THE TERMINATOR



FUTURE SHOCK

THE TERMINATOR
FUTURE SHOCK

Le vieux Manuel

THE TERMINATOR ™
FUTURE SHOCK ™
Manuel d'utilisation

BETHESDA SOFTWORKS ™ A Division of Media Technology Limited

The Terminator© 1984 Cinema '84. En association avec Greenberg Brothers. Tous droits réservés. The Terminator™ est une marque déposée de Cinema '84. En association avec Greenberg Partnership. Future Shock™ et Bethesda Softworks sont des marques déposées de Media Technology Limited. Copyright© 1995 Media Technology Limited. Tous droits réservés.

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'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques 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 l'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.

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

Ne vous tenez pas trop près 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. Evitez 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.

TOUTE COPIE DE CE LOGICIEL EST STRICTEMENT INTERDITE

Ce logiciel est protégé par les lois en vigueur. La copie ou la distribution de copies de ce logiciel est illégale; la copie n'est autorisée que s'il s'agit d'une copie de sauvegarde utilisée uniquement à cet effet. La duplication de ce logiciel pour une raison quelconque, en vue de sa vente, de sa location, de son prêt ou de sa cession, constitue une infraction aux lois en vigueur et peut entraîner de sévères amendes, ainsi que des peines de prison d'une durée variable.

Bethesda Softworks, membre de la Software Publishers Association (SPA), collabore aux efforts de l'industrie informatique en matière de lutte contre la copie illégale des logiciels.

Le Vieux Manuel

Merci de bien vouloir nous signaler toute infraction à l'adresse suivante :

Software Publishers Association
1730 M Street, NW, Suite 700
Washington, DC 20036-4510
HOT LINE ANTI-PIRATES DE LA SPA : (800) 388-7478

ACCORD DE LICENCE

Cet accord légal intervient entre vous, l'utilisateur, et Bethesda Softworks, une filiale de Media Technology Limited. En ouvrant l'emballage scellé ou en utilisant ce logiciel, vous acceptez les termes et conditions de cet accord. Dans le cas contraire, vous êtes tenu de nous retourner le présent logiciel, sa boîte et sa documentation dans les cinq (5) jours qui suivent la date d'achat.

Droit de licence : Bethesda Softworks vous accorde le droit d'utiliser une copie de ce logiciel et la documentation l'accompagnant sur un seul ordinateur et sur un seul site, selon les termes et conditions spécifiés dans cet accord. Bethesda se réserve d'autres droits spécifiques envers l'utilisateur. Le transfert par voie électronique de ce logiciel sur un réseau constitue une infraction pénale.

Droits d'auteur : Ce manuel, sa boîte et le le logiciel sont protégés par les droits d'auteur. La copie de ce manuel et du logiciel, ainsi que sa reproduction, sa traduction ou sa réduction, même en partie, et sur tout support électronique ou lisible par une machine, sont formellement interdites sans le consentement préalable et écrit de Bethesda Softworks.

Autres restrictions : vous n'êtes pas autorisé à louer ce logiciel. Vous pouvez ce transférer ce logiciel et la documentation qui l'accompagne sur un autre système de façon permanente, tant que vous ne conservez pas de copies non conformes aux termes et conditions du présent accord. Vous ne pouvez pas non plus désassembler, compiler, modifier ce programme, ni créer des logiciels basés sur son contenu, en totalité ou en partie, excepté dans les conditions stipulées dans le présent accord de licence.

Expiration : cet accord reste en vigueur jusqu'à son expiration. Il prendra automatiquement fin sans avis préalable si vous ne désirez plus utiliser ce logiciel. Dans ce cas, vous devez détruire ce logiciel et toutes les copies, y compris les copies modifiées.

GARANTIE EURO-MAINTENANCE

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre hot-line au :

(16) 99.08.90.77

Demandez le numéro d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à :

EURO-MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre vos nom, prénom et adresse, ainsi que :le nº d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

AUCUNE AIDE SUR LES JEUX NE SERA DONNEE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE.

En revanche, vous pouvez consulter le service consommateurs UBI SOFT sur le 3615 UBISOFT* (informations, astuces, boîtes aux lettres...).*1,29 F/minute

Le Vieux Manuel



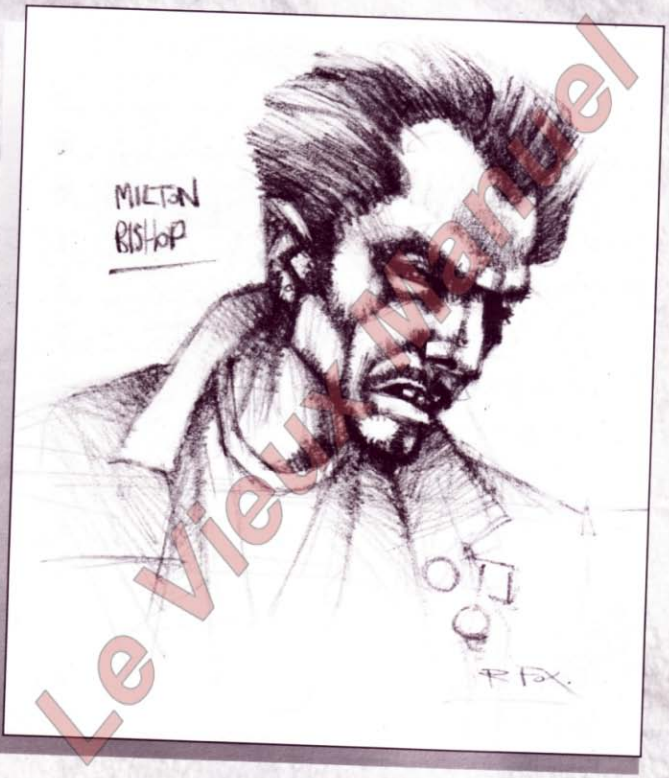
Le Vieux Manuel

Table Des Matières

Avertissement sur l'épilepsie ____ ii
Accord de licence ____ iii
Garantie Euro-Maintenance ____ iii
Introduction ____ 1
Principes du jeu ____ 5
Pour commencer... ____ 7
Commandes du jeu ____ 9
L'écran de jeu ____ 10
Menu de jeu ____ 12
Options ____ 14
Menu des missions ____ 16
Armes ____ 18
Equipement ____ 22
Carte automatique ____ 23
Véhicules ____ 24
Simulateurs de vol ____ 25
Ennemis ____ 27
Crédits ____ 36
Index ____ 40



