINATIE!

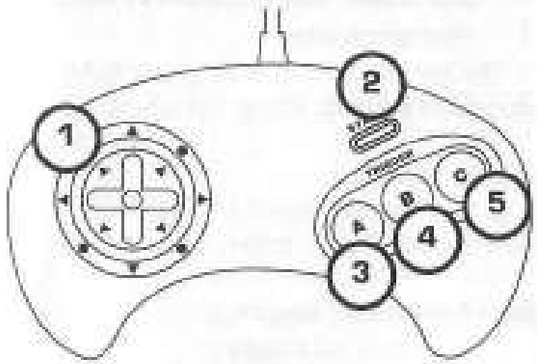
De machines verrezen uit de as van het atoombommen vuur. Hun oorlog gericht op het uitroeien van de mensheid had tientallen jaren gewoed maar de beslissende strijd zou nog niet worden gestreden. Die zou hier in onze tegenwoordige tijd worden uitgevochten. Vannacht.....

Kyle Reese moet een onmogelijke opdracht uitvoeren: hij moet zich naar binnen vechten in het gebouw van het SkyNet Laboratorium, de Tijd Verplaatsing Apparatuur zoeken en deze daarna gebruiken om terug te gaan in de tijd naar het hedendaagse Los Angeles. Als hij daar eenmaal is aangekomen, moet hij de vrouw vinden die de sleutel bezit voor de overleving van het menselijke ras en haar beschermen tegen de Terminator die ook uit de Toekomst terug is gereisd om haar te vernietigen.

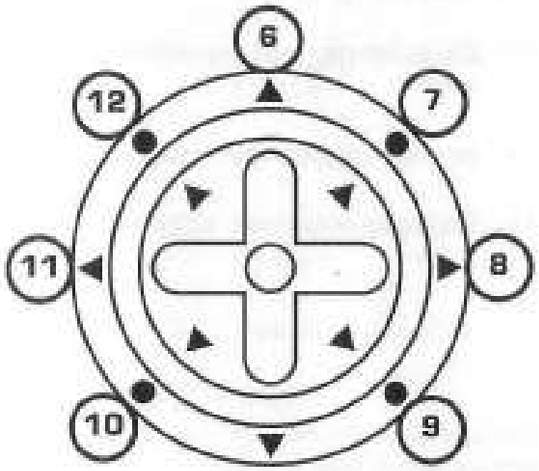
ENGLISH

DIRECTIONAL PAD

The Sega Mega Drive Control Pad



1. Directional button
2. Start Button
3. Button C
4. Button B
5. Button A



6. Raise gun move up ladders
7. Move right with gun raised
8. Move Reese right
9. Crouch
10. Move Down Ladders
11. Move Reese left
12. Move left with gun raised

DEUTSCH

STEUERPULT

Das Sega Mega Drive Control Pad

1. Richtungsknopf
2. Startknopf
3. Knopf C
4. Knopf B
5. Knopf A
6. Gewehr heben und Leitern hinaufklettern
7. Mit erhobenem Gewehr nach rechts bewegen
8. Reese nach rechts bewegen
9. Ducken
10. Leitern hinunterklettern
11. Reese nach links bewegen
12. Mit erhobenem Gewehr nach links bewegen

FRANCAIS

CONTROL PAD

Le Control Pad de la Sega Mega Drive

1. Bouton-D
2. Bouton Start
3. Bouton C
4. Bouton B
5. Bouton A
6. Brandir arme, grimper aux échelles
7. Aller vers la droite, arme brandie
8. Déplacer Reese vers la droite
9. S'accroupir
10. Descendre les échelles
11. Déplacer Reese vers la gauche
12. Aller vers la gauche, arme brandie

ESPANOL

CONSOLA DE CONTROL

El controlador de la Mega Drive de Sega

1. Botón de dirección
2. Botón START
3. Botón C
4. Botón B
5. Botón A
6. Levantar el arma y subir por escaleras de mano
7. Moverse hacia la derecha con el arma en alto
8. Mover a Reese hacia la derecha
9. Agacharse
10. Bajar por escaleras de mano
11. Mover a Reese a la izquierda
12. Moverse hacia la izquierda con el arma en alto

ITALIANO

I COMANDI

La Pulsantiera Sega Mega Drive

1. Pulsante direzionale
2. Pulsante Start
3. Pulsante C
4. Pulsante B
5. Pulsante A
6. Alzare il fucile e salire le scale
7. Spostarsi a destra con il fucile alzato
8. Spostare Reese a destra
9. Abbassarsi
10. Scendere le scale
11. Spostare Reese a sinistra
12. Spostarsi a sinistra con il fucile alzato

NEDERLANDS

BESTURINGSPAD

Sega Mega Drive Besturingspad

1. Richtingtoets
2. Start Knop
3. Knop C
4. Knop B
5. Knop A
6. Geweer heffen klim naar boven op ladders
7. Ga naar rechts met opgeheven geweer
8. Breng Reese naar rechts
9. Hurken
10. Op ladders naar beneden klimmen
11. Breng Reese naar links
12. Ga naar links met opgeheven geweer

ENGLISH

TAKE CONTROL

CONTROLLING REESE

The following is a complete list of commands for guiding Reese through his mission:

LEFT/RIGHT — Moves Reese left or right

UP — Allows Reese to climb stairs or ladders

DOWN — Moves Reese down ladders or stairs

(B) — Reese stands and Fires his weapon

(A) — Reese Jumps from a standing position

(C) — Standing Grenade throw

(B) then (A) — Jump and Fire

DOWN + (C) — Reese ducks Grenade throw

DOWN + (A) — Reese ducks Fire

LEFT/RIGHT + (A)
Reese simultaneously Runs and Fires to the left or right

LEFT/RIGHT + (B)
Reese takes a Running Jump to the left or right

LEFT/RIGHT + (B) then (A)
Reese takes a Running Jump to the left or right and Fires in the air

DEUTSCH

ÜBERNIMM DIE KONTROLLE

STEUERE REESE

Es folgt eine vollständige Liste der Befehle, mit denen du Reese durch seine Mission führen kannst:

LINKS/RECHTS
Bewegt Reese nach links oder rechts

OBEN — Läßt Reese auf Treppen oder Leitern steigen

UNTEN — Bewegt Reese auf Leitern oder Treppen nach unten

(B) — Reese bleibt stehen und feuert seine Waffe

(A) — Reese springt aus dem Stand

(C) — Wurf einer Granate aus dem Stand

(B) und dann (A)
Springen und feuern

UNTEN + (C)
Reese duckt sich und wirft eine Granate

UNTEN + (A)
Reese duckt sich und feuert

LINKS/RECHTS + (A)
Reese rennt und feuert dabei nach links oder rechts

LINKS/RECHTS + (B)
Reese springt aus dem Lauf nach links oder rechts

LINKS/RECHTS + (B) und dann (A)
Reese springt aus dem Lauf nach links oder rechts und feuert in die Luft

FRANCAIS

A VOUS DE JOUER!

