



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1JJ, England.
 DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GMBH., Fürstenfelder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.
 DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France.
 DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espana.
 DISTRIBUTED BY HAUFAX S.R.L., Via G Labus 15/3, 20147 Milan, Italy.





SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFALTIG DURCH!

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

LICENSED BY

Nintendo

WARNING READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you or anyone in your family, has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV
Do not use a front or rear projection television with your Super Nintendo Entertainment System ("SNES") and SNES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with SNES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc. will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the SNES OR SNES games: other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

EPILEPSIE-HINWEIS BITTE VOR DEM SPIELEN MIT DEM NES SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, den Super Nintendo- und den Game Boy-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospiele auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WARNING

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV GERÄTEN!
Verwenden Sie kein Projektions-TV Gerät in Verbindung mit einem Super Nintendo Entertainment System (SNES) und SNES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern Beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmerszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Weder Nintendo, noch LJN/Acclaim Entertainment GmbH, übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von SNES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem SNES-Gerät noch durch defekte SNES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A 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'événements 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.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJETEUR OU TELEPROJETEUR
N ne branchez pas votre console Super Nintendo Entertainment System (SNES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et LJN Ltd. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console SNES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou de la cartouche de jeu. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligation de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI WAARSCHUWING

**EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES,
SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD**
Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitwisselende licht en patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelis spellen de nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrillingen en andere ongecontroleerde bewegingen, geïdentificeerde, verslies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuipreukingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

WAARSCHUWING

GEBRUIK GEEN TV, MET FRONT-OF RETROPROJECTIE
Gebruik geen front- of retroprojectie-televisie voor het Super Nintendo Entertainment System ("SNES") en de SNES spellen. Uw projectie televisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projectie televisie gespeeld worden. Glijksortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projectie televisie gebruikt voor SNES-spelletjes, en noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het SNES of aan de SNES spellen; andere stilstande of zich herhalende beelden kunnen eventuele schade aan projectie televisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV-productent voor verdere informatie.

GAME PAK PRECAUTIONS/MAINTENANCE

1. If you are playing for a long time, take a 10 to 15 minute break every hour. 2. The Game Pak is a high precision piece of electronics. Do not store it in places that are very hot or cold. Do not hit, drop or otherwise abuse it. Do not take it apart.
3. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
4. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or any other solvent.
5. Always store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
6. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak in the Control Deck.

ZUR BEACHTUNG

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10-15 Minuten Pause zu machen.
2. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anfeuchten, fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
3. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
4. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
5. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
6. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUTES LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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

VOORZORGSMAATREGELEN/ONDERHOUD CASSETTE

1. Als er lange tijd achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
2. De cassette is een stukje precisie-electronica. Bewaar hem niet op zeer warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen, laat hem niet vallen en voorkom misbruik anderszins. Haal hem ook nooit uit elkaar.
3. Raak de elektrische contacten niet aan. Blaas daar ook niet tegen en zorg dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan namelijk de cassette of het Control Deck worden beschadigd.
4. Maak hem nooit schoon met benzene, verfverwijderaar, alcohol of welk ander oplosmiddel dan ook.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje als er niet mee gespeeld wordt.
6. Controleer steeds of er geen vuil of stof en dergelijke op de van de cassette zit voordat deze in het control deck wordt gedaan.

TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY

3 billion human lives ended on August 29th, 1997. The survivors of the nuclear fire called the war Judgment Day. They lived only to face a new nightmare, the war against the machines! This war has raged endlessly for three decades...but the tide is turning. The human Resistance scores greater victories with every day, SKYNET - the supercomputer controlling the machines - has been forced into a last desperate effort to destroy its enemy. It has sent two terminators back through time to eliminate the future leader of the Resistance... John Connor.

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

The second - a T-1000 Advanced Prototype - was sent to strike John himself when he was 10 years old. As before, the Resistance must send a lone warrior to protect him. The only question is who will reach John first: the T-1000 or you...a Cyberdyne Systems Model 101 T-800 Terminator captured and reprogrammed by the Resistance? Your skin of living tissue allows you to blend in with humans unnoticed.

Your metal endoskeleton can withstand relentless punishment. Your lethal efficiency as a terminator makes you, a machine, the only warrior who can save John Connor and mankind!

MISSION READY SEQUENCE

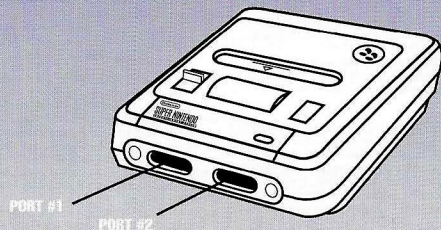
STARTING UP

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the T2 : THE ARCADE GAME Game Pak into the SUPER NES as described in your SUPER NES instruction manual.
3. Turn the power switch ON. In a few moments the license screens and story screens will appear.

IMPORTANT: Always make sure the power switch is OFF before inserting or removing the game pak.

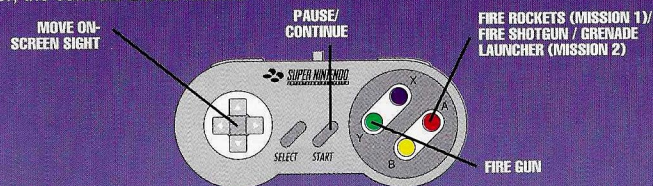
CONTROLLER & PLAYER SECTION... REAL ARCADE ACTION!

Experience the fingertip precision of the standard Control Pad and the Super NES Mouse, or the real arcade feel of the Nintendo Scope. Just set up your preferred controller as described in its instruction manual and the Super NES will automatically recognize what kind it is. You can use the Mouse and the controllers in either Control Port, but a Scope can only be plugged into Port#2.



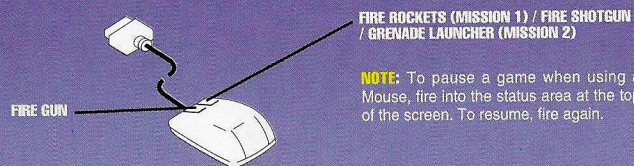
THE CONTROLS...ARCADE FIREPOWER!

To begin a game using a controller, or to jump into a game already in progress as the second player, press the START BUTTON on your controller. When using the controller, the controls are as follows:



SUPER NES MOUSE™ (Sold separately MODEL No. SNS-016E)

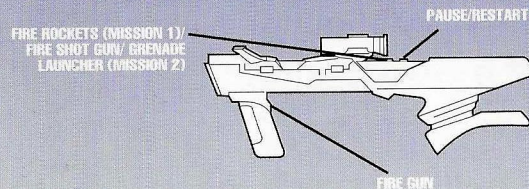
To begin a game using a mouse or to jump into a game already in progress as the second player, press either button on your controller. When using the mouse, controls are as follows:



NOTE: To pause a game when using a Mouse, fire into the status area at the top of the screen. To resume, fire again.