Le Vieux Manuel

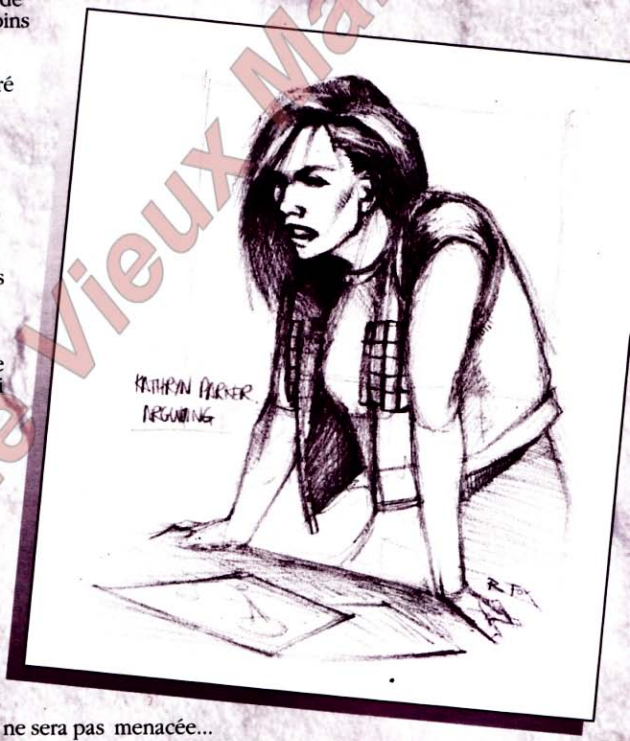


Le Vieux Grenier

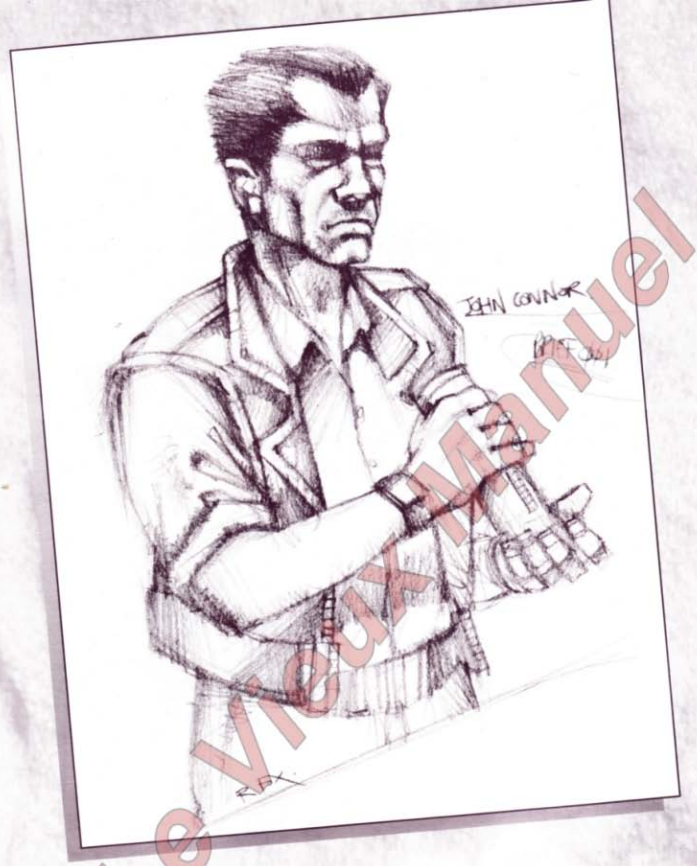
Introduction

Los Angeles, 1995:

Personne ne s'y attendait. SkyNet, l'ordinateur de défense, est devenu un système doué de sensations. En moins de quelques nanosecondes, SkyNet a considéré que l'humanité toute entière constituait une menace et lui a déclaré la guerre. C'est ainsi qu'une grande partie de l'armement atomique du pays fut utilisée. Des millions de gens périrent, sur le coup ou à la suite des radiations qui suivirent les nombreuses explosions. Beaucoup survécurent. SkyNet commença alors à élaborer un projet redoutable pour se débarrasser de derniers survivants et s'assurer que sa propre existence ne sera pas menacée...



Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Los Angeles, 2015:

La guerre contre l'humanité dure depuis maintenant vingt ans. Les hommes et les femmes encore en vie essaient tant bien que mal de résister aux conséquences dévastatrices du conflit atomique qui a fait rage. Une année s'est écoulée depuis le premier assaut, depuis que les premiers robots dotés d'une certaine forme d'intelligence sont devenus autonomes, programmés par l'ordinateur responsable du chaos nucléaire. Aujourd'hui, les machines parquent systématiquement leurs prisonniers humains dans des camps de la mort, les obligeant à accomplir certaines tâches, avant de les exécuter dès qu'ils ne leur servent plus à rien.

Vous incarnez l'un des derniers survivants, quelques années après le chaos nucléaire. Avant la guerre, vous n'étiez qu'un homme ordinaire menant une vie ordinaire. Et puis il y a quelques semaines, vous êtes parvenu à rester en vie en vous abritant dans les ruines. Vous faites partie des derniers témoins d'une civilisation anéantie. Vous êtes l'un de ceux qui assistent à la naissance d'une civilisation nouvelle. Une patrouille de robots programmés par SkyNet vous a finalement ramassé alors que vous étiez parti explorer un entrepôt. Ils vous ont juste assez torturé pour que vous soyez en mesure de travailler pour eux dans l'un de leurs camps, suffisamment aussi pour que vous ne puissiez pas vous enfuir. Pour ne pas succomber psychologiquement à l'enfer dans lequel vous vivez, vous vous concentrez sur les rumeurs selon lesquelles des mouvements de résistance commencent à s'organiser...

Ce soir, vous avez décidé de vous échapper. Vous trouvez un passage sous les clôtures du camp, puis rampez en quête de liberté. Des tirs à plasma aux lueurs bleu saphir jaillissent soudain des miradors. Vous esquivez les tirs et tentez de vous frayer un chemin dans la nuit. Par miracle, vous voilà maintenant hors de la vue des gardes, sain et sauf, conscient néanmoins que les patrouilles de robots ne vont pas tarder à vous traquer. Vous vous enfoncez prestement dans une allée sombre, avec l'espoir de survivre assez longtemps pour profiter de ce maigre sentiment de liberté.

Vous errez d'allée en allée quand soudain, vous entendez les gémissements stridents et synchronisés de servomoteurs hydrauliques. Vous cherchez des yeux leur provenance et apercevez un monstre de robot avançant précipitamment : une sorte d'arachnide mécanique monté sur six pattes, aussi colossal qu'un poids lourd. Vous vous dirigez sans plus attendre vers les décombres d'un bâtiment situé en face de vous. Malgré la longueur de vos foulées, le monstre semble vous rattraper à chaque instant.

C'est alors que vous voyez une silhouette humaine sortir des décombres; elle lance un projectile de forme cylindrique sur votre assaillant. Tandis que la grenade évolue dans les airs, la machine s'arrête et cherche à verrouiller sa cible sur l'objet menaçant qui se dirige droit sur elle. L'araignée de fer envoie plusieurs éclairs de plasma que l'homme encaisse au visage, puis la grenade tombe sur le sol, entre les six pattes du monstre d'acier. Et elle explose, étalant les débris du monstre un peu partout dans la ruelle. Réalisant que cet homme vient de vous sauver la vie, vous vous précipitez vers celui-ci.

Il est vêtu d'un treillis, et semble gravement blessé après l'assaut porté par le monstre. Vous vous apprêtez à lui administrer les premiers soins mais celui-ci s'agite, puis vous demande de vous approcher.

"N'essaie pas de m'aider, de toute façon, il est trop tard", gémit-il. "Mais toi, tu peux encore sauver ta peau."

"Vous m'avez sauvé la vie", lui répondez-vous. *"Laissez-moi vous aider à mon tour".*

"Alors écoute, voilà comment tu peux m'aider. Ma voiture est garée pas loin d'ici. Trouve-la et sers-toi de la radio pour entrer en contact avec les autres. Ils te guideront jusqu'au quartier général..."

"Alors ces rumeurs au sujet d'une résistance, elles sont vraies!"

"Oui. Nous sommes peu nombreux et mal organisés pour le moment, mais chaque chose en son temps." L'inconnu ferme les yeux, fait la grimace. Puis il poursuit : *"Notre chef s'appelle Connor. Colonel John Connor. Il faut que tu le trouves, il te dira comment aider la Résistance. C'est notre seule chance si nous voulons en finir avec ces maudites machines."* L'inconnu vous tend la main. Vous la lui saisissez fermement. *"Je le trouverai, je vous le jure."*

L'inconnu tousse deux ou trois fois, crache des filets de sang qui coulent lentement sur son menton. *"Bien. Et quand tu l'auras trouvé,"* ajoute-t-il dans un murmure rauque, *"dis-lui que le Sergent Roberts ne reviendra plus"*. Il tousse encore quelques fois, puis se calme. Il vous regarde une dernière fois, laisse tomber sa tête. Son corps se raidit soudain et ses mains, inanimées, relâchent leur étreinte.

