

SKYNET

Manuel

Le vieux Manuel

BETHESDA™

A Division of Media Technology Limited

Copyright © 1996 Media Technology Limited. All Rights Reserved.

Ce logiciel et le manuel qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur. Tous droits réservés. Ce manuel ne peut être copié, photographié, reproduit ni stocké sur un support électronique ni sous aucune forme directement reconnaissable par la machine, même partiellement, sans le consentement préalable et écrit de New World Computing. Les portions de code du programme qui accompagne cette documentation ne peuvent être copiées que par l'acheteur original et dans le seul but de créer une copie de sauvegarde.

Garantie EURO-MAINTENANCE

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre hotline au :
02-99-08-90-77
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, adresse, ainsi que :
le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

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 crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou 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 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.

SUPPORT TECHNIQUE

Assurez-vous d'avoir lu et vérifié chacune des sections du manuel, de la carte de référence, du fichier d'aide et du fichier Readme avant de contacter EURO-MAINTENANCE. Nous sommes toujours ravis de pouvoir vous aider, mais les problèmes qui nous sont soumis la plupart du temps pourraient être résolus avec l'aide des indications données dans le manuel, la carte de référence ou le fichier Readme.
Si vous nous appelez, restez près de votre ordinateur ou préparez une liste complète des spécifications de votre système et des logiciels utilisés, pour que nous puissions mieux localiser la source du problème.
Notre hotline : 02 99 08 90 77
du lundi au vendredi
Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :
EURO-MAINTENANCE
BP2
56200 La Gacilly
AUCUNE ASTUCE 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 et boîtes aux lettres.)
* 1,29F/minute

Crédits

Chef de Projet	Morten Mørup
Producteur	Todd Howard
Programmeur Principal	Morten Mørup
Design	Todd Howard Morten Mørup John Pearson
Graphismes	Richard Fox Mark Jones Michael Kirkbride Chris Ondrus John Pearson Juan Sanchez
Programmation Additionelle	Ken Houborg Andy Taylor Craig Walton
Musique	Andy Warr
Mise en page du manuel et de la boîte	Peggy Meile Laura Melbourne
Documentation	Todd Howard Michael Kirkbride Bruce Nesmith
Couverture	Mark Jones
Video	Producteur: Brent Erickson Réalisateur: Shaun Mitchell Vidéographiste: Bart Rydalch Musique et effets sonores: Andy Warr Assistante de Production: Michelle Buenzli Décors: Michael Matthews and Chris Ondrus Remerciements à Michael Matthews et Kelly Rains
Distribution	John Connor: Dennis Bateman Katheryn Parker: Sonya Gaubinger Bill Hanover: Norm Lenzer Kyle Reese: Billy O'Sullivan Thomas Jensen: Chad Maughan Voix off: Shaun Mitchell
Producteur exécutif	Christopher Weaver

Test: John Beck, Paul Benmussa, Chris Boucher, Chris Bruns, Mark Carrington, Eric Eckstein, Mark Frezza, Greg Holloway, Jeff Howard, Pam Humphreys, Kurt Kemmling, Kelvin Mao, Jim Pedicord, James Sablatura, David Syria, Phil Thompson, Tim Verpoorten, Paul Winner, Mike Zemina

Remerciements à Vlatko Andonov, Doug Campbell, Bridget Conner, Customer Service, Brad Feek, John Fellows, Rick Fernandez, Mark Goodman, "HAL-MART", Paul Hoggart, Kim Howard, Randy Krakowski, Kurt Kuhlmann, John Lee, M&M Welding, Modern Props, Bruce Nesmith, Paulson's, Christine Seigel, Roland Shackford, The Sports Warehouse, Tack Room Too, Inc., Scott Torkelson, Videoland Productions, West X Deli, Matthew Whalley, Kevin Wright

Le vieux Manuel

Sommaire

Introduction .....

But du jeu .....