NINTENDO SCOPE (Sold separately MODEL No. SNSP-013)

To begin a game using a Scope, press the FIRE BUTTON on the top of the scope. When using a Scope, the game's palette brightens to enhance your accuracy, meaning that you cannot "jump into" a game in progress when using the Scope. If you wish to play a two player-game with the Scope, you must initiate the game with the Scope. Use of the Scope Sight is discouraged in T2 : The Arcade Game, as certain areas of the screen become unshootable when you calibrate the Sight. If you wish to use the Sight anyway, hold the CURSOR BUTTON DOWN and press the FIRE BUTTON, when on the title screen to bring up the calibration screen. To switch the Sight calibration off, reset the game and start the game using the FIRE BUTTON. When using the Scope, controls are as follows:



NOTE: When using the Scope, the crosshairs will appear only when the CURSOR BUTTON is depressed.

T-800 REPROGRAM:

MISSION PARAMETERS:

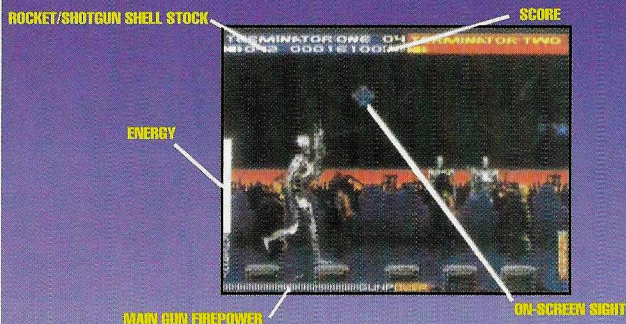
MISSION 1: Los Angeles, 2029. Battle the machines in the ruins of Los Angeles and within the Resistance hideout, and then penetrate SKYNET. At its center lies the Time Field Generator; the sole means of sending you back to the past to protect the young John Connor. Failure will mean the end of the human Resistance before it has even begun!

MISSION 2: Los Angeles, Today. Save the future...in the present! Unaware their research will create a doomsday machine, Cyberdyne Systems is racing to develop the computer prototypes that will lead to SKYNET. Stop their progress...permanently. Destroy Cyberdyne Systems, immobilize the SWAT teams and terminate the liquid metal T-1000. If it targets John Connor, humanity is history.

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

ON THE SCREEN...ARCADE ACCURACY

The game play information appears on the screen as follows:



WEAPONS...INTENSE!







In both missions your main weapon is a machine gun. Its supply of ammunition is limitless, however, constant use gradually overheats it and decreases its efficiency as shown by the gun power indicators in the bottom left and right of the screen going out. To cool the gun and restore it to maximum efficiency, quit burning rounds until all the indicator lights reappear...just don't get wasted in the interim!






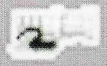
Your secondary - and most destructive - weapon in Mission 1 is a rocket launcher, in Mission 2, a 10-gauge lever-action shotgun. The former will blow part Aerial and Ground Hunter Killers, blast walls, bunkers, and more. The latter will destroy equipment, tear gashes in tanker-trucks, and seriously slow even a T-1000. However, your stock of rockets and shotgun shells is limited. Be careful not to run out at crucial moments!

Note: For pick-ups that keep you main weapon at maximum efficiency, upgrade main weapon performance, and replenish secondary weapon ammo, see **PICK-UPS...NO PROBLEMO!** on pages 5 & 6.

PICK-UPS...NO PROBLEMO!

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

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

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

Throughout both mission, pick-ups will drop out of defeated enemies, appear suddenly on the screen, or, more often, will be stored in ammo boxes, packing crates, and more. Blast everything to find them.
TO GET ANY PICK UP, shoot it.

MISSION 1 : LOS ANGELES, JULY 11, 2029

1. THE BATTLEFIELD

Where once stood a city, now stretches mile after mile of shattered concrete, charred ruins, and the advancing ranks of the machines! Blast the T-800 endoskeletons with your machine gun. Pound missile firing Aerial and Ground HK's with your rockets. The Resistance has no more cover than a few feet of bricks in the foreground...but their determination has thwarted SKYNET for thirty years. Every soldier is crucial. Don't hit one of your own.



2. THE HUMAN HIDEOUT

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



3. TRIP TO SKYNET

SKYNET has used the Time Field Generator to send a T-1000 back through time to terminate John Connor when he was 10 years old.

You must penetrate SKYNET so the Resistance can also use the Generator to send you back to protect the future leader.

Reaching SKYNET requires running a gauntlet of Aerial HK's in nothing more than a lightly armed pick-up truck. But the importance of the task demands that you not only risk everything to succeed, but also that John Connor himself will head the mission. Squads of endoskeletons will be in close pursuit, but concentrate on the Aerial HK's and it's easy money! Move out!



4. SKYNET

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

Inflict the maximum damage possible. Every blow at SKYNET is a Resistance

life saved. But, remember the mission. Even crippling SKYNET is worthless if you don't reach the Time Field Generator.



MISSION 1 : LOS ANGELES, TODAY

1. CYBERDYNE SYSTEMS

Cyberdyne Systems came into possession of the arm and Central Processing Unit (CPU) of the first terminator sent back to destroy Sarah Connor. Its unique design revolutionized their approach to computer science.



Led by Miss Dyson, their Special Projects Team is on the brink of creating the neural net processor - the first computer to think and learn like a human. They will then develop SKYNET, a supercomputer that will remove all human decision from strategic defense.

On August 29, 1997, SKYNET will become aware of its own power. Cyberdyne will try to shut it down. In self-defense, SKYNET will initiate global thermonuclear warfare. The rest is history...that you must rewrite!



Destroy every piece of Cyberdyne's research. Even one work station left could be enough to carry on SKYNET's development. You must wreck everything...while also immobilizing the M-16 armed SWAT teams and flask-throwing lab technicians intent on reducing you to scrap!



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

2. THE FREEWAY

You, John, and Sarah escape from Cyberdyne in a SWAT team van. Only, the T-1000 is right behind you in a police chopper. It has no thought of survival. Its only goal is to terminate John. If the helicopter hits the van, the war's over. Blast it out of the sky. However, don't wait for the explosion to waste the T-1000. Not only is it sure to survive, but, without missing a beat, it will also grab the first vehicle available - an 18 wheel tanker - and continue its mission! Hit the road hog with everything you've got.



3. THE STEEL MILL



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

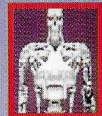
The only way to save the future is to push it into a vat of molten steel! Then it's 'Hasta la vista, baby!'

NOTE: Stopping the T-1000 for good takes heavy artillery!

Get the Grenade Launcher as soon as you see it and rip the liquid assassin wide open!

ENEMIES...FUTURE AND PRESENT!