Vous allongez délicatement la dépouille de Roberts sur le sol. Vous lui fermez les yeux, lui placez les mains sur la poitrine et répétez ces quelques mots : *"Je le trouverai, je vous le jure..."*

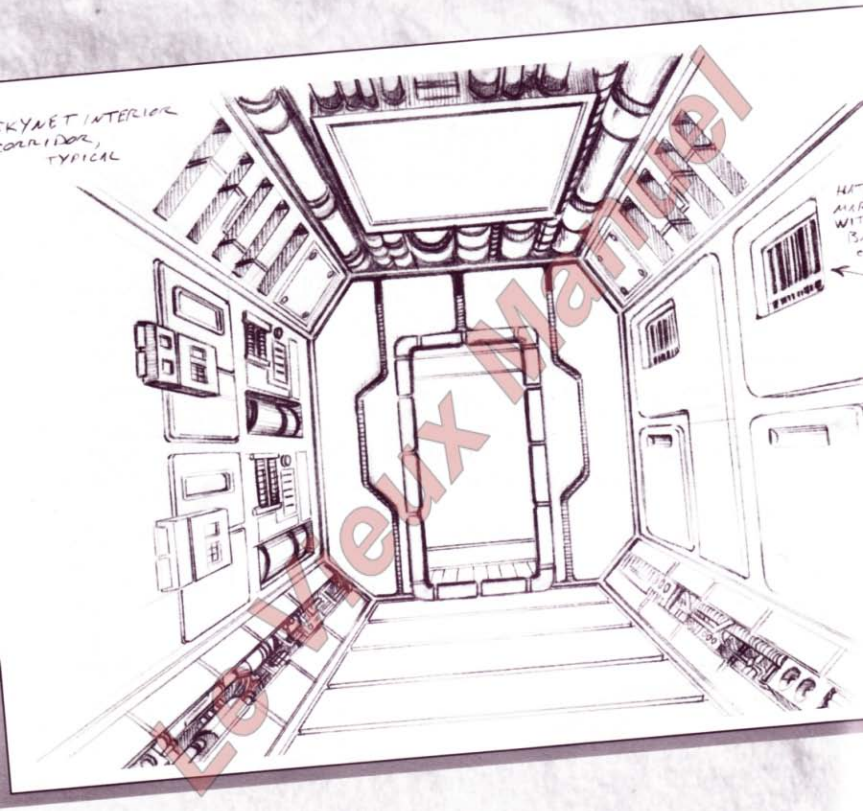
Le Vieux Manoir

Principes du jeu

Dans **Terminator: Future Shock**, votre objectif est simple : vous devez déjouer les plans du SkyNet. Vous découvrirez progressivement les moyens pour y parvenir, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu. Pour le moment, tout ce que vous avez à faire, c'est vous échapper des camps de la mort et rejoindre les troupes de la Résistance.

The Terminator: Future Shock comporte plusieurs missions. Chacune de ces missions vous propose d'atteindre un objectif particulier. Au début de chaque mission, les chefs de la Résistance vous expliquent en quoi consistent vos objectifs. Ensuite, à vous de faire le travail. Vous devrez chaque fois affronter des dizaines de machines redoutables, qui n'ont qu'une idée en tête : vous faire sauter la cervelle, à vous et à tout être humain encore en vie sur cette planète. N'hésitez jamais et oubliez les sommations d'usage : TIREZ!

Le Vieux Manuel



Les Yeux Ma-Ma!

Pour commencer...

Une fois le jeu chargé, observez la séquence d'introduction. Vous pouvez l'interrompre à tout moment en appuyant sur la touche **[Echap]**. Une fois dans le menu principal, sélectionnez l'option **NEW GAME** (nouveau jeu). Entrez votre nom et votre nom de code.

Soyez particulièrement attentif au briefing de mission. Non seulement celui-ci vous explique comment atteindre vos objectifs, mais encore il vous donne de précieux indices visant à vous faciliter la tâche.

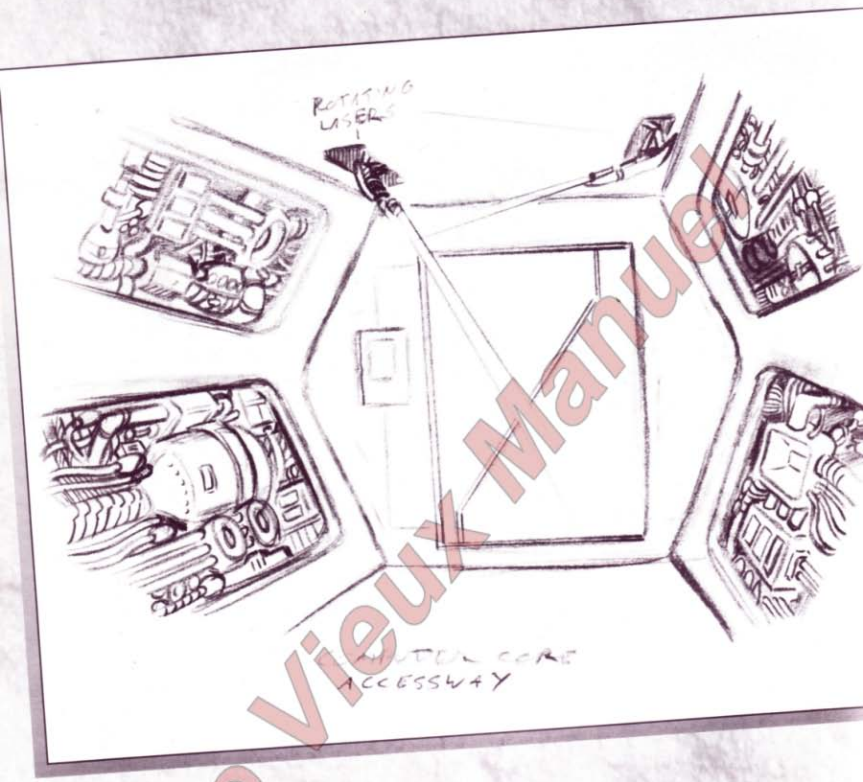
The Terminator: Future Shock se déroule dans un univers en trois dimensions. Vous pouvez regarder et tirer dans n'importe quelle direction, grimper sur n'importe quel objet, etc. Au début du jeu, prenez le temps nécessaire pour vous familiariser avec les commandes. Lorsque vous vous sentez un peu plus à l'aise, entrez sans plus attendre dans le vif du sujet.

- Déplacez votre **souris**. Celle-ci vous permet de contrôler la direction dans laquelle vous observez votre environnement. Lorsque vous tirez, vos munitions se dirigent toujours vers le centre de l'écran. Par ailleurs, vous vous dirigez toujours vers le point qui se trouve au centre de l'écran.

- Cliquez avec **le bouton gauche de la souris**. Vous tirez alors avec l'arme sélectionnée, ou agitez une barre à mine.

- Appuyez sur la touche "**Q**", puis sur la touche "**W**". Ces deux touches vous permettent respectivement d'avancer et de reculer. Bougez la souris vers la gauche ou vers la droite et avancez ou reculez.

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Commandes du jeu

Nous avons abordé les principales commandes du jeu dans la section précédente, intitulée **Pour commencer....** Vous trouverez ci-après la liste complète de toutes les commandes du jeu au clavier et à la souris. Notez toutefois qu'il est possible de personnaliser les commandes du jeu à partir du menu **Options**.

Fonction	**Touche ou action avec la souris**
Avancer	Q
Reculer	W
Droite	Flèche droite, souris vers la droite
Gauche	Flèche gauche, souris vers la gauche
Esquive droite	X
Esquive gauche	Maj gauche
Mode esquive	D (fonctionne avec A, Z, X ou Maj gauche)
Courir	Alt (fonctionne avec A, Z, X ou Maj gauche)
Regarder en haut	Flèche haut, souris vers le haut
Regarder en bas	Flèche bas, souris vers le bas
Centrer la vue	Origine
Sauter	S
Ramper	C
Ouvrir une porte/activer/utiliser	Espace
Ramasser un objet	Passer dessus
Tirer	Bouton gauche de la souris
Lancer une grenade	Bouton droit de la souris
Sélection de l'arme	1 à 7
Sélection de la grenade	F1 à F5
Carte automatique	TAB
Menu principal	Echap
Quitter un menu	Echap

Le Vieux Manuel

L'écran de jeu



Grenades
Radiation
Arme
Boussole
Santé
Armure
Messages

Le Vieux Manuel

Armure

L'armure vous protège des armes utilisées contre vous par les robots et des explosions. Plus votre armure est importante, plus cette protection est efficace. Lorsque votre armure est détruite, les dommages que vos ennemis vous infligent diminuent vos points de santé.

Fenêtre des messages

Tous les messages que vous recevez ou envoyez aux différents quartiers généraux pendant une mission apparaissent dans cette fenêtre.

Boussole

N'oubliez jamais cet instrument. Il s'agit de votre meilleur guide, tant il vous sera difficile parfois de choisir une direction pendant le jeu.

Santé

Une barre pleine signifie que votre santé est intacte. Lorsque cette barre est au minimum, la prochaine balle qui vous atteindra mettra peut-être fin à votre mission... et à votre vie!

Arme

Cette fenêtre vous indique l'arme actuellement sélectionnée. Pour tirer, cliquez avec **le bouton gauche de la souris**. En bas à droite de cette fenêtre se trouve le nombre de munitions/de cellules d'énergie qu'il vous reste. Les munitions sont toujours les mêmes, quelle que soit l'arme utilisée. Ainsi, lorsque vous changez d'arme, la quantité de munitions disponible est identique, qu'il s'agisse par exemple du fusil d'assaut ou de la mitraillette.