CONTRÔLER REESE

Voici une liste complète des commandes qui vous permettront de guider Reese dans sa mission:

GAUCHE/DROITE
Pour déplacer Reese vers la gauche ou la droite

HAUT — Permet à Reese de grimper les escaliers ou les échelles

BAS — Permet à Reese de descendre les escaliers ou les échelles

(B) — Reese tire (il est debout)

(A) — Reese saute (il est debout)

(C) — Reese lance une grenade (il est debout)

(B) puis (A)
Il saute, puis il tire

BAS + (C) — Reese s'accroupit, puis lance une grenade

BAS + (A) — Reese s'accroupit et tire

GAUCHE/DROITE + (A)
Reese court et tire vers la gauche ou la droite

GAUCHE/DROITE + (B)
Reese saute avec élan vers la gauche ou la droite

GAUCHE/DROITE + (B)
Reese saute avec élan vers la gauche ou la puis (A) droite et tire en l'air

ESPANOL

HAZTE CON EL CONTROL

CÓMO MANEJAR A REESE

A continuación puedes ver una lista completa de los comandos de que dispones para guiar a Reese en su misión:

IZQUIERDA/DERECHA
Mueve a Reese hacia la izquierda o la derecha

PARTE SUPERIOR
Permite a Reese subir por escaleras normales o de mano

PARTE INFERIOR
Sirve para que Reese baje por escaleras normales o de mano

(B) Reese dispara estando de pie

(A) Reese da un salto estando de pie

(C) Lanzamiento de granada estando de pie

(B) y luego (A)
Saltar y disparar

PARTE INFERIOR + (C)
Reese se agacha y lanza una granada

PARTE INFERIOR + (A)
Reese se agacha y dispara

PARTE IZQUIERDA/DERECHA + (A)
Reese corre y dispara al mismo tiempo a la izquierda o derecha

PARTE IZQUIERDA/DERECHA + (B)
Reese da un salto con carrerilla hacia la izquierda o derecha

PARTE IZQUIERDA/DERECHA + (B) y luego (A)
Reese da un salto con carrerilla hacia la izquierda o derecha y dispara mientras está en el aire

ITALIANO

PRENDI IL CONTROLLO

CONTROLLARE REESE

Ecco una lista completa di comandi per guidare Reese nella sua missione:

SINISTRA/DESTRA
Muove Reese a sinistra o a destra.

SU Permette a Reese di salire i gradini e le scale.

GIÙ Fa scendere gradini e scale a Reese.

(B) Reese spara con l'arma da fermo.

(A) Reese salta da fermo.

(C) Tirare le granate da fermo.

(B) seguito da (A)
Saltare e sparare.

GIÙ + (C) Reese lancia una granata da abbassato.

GIÙ + (A) Reese spara da abbassato.

SINISTRA/DESTRA + (A)
Reese corre e spara contemporaneamente a sinistra o a destra.

SINISTRA/DESTRA + (B)
Reese esegue un salto con rincorsa a sinistra o a destra.

SINISTRA/DESTRA + (B)
seguiti da (A) Reese esegue un salto con rincorsa a sinistra o a destra e spara in aria.

NEDERLANDS

DE BESTURING

HET BESTUREN VAN REESE

In de volgende lijst zijn alle besturingsmogelijkheden opgenomen waarmee je Reese door het spel kunt loodsen: ,

LINKS/RECHTS
Laat Reese naar links of rechts gaan

OP Reese kan naar boven gaan via ladders of trappen

NEER Reese gaat naar beneden via ladders of trappen

(B) Reese staat stil en Schiet met zijn wapen

(A) Reese Springt vanuit een staande positie

(C) Het gooien van een Granaat uit stilstand

(B) daarna (A)
Springen en Schieten

NEER + (C) Reese duikt weg voor een Granaatworp

NEER + (A) Reese duikt weg voor Schoten

LINKS/RECHTS+ (A)
Reese Rent en Schiet tegelijkertijd naar links of rechts

LINKS/RECHTS+ (B)
Reese Springt terwijl hij naar links of rechts Rent

LINKS/RECHTS+ (B) daarna (A)
Reese Springt terwijl hij naar links of rechts Rent en Schiet in de lucht

ENGLISH

On ladders and stairs, if player presses (A) Reese will remain stationary and the Direction Pad (D Button) will dictate the firing arc. Grenades can be dropped from ladders.

GAME PLAY

Reese can run, jump, duck, fire his weapon, throw grenades and acquire power-ups. Some of these actions can even be performed simultaneously: he can fire his weapon while running or climbing a ladder and he can jump while running. Reese begins the game with a standard-issue resistance weapon. It is limited in terms of both fire-power, rate of fire and firing arc. Power-ups are available which can restore Reese's health or provide him with a superior weapon. Some are available only in the future and others can be located exclusively in the past (LA in '84).

DEUTSCH

Wenn der Spieler (A) drückt, während Reese sich auf einer Leiter oder Treppe befindet, bleibt er, wo er ist, und der Richtungsknopf bestimmt den Feuerbereich. Granaten können von Leitern fallen gelassen werden.

DAS SPIEL

Reese kann rennen, springen, sich ducken, seine Waffe abfeuern, Granaten werfen und Power-Ups (Kraftverstärker) sammeln. Einige dieser Handlungen können sogar gleichzeitig ablaufen: Er kann seine Waffe abfeuern, während er rennt oder eine Leiter hinaufklettert, und er kann aus dem Lauf springen. Reese beginnt das Spiel mit einer Standardwaffe der Widerstandsbewegung. Sie ist in ihrer Feuerkraft, Feuergeschwindigkeit und ihrem Feuerbereich eingeschränkt. Es gibt Power-Ups, die Reeses Gesundheit wiederherstellen oder ihn mit einer überlegeneren Waffe ausstatten. Einige sind nur in der Zukunft, andere wiederum nur in der Vergangenheit (Los Angeles 1984) zu finden.

FRANCAIS

Sur les escaliers et les échelles, si le joueur appuie sur (A), Reese restera immobile, et le Bouton-D déterminera l'arc de tir. Vous pouvez lâcher des grenades quand vous vous trouvez sur une échelle.

LE JEU

Reese peut courir, sauter, s'accroupir, tirer, lancer des grenades et acquérir des power-ups. Certaines de ces actions peuvent être effectuées simultanément: il peut tirer en courant ou en grimpant une échelle et il peut sauter en courant. Reese commence le jeu avec une arme standard de la Résistance. Elle a une puissance de feu, une cadence de tir et un arc de tir limités. Vous trouverez des power-ups qui restaurent la santé de Reese ou lui procurent une arme supérieure. Certaines armes ne sont disponibles que dans le futur, d'autres uniquement dans le passé (LA, 1984).

ESPANOL

Si el jugador pulsa (A) mientras Reese está en una escalera normal o de mano, éste se detendrá y el botón de dirección (botón D) determinará la dirección del tiro. Desde las escaleras de mano se pueden arrojar granadas.