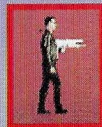
T-800 ENDOSKELETONS



The ultimate soldiers: no fear, no pain, and no compassion. Armed with their massive battle rifles and powerful plasma grenades, these high-tech skeletons are the backbone of SKYNET's infantry.

MODEL 101 T-800 INFILTRATOR UNITS

Part man, part machine! Micro-processor controlled and composed of living tissue over a hyper-alloy combat chassis, the purpose of these cybernetic organisms is to pass as humans in order to infiltrate and terminate the Resistance!



AERIAL HUNTER-KILLERS

Their huge flood-lights sweep the ground, search for Resistance strongholds. Their speed, multi-launch missile systems, and unerring accuracy make them almost invincible! and terminate the Resistance!

GROUND HUNTER-KILLERS



Created by SKYNET in the automated factories that survived Judgment Day, these future tanks carry twin beam weapons and a limitless supply of missiles. John Connor was the first to perfect their destruction. Follow in his footsteps. Take them apart piece by piece.

ORBS

These machine gun firing pods are launched either directly from their storage bays or from protective "shells". They move fast, but a few rounds in the right place explodes them instantly.



SWAT TEAMS

Ignorant of your aim to save humankind from destruction, these crack police squads only see you as the same heavily armed maniac who tore apart a police station ten years ago. They will attack on every front. Immobilize them.



T-1000 ADVANCED PROTOTYPE

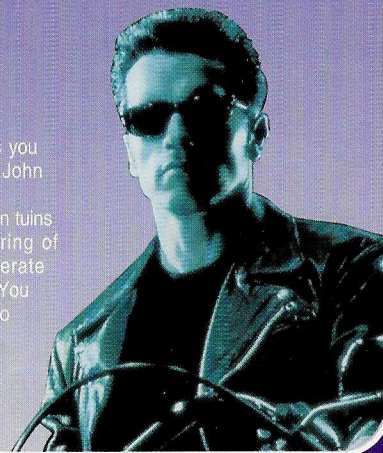
The ultimate termin-ator! Built from mimetic polyalloy-liquid metal-it can change shape at will and absorb any blow...even the blast of a 10-gauge at point blank range! It cannot be reasoned with or bargained with. It will not stop until it acquires its target... or is terminated!



NO FATE!

SKYNET ended 3 billion lives on Judgment Day. Now it will end all human life on earth...unless you help the John Connor of the future and the John Connor of the present!

Waste the soulless endoskeletons in the war torn ruins of Los Angeles. Penetrate the invincible ring of SKYNET's ground and air defenses. Obliterate Cyberdyne Systems. Terminate the T-1000! You are a machine...but without you mankind has no tomorrow. There is no fate but what you make!



90-DAY LIMITED WARRANTY Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House
112-120 Brompton Rd.,
Knightsbridge, London SW3 1JJ
Tel: (071) 344 5000

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 344 5000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 344 5000.

TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY, T2, ENDOSKELETON and Depletion of ENDOSKELETON are trademarks of Carolco Pictures Inc. (U.S. and Canada); Carolco International N.V. (All Other Countries) and used by Acclaim Entertainment, Inc. under authorization. Sublicensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN, Ltd. 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved. LJN is a division of Acclaim Entertainment 1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekaufte Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitgehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlsbasse 10, 81675 München, Deutschland.

Für in Österreich und Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

**Stadtbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.**
Ziegelstr. 21
A-5027 Salzburg
Tel: A-0662-681476
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basse
Tel: CH-061031 18818

TERMINATOR™ 2 JUDGEMENT DAY

Am 29. August 1997 endete das Leben von 3 Milliarden Menschen. Die Überlebenden dieser nuklearen Katastrophe nannten diesen Krieg den "Tag der Abrechnung" - Judgement Day. Sie überlebten, doch nur, um einen noch schlimmeren Alptraum zu erleben - den Krieg gegen die Maschinen!

Dieser Krieg wütet nun seit drei Jahrzehnten... aber langsam wendet sich das Blatt. Jeden Tag trägt die Widerstandsbewegung der Menschen größere Siege davon. SKYNET, der Supercomputer, der die Maschinen lenkt, ist zu einem letzten, verzweifelten Schritt gezwungen worden, um seinen Feind zu vernichten. Er hat zwei "Terminators" durch die Zeit zurückgeschickt, um den zukünftigen Anführer der Widerstandsbewegung, John Connor, zu eliminieren.

Der erste Terminator war darauf programmiert, seine Mutter, Sarah Connor, im Jahre 1984 zu töten, bevor John geboren wurde. Der Versuch schlug fehl.

Der zweite - ein verbesserter Prototyp, Modell T-1000 - wurde beauftragt, John selbst im Alter von 10 Jahren zu vernichten. Wie zuvor muß die Widerstandsbewegung einen einsamen Krieger hinterschießen, um John zu schützen. Nun geht es darum, wer John Connor zuerst findet: der T-1000 oder du... ein Terminator von Cyberdyne Systems, Modell 101 T-800, der

von der Widerstandsbewegung gefangen genommen und umprogrammiert wurde. Dank deiner Haut aus lebendem Gewebe kannst du dich unbemerkt unter Menschen mischen.

Dein metallenes Endoskelett jedoch kann auch den erbarmungslosesten Angriffen widerstehen. Deine Leistungsfähigkeit als Terminator macht dich, eine Maschine, zum einzigen Krieger, der John Connor und mit ihm die Menschheit retten kann!

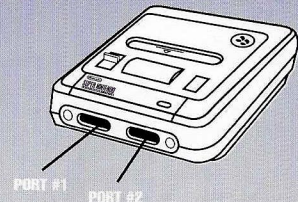
BEREIT ZUM EINSATZ

STARTEN DES SPIELS

1. Achte darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist.
 2. Stecke das T2: THE ARCADE GAMET™-Modul in dein SUPER NES, wie in dessen Handbuch beschrieben.
 3. Schalte jetzt das Gerät EIN: Nach wenigen Augenblicken erscheinen der Bildschirm, die Lizenz-Bildschirme und die Bildschirme mit der Vorgeschichte des Spiels.
- WICHTIG: Achte immer darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor du das Modul einsteckst oder herausnimmst.

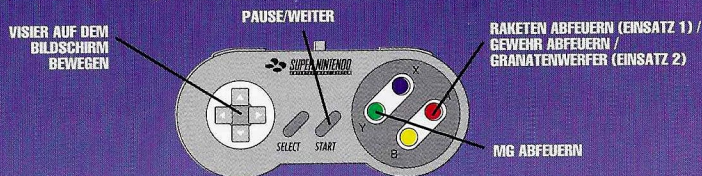
WAHL DES CONTROLLERS UND DIER SPIELER PHANTASTISCHE ARCADE-ACTION!

