
THE
TERMINATOR
FUTURE SHOCK

Vos missions, soldat!

Ici le Colonel John Connor. Il est impératif que vous suiviez toutes ces instructions à la lettre. Le sort de l'humanité est entre vos mains, ne l'oubliez pas. La Résistance compte sur vous. Vous trouverez dans ce carnet vos principaux objectifs de mission. Bonne chance.

Mission 1

Trouvez le Tiki Grand Hotel, pénétrez dans l'immeuble de bureaux derrière cet hôtel, échappez-vous à bord du véhicule de la Résistance.

Mission 2

Trouvez le Q.G. de la Résistance. Pour cela, dirigez-vous vers l'ouest jusqu'à ce que vous tombiez sur l'autoroute. Longez-la vers le nord un moment, et lorsque vous arrivez à une bifurcation, dirigez-vous vers le nord-ouest. Ça va ensuite tourner vers l'ouest, en direction des collines. Continuez vers l'ouest. Quand vous verrez les murs d'un entrepôt, prenez à droite. Vous trouverez les membres de la Résistance au poste de police situé à côté de la brasserie et de l'entrepôt. Garez le véhicule derrière, avec les autres.

Rappel des objectifs : - trouver le Q.G. de la Résistance.

Mission 3

Le camp dont vous vous êtes échappé n'est qu'une partie infime d'un énorme complexe. Les prisonniers de votre camp, comme les autres, sont envoyés dans un centre gigantesque pour être exécutés. C'est là qu'ils se débarrassent des corps. Vous devez terminer la mission que Roberts a si bien commencée, à savoir libérer les prisonniers détenus dans ce camp. Le Dr. Hanover vous a bricolé une bombe a retardement. Vous en aurez besoin pour faire sauter les barrières qui protègent le camp. Cette charge se déclenche au moyen d'un minuteur. Lorsqu'elle est en place, courez vous mettre à l'abri. La déflagration est assez puissante pour faire sauter une bonne partie de la barrière qui entoure le camp.

Une fois à l'intérieur, vous verrez de grandes portes de sécurité. La Résistance ne possède pas d'engin assez puissant pour faire exploser ces portes, alors vous devrez trouver le mécanisme permettant de les ouvrir en douceur. D'après Roberts, cette zone est infranchissable. Nous ne savons pas s'il existe une autre sortie, alors vous devrez lancer une offensive de front.

Lorsque vous aurez affaibli le système de défense du camp, inflitrez les quartiers et délivrez autant de prisonniers que possible. Vous devriez trouver trois quartiers. Assurez-vous de bien tous les fouiller. Vous pourrez ensuite vous échapper en passant par un réseau d'égouts et atteindre le point de rendez-vous, avant de servir de tireur d'élite au Sgt. Menendez, qui ramènera le convoi de prisonniers jusqu'ici. Votre priorité : libérer un maximum de prisonniers. Le réseau d'égouts par lequel vous vous échapperez est situé derrière l'un des quartiers.

Rappel des objectifs : - trouver le camp de la mort,
- chercher d'éventuels prisonniers dans les quartiers,
- se rendre au point de rendez-vous en passant par les égouts.

Deux ex Manuel

Mission 4

Kyle affirme qu'il a vu un H/K de la classe Dragonfly volant au-dessus d'un cratère laissé par l'impact d'une explosion nucléaire, dans la montagne. Il s'est mis à vaciller et à voler bizarrement, avant de s'écraser au fond du cratère. D'après le récit de Kyle, nous pensons que l'ordinateur de bord du H/K est devenu comme fou à cause de la forte radioactivité. Doc' est en train de mettre au point un émetteur qui devrait nous permettre de désactiver les systèmes de navigation du H/K pour le sortir de là. Votre mission consiste à retrouver le H/K et à y placer le gadget de Doc'. Il ne faut pas plus de 24 heures pour modifier le H/K et l'adapter à un pilote humain. L'émetteur est déjà au point.

Votre principal problème, dans cette mission, c'est la forte radioactivité. Le H/K s'est écrasé au point de radiation maximum au sol, et la radioactivité persiste dans la zone.