CÓMO JUGAR

Reese puede correr, saltar, esquivar, disparar su arma, lanzar granadas y obtener reforzadores de energía. Algunas de estas acciones incluso se pueden realizar a la vez: puede disparar su arma mientras corre o trepa por una escalera de mano y puede saltar mientras corre. Reese empieza el juego con un arma estándar de resistencia. Tanto su potencia de fuego como su cadencia de tiro y su campo de tiro son limitados. Los reforzadores de energía disponibles pueden reponer la salud de Reese o proporcionarle un arma superior. Algunos de ellos sólo están disponibles en el futuro y otros se pueden encontrar exclusivamente en el pasado (LA en 1984).

ITALIANO

Sulle scale e gli scalini, se il giocatore premerà (A) Reese rimarrà immobile e il Pulsante direzionale determinerà il raggio del tiro. Dalle scale possono essere lanciate le granate.

L'AZIONE DI GIOCO

Reese può correre, saltare, abbassarsi, sparare armi, lanciare granate e raccogliere cariche di energia. Alcune di queste azioni possono anche essere eseguite contemporaneamente; può sparare con le armi mentre sta correndo o salendo le scale e può saltare mentre sta correndo. Reese comincia il gioco con un'arma standard limitata nella potenza di fuoco, nella velocità e nel raggio del tiro. Le cariche di energia servono a ripristinare l'energia di Reese o a fornirgli un'arma superiore. Alcune sono disponibili solamente nel futuro mentre altre possono essere trovate solamente nel passato (LA nel '84).

NEDERLANDS

Wanneer de speler op A drukt terwijl Reese op een ladder of trap staat, dan blijft Reese stilstaan en met de Richtingtoets (Knop D) bepaal je de vuurboog. Vanaf de ladders kun je granaten gooien.

HET SPEL

Reese kan springen, duiken, schieten, granaten gooien en aanvullingen (power-ups) in zijn bezit krijgen. Een aantal acties kan hij zelfs tegelijkertijd uitvoeren: terwijl hij rent of een ladder beklimt, kan hij schieten en hij kan springen terwijl hij rent. Reese begint het spel met een standaard verzetsgeweer. De vuurkracht, vuursnelheid en vuurboog van dit geweer zijn beperkt. Er zitten power-ups in het spel die de gezondheid van Reese kunnen herstellen of hem een beter wapen kunnen bezorgen. Sommige power-ups kun je alleen maar vinden in de toekomst en anderen alleen maar in het verleden (LA in 1984).

ENGLISH

POWER-UPS

Repeater Rifle Heavy-duty weapon capable of continuous fire

Particle Rifle Same impact as the default weapon, but capable of firing in a wider arc

Battle Rifle This powerhouse offers three times the fire-power of the default weapon but discharges at a slower speed

Energy Field When encapsulated within an Energy Field, Reese is temporarily invulnerable

M15 CAW Heavy-duty weapon capable of continuous fire

SNAS 12 Offers the same firepower as the default weapon with a wider firing arc

M203 Similar to the futuristic Battle Rifle, with three times the hit power but a slower rate of fire

Flak Vest Temporarily shields Reese from contemporary weapons

First-Aid Box Partially restores Reese's health

Bomb Canister Contains three grenades.

Pipe Bomb Can be picked up and thrown as a grenade.

DEUTSCH

POWER-UPS

Repetiergewehr Leistungsfähige Waffe, für Dauerbeschuß geeignet

Partikelgewehr Gleiche Wirkung wie die Standardwaffe, hat jedoch einen weiteren Feuerbereich

Kampfgewehr Dieses mächtige Gewehr hat die dreifache Feuerkraft der Standardwaffe, entlädt sich jedoch langsamer

Energiefeld Wenn Reese in einem Energiefeld eingeschlossen ist, ist er zeitweilig unverwundbar

M15 CAW Leistungsfähige Waffe, geeignet für Dauerbeschuß

SNAS 12 Bietet die Feuerkraft einer Standardwaffe, jedoch einen weiteren Feuerbereich

M203 Dem futuristischen Kampfgewehr ähnlich, mit der dreifachen Schlagkraft, aber einer niedrigeren Feuergeschwindigkeit

Flakweste Schützt Reese zeitweilig vor zeitgenössischen Waffen

Erste-Hilfe-Kasten Stellt Reeses Gesundheit teilweise wieder her

Bombenbehälter Enthält drei Granaten

Rohrbombe Kann aufgehoben und als Granate geworfen werden

FRANCAIS

POWER-UPS

Fusil à répétition Arme lourde, pouvant tirer continuellement

Fusil à particules Même impact que l'arme par défaut, mais l'arc de tir est plus large

Fusil de combat Il possède une puissance de tir trois fois supérieure à celle de l'arme par défaut, mais tire moins vite

Champ d'énergie Quand il se trouve à l'intérieur d'un champ d'énergie, Reese est temporairement invulnérable

M15 CAW Arme lourde, pouvant tirer continuellement

SNAS 12 Même puissance de feu que l'arme par défaut, mais l'arc de tir est plus large

M203 Similaire au Fusil de combat futuriste, avec une puissance trois fois supérieure, mais une cadence de tir plus lente

Gilet pare-balles Protège temporairement Reese des armes contemporaines

Trousse de premiers Restaure partiellement la santé de Reese soins

Boîte explosive Contient trois grenades

Bombe Tuyau Vous pouvez la ramasser et la lancer comme une grenade

ESPANOL

REFORZADORES DE ENERGÍA

Fusil de repetición Arma resistente que puede proporcionar fuego continuo

Fusil de particulas Con el mismo impacto que el arma con que empieza el juego pero proporciona un campo de tiro más amplio

Fusil de batalla Esta potente máquina ofrece el triple de potencia de fuego que el arma con que empieza el juego pero dispara más lentamente

Campo energético Cuando Reese está dentro de un campo de energía, es temporalmente invulnerable

M15 CAW Arma resistente que puede proporcionar fuego continuo

SNAS 12 Ofrece la misma potencia de fuego que el arma con que empieza el juego pero con un campo de tiro más amplio

M203 Similar al futuristico fusil de batalla, con el triple de potencia pero con una velocidad de disparo inferior

Chaleco antiaéreo Protege temporalmente a Reese de las armas del presente

Botiquin de primeros Repone en parte la salud de Reese auxilios

Cartucho de bombas Contiene tres granadas

Bomba en forma de tubo Se puede recoger del suelo y lanzar como si fuese una granada

ITALIANO

CARICHE DI ENERGIA

Mitra a ripetizione Un'arma pesante che permette di sparare a ripetizione

Mitra semplice Ha la stessa potenza dell'arma standard ma copre un raggio più ampio.

Mitra da combattimento Questa potente arma fornisce una potenza di fuoco di tre volte maggiore aquella dell'arma standard ma è più lenta.

Campo magnetico Quando è avvolto dal campo magnetico, Reese sarà temporaneamente invulnerabile.

M15 CAW Arma pesante che permette di sparare a ripetizione.

SNAS 12 Fornisce la stessa potenza di fuoco dell'arma standard ma copre un raggio più ampio.

M203 Simile al futuristico Mitra da combattimento ma con una potenza di fuoco di tre volte superiore e più lento.

Giubbotto antiproiettile Ripara temporaneamente Reese dalle armi.

Cassetta di pronto soccorso Ripristina parzialmente l'energia di Reese.

Cassa di bombe Contiene tre granate.