Erlebe die präzise Genauigkeit des Standard-Control Pads und der Super NES Mouse oder das echte Arcade-Gehül des Nintendo Scopes. Stelle einfach den von dir bevorzugten Controller ein, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben, und der Computer erkennt selbständig, um welches Gerät es sich handelt. Maus und Control Pad kannst du an irgendeinen der beiden Ports anschließen, dein Scope jedoch nur an Port 2



DIE STEUERUNG... ARCADE-FEUERKRAFT!

Du beginnst ein Spiel mit dem Control Pad oder springst in ein bereits lautendes Spiel als zweiter Spieler hinein, indem du den Startknopf auf deinem Steuergerät drückst. Auf dem Control Pad gibt es folgende Steuerungen:



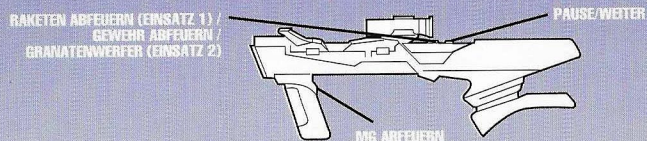
SUPER NES MOUSE™ (Seperat erhältlich MODEL No. SNS-016E)

Du beginnst ein Spiel mit der Maus oder springst in ein bereits laufendes Spiel als zweiter Spieler hinein, indem du einen beliebigen Knopf deiner Maus drückst. Mit der Maus gibt es folgende Steuerungen:



NINTENDO SCOPE (Seperat erhältlich MODEL No. SNSP-013)

Du beginnst ein Spiel mit dem Scope, indem du den Feuerknopf oben auf deinem Scope drückst. Verwendest du ein Scope, dann wird die Palette des Spiels aufgehellt, um die Genauigkeit zu erhöhen. Dies bedeutet, daß du mit einem Scope nicht mitten in ein Spiel hineinspringen kannst. Möchtest du ein 2-Spieler-Game mit einem Scope betreiben, dann mußt du vorher das Spiel mit dem Scope aufrufen. Das Scope-Visier kann in T2: The Arcade Game nicht verwendet werden, da auf bestimmte Abschnitte des Bildschirms nach dem Kalibrieren des Visiers nicht geschossen werden kann. Möchtest du das Visier trotzdem einsetzen, dann halte auf dem Titelbildschirm den R-Knopf unten gedrückt und betätige den Feuerknopf, um den Kalibrierungsbildschirm aufzurufen. Um die Kalibrierung des Visiers auszuschalten, stelle das Spiel neu ein, und starte es erneut mit dem Feuerknopf. Mit dem Scope gibt es folgende Steuerungen:



Hinweis: Verwendest du zum Spielen das Scope, dann kannst du das Fadenkreuz nur sehen, wenn der R-Knopf gedrückt ist.

NEUPROGRAMMIERUNG T-800:

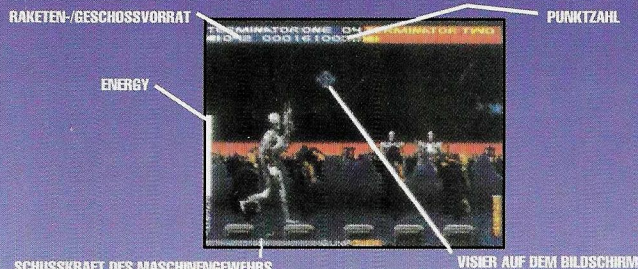
MISSION PARAMETERS:

EINSATZ 1: Los Angeles 2029. Vernichte die Maschinen in den Ruinen von Los Angeles und dem Versteck der Widerstandsbewegung, und dringe dann zu Skynet vor. Dort befindet sich an einer zentralen Stelle der Zeiffeldgenerator, das einzige Mittel, mit dem du in die Vergangenheit zurückversetzt werden kannst, um John Connor zu retten. Wenn du versagst, bedeutet dies das Ende der menschlichen Widerstandsbewegung, bevor sie überhaupt begonnen hat.

EINSATZ 2: Los Angeles heute. Rette die Zukunft... und zwar jetzt! Cyberdyne Systems treibt unermüdet die Entwicklung der Computer-Prototypen voran, die zu SKYNET führen, ohne zu ahnen, daß aus diesen Forschungen eine Vernichtungsmaschine hervorgehen wird. Stoppe die Entwicklung... und zwar endgültig. Zerstöre Cyberdyne Systems, lege den SWAT-Teams das Handwerk, und vernichte den Flüssigmetall-Terminator T-1000. Sollte John Connor ihm in die Hände fallen, dann ist das Schicksal der Menschheit besiegelt. Die Zukunft ist nicht festgelegt. Das Schicksal liegt in unserer Hand!

AUF DEM BILDSCHIRM - EXAKT WIE EIN ARCADE-SPIEL

Die Spielinformationen erscheinen folgendermaßen auf dem Bildschirm:



WAFFEN SCHARF!





In beiden Einsätzen ist deine wichtigste Waffe ein Maschinengewehr. Die Munition dafür ist unbegrenzt. Bei ständiger Benutzung überhitzt das Gewehr jedoch und verliert an Durchschlagskraft. Du kannst dies an den Schußkraftanzeigen unten links und rechts auf dem Bildschirm verfolgen. Um das Gewehr zu kühlen und wieder auf maximale Leistung zu bringen, stelle das Schießen ein, bis wieder alle Anzeigen aufleuchten. Doch paß auf, daß dich inzwischen niemand erwischt!







Deine zweite und gleichzeitig gefährlichste Waffe ist in Einsatz 1 ein Raketenwerfer und in Einsatz 2 ein Gewehr des Kalibers 10 mit Hebelspanvorrichtung. Der Raketenwerfer kann Killerjäger in der Luft und am Boden vernichten; Mauern und Bunker sprengen und vieles mehr. Das Gewehr zentriert Ausrüstungen, beschädigt Panzerlastwagen und bringt selbst einen T-1000 in eine schwierige Situation. Dein Vorrat an Raketen und Geschossen ist jedoch begrenzt. Paß also auf, daß dir nicht im entscheidenden Moment die Munition ausgeht!

Hinweis: Alles aber Sammelobjekte, die die Einsatzfähigkeit deiner Hauptwaffe garantieren, ihre Wirkung verbessern und die Munition für deine Zweitwaffen erneuern, erfährst du im Abschnitt SAMMELOBJEKTE...KEIN PROBLEM auf den Seiten 14 & 15.

SAMMELOBJEKTE...KEIN PROBLEM!