Ne perdez pas de vue votre compteur Geiger, et maintenez une certaine altitude. Les matières radioactives ont tendance à se concentrer dans les zones les plus basses.

On va vous déposer à proximité du cratère. Il vous faudra traverser les montagnes pour y parvenir. Une fois l'appareil activé, vous pourrez vous échapper par un conduit d'égout situé dans le cratère.

Rappel des objectifs :
- se rendre au cratère laissé par l'explosion,
- loger l'émetteur dans l'épave du H/K,
- s'échapper et atteindre le point de rendez-vous.

Mission 5

Le Dr. Hanover est en train de modifier le H/K et quand il en aura terminé, vous devrez essayer l'appareil. D'après lui, c'est un tir perdu qui a touché le H/K, affaiblissant le bouclier anti-radiations du système de navigation. En survolant le cratère, l'ordinateur de bord est devenu fou et l'appareil s'est écrasé. Heureusement pour nous, parce que ça nous permet de mettre la main sur une véritable puissance de feu aérienne. Nous croyons savoir qu'une armée de robots située à proximité du Q.G. de la Résistance a entamé une procédure de recherche méthodique. Ils ne devraient pas tarder à nous repérér. Rappelez-vous, ces robots sont stupides, ils agissent d'après un programme que nous pouvons berner sans trop de problème. Nous sommes en train de mettre sur pied une série d'offensives coordonnées qui vont leur faire croire que nous nous rapprochons de plusieurs points en même temps. Ça devrait modifier leurs modèles de recherche programmés, comme ça ils oublieront notre secteur.

Les robots ont établi une base, à environ trois kilomètres d'ici. Pour y arriver, il faudra vous rendre au sud-est du bassin fluvial de Los Angeles et trouver une gigantesque barbacane. Le tunnel débouche pas très loin du camp. Ils ont construit plusieurs structures de défense, en particulier des bunkers, des hangars, et des miradors. Les lieux sont infestés de robots; vous devrez en détruire le plus possible. Attendez-vous à une forte résistance, le nombre de robots est vraiment impressionnant. Assurez-vous de détruire toutes les tourelles, les robots ne pourront pas les réparer. Bien, on compte sur vous pour nous montrer ce que ce vaisseau a dans le ventre.

Rappel des objectifs :
- emmener le H/K jusqu'au camp en passant par les égouts,
- infliger des dommages au camp en détruisant ses systèmes de défense.

Les Jeux Vidéo

Mission 6

J'ai une terrible nouvelle à vous annoncer... nous pensons que Bishop est mort. Alors il va falloir augmenter la pression sur SkyNet. Nous avons entendu parler d'un noeud de communication satellitaire. Nous pensons que SkyNet l'utilise pour rester en contact avec les autres réseaux informatiques du monde entier. Je veux que vous détruisiez ce réseau. Maintenant que Bishop est mort, il est essentiel que nous frappions un grand coup avant que l'ennemi ne nous envoie des patrouilles dans le secteur. Nous serons en sécurité tant que ces robots ignorent à quel endroit nous nous trouvons. Une patrouille de reconnaissance nous a fait parvenir des images d'une batterie de radars. Nous n'avons encore aucune information concernant l'ampleur du réseau de SkyNet, mais ce dont nous sommes sûrs, c'est qu'il existe des noeuds de communication dans tout le pays, peut-être même dans le monde entier. Doc' a pu rassembler des informations à partir de données diverses, et il semblerait que le réseau de Los Angeles soit le noyau central d'un gigantesque réseau. En d'autres termes, si on le détruit à Los Angeles, c'est tout le réseau qui pourrait planter.

Et c'est vous qui allez vous en charger. Notre précédente tentative de détruire les tours a échoué et le Caporal Willis y est resté. Le dernier message qu'il nous a envoyé provenait de la sous-station de contrôle. Nous pensons que les bombes à retardement sont intactes. Vous devez les retrouver et finir cette mission. Nous allons vous emmener dans une zone située à proximité de la zone du satellite, loin des tours d'observation. Une fois là-bas, ne tardez pas. Dès que vous avez trouvé les bombes, détruisez la sous-station. Ensuite, grimpez en haut des tours et placez les trois charges explosives sous chacune des paraboles. Une fois la station détruite, il faudra pas mal de temps à SkyNet pour s'en remettre.