Grenades

Cliquéz avec **le bouton droit de la souris** pour lancer une grenade. Le nombre et le type de grenades disponibles sont indiqués dans le coin inférieur droit de cette fenêtre.

Radiation

Il existe trois niveaux de radioactivité : ***safe*** (faible), ***caution*** (forte) et ***danger***. La radioactivité diminue votre état santé. Plus elle est importante, plus votre santé diminue rapidement. Regardez toujours où vous mettez les pieds et évitez dans la mesure du possible ***les zones de fortes radiations***..

Lecteux Manuel

Menus du jeu



Le Vieux Manuel

New Game (nouveau)

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie. Cette option n'est disponible que lorsque vous lancez le jeu pour la première fois. Si vous accédez au menu principal du jeu pendant une partie, elle est remplacée par l'option **Return** (retour), qui vous permet de quitter le menu principal et de reprendre la partie en cours.

Load (charger)

The Terminator: Future Shock vous permet d'enregistrer jusqu'à dix parties différentes. Cliquez sur cette option pour charger une partie préalablement sauvegardée dans la liste qui est affichée. Cliquez sur **Exit** (fin) pour retourner au menu principal sans charger de partie.

Save (sauver)

En cliquant sur cette option, vous affichez la liste de toutes les sauvegardes effectuées. Choisissez un emplacement pour enregistrer la partie. Il est possible d'écraser une sauvegarde et de modifier son nom.

Options

Cet écran vous permet de modifier le volume des effets sonores et de la musique, de déterminer le niveau de difficulté du jeu (**low, medium** ou **high**, respectivement facile, normal et difficile). Remarque : il est possible de modifier le niveau de difficulté pendant une partie. En cliquant sur les options **CONTROLS** (commandes) et **DETAIL** (détails), des sous-menus sont affichés.

Quit (quitter)

Cliquez sur cette option pour quitter le jeu et retourner au DOS.

Return (retour)

Cette option remplace l'option **NEW GAME** (nouveau) lorsqu'une partie est en cours, et vous permet de reprendre le jeu.

Le Vieux Manuel

Options



Le Vieux Manuel

Sound (sons)

Cliquez sur la barre rouge pour modifier **le volume des effets sonores**. Plus cette barre est longue, plus le volume sonore est élevé. Remarque : cette option affecte uniquement **le volume des effets sonores**. Lorsque la barre atteint son minimum, le son est tout simplement désactivé.

Music (musique)

Cette option fonctionne exactement comme la précédente, à la différence qu'il s'agit cette fois du **volume sonore de la musique**, c'est-à-dire de l'ambiance du jeu. Lorsque la barre atteint son minimum, la musique est tout simplement désactivée.

Difficulty (difficulté)

Cette option vous permet de modifier le niveau de difficulté du jeu : ennemis plus ou moins faciles à anéantir, importance des dommages infligés par l'ennemi...

Detail (détails)

Si le jeu s'avère trop lent sur votre ordinateur, vous avez la possibilité de modifier le niveau de détails graphique. Toutes ces options vous permettent de diminuer la finesse des graphismes pour augmenter la fluidité des animations. Veuillez consulter le fichier **README.TXT** situé dans le répertoire SHOCK pour de plus amples informations à ce sujet.

Controls (commandes)

Vous avez la possibilité de personnaliser les touches du clavier à partir de ce menu. Choisissez l'une des commandes et appuyez sur la touche du clavier que vous souhaitez lui attribuer. Cliquez sur **JOYSTICK** et **MOUSE** (souris) pour afficher des sous-menus vous permettant de modifier la sensibilité de ces deux périphériques.



Mouse (souris)

Si vous augmentez la sensibilité de ce périphérique, il vous suffira de bouger légèrement la souris pour que vos mouvements soient plus amples dans le jeu.

Joystick

Cliquez sur cette option pour calibrer le joystick. Décrivez ensuite un cercle complet avec le manche. L'option **Center Threshold** (centrer le seuil) détermine la sensibilité de ce contrôleur. Plus le seuil est bas, plus il vous sera possible d'éloigner le manche du centre avant que le jeu n'enregistre ses mouvements. Pour désactiver la manette, cliquez sur **Disable** (désactiver). Cette option vous permet notamment de désactiver les commandes au joystick si vous avez configuré une manette qui n'est pas présente.

Le vieux Manuel

Menu des Missions



Ce menu n'apparaît que lorsque vous êtes sur le point de commencer une nouvelle mission. En quittant cet écran, vous retournez au **menu principal** du jeu.

La première fois que vous accédez au menu **Mission**, vous êtes présenté à tous ceux qui se trouvent dans la salle de briefing et obtenez des instructions quant à vos objectifs. Les informations du **BRIEFING** sont capitales. Prenez le temps de les consulter.

Le Vieux Manuel

Begin (commencer)

Cliquez sur ce bouton pour commencer la mission. C'est maintenant que ça se gâte...

Briefing

Le briefing de mission énumère vos objectifs. Vous obtenez également des informations capitales qui vous expliquent l'importance de votre réussite. Soyez attentif! Cliquez avec **le bouton gauche de la souris** sur la personne qui prend la parole pour passer aux instructions de la personne suivante. Pour faire défiler le texte qui apparaît ici, utilisez **les flèches**. Lorsque tout le monde a parlé, vous avez une vue d'ensemble de tous vos interlocuteurs, et un rappel concis de vos objectifs. Pour revoir **le briefing**, cliquez à nouveau sur le bouton BRIEFING.

Tactical (infos)

Chaque robot ennemi connu est décrit en détail dans ce menu, avec d'autres objets essentiels pour que vous soyez à même de mener à bien la mission qui vous est confiée. Cliquez avec **le bouton gauche de la souris** sur l'ennemi courant pour passer au suivant. Cliquez avec **le bouton droit** pour revenir à l'ennemi précédent.

Stats

Il s'agit d'un compte-rendu de mission vous indiquant combien de fois vous avez tiré, le nombre d'ennemis abattus, votre précision de tir, etc.

Le Vieux Manuel

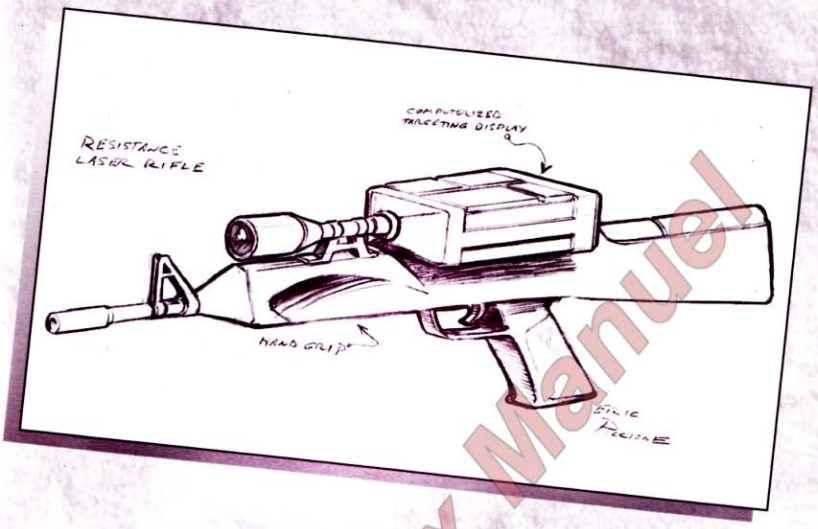
Armes

Terminator: Future Shock met douze armes à votre disposition, ainsi que cinq types d'explosifs. Les armes et les grenades que vous ramassez sont ajoutées à votre inventaire. En règle générale, elles sont disposées en fonction de leur efficacité. Les plus redoutables sont associées aux touches les plus hautes du clavier.

Les armes qui utilisent les mêmes munitions se partagent la même touche du clavier (à l'exception des lasers et des armes au plasma). Lorsque vous appuyez sur cette touche une première fois, c'est l'arme la plus puissante de cette catégorie qui est sélectionnée. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour faire défiler les autres armes disponibles.

Touches	Armes	Munitions	Maximum de munitions
1	Barre à mine	-	
2	Mitraillette Fusil d'assaut Sulfateuse	Balles	750
3	Fusil à pompe	Cartouches	200
4	Lance-grenades	Grenades	50
5	Lance-roquettes	Roquettes	20
6	Fusil laser Canon laser	Cellules d'énergie	800
7	Pistolet à plasma progressif Fusil à plasma progressif Canon à plasma progressif	Cellules d'énergie	800

Le Vieux Manuel



Lead Pipe (barre à mine)

C'est toujours mieux que de s'esquinter les poings sur des robots durs comme de l'acier! La barre à mine est toujours disponible, même au début de votre première mission.