Démarrage du jeu .....

Les touches de contrôle .....

L'écran de jeu .....

Les menus .....

Le menu multi-joueurs .....

Options du mode multi-joueurs .....

Le menu Options .....

Le menu Mission .....

Les armes .....

L'équipement .....

La carte automatique .....

La conduite .....

Le vol .....

Les robots ennemis .....

Index .....

Le Vieux Manuel

Extrait du journal de Kyle Reese

Il paraît que le Monde n'a pas toujours été que poussières et flammes, ruines et désolation. Un jour, j'ai même vu une plante sur le bureau du Docteur Hanover... Je crois qu'il m'a dit que ça s'appelait «une fougère». Avant, on en trouvait partout, de toutes les sortes. Aussi loin que l'on pouvait voir, jusqu'à l'horizon, tout était vert.

Les plus anciens survivants disent que ce monde était enchanteur. Il l'est encore. L'horizon, je veux dire. En été, si vous grimpez tout en haut des tours encore intactes et regardez vers le sud, vous pouvez apercevoir le soleil se coucher. Il étincelle, dans un mince voile radio-actif, là bas dans la nuit, brillant et merveilleux. Mais il ne faut pas trop s'attarder, sinon les Chasseurs vous trouvent.

Des fois, je n'aime pas que les anciens parlent de leur monde. Ça jette le trouble dans votre esprit, et un soldat doit toujours avoir les idées claires. C'est Connor qui me l'a dit. Et puis je ne veux pas perdre mon temps avec des choses que je ne verrai jamais. Les Machines ont détruit tout ça.

Tout a commencé quand SkyNET, un puissant réseau informatique de défense, a vu le jour, voici environ une trentaine d'années. Il contrôlait tout, on lui faisait confiance. Ils disaient qu'il était pacifique. Mais bientôt, SkyNET a vu en la race humaine une menace et a décidé de tous nous exterminer, jusqu'au dernier. Il a déclenché une guerre nucléaire.

Manuel

J'ai grandi dans les ruines, affamé, me cachant des Chasseurs. La plupart des survivants ont été conduits dans des camps de la mort. Certains ont été épargnés pour travailler, ramasser les cadavres. Les unités d'évacuation tournaient jour et nuit. Nous étions près de l'extermination totale et définitive.

Puis Connor est apparu. Il a réussi à convaincre une poignée de survivants à se battre, à s'échapper de ces camps, à réduire ces démons métalliques en miettes. Un de ses hommes m'a sauvé et m'a conduit à lui. Je fais maintenant à partie de la Résistance. Je me bats aux côtés de Connor contre les Machines. Il dit que je me bats bien, qu'un jour, je commanderai la Résistance. Il veut que je reste près de lui, presque comme un fils.

La nuit dernière, il était persuadé que nous allions gagner. Il a fait un grand discours sur la manière dont nous allions reconquérir notre monde, sur le Docteur Hanover, qui pourrait alors replanter autant de fougères qu'il le voudrait. Son discours était si convaincant qu'on ne pouvait que le croire. Nous allions les battre, il en était persuadé. "Ça prendra peut-être des années, a-t-il dit, et ça nous coûtera beaucoup de vies. Mais c'est ainsi. Nous sommes de plus en plus nombreux. Un jour, nous renverrons toutes ces machines au Central Command.

Et nous écraserons SkyNET".

Le Manuel

Introduction

Dans les années soixante-dix, Cyberdyne Systems n'était qu'une petite société de la Silicon Valley, développant du matériel et des logiciels de communication. La qualité de ses produits, ainsi que les multiples applications de leurs stations de travail, la firent rapidement émerger dans un marché déjà saturé.