Bomba tubolare Può essere raccolta e lanciata come una granata.

NEDERLANDS

POWER-UPS

Repeteergeweer Een geweer voor het zwaardere werk waarmee je continu kan schieten

Deeltjesgeweer (Particle Rifle) Zelfde effect als het standaard geweer, maar je kunt ermee in een wijdere boog schieten

Gevechtsgeweer Deze krachtpatser biedt een drie keer zo grote vuurkracht als het standaard geweer, maar het schiettempo ligt lager

Energieveld Wanneer Reese in een Energieveld zit, is hij tijdelijk onkwetsbaar.

M15 CAW Een geweer voor het zware werk dat continu kan schieten.

SNAS 12 Biedt dezelfde vuurkracht als het standaardwapen maar een bredere vuurboog

M203 Gelijk aan het futuristische Gevechtsgeweer met een drie keer zo grote voltrefferkracht maar het schiettempo is lager

Kogelvrij Vest Beschermt Reese tijdelijk tegen hedendaagse wapens

EHBO-doos Herstelt de gezondheid van Reese gedeeltelijk.

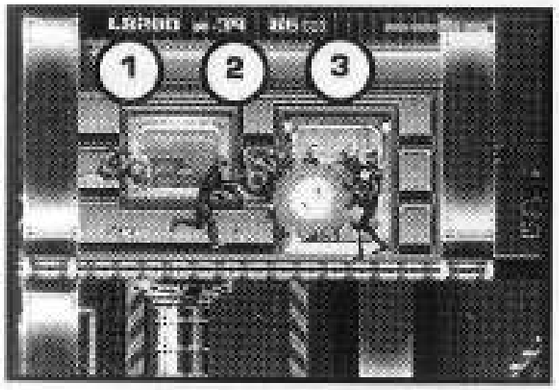
Bommenblik Bevat drie granaten

Pijpbom Kan opgepakt en gegooid worden als een granaat

ENGLISH

CHARACTER STATUS BAR

1. Score 2. Lives 3. Hit Points



The following items appear in the upper left corner of the screen:

Score Number of points the player has tallied

Lives Number of remaining lives

Hit Points A bar gauge indicating the amount of damage Reese has suffered. It starts out full and diminishes as he takes damage. Hps can be added by picking up a first-aid kit. When Reese picks up an Energy Field or Flak Vest, the energy field flashes around Reese as long as it is active.

DEUTSCH

FIGUREN-STATUSLEISTE

1. Punktzahl
2. Trefferpunkte
3. Leben

Die folgenden Anzeigen erscheinen in der oberen linken Ecke des Bildschirms:

Punktzahl Anzahl der Punkte, die der Spieler erzielt hat

Leben Anzahl der übrigen Leben

Trefferpunkte Eine Leiste, die angibt, wieviel Schaden Reese genommen hat. Zu Beginn ist sie voll und nimmt im Spielverlauf ab, wenn Reese Schaden nimmt. Du kannst Trefferpunkte hinzugewinnen, wenn du einen Erste-Hilfe-Kasten aufhebst. Findet Reese ein Energiefeld oder eine Flakweste, dann blinkt das Energiefeld so lange um ihn, wie es aktiv ist.

FRANCAIS

BARRE DE STATUT DU PERSONNAGE

1. Score
2. Points de santé
3. Vies

Les indications suivantes apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'écran:

Score Nombre de points que le joueur a marqués

Vies Nombre de vies restantes

Points de santé Une barre indique la quantité de dommages que Reese a subis. Au départ, la barre est pleine, et elle diminue au fur et à mesure qu'il subit des dommages. Vous pouvez obtenir des points de santé supplémentaires en ramassant une trousse de premiers soins. Quand Reese ramasse un champ d'énergie ou un gilet pare-balles, le champ d'énergie clignote autour de Reese tant qu'il est actif.

ESPANOL

BARRA DE LA SITUACIÓN DEL PERSONAJE

1. Puntuación
2. Puntos por impactos
3. Vidas

Los siguientes artículos aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla:

PuntuaciónNúmero de puntos que el jugador ha acumulado

VidasNúmero de vidas que quedan

Puntos por impactos. Una aguja en una barra indica la gravedad del daño que Reese ha sufrido. Empieza indicando una barra completamente rellena y va disminuyendo a medida que Reese sufre daños. Para conseguir más puntos por impactos puedes recoger botiquines de primeros auxilios. Cuando Reese recoge un campo energético o un chaleco antiaéreo, el campo energético lanza destellos a su alrededor mientras esté activo.

ITALIANO

BARRA STATUS PERSONAGGIO

1. Punteggio
2. Punti dei colpi
3. Vite

Nell'angolo in alto a sinistra della videata appariranno le seguenti informazioni:

Punteggio Numero dei punti segnati dal giocatore

Vite Numero delle vite residue

Punti dei colpi Una barra contatore indica i danni subiti da Reese. Quando comincia è al massimo e diminuisce a mano a mano che subisce danni. I Punti dei colpi possono essere aumentati raccogliendo una cassetta di pronto soccorso. Quando Reese raccoglierà un Campo magnetico o un Giubbotto antiproiettile, il campo magnetico che lo avvolge continuerà a lampeggiare per il tempo in cui sarà attivo.

NEDERLANDS

FIGUUR STATUS BALK

1. Score
2. Geraakte Punten (Hit Points of HPs)
3. Levens

De volgende voorwerpen verschijnen in de linker bovenhoek van het scherm:

Score Het aantal punten dat de speler waard is

Levens Het aantal overgebleven levens

Hit Points Een metertje op de balk geeft aan hoe ver Reese beschadigd is. In het begin is het metertje vol en hij wordt leger naarmate Reese meer schade oploopt. Je kunt een aantal Hps toevoegen door een EHBO-doos op te pakken. Wanneer Reese een Energieveld of een Kogelvrij Vest oppikt, flitst het energieveld om Reese heen zolang het actief is.

ENGLISH

LEVEL-BY-LEVEL BREAKDOWNS

The following is a level-by-level guide to each of the ten scenarios Reese must overcome in order to save the future of mankind.

LEVEL ONE: Human Outpost

Play Objective: Reese must escape the human base which has now been overrun by Terminators.

Enemies: Terminators, Endo-Skeleton Terminators, and machine gunners

LEVEL TWO: Holocaust L.A.

Play Objective: In the rubble that was once Los Angeles, Reese continues his journey to the SkyNet base while avoiding Hunter-Killers (HKs) and Terminators.

Level Elements: Fire and destroyed vehicles

Enemies: Endo Skeleton Terminators, Spider HKs, Flying HKs, Huge Tank HK

DEUTSCH

BESCHREIBUNG DER EINZELNEN LEVELS

Es folgt eine Beschreibung jedes der zehn Szenarien, die Reese überstehen muß, um die Menschheit zu retten.

LEVEL EINS: Außenposten der Menschen

Ziel des Spiels: Reese muß aus dem Stützpunkt der Menschen entkommen, der von Terminatoren eingenommen wurde.

Gegner: Terminatoren, Endo-Skelett-Terminatoren und Maschinengewehrschützen

LEVEL ZWEI: Holocaust in L.A.