Rappel des objectifs : - récupérer les bombes à retardement du Caporal Willis,
- désactiver la sous-station de contrôle,
- détruire les noeuds satellitaires,
- éliminer les robots qui se trouvent dans le camp.

Mission 7

Il faut revenir! Le Q.G. est attaqué! Ils ont trouvé l'ancienne station de police, de nouveaux types de robots, des machines recouvertes de chair! Revenez au pas de charge, ils vont nous massacrer! Suivez l'autoroute, à l'ouest, et essayez de rejoindre le Q.G. en passant par l'entrepôt!

Rappel des objectifs : - retourner à la base et détruire tous les ennemis.

Mission 8

Il faut évacuer les soldats blessés. Il doivent recevoir les premiers soins au plus vite. Une fois à bord de votre véhicule, suivez un cap ouest jusqu'à Santa Monica, puis dirigez-vous vers le nord-est. L'autoroute est instable, alors mieux vaut la longer. Le nouveau quartier général est situé dans le sous-sol d'une église. Brinks et Jensen sont morts tous les deux.

Rappel des objectifs : - conduire les soldats blessés vers le nouveau quartier général, à Santa Monica.

Mission 9

Nous avons encore perdu seize hommes dans cet assaut, trois autres sont dans un état critique. Comme si cela ne suffisait pas, nous avons perdu une partie non négligeable de notre matériel. L'aspect positif, c'est que nous avons récupéré des fragments du robot ayant l'apparence de Bishop, comme ça, le Dr. Hanover pourra l'étudier. Peut-être va-t-il découvrir par la même occasion ce qui est arrivé à Bishop. Il s'agissait d'un modèle de Terminator basé sur le T600. Il suffit d'une séquence d'ADN pour créer un clone génétique. Jusqu'ici, les robots mettaient les restes humains dans des broyeurs et des fourneaux. On dirait qu'il ont trouvé une autre utilité à tous ces cadavres.

Nous avons une chance de ralentir la progression de toutes les patrouilles qui viennent dans notre direction. A quelques kilomètres d'ici, dans le Secteur 3, se trouve l'un des principaux aérodromes pour H/K. Nos rapports sur cet aérodrome montrent que l'essentiel de l'activité des H/K autour de notre Q.G. part de là-bas. En le détruisant, nous sommes sûrs de pouvoir rester ici un peu plus longtemps. Mais attention. Vous devrez rester aussi bas que possible, sinon les radiations pourraient écourter votre voyage. Les robots se servent de ce canyon pour filtrer les H/K en provenance de l'aérodrome vers d'autres secteurs, alors attendez-vous à une forte résistance.

Rappel des objectifs : - atteindre l'aérodrome en passant par le canyon,
- détruire les systèmes de défense de l'aérodrome.

Mission 10

Les robots se rapprochent à un rythme inquiétant. Je viens de lire un rapport indiquant qu'une unité de blindés se dirige vers la ville par l'est. Il semble que SkyNet dispose d'un noeud de communication à l'extérieur de la ville, et ils viennent en renforts depuis là-bas.

Il faut les forcer à se détourner de leur chemin avant qu'ils n'atteignent la ville. Le noeud de communication dont Parker nous a parlé revêt également une importance stratégique. En détruisant toutes les antennes paraboliques, nous touchons une autre partie du réseau de communication global du SkyNet Vous devez donc détruire ces chars et les paraboles.

Rappel des objectifs : - intercepter l'unité de blindés qui se dirige vers L.A.,
- détruire les paraboles.

Mission 11

Nous avons trouvé une raffinerie, et un convoi de quatre camions tente de s'y rendre en ce moment même. Nous vous laisserons dans la rue, derrière le convoi. Vous devrez le stopper. Vous avez carte blanche pour cette mission. Traversez le pont qui mène à la raffinerie. Il faudra le faire sauter pour être sûr que tout ravitaillement dans cette raffinerie devienne impossible.