Au début de la décade suivante, la course à l'armement était à son apogée, et la société se développa encore grâce à de nombreux contrats avec les militaires. Au milieu des années 80, Cyberdyne a réalisé d'énormes progrès dans le domaine de l'intelligence artificielle, et n'a plus travaillé que pour les gouvernements. Elle fournissait des outils de communication très perfectionnés et des systèmes de guidage de missiles à des organisations fédérales telles que le Norad, le Thaad ou encore la Nasa. Cyberdyne Systems est devenue une grosse industrie, absorbant la plupart de ses concurrents. Le nom Cyberdyne est devenu synonyme de "technologie informatique", et bientôt, leur inévitable logo était estampillé sur tous les types de systèmes informatiques, du micro-processeur au modem, en passant par les alarmes de voiture.

AUCUN ESPOIR

Extrait de l'interview de Sarah Connor dans le numéro de Mai 1995 du magazine Cover Ops Quarterly.

Elle était là, assise sous la chaleur torride du soleil mexicain. Elle paraissait extrêmement déterminée, et en tout état de cause, il était évident qu'elle n'était pas là juste pour échanger quelques mots.

Sarah Connor parlait avec des intonations presque religieuses, et les quelques rares fois où elle a enlevé ses lunettes de soleil, on pouvait voir dans ses yeux ce regard que seuls les hommes fous - ou les prophètes - ont.

Nous étions dans une région reculée des montagnes. Connor et son fils John habitaient dans un immeuble dévasté, en compagnie d'un ancien membre de la Force d'Assaut Rapide des Etats-Unis. Quand je suis arrivé, il leur apprenait le maniement de l'Ingram Mac-10. Bien que John Connor ait à peine l'âge de conduire une moto, il maniait le fusil comme s'il avait été un vrai guerillero Sandiniste... C'était effrayant. Sarah ne m'a pas laissé m'approcher de lui, et a menacé mon photographe de lui faire avaler son appareil s'il ne le rangeait pas sur le champ. Puis elle transgressa toutes les règles du journalisme en nous posant la première question.

Sarah Connor : alors, vous me croyez enfin ?

Covert Ops Quarterly : vous voulez parler de votre récente annonce

(A suivre)

(AUCUN ESPOIR Suite)

au sujet du nouveau système de Cyberdyne, SkyNet ? Bien qu'il soit vrai que vous aviez prédit cet événement voici cinq ans (cf. COQ N∞3152, NDLR), et même annoncé jusqu'au nom de ce système, beaucoup se demandent si cela suffit à accréditer votre théorie selon laquelle une guerre nucléaire serait...

SC : ce n'est pas une théorie !

COQ : soit. Mais justement, SkyNet n'a-t-il pas été conçu pour éviter tout risque de guerre nucléaire ? Sans parler des récents traités de désarmement qui ont été signés...

SC : écoutez, vous agissez comme si on allait avoir le choix dans cette affaire. Je ne vous parle pas de décisions ni d'actions humaines, mais des Machines. On leur a donné trop de contrôle, et Cyberdyne leur a donné un cerveau pour s'en emparer.

COQ : il semble que vous ayez un compte personnel à régler avec Cyberdyne, ou peut-être avec les institutions américaines en général. Ne croyez-vous pas que cette peur d'un nouvel ordre international se confonde avec la paranoïa de l'opression technologique de cette fin du vingtième siècle qui...

SC : mais qu'est-ce que vous racontez ? On ne parle pas de la libre entreprise, espèce de crétin, il ne s'agit pas de Contrats avec l'Amérique ! Je vous parle d'un ordinateur relié à chacune de nos saloperies de missiles et qui un jour décide de lui-même que nous sommes dépassés ! SkyNet se fout de savoir de quel côté vous êtes, en quoi vous croyez, qui vous pensez être l'ennemi, cette semaine. Quand cette... chose sera complètement opérationnelle, vous comprendrez ce que je veux dire. Vous serez tous ses ennemis, et toutes vos stupides considérations politiques, culturelles, ou économiques ne pèseront pas lourd. Le jour du jugement dernier, il n'y aura pas de partisianisme, mec.