Submachine gun (mitraillette)

Similaire en bien des points à l'Uzi, cette arme compacte propose une cadence de tir plutôt correcte, ce qui compense son manque de punch.

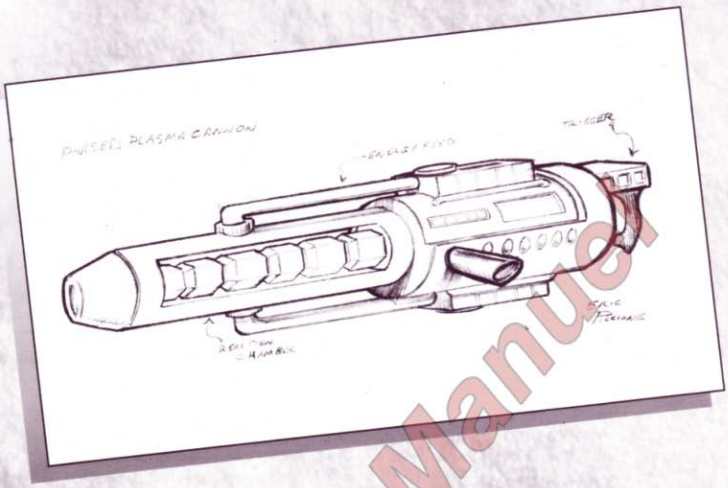
Assault Rifle (fusil d'assaut)

Le M-16 constitue le fusil d'assaut par excellence. Sa cadence de tir reste inférieure à celle de la mitraillettes, mais sa vitesse initiale rend ses plus munitions bien plus efficaces.

Machine Gun (sulfateuse)

Il s'agit de la plus puissante des mitraillettes. Sa cadence de tir est extrêmement importante et vous donne de quoi flanquer une bonne raclée à ceux qui tenteront de vous barrer la route.

Le Vieux Manuel



Shotgun (fusil à pompe)

Cette arme inflige des dégâts considérables. En revanche, sa cadence de tir est faible, puisque vous devez recharger le fusil après chaque tir.

Grenade Launcher (lance-grenades)

Voilà un moyen efficace de raisonner les ennemis de type robot. La cadence de tir de cette arme est faible, mais la déflagration provoquée est digne de celle d'une grenade à fragmentation.

Rocket Launcher (lance-roquettes)

Malgré une cadence de tir identique à celle du lance-grenades, sachez qu'une roquette inflige deux fois plus de dommages lorsqu'elle explose.

Laser Rifle (fusil laser)

Les armes au laser disposent d'une cadence de tir élevée, puisqu'elles utilisent des cellules d'énergie comme munitions. En revanche, les dommages infligés sont moyens. Il s'agit de l'arme la plus fréquemment utilisée dans les rangs de la Résistance.

Laser Cannon (canon laser)

Le canon laser utilise également des cellules d'énergie, deux fois plus pour être précis, mais inflige beaucoup plus de dommages.

Le Vieux Manuel

Phased Plasma Pistol (pistolet à plasma progressif)

Les armes à plasma progressives envoient des particules ionisées dans une sorte de gaine magnétique. Ce pistolet est aussi efficace qu'un fusil laser, mais il a l'avantage de nécessiter moins d'énergie. Sa cadence de tir demeure inférieure.

Phased Plasma Rifle (fusil à plasma progressif)

Aussi efficace qu'un canon laser, il nécessite beaucoup moins d'énergie. Malheureusement, sa cadence de tir est faible.

Phased Plasma Cannon (canon à plasma progressif)

Cette arme en est encore au stade expérimental. Elle inflige plus de dommages que toutes les autres armes existantes, à l'exception du lance-grenades et du lance-roquettes. La quantité d'énergie absorbée est cependant très élevée.

Touche	Explosif	Quantité maximale
F1	Cocktail Molotov	50
F2	Bâton de dynamite	50
F3	Grenade à fragmentation	50
F4	Charge explosive	5
F5	Bombe à retardement	3

Cocktail Molotov

Il s'agit de l'explosif le plus anodin, fait main, qui consiste en du gazoline mis en bouteille, une mèche étant placée à l'intérieur.

Pipe bomb (bâton de dynamite)

Cet explosif artisanal s'avère efficace dans bien des cas. Les dommages infligés sont importants, mais concentrés dans un petit rayon. Vous ne trouverez jamais de dynamite sur le sol : la Résistance vous la fournira au début de chaque mission.

Le Vieux Manuel

Fragmentation Grenade (grenade à fragmentation)

Ces grenades sont fréquemment utilisées dans les organisations de type militaire. Elles peuvent également servir de munitions pour le lance-grenades. Elles infligent des dommages dans tout le périmètre de l'impact. Les ennemis les plus proches peuvent être abattus s'ils ne se trouvent pas trop loin.

Canister Bomb (charge explosive)

Ces explosifs très puissants font des ravages dans un périmètre important, vous permettant d'en finir rapidement avec un ennemi robuste. Eloignez-vous avant l'explosion!

Satchel charge (bombe à retardement)

Disponibles dans certaines missions uniquement, ces bombes sont essentiellement utilisées pour détruire des bâtiments ou autres structures. Bien qu'elles soient lancées comme des grenades, laissez-les tomber sur le sol pour régler le minuteur.

Le Vieux Manuel

Equipement

Les armes ne sont pas les seuls objets qui vous permettent de rester en vie. Vous trouverez de temps à autre des armures et des trousses de soins. Déplacez-vous sur ces objets pour les ramasser. Vous trouverez parfois des boîtes et des caisses. Tirez! Elles contiennent peut-être des munitions que vous pourrez utiliser par la suite.

Armure

Il existe différents types d'armures; elles viennent s'ajouter à votre inventaire.

Trousse de soins

Ramassez l'une de ces trousses pour améliorer votre état de santé.

Carte automatique



Le Vieux Manuel

La carte automatique consiste en une vue tridimensionnelle de votre environnement. Dans les zones souterraines ou à l'intérieur d'un édifice, seuls les lieux déjà visités sont représentés.

Vous apercevez quatre boutons en haut de l'écran. Les deux **flèches arrondies** vous permettent d'effectuer une rotation sur la carte dans le sens indiqué. Les **deux autres flèches**, qui pointent vers le haut et vers le bas, vous permettent de modifier l'angle de vue. Enfin, cliquez sur les boutons **+** et **-** pour effectuer respectivement un zoom avant et arrière. Prenez le temps d'utiliser ces différents boutons pour vous familiariser avec cet écran. Veuillez consulter le fichier **README.TXT** situé dans le répertoire SHOCK pour de plus amples informations concernant la carte automatique.

Véhicules



Dans certaines missions, la Résistance mettra un véhicule d'assaut à votre disposition, dans lequel vous vous déplacerez. Ce véhicule est très rapide et son blindage le protège, mais il vous faudra un peu de temps pour vous familiariser avec toutes les commandes, en particulier lorsqu'il vous faudra attaquer les robots. Le blindage de votre véhicule ne vous protège que lorsque vous conduisez, alors regardez bien la barre de blindage. La Résistance a doté votre véhicule d'un canon laser monté et d'un lance-roquettes. Basées sur un système de têtes chercheuses modifié, ces armes se dirigent vers le point que vous regardez. Alimenté par une mini-centrale à fusion installée à bord, le canon laser régénère de l'énergie lorsqu'il n'est pas utilisé. Le nombre de roquettes à votre disposition est quant à lui limité, alors sachez les utiliser à bon escient. Vous trouverez ci-après les commandes du véhicule (correspondances entre les commandes lorsque le personnage se déplace à pied et lorsqu'il se trouve à bord du véhicule) :

A pied	Dans le véhicule
Avancer	Avancer
Reculer	Marche arrière
Esquive gauche	Virage à gauche
Esquive droite	Virage à droite
Regarder vers le haut	Regarder vers le haut
Regarder vers le bas	Regarder vers le bas
Gauche	Regarder vers la gauche
Droite	Regarder vers la droite
Feu	Tirer avec le canon laser
Lancer	Lancer une roquette