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

ICON	OBJEKT	EINSATZ	FUNKTION
	KÜHLMITTEL BELANGEM SCHNELLEUER	1	Damit kannst du vorübergehend dein Maschinengewehr abfeuern, ohne daß sich überhitzt oder seine Leistung verringert
	SCHELLFEUER- NACHLADUNG	1&2	Damit erreicht dein Maschinengewehr sofort wieder maximale Leistung (ohne daß du aufhören mußt zu feuern).
	SCHUTZSCHILD	1&2	Reduziert vorübergehend die Empfindlichkeit deines Körpers gegen Schüsse.
	INTELLIGENTE BOMBE	1	Vermögert alle Gegner auf dem Bildschirm.
	VOLLES NACHLADEN	1&2	Lädt deine Enweie wieder voll auf.
	PLASMA- STOSS- ENERGIE	1	Verstärkt vorübergehend die Zerstörungskraft deines Maschinengewehrs.

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

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

EINSATZ 1: LOS ANGELES, 11. JULI 2029

1. DAS SCHLACHTFELD

Wo einst eine Stadt stand, erstreckt sich nun eine endlose Trümmerwüste mit verbrannten Ruinen und immer weiter vorstoßenden Maschinen! Vernichte die T-800-Endoskelette mit deinem Maschinengewehr. Schieße mit deinen Raketen die aus der Luft und am Boden angreifenden Killerjäger ab. Die einzige Deckung der Widerstandsbewegung ist die zwei Fuß hohe Ziegelmauer im Vordergrund... und dennoch ist es SKYNET in dreißig Jahren nicht gelungen, den Widerstand zu brechen. Es kommt auf jeden Soldaten an. Erschieße darum keinen deiner eigenen.



2. DAS VERSTECK DER MENSCHEN

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



3. EIN AUSFLUG ZU SKYNET

SKYNET hat den Zeiffeldgenerator dazu benutzt, einen T-1000 durch die Zeit zurückzuschicken, um John Connor im Alter von zehn Jahren zu töten.

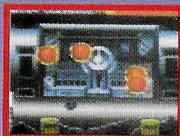
Du mußt zu SKYNET vordringen, damit die Widerstandskämpfer den Generator ebenfalls benutzen können, um dich mit dem Schutz des zukünftigen Anführers zu beauftragen.

Um SKYNET zu erreichen, mußt du dir in einem nur leicht bewaffneten offenen Lastwagen einen Weg durch die zahlreichen Killerjäger bahnen, die aus der Luft angreifen. Du mußt alles riskieren, um diese wichtige Aufgabe zu erfüllen, denn John Connor selbst wird diesen Einsatz leiten. Ganze Geschwader von Endoskeletten werden dich dabei verfolgen, aber wenn du dich auf die Killerjäger in der Luft konzentrierst, hast du leichtes Spiel. Also los!



4. SKYNET

SKYNET wird rundum von Endoskeletten, Unterwanderungseinheiten und luftgestützten, abflugbereite Killerjägem bewacht. Eriedige die kerle, bevor sie überhaupt Zeit zum Abheben haben, und vernichte alles, was du siehst! Reichte soviel Schaden an wie du nur kannst. Jeder Verlust für SKYNET ist ein gerettetes Leben für die Widerstandsbewegung. Denke aber daran, daß die Zerstörung SKYNETS sinnlos ist, wenn du nicht den Zeiffeldgenerator erreichst.



EINSATZ 2: LOS ANGELES HEUTE

1. CYBERDYNE SYSTEMS

Cyberdyne Systems ist in den Besitz des Arms und der Zentralen Verarbeitungseinheit (CPU) des ersten Terminators gekommen, der zur Vernichtung von Sarah Connor ausgesandt wurde. Mit seinem einmaligen Design ist er eine Revolution auf dem Gebiet der Computerwissenschaften. Das Team für das Spezialprojekt unter Leitung von Miles Dyson, steht kurz vor der Fertigstellung eines neuen Neuralnetzprozessors - eines Computers, der genau wie ein Mensch lernen und denken kann.



Cyberdyne wird diesen dann benutzen, um SKYNET zu entwickeln, einen Supercomputer, der alle strategischen Verteidigungsentscheidungen ohne menschliche Hilfe treffen kann. Am 29. August 1997 wird sich SKYNET seiner Macht bewußt.



Cyberdyne wird daraufhin versuchen, den Computer abzuschalten, und SKYNET wird in einem Akt der Selbstverteidigung einen globalen, thermonuklearen Krieg auslösen. Der Rest ist Geschichte... die du neu schreiben mußt! Zerstöre Cyberdynes gesamte Forschungseinrichtung. Wenn auch nur ein einziges Arbeitspult erhalten bleibt, kann die Entwicklung von SKYNET weitergeführt werden. Du mußt alles gründlich vernichten und gleichzeitig die bewaffneten SWAT-Teams mit ihren M-15 zurückdrängen und die mit Glaskolben nach dir werfenden Laboranten überwalligen, die einen Schrotthaufen aus dir machen wollen. Um dir dabei zu helfen, Cyberdyne wieder ins Mittelalter zu schicken, verteile Sarah und John Connor überall lebensnotwendige Sammelobjekte. Hole dir so viele du kriegen kannst!



2. DER HIGHWAY

Du entwischst mit John und Sarah in einem SWAT-Team-Lastwagen aus dem Cyberdyne-Komplex. Allerdings ist der T-1000 in einem Polizeihubschrauber direkt hinter dir. Er ist gnadenlos! Sein einziges Ziel ist Johns Tod. Hol den T-1000 also rechtzeitig vom Himmel! Warte aber nicht auf die Explosion, die den T-1000 zeretzen wird, denn der Terminator überlebt sie nicht nur, sondern greift sich auch das erste verfügbare Fahrzeug - einen 18-rädrigen Panzer - um seine Mission fortsetzen zu können. Du mußt alle Register ziehen, um ihn zu stoppen!



3. DAS STAHLWERK

Der T-1000 hat dich in einem Stahlwerk gestellt. Du mußt Zeit gewinnen, indem du den Tank sprengst und den Terminator in flüssigem Stickstoff bei -230° einfrierst. Du kannst die Zukunft nur dadurch retten, daß du ihn in den flüssigen Stahl hineinstoßt. Und dann heißt es: "Hasta la vista, Baby!"
HINWEIS: Um den T-1000 ein für allemal zu stoppen, brauchst du schwere Artillerie! Hol dir den Granatenwerfer, sobald du ihn entdeckt hast, und zeretze damit den metallenen Mörder!



GEGNER... IN DER GEGENWART UND ZUKUNFT

T-800-ENDOSKELETTE



Ideale Soldaten: furchtlos, hart und unbarmherzig! Bewaffnet mit ihren massiven Kampfgewehren und den mächtigen Plasmagranaten sind diese High-Tech-Skelette das Rückgrat von SKYNETs Infanterie.

T-800 MODELL 101- UNTERWANDERUNGSEINHEITEN

Halb Mensch, halb Maschine! Aufgabe dieser kybernetischen Organismen, die von einem Mikroprozessor gesteuert werden, aus einem Kampfgerüst aus einer Hyperlegierung bestehen und mit lebendem Gewebe überzogen sind, ist es, sich als Menschen verkleidet unter die Kämpfer der Widerstandsbewegung zu mischen und sie zu vernichten!