Pour le pont et le générateur de la raffinerie, vous disposerez de deux bombes à retardement. La colonne de soutien au milieu du pont est probablement le point le plus fragile, alors la charge explosive doit être placée sur la passerelle de maintenance centrale, sous le pont. La raffinerie se situe à la frontière du nouveau secteur. D'après notre observateur, il s'agirait d'une raffinerie récente qui n'est pas encore en service. Si nous pouvons couper les lignes de ravitaillement de l'ennemi, peut-être pourrons-nous empêcher que cette raffinerie devienne opérationnelle.

Le Vieux Manuel

Tâchez de nous ramener quelque chose qui pourrait nous aider à découvrir de quoi ces robots sont également capables. Doc' a appris beaucoup de choses déjà, en étudiant le clone de Bishop, mais il avait subi des dégâts trop importants pour que l'on puisse en tirer plus d'informations substantielles. Son analyse de l'ensemble du circuit électronique du robot lui permet déjà de tirer quelques conclusions. Cet étrange phénomène lumineux dont ont été témoins la plupart de nos soldats aurait pour origine une sorte de distorsion temporelle.

Les robots qui apparaissent n'appartiennent pas à notre époque... SkyNet est en train de s'amuser avec le cours normal du temps. C'est ce qui expliquerait ces apparitions soudaines de robots, ainsi que ce sentiment de déjà-vu ressenti par certains de nos soldats.

Rappel des objectifs : - intercepter le convoi qui traverse le pont,
- faire sauter le pont,
- détruire la raffinerie de déchets toxiques.

Mission 12

Le Dr. Hanover a repéré un complexe informatique dans les banques mémoire du clone de Bishop. C'est une occasion à ne pas manquer, si nous voulons découvrir des informations capitales sur SkyNet. Le Dr. Hanover vous fournira des disquettes. Tout ce que vous aurez à faire, c'est entrer dans le complexe et transférer les fichiers sur ces ordinateurs. Vous devriez trouver trois terminaux, ce sont ceux qui renferment les informations qui nous intéressent. Il vous suffira d'insérer une disquette dans chacun d'eux. Lorsque vous avez terminé, détruisez le générateur. Il doit se trouver un peu plus loin, dans l'avant-poste. Rappelez-vous, infiltrer le complexe informatique sera loin d'être une partie de plaisir. Les robots l'ont établi tout à fait en haut d'une colline particulièrement bien gardée. Vous trouverez cette colline en partant vers l'est, dès qu'on vous aura emmené sur les lieux.

Les égouts restent votre seule chance de revenir ici.

Rappel des objectifs : - trouver l'avant-poste,
- télécharger les données des trois ordinateurs,
- détruire le générateur,
- s'échapper en passant par l'égout.

Mission 13

Les choses tournent mal. John et Kyle sont partis en reconnaisance, et John a été blessé. Ils ont vu un nombre impressionnant de robots qui se rassemblent autour de nous. Ne vous inquiétez pas pour le Q.G., j'ai envoyé une force d'assaut pour repousser cette menace pendant que nous terminons nos missions.

Il semble que Bishop soit allé au devant des robots de son plein gré. Il a essayé de négocier avec l'ennemi : sa vie contre tout ce qu'il sait sur la Résistance. Ça ne me plaît vraiment pas, mais vous devez trouver Bishop ... et le tuer. Tant qu'il est en vie, nous courons trop de risques. Ils le détiennent dans une zone contrôlée par des robots, dans une sorte de laboratoire de recherche. Je sais exactement où ce trouve ce bâtiment : il est situé dans les collines, au sud.

Rappel des objectifs : - trouver le laboratoire de recherche,
- tuer Bishop.

Le Vieux Manuel

Mission 14

Maintenant, notre principal souci, c'est ce complexe informatique. L'offensive n'a pas donné grand-chose. Si nous ne détruisons pas ce complexe maintenant, nous serons tous morts demain. Nous avons d'autres raisons de nous en prendre à ce complexe. Il renferme une machine qu'ils appellent Système de Transmission des Données Temporelles. C'est le STDT qui envoie toutes les informations dans le temps.