Le Vieux Grimoire

Simulateurs de vol



A un certain stade de votre aventure, il vous faudra récupérer un chasseur H/K. Puisqu'il s'agit d'un aéroglisseur, son altitude est limitée, mais il reste l'arme la plus redoutable du jeu. La seule protection dont vous bénéficiez en vol est le blindage du H/K. Lorsque ce blindage n'existe plus, vous non plus. Le H/K est équipé de canons à plasma couplés et d'un lance-roquettes. Notez que les roquettes sont fournies en quantité limitée, tandis que les canons à plasma peuvent être rechargés grâce à la mini-centrale à fusion installée à bord de l'appareil. Ainsi, l'énergie requise est régénérée lorsque les canons ne sont pas utilisés. Vous trouverez ci-après les commandes de l'appareil (correspondances entre les commandes lorsque le personnage se déplace à pied et lorsqu'il se trouve à bord de l'appareil) :

A pied	A bord du H/K
Marche	Vol
Avancer	Avant
Reculer	Marche arrière
Gauche	Virage gauche
Droite	Virage droite
Regarder vers le haut	Lever le nez
Regarder vers le bas	Baisser le nez
Esquive gauche	Déplacement latéral gauche
Esquive droite	Déplacement latéral droite
Sauter	Grimper
Ramper	Descendre
Mode esquive	Déplacement latéral
Feu	Tirer avec le canon à plasma
Lancer	Lancer une roquette

Le vieux Pixel



Le Vieux Manuel

Ennemis

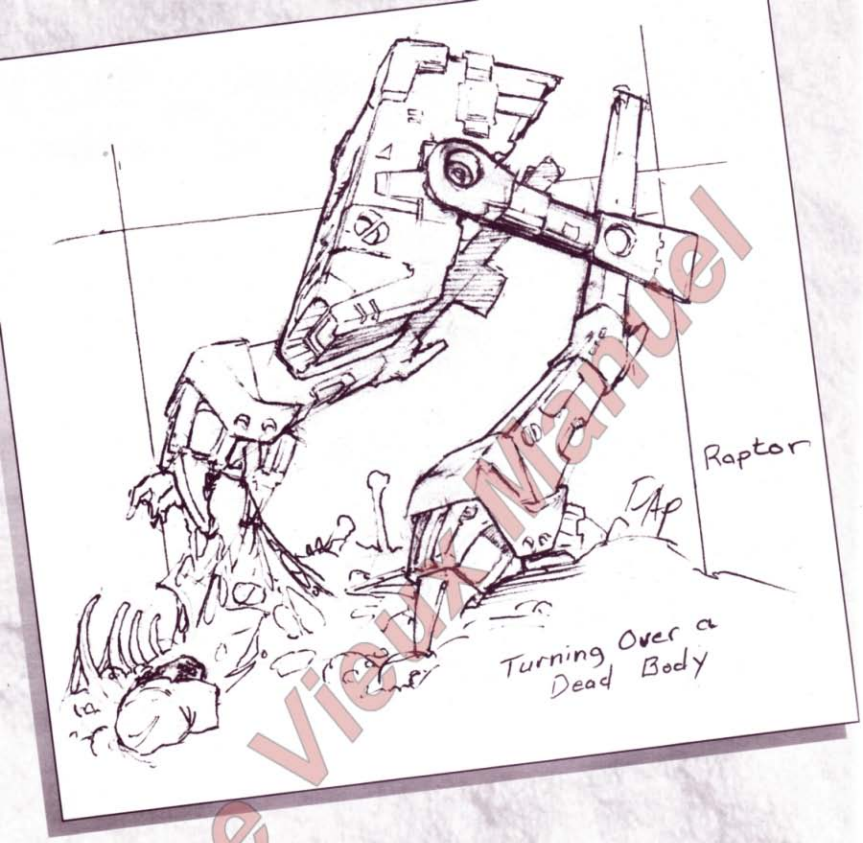
The **Terminator: Future Shock** met en scène différentes sortes de robots. SkyNet ne cesse de concevoir de nouveaux et redoutables automates. Vous trouverez dans cette section la liste des robots que tout membre de la Résistance se doit de connaître s'il veut rester en vie. Ceux qui semblent le moins dangereux sont mentionnés les premiers. Pour obtenir des informations très précises sur les différents robots déjà rencontrés, accédez à l'écran **TACTICAL** (infos) entre les missions.



Le Vieux Manuel

Seeker (sonde)

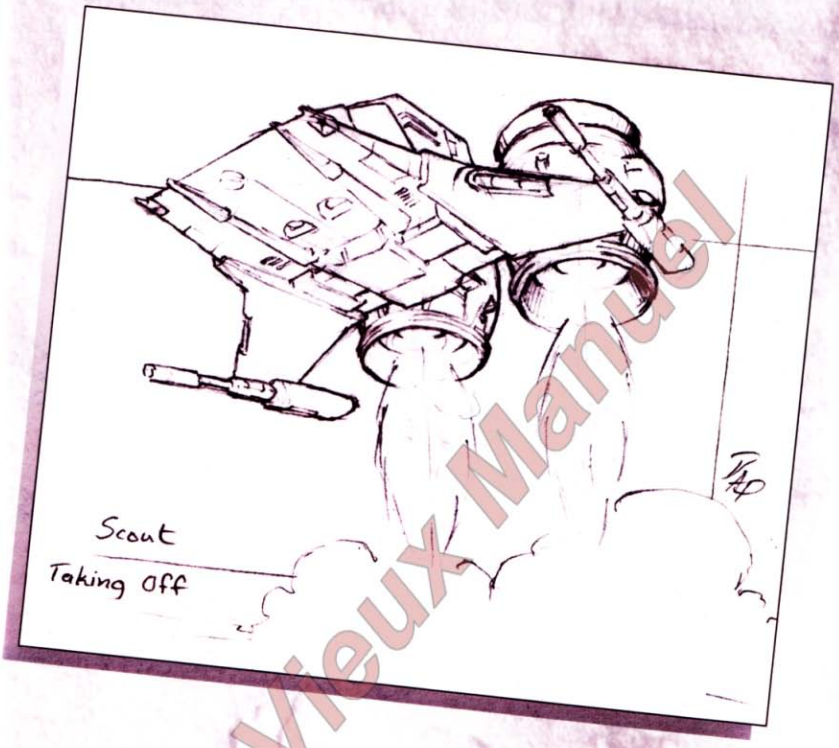
Il s'agit d'un robot très primitif, généralement une mine flottante, qui vole droit vers vous pour vous exploser au visage. Conseil : essayez de détruire une sonde lorsque celle-ci se trouve à proximité d'un autre robot. En explosant, vous avez une chance de faire d'une pierre deux coups!



Le vieux Manuel

Raptor

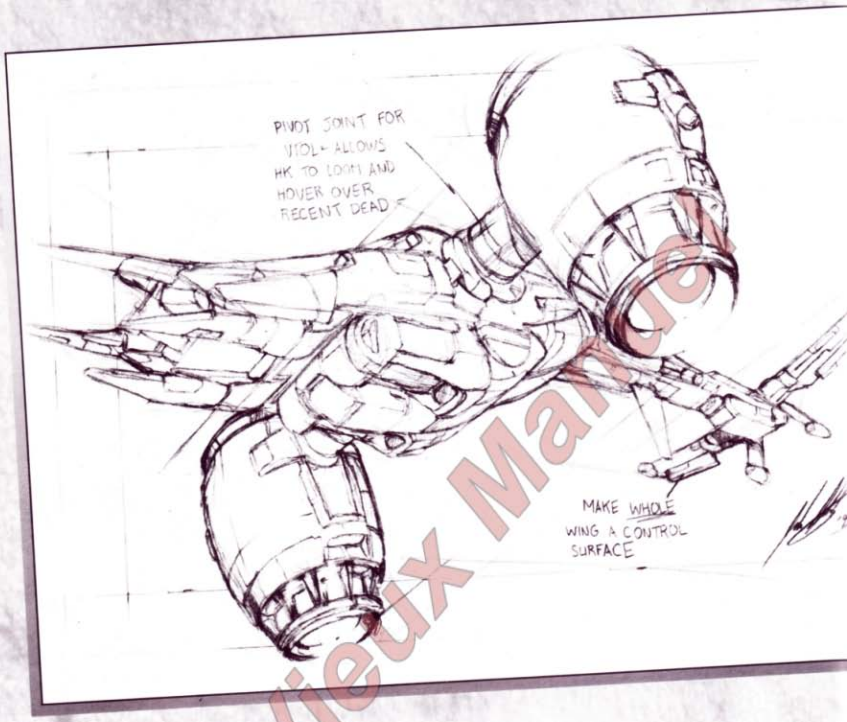
Ce robot bipède a été conçu pour traquer les humains dans les décombres, capable de se faufiler dans des passages étroits, où les autres robots ne peuvent s'introduire. Il dispose d'un armement léger et d'un blindage modeste. Les armes automatiques (tir rapide) constituent un excellent moyen de défense contre ce type de robot.