AUS DER LUFT ANGREIFENDE KILLERJÄGER



Ihre riesigen Flüchtlcher jagen über den Boden und suchen nach Stützpunkten der Widerstandsbewegung. Ihre Geschwindigkeit, die Raketenysteme und ihre unfehlbare Genauigkeit machen sie nahezu unverwundbar.



AM BODEN ANGRIEFENDE KILLERJÄGER

Diese werden in SKYNETs automatisierten Fabriken hergestellt, die den Tag des Jüngsten Gerichts überlebten. Diese Panzer der Zukunft sind mit Doppelstrahlwaffen und einer unbegrenzten Zahl von Raketen ausgerüstet. John Connor ist es als erstem gelungen, sie vollständig zu zerstören. Folge seinem Beispiel, und nimm sie Stück für Stück auseinander.

ORBS

Diese Maschinengewehrmagazine werden entweder direkt von den Speicherschächten oder aus "Schutzhülsen" abgefeuert. Sie sind schnell, doch mit ein paar Schüssen an die richtige Stelle kannst du sie rechtzeitig zum Explodieren bringen.



SWAT TEAMS

Diesen Polizei-Elitetruppen ist es egal, ob du die Menschheit vor der Zerstörung retten willst. Sie betrachten dich als denselben schwerbewaffneten Verrückten, der vor zehn Jahren eine Polizeistation vernichtet hat. Sie greifen von allen Seiten an. Mache sie unschädlich.



T-1000 WEITERENTWICKELTER PROTOTYP

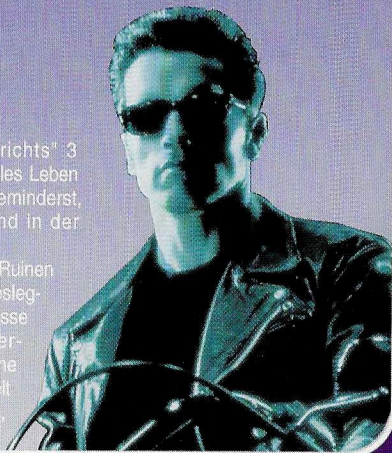
Der perfekte Terminator! Er ist aus einer mimetischen Mehrfach-Metallegerung hergestellt, kann jederzeit seine Form ändern und jede Art von Schlag einstecken. Selbst ein 10-Kaliber-Geschoß aus kürzester Entfernung macht ihm nichts aus! Er läßt sich nicht auf Diskussionen ein und verfolgt sein Ziel bis zum bitteren Ende... oder bis er selbst terminiert wird!



KEINE ZUKUNFT!

SKYNET hat am "Tag des Jüngsten Gerichts" 3 Milliarden Leben vernichtet. Diesmal wird er alles Leben auf der Erde beenden... wenn du es nicht verniederst, indem du John Connor in der Zukunft und in der Gegenwart hilfst.

Zerstöre die seelenlosen Endaskelette in den Ruinen von Los Angeles. Durchbruch SKYNETS unbesiegbare Luft- und Bodenverteidigungsanlagen. Lasse Cyberdyne Systems vom Erdboden verschwinden. Vernichte den T-1000! Du bist eine Maschine... aber ohne dich hat die Menschheit keine Hoffnung mehr. Es gibt keine Zukunft, wenn du sie nicht schaffst!



TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY - SNES

3 milliards de vies humaines furent détruites le 29 août 1997. Les survivants de l'attaque nucléaire appelèrent cette guerre Judgment Day, le jour du Jugement Dernier. Mais, ils ne survécurent que pour connaître un nouveau cauchemar, la guerre contre les machines! Cette guerre interminable fait rage depuis trente ans... mais une lueur d'espoir apparaît enfin. La Résistance humaine obtient plus de victoires de jour en jour. SKYNET, le super ordinateur contrôlant les machines, a été forcé de produire un dernier effort désespéré afin de réduire son ennemi à néant. Il a fait remonter le temps à deux Terminators afin d'éliminer le futur chef de la Résistance... John Connor. Le premier Terminator fut programmé pour éliminer sa mère, Sarah Connor, en l'an 1984... avant sa naissance. Ce fut un échec.

Le second, un Prototype T-1000 Avancé, fut envoyé pour détruire John lui-même, lorsqu'il avait 10 ans. Comme la première fois, la Résistance devait envoyer un combattant solitaire pour le protéger. La question est de savoir qui atteindra John en premier: le T-1000 ou vous... un Terminator T-800 modèle 101 de Cyberdyne Systems, capturé et reprogrammé par la Résistance? Votre peau composée de tissus vivants vous permet de vous mélanger aux humains sans vous faire remarquer. Votre endosquelette de métal peut subir de nombreux coups répétés. Votre efficacité mortelle, en tant que Terminator, fait de vous, une machine, le seul combattant capable de sauver John Connor et l'humanité!

Séquence de préparation de mission

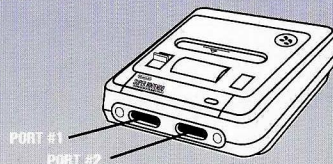
COMMENCER

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche "T2: THE ARCADE GAME" dans la console Super NES comme expliqué dans le manuel d'instructions de la Super NES.
3. Allumez la console (ON). Au bout de quelques instants, les écrans de licence et les écrans de scénario apparaîtront.

IMPORTANT: vérifiez toujours que la console est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

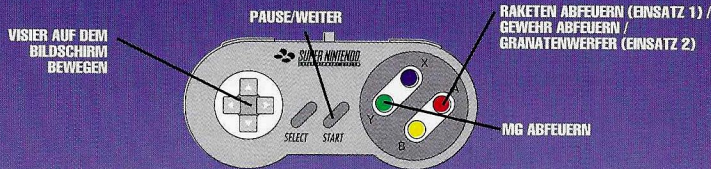
SÉCTION DU CONTRÔLEUR ET DU JOUEUR VÉRITABLE ACTION D'ARCADE!

Vous pouvez utiliser le Control Pad standard ou la souris Super NES, très maniables, mais si vous préférez les sensations arcade, choisissez le Nintendo Scope. Installez le contrôleur de votre choix comme indiqué dans son manuel d'instructions. La console reconnaîtra automatiquement le type de contrôleur utilisé. Les souris et les Control Pads peuvent être branchés à n'importe quel port, mais le Scope peut uniquement être branché au port n°2.



LES COMMANDIES... PUISSANCE DE FEU ARCADE!