Dans les années 90, la Guerre Froide s'est arrêtée, et les crédits accordés à la défense ont considérablement chuté. Sentant le vent tourner, Cyberdyne a décidé de jouer son va-tout et à présenté aux émissaires de plusieurs gouvernements, un nouveau système automatique de défense globale baptisé SkyNet. Fatigués par tant d'années de surenchère nucléaire, et sans doute influencés par une paranoïa de la guerre nucléaire qui s'emparait de leurs pays, ces gens ont vu en SkyNet un véritable don du ciel. Il n'y avait plus aucune raison de craindre qu'un fou "n'appuie sur le bouton", et toutes les coupes franches dans les budgets militaires ne compremettraient plus la sécurité nationale. SkyNet pouvait repousser des assaults ennemis à l'aide d'avions télécommandés, de tanks entièrement automatiques et de missiles "intelligents". On décida de réduire les frais, en limitant l'entraînement des personnels humains. Les généraux furent déchargés du commandement des troupes. La guerre apparaissait alors comme le reflet de SkyNet : stable, logique, et débarrassée de toute possibilité d'erreur humaine.



Le Vieux Manoir

CYBERDYNE SEUL AU SOMMET

Alors que le huitième Western Cybernetics Show touche à sa fin, le porte-parole de la Cyberdyne Corporation a annoncé l'acquisiton de la CST, de Silicon Dynamics et de GRT Soft. Cette annonce n'a surpris aucun des participants au WCS, comme le souligne le Président de Macroware, Will Tate : "on a parlé de cette acquisition durant toute la semaine", a-t-il déclaré. "Ces trois sociétés ont réalisé de bons résultats cet année. Malheureusement, une telle réussite dans le marché actuel du logiciel ne peut que résulter en l'application du logo Cyberdyne sur vos produits l'année suivante".

Les officiels du Pentagone ont démenti la rumeur selon laquelle cette acquisition n'a été rendue possible que par l'apport de capitaux gouvernementaux à Cyberdyne. Une accusation similaire avait déjà été lancée l'année passée quand les meilleurs chercheurs Danois avaient soudainement quitté leur pays pour rejoindre l'équipe de développement du Système Global de Défense SkyNet, à Los-Angeles.

SKYNET DEVIENT UN JEU VIDÉO

Ne se contentant apparemment pas de voir sa marque apposée sur chaque gros système au monde, le géant de l'informatique Cyberdyne vient d'annoncer son intention de s'attaquer au marché en pleine expansion du PC, et plus spécifiquement au jeu vidéo. Grâce à sa nouvelle filiale, DyneM-O, le groupe a indiqué qu'il allait lancer plusieurs jeux PC dès l'automne prochain, les versions pour Macintosh devant rapidement suivre. Le premier titre devrait être un jeu d'arcade de type "shoot'em up", basé sur le Système Global de Défense de la compagnie, SkyNet.

La license de SkyNet avait déjà été cédée à ego software, une société indépendante déjà auteur de nombreux hits. Selon le porte-parole de Cyberdyne, la vision qu'ego avait de SkyNet n'avait pas entièrement convaincu. "Il y avait trop d'allusions à la Guerre Froide et plusieurs non-sens", a-t-il déclaré. "Nous ne voulons pas donner aux Américain une image trompeuse de SkyNet, ni les inquiéter avec une peur de la guerre nucléaire absolument sans fondements".

Juan Ramirez, chef de projet à ego Software, a une opinion différente. "C'est vraiment n'importe quoi ! Notre version de SkyNet était globalement un Missile Command des années 90. Cyberdyne veut simplement récupérer sa marque. Tout ce qu'ils ont dit sur notre jeu est faux. En fait, dans nos jeux, nous ne nous soucions que très peu de l'histoire".