Ziel des Spiels: Durch die Trümmer des ehemaligen Los Angeles muß Reese sich seinen Weg zum SkyNet-Stützpunkt bahnen und dabei Killerjägern (HKs) und Terminatoren ausweichen.

Merkmale des Levels: Feuer und zerstörte Fahrzeuge

Gegner: Endo-Skelett-Terminatoren, Spinnen-HKs, Fliegende HKs und Riesige Panzer-HKs

FRANCAIS

LES NIVEAUX

Voici un guide niveau par niveau des dix scénarios que Reese doit affronter pour sauver l'humanité.

NIVEAU 1: L'avant-poste humain

Objectif: Reese doit s'échapper de la base humaine qui est tombée aux mains des Terminators.

Ennemis: Terminators, Terminators Endoskeletons et mitrailleurs

NIVEAU DEUX: Holocauste à LA

Objectif: Dans les décombres de ce qui fut Los Angeles, Reese continue son chemin vers la base de SkyNet, tout en évitant les Hunter-Killers (HK) et les Terminators.

Eléments du niveau: Incendie et véhicules détruits

Ennemis: Terminators Endoskeletons, HK araignées, HK volants, énorme tank HK

ESPANOL

ANÁLISIS DE LOS NIVELES UNO A UNO

A continuación te ofrecemos el análisis, nivel a nivel, de los diez escenarios que Reese tiene que superar para salvar el futuro de la humanidad.

NIVEL UNO:
el puesto avanzado de los humanos

bjetivo: Reese tiene que escapar de la base de los humanos que ha sido invadida por los terminators.

Enemigos: terminators, terminators del tipo endosqueleto y terminators armados con ametralladoras.

NIVEL DOS:
Los Angeles después del holocausto

bjetivo: Reese continúa su viaje hacia la base de SkyNet por los escombros de lo que un día fue Los Angeles, tratando de evitar a los hunter killers (HK) (cazadores asesinos) y a los terminators.

Elementos del nivel: fuego y vehículos siniestrados

Enemigos: terminators del tipo endosqueleto, HK tipo araña, HK aéreos, enormes HK terrestres.

ITALIANO

I LIVELLI

Ecco una guida per ognuno dei dieci scenari. Reese deve riuscire nella sua missione per salvare il futuro del genere umano.

LIVELLO UNO:
Nascondiglio umano

Obiettivo di gioco: Reese deve scappare dalla base umana che è stata invasa dai Terminator.

Nemici: Terminator, Terminator Endo-Skeleton e mitraglieri.

LIVELLO DUE:
Olocausto a Los Angels

Obiettivo di gioco: tra le macerie di quella che un tempo era la città di Los Angeles, Reese continua il suo viaggio verso la base SkyNet cercando di evitare i Cacciatori-Assassini (HKs) e i Terminator.

Elementi del livello: fuoco e veicoli distrutti

Nemici: Terminator Endo-Skeleton, gli HKs ragni, gli Hks volanti, il carro gigante HK.

NEDERLANDS

LEVEL OVERZICHT

Wat volgt is een gids van level naar level voor alle tien scenario's waar Reese zich door heen moet vechten om de toekomst van het menselijk ras te kunnen redden.

LEVEL EEN:
Mensen Buitenpost

Speldoel: Reese moet ontsnappen uit de mensenbasis die nu door Terminators is veroverd.

Vijanden: Terminators, Endo-Skeleton Terminators, en machine geweer schutters

LEVEL TWEE:
Holocaust L.A.

Speldoel: In de puinhopen van dat wat eens Los Angeles was, zet Reese zijn tocht naar het hoofdkwartier van SkyNet voort terwijl hij Jager-Doders (Hunter-Killers of HKs) en Terminators probeert te vermijden.

Level Elementen: Vuur en vernielde voertuigen

Vijanden: Endo Skeleton Terminators, Spin HKs, Vliegende HKs, Reusachtige Tank HK

ENGLISH

LEVEL THREE: SKYNETBASE, Part 1

Play Objective: Reese must penetrate SKYNET's outer defences, fight his way through the Base's launch bay section and avoid aerial HKs.

Level Elements: Automated SKYNET defences include Motion Sensors, Track Canons and Energy Barriers.

Enemies Include: Endo Skeleton Terminators, Endo skeleton dogs and HK Units

LEVEL FOUR: SKYNETBASE, Part 2

Play Objective: Reese must blast his way through SKYNET's automated defences in order to reach the Time Project and defeat the Terminators that guard and control it.

Level Elements: Motion Sensors, Track Canons, Energy Barriers, Elevators, Endo Skeleton-type Terminators equipped with Gatling guns and Control Panel Triggers.

Enemies: Endo Skeleton Terminators, HK Units

DEUTSCH

LEVEL DREI: SkyNet-Stützpunkt, Teil 1

Ziel des Spiels: Reese muß SkyNets äußere Abwehranlagen überwinden, sich einen Weg durch den Startbereich des Stützpunkts erkämpfen und Angriffen von HKs aus der Luft ausweichen.

Merkmale des Levels: Automatisierte Abwehrmechanismen wie Bewegungssensoren, Zielverfolgungsgeschütze und Energiesperren.

Gegner: Endo-Skelett-Terminatoren, Endo-Skelett-Hunde, HK-Einheiten, u.a.

LEVEL VIER: SkyNet-Stützpunkt, Teil 2

Ziel des Spiels: Reese muß sich seinen Weg durch die automatisierten SkyNet-Abwehrmechanismen freischießen, um das Zeitprojekt zu erreichen, und die Terminatoren besiegen, die es bewachen und steuern.

Merkmale des Levels: Bewegungssensoren, Zielverfolgungsgeschütze, Energiesperren, Fahrstühle, Terminatoren vom Endo-Skelett-Typ, die mit Gatling-Gewehren und Steuerpultzündern ausgerüstet sind.

Gegner: Endo-Skelett-Terminatoren, HK-Einheiten

FRANCAIS

NIVEAU TROIS: LA BASE DE SKYNET, 1ère partie

Objectif: Reese doit passer les défenses extérieures de SKYNET, se frayer un chemin à travers la base de lancement et éviter les HK aériens.

Eléments du niveau: Les défenses automatisées de SKYNET, comprenant des Détecteurs de mouvement, des Canons de poursuite et des Barrières d'énergie.

Ennemis: Terminators Endoskeletons, chiens Endoskeletons et unités d'HK

NIVEAU QUATRE: LA BASE DE SKYNET, 2ème partie

Objectif: Reese doit se tailler un passage à travers les défenses automatisées de SKYNET, pour atteindre le Projet Temporel et vaincre les Terminators qui le gardent et le contrôlent.

Eléments du niveau: Détecteurs de mouvement, Canons de poursuite, Barrières d'énergie, Terminators Endoskeletons équipés de fusils Gatling et interrupteurs des Panneaux de Contrôle.

Ennemis: Terminators Endoskeletons, unités d'HK

ESPANOL

NIVEL TRES:
la BASE DE SKYNET, capitulo 1

Objetivo: Reese tiene que franquear los sistemas de defensa exteriores de SKYNET, abrirse camino por la sección de la plataforma de lanzamiento y evitar a los HK aéreos.