Le Vieux Manuel

H/K Scout (patrouilleur H/K)

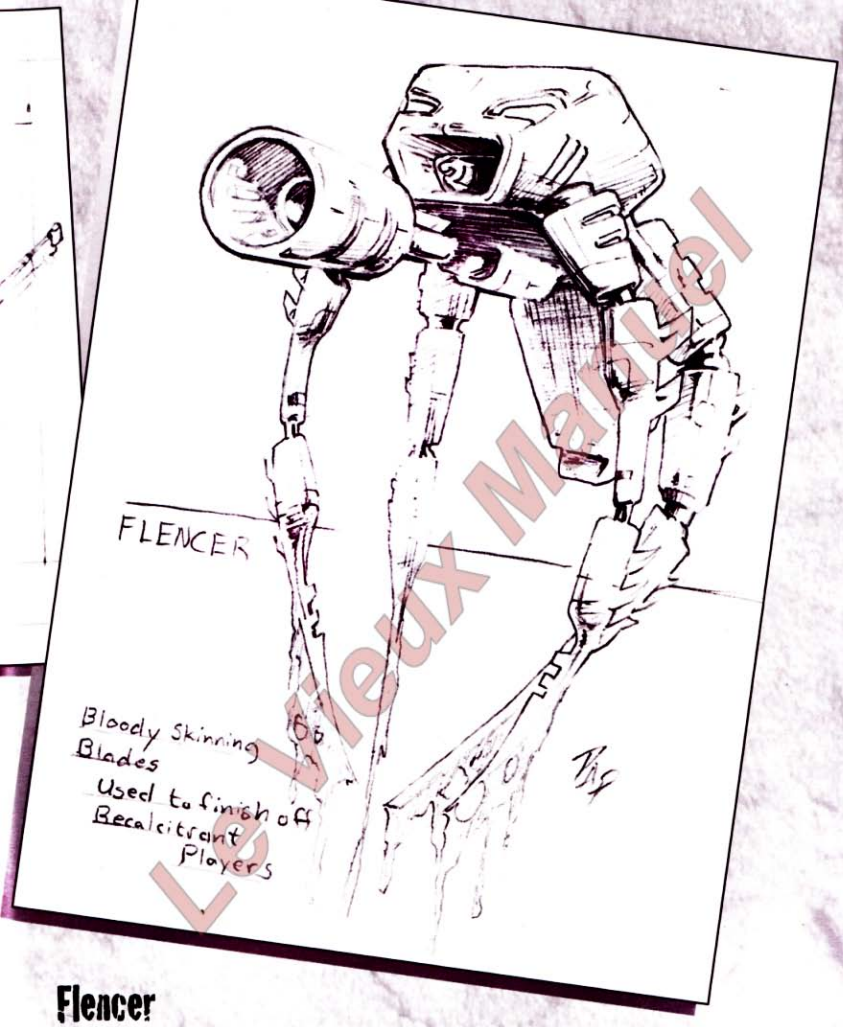
Ces petits robots de chasse sont très rapides, peu armés, parfaits pour patrouiller dans de vastes zones. On pense qu'ils sont en mesure d'alerter d'autres robots de votre présence lorsqu'ils vous ont repéré, alors débarrassez-vous de ces mouchards au plus vite. Ils savent parfaitement esquiver les tirs, ce qui fait des armes à tir non automatique le meilleur choix pour les anéantir. Les fusils à pompe se sont toujours avérés extrêmement efficace pour en finir avec eux. Des sources récentes indiquent qu'une version plus petite et plus habile de ce robot serait en cours de production.



© Vieux Manuels

H/K Fighter (chasseur H/K)

Ce chasseur est le robot que l'on rencontre le plus fréquemment dans les ruines de Los Angeles. Pas plus gros qu'un hélicoptère, il est extrêmement habile et évolue au-dessus de sa cible. Son armement est léger, ce qui le rend plus manoeuvrable; il comporte notamment un canon monté sur sa queue.



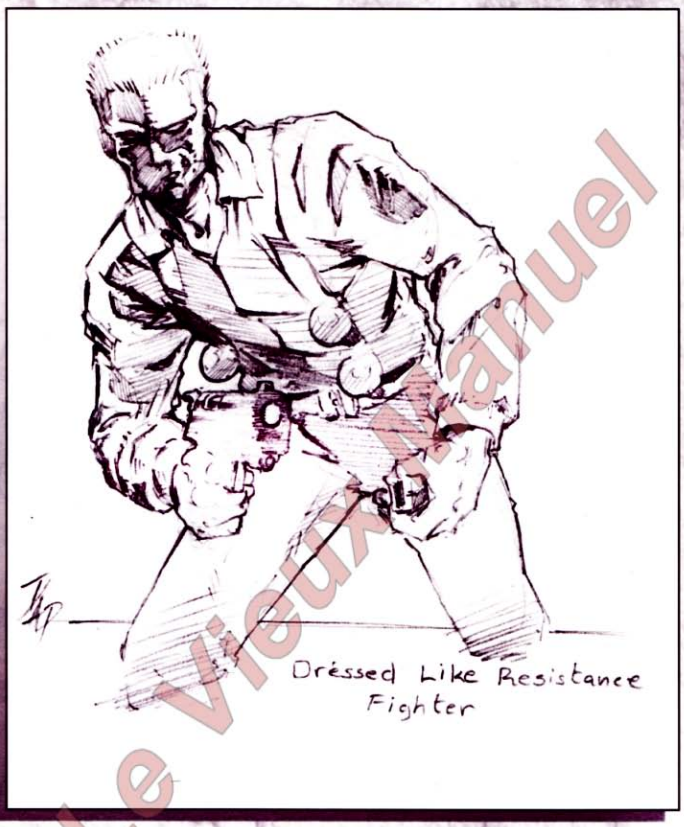
Le Vieux Manuel

Flencer

Conçu à l'origine pour séquestrer des humains destinés à être étudiés en laboratoire, il ne cherche plus vraiment aujourd'hui à garder sa proie en vie. Ces engins sont très coriaces ; ils préfèrent vous sauter dessus sans que vous ayez le temps de vous en apercevoir, avant de vous arracher les membres avec leurs griffes, n'utilisant leurs lasers qu'en dernier recours. De sales bestioles, somme toute.



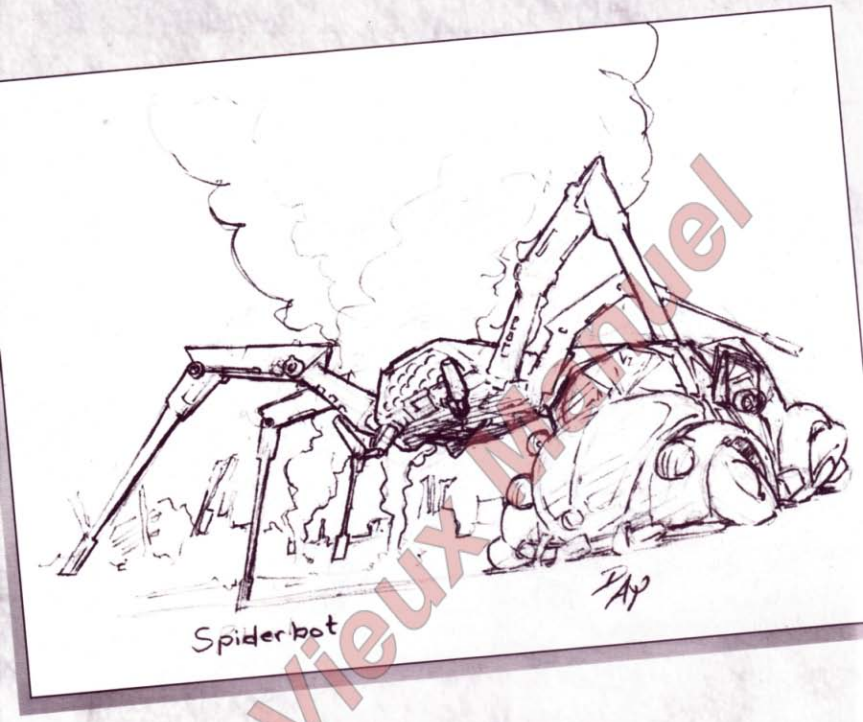
Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Terminators