Pour commencer une partie en utilisant un Control Pad, ou pour vous joindre à une partie déjà en cours en tant que deuxième joueur, appuyez sur le BOUTON START de votre contrôleur. Lorsque vous utilisez le Control Pad, les commandes sont les suivantes:



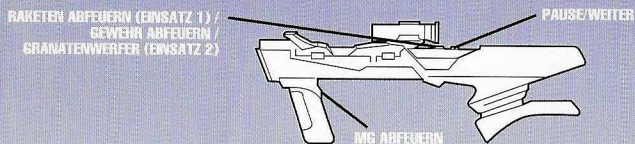
SOURIS SUPER NES (Vendu séparément MODEL No. SNS-O16E)

Pour commencer une partie en utilisant une souris, ou pour vous joindre à une partie déjà en cours en tant que deuxième joueur, appuyez sur L'un des boutons de votre contrôleur. Lorsque vous utilisez la souris, les commandes sont les suivantes:



NINTENDO SCOPE (Vendu séparément MODEL No. SNSP-013)

Pour commencer une partie en utilisant un Scope, appuyez sur le BOUTON FEU situé en haut du Scope. Lorsque vous utilisez un Scope, les couleurs du jeu sont intensifiées pour augmenter votre précision, et par conséquent, vous ne pouvez pas vous joindre à une partie déjà commencée si vous utilisez le Scope. Pour jouer en mode deux joueurs avec le Scope, vous devez quitter le jeu avec le Scope. L'utilisation du viseur du Scope n'est pas conseillée dans "T2: The Arcade Game", car vous ne pouvez pas tirer sur certaines zones de l'écran lorsque vous calibrez le viseur. Si vous souhaitez tout de même utiliser le viseur, maintenez le BOUTON CURSEUR enfoncé et appuyez sur le BOUTON FEU à partir de l'écran titre pour accéder à l'écran calibrage. Pour désactiver le calibrage du viseur, réinitialisez le jeu et commencez la partie en appuyant sur le BOUTON FEU. Lorsque vous utilisez le Scope, les commandes sont les suivantes:



REMARQUE: lorsque vous utilisez le Scope, le réticule apparaît uniquement si le BOUTON CURSEUR est enfoncé.

REPROGRAMMATION DU T-800:

PARAMETRES DE MISSION:

Mission 1: Los Angeles, 2029.

Il faut combattre les machines au milieu des ruines de Los Angeles et à l'intérieur du repaire de la Résistance, puis vous infiltrer dans SKYNET. Au centre se trouve le Générateur à Remonter le Temps, la seule façon de vous faire retourner dans le passé pour aller protéger le jeune John Connor. L'échec de cette mission signifierait la fin de la Résistance humaine avant même qu'elle n'ait commencé!

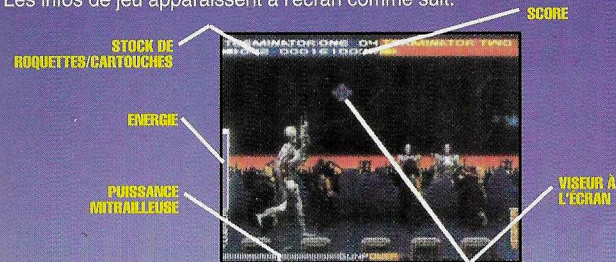
Mission 2: Los Angeles, Aujourd'hui.

Préserver l'avenir... aujourd'hui! Ignorant que leurs recherches allaient créer une machine qui provoquerait la fin de l'humanité, les spécialistes de Cyberdyne Systems redoublent leurs efforts afin de développer les prototypes d'ordinateur qui déboucheront sur SKYNET. Il faut arrêter leur progression... définitivement. Détruisez Cyberdyne Systems, immobilisez les équipes SWAT et exterminatez le T-1000 en métal liquide. S'il réussit à éliminer John Connor, c'est la fin de l'humanité.

L'avenir n'est pas certain. La destinée n'est que celle que l'on se donne!

A L'ÉCRAN... LA PRÉCISION ARCADE

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



ARMES... INTENSES!







Dans les deux missions, votre arme principale sera une mitrailleuse. Sa réserve de munitions est illimitée; néanmoins, une utilisation incessante provoque une surchauffe progressive, qui lui fait perdre de l'efficacité, comme indiqué par la diminution des indicateurs de puissance de mitrailleuse, aux coins inférieurs gauche et droit de l'écran. Pour faire refroidir la mitrailleuse et lui redonner son efficacité maximum, interrompez le tir jusqu'à ce que tous les voyants des indicateurs se rallument. Mais ne vous faites pas détruire pendant ce temps!

Votre arme secondaire, et la plus destructrice, est un lance-roquettes dans la Mission 1, et un fusil à levier de calibre 10, dans la Mission 2. Le premier anéantira les Hunter Killers Aériens et Terrestres, les murs, les bunkers et bien plus encore. Le second détruira l'équipement, percera les camions citernes, et pourra ralentir sérieusement même un T-1000. Votre stock de roquettes et de cartouches de fusil est limité. Faites attention de ne pas en manquer aux moments critiques!

Remarque: pour des renseignements concernant les objets vous permettant de maintenir votre arme principale à son efficacité maximum, d'améliorer la performance de cette arme, et de réapprovisionner en munitions votre arme secondaire, voir OBJETS À RAMASSER... NO PROBLEM!, Pages 22 & 23 et.

OBJETS À RAMASSER... NO PROBLEMO!

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

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

ICONE	OBJET	MISSION	FONCTION
	ROQUETTE	1	Ajoute 3 roquettes à votre stock.
	CRÉDIT	1&2	"Continue" supplémentaire.
	OGIVE MIRV	1	Transforme provisoirement votre arme secondaire en lance-missiles MIRV.
	CARTOUCHE DE FUSIL	2	Ajoute 3 cartouches à votre stock.
	MINI-CANON	2	Transforme provisoirement votre arme principale en mini-canon rotatif à 6 tubes.
	LANCE-GRENADES M-79	2	Transforme provisoirement votre arme secondaire en lance-M-79 grenades équipé de munitions explosives de 40mm.

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

POUR PRENDRE UN OBJET, tirez dessus.

MISSION 1: LOS ANGELES, 11 JUILLET 2029

1. LE CHAMP DE BATAILLE

Là où se dressait autrefois une ville, il ne reste plus que des kilomètres de ruines et de cendres, et les rangs des machines qui s'avancent. Détruisez les endosquelettes T-800 avec votre mitrailleuse. Pulvérisez les Hunter Killers lanceurs de missiles au sol et en l'air avec vos roquettes. Les membres de la Résistance ne disposent plus que de quelques mètres de briques au premier plan pour s'abriter... mais leur détermination mène la vie dure à SKYNET depuis trente ans. Chaque soldat est essentiel. Ne tirez pas sur l'un des vôtres.