Elementos del nivel: las defensas automatizadas de SKYNET incluyen sensores de movimiento, cañones de seguimiento y barreras de energia.

os enemigos son: terminators del tipo endosqueleto, perros del tipo endosqueleto y unidades HK.

NIVEL CUATRO:
la BASE DE SKYNET, capitulo 2

Objetivo: Reese tiene que abrirse paso a explosión limpia a través de las defensas automatizadas de SKYNET para llegar al Time Project (proyecto del tiempo) y derrotar a los terminators que lo custodian y controlan.

Elementos del nivel: sensores de movimiento, cañones de seguimiento, barreras de energia, ascensores, terminators del tipo endosqueleto equipados con armas Gatling y mecanismos para operar los paneles de control.

Enemigos: terminators del tipo endosqueleto, unidades HK.

ITALIANO

LIVELLO TRE:
BASE DI SKYNET, Parte 1

Obiettivo di gioco: Reese deve penetrare le difese esterne di SKYNET, farsi strada nella sezione di lancio della base e evitare gli Hks aerei.

Elementi del livello: l'autodifesa di SKYNET comprende Sensori rilevamento movimenti, Cannoni automatici e Barriere di energia.

Nemici: Terminator Endo-Skeleton, Cani Endo-Skeleton e Unità HK.

LIVELLO QUATTRO:
BASE DI SKYNET, Parte 2

Obiettivi di gioco: Reese deve farsi strada tra l'autodifesa di SKYNET per raggiungere la macchina del tempo e sconfiggere i Terminator che le fanno la guardia.

Elementi del livello: Sensori rilevamento movimenti, Cannoni automatici, Barriere di energia, Ascensori, Terminator tipo Endo-Skeleton equipaggiati con mitraglie e Interruttori del pannello di controllo.

Nemici: Terminator Endo-Skeleton, Unità HK.

NEDERLANDS

LEVEL DRIE:
SKYNETBASIS, Deel 1

Speldoel: Reese moet door de buitenste verdediging van SKYNET heendringen, zich een weg vechten door het lanceergedeelte van de basis en oppassen voor vliegende HKs.

Level Elementen: De geautomatiseerde SKYNET verdediging bestaat onder andere uit Bewegings Detectors, 'Track Cannons' en Energie Barrières.

Onder vijanden vind je: Endo Skeleton Terminators, Endo Skeleton honden en HK eenheden

LEVEL VIER:
SKYNETBASIS, Deel 2

Speldoel: Reese moet zich een weg schieten door de geautomatiseerde verdediging van SKYNET naar het Tijd project en de Terminators verslaan die het bewaken en besturen.

Level Elementen: Bewegings Detectoren, 'Track Cannons', Energie Barrières, Liften, Endo Skeleton type Terminators voorzien van Gatling geweren en Besturingspaneel Trekkers

Vijanden: Endo Skeleton Terminators, HK Eenheden

ENGLISH

LEVEL FIVE:
City Streets

Play Objective: Via Time Displacement, Reese is transported to LA, circa 1984. Unfortunately, he arrives in the worst 'hood in town and must take on roving bands of punks and bikers.

Level Elements: Elevator, Steel I-Beam with Cable and Control Panels

Enemies: Street Punks, Bikers

LEVEL SIX:
City Rooftops

Play Objective: If Reese survives the streets of LA, he must fight his way across the rooftops, where he finally spots the T-800 model Terminator taking over a Police Helicopter. Reese must battle it out with the lethal chopper in order to reach his next location: the Technoir Bar.

Level Elements: Cranes, Control Panel Triggers

Enemies: Street Punks, Terminator-controlled Helicopter

DEUTSCH

LEVEL FÜNF:
Die Straßen der Stadt

Ziel des Spiels: Durch Zeitverschiebung wird Reese in das L.A. des Jahres 1984 transportiert. Leider kommt er in der schlimmsten Gegend der Stadt an und muß es mit herumstreunenden Punk- und Motorradgangs aufnehmen.

Merkmale des Levels: Fahrstuhl, I-förmige Stahlträger mit Kabel und Steuervorrichtungen

Gegner: Straßenpunks, Motorradfreaks

LEVEL SECHS:
Die Dächer der Stadt

Ziel des Spiels: Wenn Reese die Straßen von L.A. überlebt hat, muß er sich nun seinen Weg über die Dächer erkämpfen, wo er endlich den T-800-Terminator sieht, der gerade einen Polizeihubschrauber kapert. Reese muß gegen die Killermaschine antreten, um den nächsten Ort erreichen zu können: die Technoir Bar.

Merkmale des Levels: Kräne, Steuerpultzünder

Gegner: Straßenpunks, ein vom Terminator gesteuerter Hubschrauber

FRANÇAIS

NIVEAU CINQ:
Les rues de la ville

Objectif: Reese remonte le temps et se retrouve à Los Angeles, aux environs de 1984. Malheureusement, il arrive dans l'un des quartiers les plus mal famés et doit affronter les bandes errantes de punks et de motards.

Eléments du niveau: Ascenseur, Rayon-I d'acier, avec câble et panneaux de contrôle

Ennemis: Punks, Motards

NIVEAU SIX:
Les toits de la ville

Objectif: Si Reese survit aux rues de LA, il doit ensuite parcourir les toits de la ville, où il repérera enfin le Terminator T-800 en train de détourner un hélicoptère de la police. Reese doit affronter l'hélicoptère mortel s'il veut atteindre l'étape suivante: le Bar Technoir.

Eléments du niveau: Grues, Interrupteurs des Panneaux de Contrôle

Ennemis: Punks, Hélicoptère contrôlé par le Terminator

ESPAÑOL

NIVEL CINCO:
las calles de la ciudad

Objetivo: gracias a un desplazamiento en el tiempo, Reese es transportado a Los Angeles hacia el año1984. Por desgracia, llega al peor barrio de la ciudad y tiene que encargarse de bandas de "punkis" y motoristas vagabundos.

Elementos del nivel: ascensor, vigas de acero en forma de I con cables y paneles de control.

Enemigos: "punkis" callejeros y motoristas

NIVEL SEIS:
las azoteas de la ciudad

Objetivo: si Reese sobrevive en las calles de Los Angeles, tendrá que luchar para abrirse camino por sus azoteas, donde por fin encontrará al terminator modelo T-800 en el momento en que se está apoderando de un helicóptero de la policía. Montado en el helicóptero letal, Reese tiene que luchar contra el terminator hasta destruirlo, para poder alcanzar después su próximo destino: el Technoir Bar.

Elementos del nivel: grúas, mecanismos para operar los paneles de control

Enemigos: "punkis" callejeros y el helicóptero controlado por el terminator

ITALIANO

LIVELLO CINQUE:
Le strade della città

Obiettivo di gioco: utilizzando la macchina del tempo, Reese viene trasportato a Los Angeles del 1984. Sfortunatamente arriva nel peggiore quartiere della città dove deve affrontare bande di punk e motociclisti.