Le STDT transmet en fait des informations sur la force de nos troupes, leur position, etc. SkyNet n'a alors plus qu'à modifier le temps en changeant les décisions qu'il avait prises, et gagne rétrospectivement des batailles qu'il avait perdues dans d'autres flux temporels. J'ai découvert que le STDT envoyait un autre type d'informations. Un fragment de code machine envoyé presque sans interruption au SkyNet d'origine, à CyberDyne, celui de 1995, juste avant que la guerre ne commence.

SkyNet utilise le SDTD pour reprogrammer son passé et tout ce qu'il s'est passé en 1995, juste avant la guerre. Ce programme a été conçu pour se répandre dans le processeur central d'origine du SkyNet, exactement comme un virus, pour réécrire des fonctions vitales dans sa mémoire. C'est ainsi que Skynet a fini par devenir un être intelligent.

Tout ce que nous avons à faire, c'est détruire cet ordinateur! Ceci devrait empêcher SkyNet de se reprogrammer. Nous pouvons tout changer, gagner cette fichue guerre sans avoir à combattre notre ennemi directement!

Doc' a donc mis au point un programme, un autre virus en fait. Il devrait entraver le bon fonctionnement de ce programme. Le premier d'entre nous qui infiltrera le complexe du STDT devra installer ce virus sur l'ordinateur.

C'est un vrai labyrinthe là-bas, alors nous avons envoyé des éclaireurs aux points stratégiques, pour vous indiquer le bon chemin. Suivez les signaux lumineux. Pour la dernière ligne droite, vous devrez vous débrouiller seul. Aucun de nos éclaireurs n'a pu s'approcher aussi près du complexe.

Rappel des objectifs : - détruire la barrière qui entoure le complexe du STDT,
- tuer tous les gardes du complexe.

Mission 15

Maintenant que vous avez détruit le système de défense du complexe, on peut se pointer par la porte de devant. Le Dr. Hanover a préparé les disquettes qu'il faudra utiliser, une fois à l'intérieur. Atteignez le complexe à bord de votre véhicule, frayez vous un chemin par la force et installez le virus. C'est notre dernière chance. Tout ce que vous avez à faire, c'est suivre l'autoroute en direction d'Arcadia.

Vous devrez contaminer quelques routines-clef qui sont renvoyées dans le temps, pour que le virus puisse avoir les conséquences escomptées. Rappelez-vous ceci lorsque vous serez dans le complexe.

Rappel des objectifs : - détruire la barrière qui protège le complexe du STDT,
- détruire les robots qui gardent le complexe.

Le Vieux Manuel

Mission 16

Vous me recevez ? Ici Connor. Ecoutez, ils attaquent le Q.G.! SkyNet a dû utiliser le STDT pour informer son propre passé de notre position! Une unité complète de robots est apparue juste après votre départ. S'il y a d'autres gardes autour du complexe, tuez-les, nous pourrons peut-être vous envoyer des renforts. Utilisez la bombe à retardement pour faire sauter la barrière, en espérant que la déflagration sera suffisante pour couper le champ d'énergie. Après, entrez, et installez le virus aussi vite que possible! Vous êtes notre seule chance. Allez là-bas qu'on en finisse! Vite!

Rappel des objectifs : - Atteindre le complexe du STDT.

Mission 17

Des Terminators ont investi le Q.G., ils sortent d'une boule de lumière. Hanover a été tué alors qu'il défendait la porte. Il s'est battu jusqu'au bout. Avant de mourir, il a dit qu'il y avait cinq principaux terminaux dans le complexe du STDT. Le virus doit infecter ces cinq terminaux pour que ça marche. Je suis obligé d'arrêter de vous parler, je dois défendre la base. Bonne chance. Installez cette disquette, c'est la seule arme qu'il nous reste ...

Oh, non ...

Rappel des objectifs : - installer le virus TDTS sur les cinq terminaux.

Le vieux Manuel