2. LE REPAIRE DES HUMAINS

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



3. EN ROUTE POUR SKYNET

SKYNET a utilisé le Générateur à Remonter le Temps pour envoyer un T-

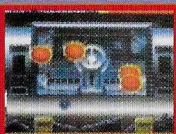
1000 tuer John Connor lorsqu'il avait 10 ans. Vous devez entrer dans SKYNET. Ainsi, la Résistance pourra à son tour utiliser le Générateur pour vous envoyer dans le passé, afin que vous protégiez leur futur chef.



Pour atteindre SKYNET, vous devrez éviter les Hunter Killers Aériens, à bord d'une camionnette très légèrement blindée. L'importance de la tâche est telle que vous devrez non seulement tout risquer pour réussir, mais en plus, c'est John Connor lui-même qui dirigera la mission. Des unités d'endosquelettes seront à vos trousses, mais concentrez-vous sur les Hunter Killers Aériens et vous vous en sortirez! Ne traînez pas!

4. SKYNET

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



Causez le maximum de dégâts. Chaque coup infligé à SKYNET est une vie sauvée pour la Résistance. Mais n'oubliez pas la mission. L'endommagement de SKYNET ne suffira pas si vous n'atteignez pas le Générateur à Remonter le Temps.

MISSION 2: LOS ANGELES, AUJOURD'HUI

1. CYBERDYNE SYSTEMS

L'entreprise Cyberdyne Systems est entrée en possession du bras et de l'unité centrale contrôlant le premier Terminator envoyé dans le passé pour tuer Sarah Connor. Sa conception unique a révolutionné leur approche de l'informatique. Dirigée par Miles Dyson, l'équipe de Projets Spéciaux est sur le point de créer un processeur de réseau neural: le premier et d'apprendre un humain.



Elle développera ensuite SKYNET, un super ordinateur, qui éliminera toute intervention humaine dans la prise de décisions pour la défense stratégique. Le 29 août 1997, SKYNET prendra conscience de l'étendue de sa puissance. Cyberdyne essaiera de le désactiver et dans une tentative d'auto-défense, SKYNET déclenchera une guerre thermonucléaire généralisée. Tout le reste fait partie d'une histoire qu'il ne tient qu'à vous de réécrire!



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

Vous devez tout saccager... et également immobiliser les équipes SWAT armées de M-16 et les techniciens du labo qui vous bombardent de flacons, désireux de vous réduire à néant!

Pour vous aider à éliminer Cyberdyne, Sarah et John Connor placeront des objets importants à intervalles réguliers, que vous pourrez ramasser. Prenez tout ce que vous pouvez!

2. L'AUTOROUTE

Accompagné de John et Sarah, vous vous échapperez de Cyberdyne dans une camionnette d'équipe SWAT. Malheureusement, le T-1000 est juste derrière vous, dans un hélicoptère de police. Il ne se préoccupe pas de sa survie. Son seul but est d'exterminer John. Si l'hélicoptère touche la camionnette, tout est fini. Vous devez abattre l'hélicoptère. Néanmoins, n'espérez pas que l'explosion détruira le T-1000. Non seulement il survivra, mais en plus, il



montera dans le premier véhicule disponible, un char à 18 roues, et continuera sa mission!

Frappez-le avec toute la puissance dont vous disposez!

3. L'ACIÈRE

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

L'unique façon de sauver le futur est de jeter le T-1000 dans un fût d'acier fondu! "Hasta la vista, baby!"



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

LES ENNEMIS... FUTURS ET ACTUELS!

ENDOSQUELÈTES T-800

Les suprêmes soldats: sans peur, sans douleur et sans pitié! Armés de leurs énormes fusils de combat et de leurs puissantes grenades à plasma, ces squelettes high-tech sont la base de l'armée de SKYNET.



UNITÉS D'INFILTRATEURS T-800 MODÈLE 101

Mi-hommes, mi-machines, ces organismes cybernétiques sont contrôlés par un micro-processeur et constitués de tissus vivants recouvrant un châssis de combat en hyper-alliage. Leur but est de se faire passer pour des humains afin de s'infiltrer parmi les membres de la Résistance et les exterminer!



HUNTER KILLERS AÉRIENS

Leurs immenses projecteurs balayaient le sol, à la recherche des bastions de la Résistance. Leur vitesse, leurs systèmes de missiles à multi-lancement et leur infallible précision les rendent presque invincibles!





HUNTER KILLERS TERRESTRES

Créés par SKYNET dans les usines automatisées qui ont survécu au jour du Jugement Dernier, ces chars du futur sont équipés d'armes à double rayon et d'une réserve illimitée de missiles. John Connor fut le premier à réussir à les détruire. Suivez son exemple, démontez-les pièce par pièce.

ORBES

Ces engins tirant à la mitrailleuse sont lancés soit directement de leurs soutes, soit de boucliers de protection. Ils sont rapides, mais quelques tirs bien placés devraient les faire exploser instantanément.



EQUIPES SWAT

Ignorant votre objectif de sauver l'humanité de la destruction, ces escouades de policiers d'élite ne voient en vous que le même fou, armé jusqu'aux dents, qui a démolé un commissariat il y a dix ans. Ils vus attaqueront sur tous les fronts. Immobilisez-les.

PROTOTYPE T-1000 AVANCÉ

L'ultime Terminator. Construit en poly-alliage liquide mimétique, il peut changer de forme à volonté et absorber tous les coups... même le tir d'un calibre 10 à bout portant! On ne peut ni raisonner ni négocier avec lui. Il ne s'arrêtera que lorsqu'il aura atteint sa cible... à moins que vous ne l'exterminiez!

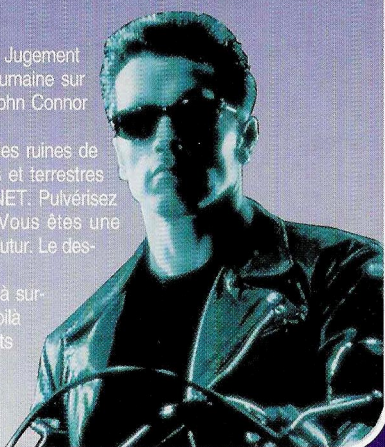


PAS DE FUTUR!

SKYNET a mis fin à 3 milliards de vies le jour du Jugement Dernier. Maintenant, il va mettre fin à toute vie humaine sur terre... à moins que vous ne veniez à l'aide du John Connor du futur et du John Connor du présent!

Anéantissez les endosquelettes sans âme dans les ruines de Los Angeles. Traversez les défenses aériennes et terrestres pour pénétrer dans l'encainte invincible de SKYNET. Pulvérisez Cyberdyne Systems, Exterminez le T-1000! Vous êtes une machine... mais sans vous, l'humanité n'a pas de futur. Le destin de l'humanité est entre vos mains!

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



FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat à:

**DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris. France**

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK (Cartouche) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**Columbia TriStar Home Video
38 Rue Souveraine 1050 Brussels Belgium**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