Elementi del livello: Ascensori, Barra d'acciaio sospesa da cavi con pannello di controllo.

Nemici: Punk e motociclisti.

LIVELLO SEI:
I tetti della città

Obiettivo di gioco: se Reese riuscirà a sopravvivere sulle strade di Los Angeles, dovrà proseguire sui tetti della città dove vedrà il modello 800 di Terminator prendere il comando di un elicottero della Polizia. Reese deve combattere contro quest'elicottero micidiale per poter raggiungere la sua prossima destinazione: il Bar Technoir.

Elementi del livello: Gru, Interruttori del pannello di controllo

Nemici: Punk, elicottero controllato da un terminator

NEDERLANDS

LEVEL VIJF:
Straten in de Stad

Speldoel: Door Tijd Verplaatsing is Reese overgebracht naar LA, omstreeks 1984. Jammer genoeg komt hij terecht in de slechtste buurt van de stad en moet hij het opnemen tegen rondzwervend tuig van de richel en motormuizen.

Level Elementen: Lift, Stalen I-Balk met Kabel en Besturingspanelen

Vijanden: Tuig van de richel, Motormuizen

LEVEL ZES:
Daken in de Stad

Speldoel: Als Reese de straten van LA overleeft, moet hij zich een weg vechten over de daken waar hij uiteindelijk de T-800 Terminator ziet die zich een Politie Helicopter toeëigent. Reese moet het uitvechten met de dodelijke helicopter voordat hij zijn volgende bestemming kan bereiken: de Technoir Bar.

Level Elementen: Kranen, Besturingspaneel Trekkers

Vijanden: Tuig van de richel, Helicopter bestuurd door Terminator

ENGLISH

LEVEL SEVEN:
Technoir Bar

Play Objective: Inside the lowlife Technoir Bar, Reese must make his way through packs of crazed punks in order to locate Sarah. He also encounters the Terminator here.

Level Elements: Skylight, Ceiling Fan Vent, Light Fixtures, TV Monitors and Strobing Lights

Enemies: Street Punks and the Terminator

LEVEL EIGHT:
Police Station

Play Objective: Reese must single-handedly attack the Police Station where Sarah is being held. If he locates her, he then encounters the Terminator in the Police Garage.

Level Elements: Control Panel Triggers, Elevators

Enemies: Punks, Terminator

DEUTSCH

LEVEL SIEBEN:
Technoir Bar

Ziel des Spiels: In der zwielichtigen Technoir Bar muß Reese sich seinen Weg durch eine dichte Menge ausgeflippter Punks bahnen, um Sarah zu finden. Er trifft hier auch auf den Terminator.

Merkmale des Levels: Oberlicht, Deckenventilator, Beleuchtungsvorrichtungen, TV-Monitoren und Stroboskoplicht

Gegner: Straßenpunks und der Terminator

LEVEL ACHT:
Polizeistation

Ziel des Spiels: Reese muß im Alleingang die Polizeistation angreifen, in der Sarah festgehalten wird. Wenn er sie gefunden hat, trifft er in der Tiefgarage der Station auf den Terminator.

Merkmale des Levels: Steuerpultzündungen, Fahrstühle

Gegner: Punks, Terminator

FRANCAIS

NIVEAU SEPT:
Le Bar Technoir

Objectif: Dans le bar mal famé qu'est le Technoir, Reese doit affronter des tas de punks cinglés pour pouvoir localiser Sarah. Il y rencontre également le Terminator.

Eléments du niveau: Skylight, Ventilateur, Eclairage, Ecrans de Télé et Stroboscopes

Ennemis: Punks et le Terminator

NIVEAU HUIT:
Le commissariat

Objectif: Reese doit attaquer, seul, le commissariat où Sarah est retenue. S'il la trouve, il rencontrera alors le Terminator dans le Garage du commissariat.

Eléments du niveau: Interrupteurs des Panneaux de Contrôle, Ascenseurs

Ennemis: Punks, le Terminator

ESPAÑOL

NIVEL SIETE:
el Technoir Bar

Objetivo: en el interior del tugurio llamado Technoir Bar, Reese tiene que abrirse paso a través de grupos de "punkis" enloquecidos para poder localizar a Sarah. También se encuentra al terminator aquí.

Elementos del nivel: tragaluz, rejilla de ventilación del techo, instalaciones de la luz, monitores de televisión y luces estroboscópicas.

Enemigos: "punkis" callejeros y el terminator.

NIVEL OCHO:
comisaría de policía

Objetivo: Reese tiene que atacar él solo la comisaría de policía donde Sarah está retenida. Si la localiza, se encontrará con el terminator en el garaje de la comisaría.

Elementos: mecanismos para operar los paneles de control y ascensores.

Enemigos: "punkis" y el terminator

ITALIANO

LIVELLO SETTE:
Bar Technoir

Obiettivo di gioco: nello squallido Bar Technoir, Reese deve aprirsi un varco tra folli punk nel tentativo di localizzare Sarah. Qui incontrerà anche il terminator.

Elementi di livello: Lucernario, Grata, Impianto luci, Monitor TV e Luci lampeggianti.

Nemici: Punk e Terminator.

LIVELLO OTTO:
Stazione di polizia

Obiettivo di gioco: Reese da solo dovrà attaccare la stazione di Polizia dove si trova Sarah. Se riuscirà a localizzarla, incontrerà il Terminator nel Garage della Polizia.

Elementi del livello: Interruttori del pannello di controllo, Ascensori

Nemici: Punk, Terminator

NEDERLANDS

LEVEL ZEVEN:
Technoir Bar

Speldoel: Binnen in de morsige Technoir Bar moet Reese zich een weg banen door hordes tuig om uit te kunnen zoeken waar Sarah is. Hij komt hier ook tegenover de Terminator te staan.

Level Elementen: Dakraam, Plafond Ventilator Opening, Lamp Aansluitingen, TV Monitors en Stroboscoop Lampen

Vijanden: Tuig van de richel en de Terminator

LEVEL ACHT:
Politie Bureau

Speldoel: Reese moet in zijn eentje het Politie Bureau aanvallen waar Sarah gevangen gehouden wordt. Als hij haar heeft gevonden, krijgt hij vervolgens met de Terminator te maken in de garage van het Politie Bureau.

Level Elementen: Besturingspaneel Trekkers, Liften

Vijanden: Tuig van de richel, Terminator

ENGLISH

LEVEL NINE:
Cyberdyne Factory, Part 1

Play Objective: After instructing Sarah to run for safety, Reese must work his way through the Cyberdyne factory, moving toward the compressor device. The Terminator, now stripped of his synthetic skin, pursues relentlessly.

Level Elements: Video Cameras, Furnace, Conveyor Belts, Elevators, Crates, Control Panel Triggers, Droids

Enemies: Endo Skeleton Terminator, Cyberdyne Droids, Cyberdyne Defence Systems

LEVEL TEN:
Cyberdyne Factory, Part 2

Play Objective: Reese must somehow lure the Terminator through the Cyberdyne factory to the gigantic compressor where Sarah waits.