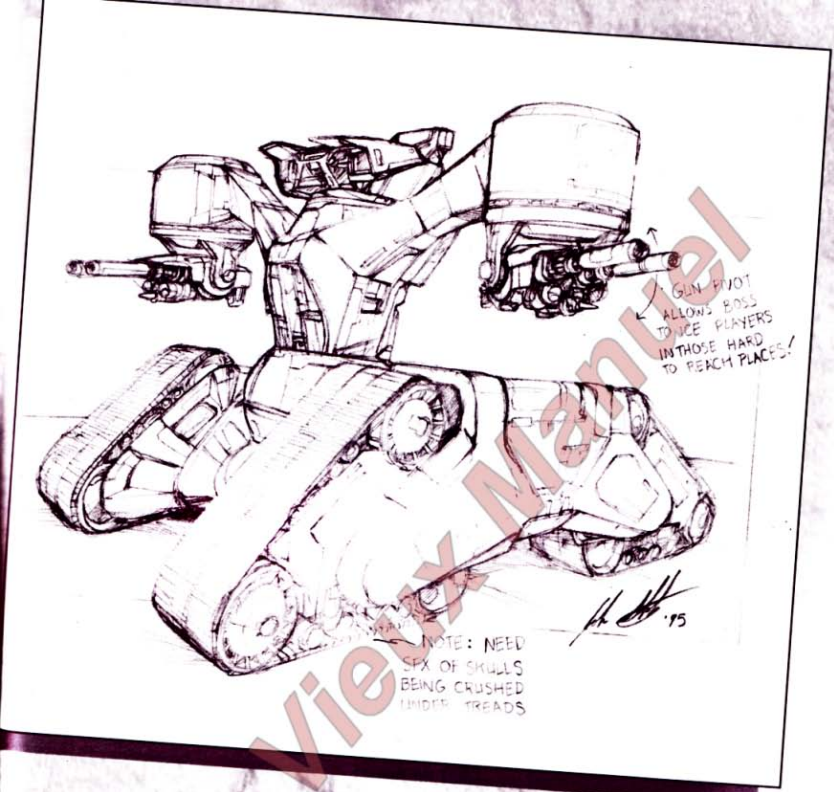
Il existe deux modèles connus de Terminators. Il s'agit de l'endosquelette et du T-600. Les endosquelettes sont des squelettes métalliques ayant une apparence humaine, qui errent dans les rues de Los Angeles. Bien que peu rapides, il ne vous sera pas facile de vous en débarrasser, d'autant qu'ils sont très bien armés. Le T-600 est un endosquelette recouvert d'une peau en latex. Leur peau n'est pas trop convaincante lorsqu'on la regarde de près, mais certains de nos soldats se sont malgré tout faits avoir, pensant qu'il s'agissait d'humains. Qui peut en être sûr, au loin dans le noir? D'autres modèles seraient apparemment sur le point d'être fabriqués.



Le vieux Manuel

Arachnoïdes

Énormes, lents et terrifiants. Voilà comment on peut définir en quelques mots les arachnoïdes. Leurs six pattes leur permettent de négocier chaque type de terrain avec une grande aisance par rapport aux autres robots terrestres. Extrêmement bien armées et peu conciliantes, ces créatures sont dotées d'une carapace blindée.



Le Vieux Manuel

Goliath

Cet énorme robot est un véritable cauchemar. Il s'agit d'un véhicule au blindage particulièrement efficace, doté d'un armement redoutable. Il faut plusieurs charges explosives ou une puissance de tir colossale et concentrée pour en finir avec ce genre d'engin. Heureusement, ce type de robot est plutôt rare. Tous les agents de la Résistance ont l'ordre de fuir devant ce robot.



Crédits

Chef de projet	Kaare Siesing
Programmation du jeu	Morten Mørup Kaare Siesing
Conception et scénario	Robert Stoll Ted Peterson
Producteur et conception	Todd Howard
Graphismes	Richard Fox Eric Piccione David Plunkett Juan Sanchez
Musique	Andy Warr
Assistant à la programmation	Ken Houborg
Conception du manuel et de la boîte	Peggy Meile
Illustration sur la couverture	David Plunkett

Tests	Jim Barber Steven Berra Paul Gittins Gregory Halloway Pam Humphreys Rick Lund Timothy Morrison Tim Verpoorten Judy Weller Paul Winner Graham Tinsley
Producteur exécutif	Christopher Weaver
Moteur X²gine	Kaare Siesing
Adaptation française	Bruno Porret, Ubi Soft

Remerciements particuliers à Bruce Nesmith, Don Nalezyty, Julian LeFay, John Staton, Vlatko "Cornholeo" Andonov, Craig Walton, Bridgett Conner, Constance Gachowski, Maxwell House et Kathy's Cookies, ainsi qu'à notre famille, à nos amis et compagnons que nous avons délaissés. Nous rentrons bientôt!

Le Vieux Manuel

Index

A

Activer 9
Aéroglisseur 25
Arachnoïde 34
Armes 7,9,10,11,18
Armure 10,11,22
Avancer 7,9,24,25

B

Balles 18
Barre à mine 18,19
Bâton de dynamite 21
Bombe à retardement 21,22
Boussole 10,11
Briefing 16,17

C

Canon à plasma progressif 18,21,25
Canon laser 18,20
Carte automatique 9,23
Cellules d'énergie 11,18,20,21
Centrer la vue 9
Centrer le seuil 15
Charge explosive 21,22
Chasseur H/K 25,30
Cocktail Molotov 21
Commandes au clavier 9,18,21
Conduite 24
Courir 9

D

Déplacement latéral 25
Déplacement latéral vers la droite 25
Déplacement latéral vers la gauche 25
Désactiver 15
Détails graphiques 15
Difficulté 14
Dommages 20,21,22

E

Endosquelette 33
Equipement 22
Esquive 9,25

Le Vieux Manuel

F

Flèches 9,17,23
Flencer 31
Fusil à plasma progressif 18,21
Fusil à pompe 11,18,20
Fusil d'assaut 18,19
Fusil laser 18,20,21

G

Garantie iii
Grenade à fragmentation 21,22
Grimper 25

H

H/K 25,30

I

Informations tactiques 17

J

Joystick 15

L

Lance-grenades 9,18,20
Lance-roquettes 18,20

M

M-16 19
Maximum de munitions 18,21
Menu des missions 16
Menu des options 14
Menu principal 7,9,12,13,16
Messages 10,11
Mitraillette 11,18,19
Musique 14

N

Niveau de détails 15
Nouveau jeu 7,12

O

Ouvrir une porte 9

P

Patrouilleur H/K 29
Pistolet à plasma progressif 18,21

Q

Quitter 9,13

Le Vieux Manuel

R

Radiations 1,10,11
Radioactivité 11
Ramasser un objet 9,22
Ramper 9,25
Raptor 28
README.TXT 15,23
Reculer 9,24,25
Regarder vers le bas 9,24,25
Regarder vers la droite 9,24,25
Regarder vers la gauche 9
Regarder vers le haut 9
Retour 13
Robots 25,27

S

Santé 10,11
Sauter 9
Sauvegarder 13
Sélection d'une grenade 9
Sélection d'une roquette 9
Simulateur 25
SkyNet 1,3,5,27
Sonde 27
Sons 14
Souris 7,9,11,15
Statistiques 17
Sulfateuse 18,19
Support technique iii

T

T-600 33
Table des matières v
Terminators 33
Tirer 7,9,11
Tirer avec le canon laser 24
Tirer avec le pistolet à plasma 25
Tourner à droite 9,24,25
Tourner à gauche 9,24,25
Trousse de soins 22

U

Utiliser 9
Uzi 19

V

Véhicule 24
Virage à droite 24,25
Virage à gauche 24,25
Vol 25
Volume 14

L'Vieux Manuel



The Terminator © 1984 Cinema '84. En association avec Greenberg Brothers. Tous droits réservés. The Terminator™ est une marque déposée de Cinema '84. En association avec Greenberg Partnership. X-gine™ Future Shock™ et Bethesda™ Softworks™ sont des marques déposées de Media Technology Limited. © 1995 Media Technology Limited. Tous droits réserves.