Level Elements: Cyberdyne Security Equipment, Furnace, Conveyor Belt, Lift, Flashing Lights

Enemies: Endo Skeleton, Cyberdyne Droid

DEUTSCH

LEVEL NEUN:
Cyberdyne-Fabrik, Teil 1

Ziel des Spiels: Nachdem er Sarah befohlen hat, sich in Sicherheit zu bringen, muß Reese sich seinen Weg durch die Cyberdyne-Fabrik und zur Kompressorvorrichtung bahnen. Der Terminator, nunmehr ohne seine synthetische Haut, verfolgt ihn erbarmungslos.

Merkmale des Levels: Videokameras, Schmelzofen, Förderbänder, Fahrstühle, Steuerpultzündungen, Droiden

Gegner: Endo-Skelett-Terminator, Cyberdyne-Droiden, Cyberdyne-Abwehrsysteme

LEVEL ZEHN:
Cyberdyne-Fabrik, Teil 2

Ziel des Spiels: Reese muß den Terminator irgendwie durch die Cyberdyne-Fabrik zu dem riesigen Kompressor locken, wo Sarah wartet.

Merkmale des Levels: Cyberdyne-Sicherheitsvorrichtungen, Schmelzofen, Förderband, Fahrstuhl, blinkende Lichter

Gegner: Endo-Skelett, Cyberdyne-Droide

FRANCAIS

NIVEAU NEUF:
L'usine Cyberdyne, 1ère partie

Objectif: Après avoir ordonné à Sarah de courir se mettre à l'abri, Reese doit traverser l'usine Cyberdyne, en se dirigeant vers le compresseur. Le Terminator, maintenant débarrassé de sa peau synthétique, vous poursuit sans relâche.

Eléments du niveau: Caméras vidéo, Fourneau, Tapis Roulants, Ascenseurs, Caisses, Interrupteurs des Panneaux de Contrôle, Droïdes

Ennemis: Terminator Endoskeletons, Droïdes Cyberdyne, Systèmes de défense de Cyberdyne

NIVEAU DIX:
L'usine Cyberdyne, 2ème partie

Objectif: Reese doit parvenir à attirer le Terminator à travers l'usine Cyberdyne, jusqu'au gigantesque compresseur, où Sarah les attend.

Eléments du niveau: Equipement de sécurité Cyberdyne, Fourneau, Tapis roulant, Ascenseur, Lumières clignotantes

Ennemis: Endoskeleton, Droïde Cyberdyne

ESPANOL

NIVEL NUEVE:
la fábrica de Cyberdyne, capítulo 1

Objetivo: después de ordenar a Sarah que corra a refugiarse, Reese tiene que abrirse camino por la fábrica de Cyberdyne, moviéndose hacia el compresor. El terminator, ahora sin su piel sintética, sigue su persecución implacable.

Elementos del nivel: cámaras de video, horno, cintas trasportadoras, ascensores, cajones de embalaje, mecanismos para operar los paneles de control y androides.

Enemigos: terminator del tipo endo-squeleto, androides de Cyber-dyne, los sistemas defensivos de Cyberdyne.

NIVEL DIEZ:
la fábrica de Cyberdyne, capítulo 2

Objetivo: Reese tiene que arreglárse-las de alguna manera para ir llevando al terminator hacia el compresor gigante de la fábrica, donde Sarah está esperando.

Elementos del nivel: equipo de seguridad de Cyberdyne, horno, cinta trasportadora, ascensor, luces destellantes.

Enemigos: endosqueleto, androide de Cyberdyne.

ITALIANO

LIVELLO NOVE:
Fabbrica di Cyberdyne, Parte 1

Obiettivo di gioco: dopo aver dato istruzioni a Sarah su come fuggire verso la libertà, Reese deve addentrarsi nella fabbrica di Cyberdyne, dirigendosi verso l'apparecchio compressore. Il Terminator, adesso senza pelle sintetica, ti segue senza tregua.

Elementi del livello: Videocamere, Fornace, Nastri trasportatori, Ascensori, Gru, Interruttori del pannello di controllo, Droidi.

Nemici: Terminator Endo Skeleton, Droidi Cyberdyne, Sistemi di Difesa Cyberdyne.

LIVELLO DIECI:
Fabbrica Cyberdyne, Parte 2

Obiettivo di gioco: Reese deve in qualche modo attrarre il Terminator verso il compressore gigante, dove Sarah lo sta aspettando, attraversando la fabbrica Cyberdyne.

Elementi del livello: Equipaggiamento di sicurezza Cyberdyne, Fornace, Nastri trasportatori, Ascensori, Luci lampeggianti

Nemici: Endo Skeleton, Droidi Cyberdyne.

NEDERLANDS

LEVEL NEGEN:
Cyberdyne Fabriek, Deel 1

Speldoel: Nadat hij Sarah heeft verteld dat ze zich uit de voeten moet maken, moet Reese zich een weg zoeken door de Cyberdyne Fabriek op weg naar het compressor apparaat. De Terminator, die zijn synthetische huid is kwijtgeraakt, achtervolgt hem genadeloos.

Level Elementen: Video Camera's, Oven, Lopende Banden, Liften, Kratten, Besturingspaneel Trekkers, Droids

Vijanden: Endo Skeleton Terminators, Cyberdyne Droids, Cyberdyne Verdedigings Systemen

LEVEL TIEN:
Cyberdyne Fabriek, Deel 2

Speldoel: Reese moet op de één of andere manier de Terminator door de Cyberdyne fabriek naar de gigantische compressor lokken waar Sarah wacht.

Level Elementen: Cyberdyne Beveiligings Apparatuur, Oven, Lopende Band, Lift, Flitsende Lichten

Vijanden: Endo Skeleton, Cyberdyne droid

ENGLISH

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

This product is guaranteed for a period required by the law of your country. This does not affect your statutory rights.

DEUTSCH

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. übernimmt keine ausdrücklichen oder implizierten Garantien in bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität, handelsübliche Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Die Garantiezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflußt.

FRANCAIS

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. ne donne aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Ce produit est garanti pendant une période édictée par la loi de votre pays. Cela n'affecte en rien vos droits statutaires.

ESPAÑOL

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. no ofrece garantía expresa o implícita con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o idoneidad para ninguna finalidad en particular.

Este producto está garantizado por un periodo requerido por la ley de su país. Esto no afecta los derechos propios establecidos por la ley.

ITALIANO

La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.

Il prodotto è garantito per il periodo richiesto nel paese. Questo non ha alcun valore rispetto al vostro statuto dei diritti.

NEDERLANDS

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. behoudt zich het recht voor te allen tijde en zonder hiervan vooraf kennis te geven, verbeteringen aan te brengen in het produkt dat in deze handleiding wordt beschreven. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. geeft geen garanties, uitdrukkelijk of impliciet, met betrekking tot de kwaliteit, de verkoopbaarheid of de geschiktheid van deze handleiding, voor welk doel

Dit produkt wordt gegarandeerd voor de periode die in uw land wettig vereist is. Uw wettelijke rechten worden hierdoor niet aangetast.

NOTES:

SEGA™

MEGA-CD

Virgin

ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGA-CD SYSTEMS
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)

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. © 1994 Virgin
Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Made in Germany