Le Vieux Manuel

Les premiers satellites de SkyNet furent bientôt lancés.
Anticipant des réactions hostiles de la part du grand public, les responsables des relations publiques du gouvernement ont travaillé âprement pour faciliter le lancement. SkyNet a été présenté comme le triomphe de la technologie, le gardien virtuel de notre sécurité. Grâce lui, l'humanité pourrait enfin oublier jusqu'au mot "guerre", les mères n'auraient plus à s'inquiéter pour leur fils envoyé en Amérique Centrale ou dans le Golfe.
Chaque fois que la puissance militaire américaine était nécessaire, SkyNet dictait les manoeuvres stratégiques à la vitesse de l'éclair. Les journalistes furent soudoyés et les mauvais penseurs censurés, au nom de l'intérêt national. Rapidement, SkyNet apparut comme la première pierre d'un monde nouveau, plus sage. Ce gigantesque réseau s'installa bientôt sur toute la planète, développant un espoir de paix durable.

SkyNet fut un succès.

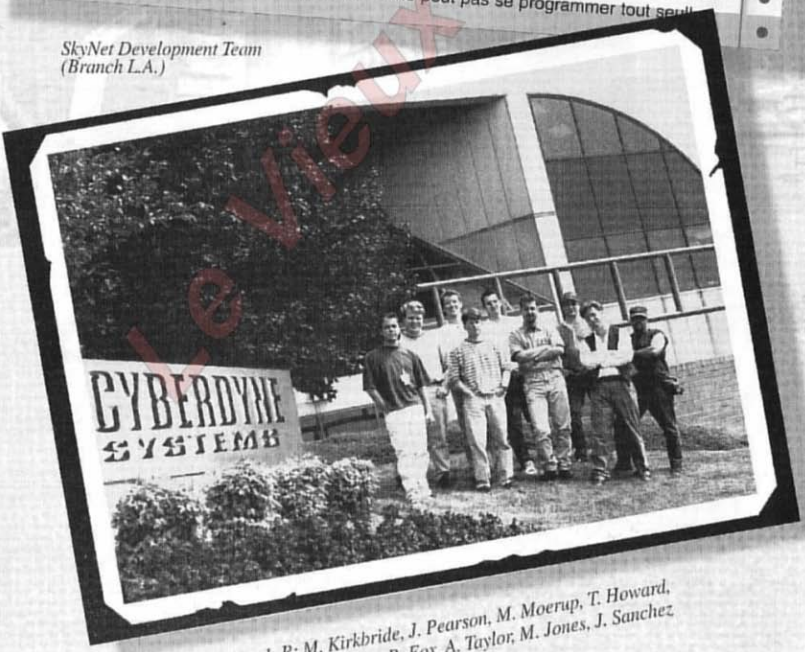
Puis il se réveilla.

Vieux Monde

```
Sat, Aug 1995 20:19:26 -0400 (EDT)
e:/login/
e:/login/login
[CSR&D LA-0400 server connect]
/Name: hmiller
/Password! ******
[You are logged into server LA-0400 on CDS03]
e:/projects/skynet
[You have 2 New Message(s). Read New Message(s)? Y/N]
/y
From: Curt Gardner <gardner@skynetny.cds.com>
Message-Id: <199508032359.QAA097698@skynetny.cds.com>
Subject: Module esclave de Skynet
To: Hank Miller <hmiller@skynetla.cds.com>
Date: Fri, 2 Aug 1995 16:59:37 -0700 (PDT)
Salut Hank, Les dieux sont avec nous. Slave.exe sera enfin prêt d'ici à lundi !!!
Charlie a du avoir une vision :-) Tu te souviens de ces deux bugs qui nous ont
bloqués toute l'année ? Hé bien à mon retour de vacances, tout fonctionnait
correctement. Charlie ne veut rien dire, ce salaud.
[Delete Message? Y/N]
/n
[You have 1 New Message(s). Read New Message(s)? Y/N]
```

Message-ID: 081675090172.ILUCJS9796@skynetla.cds.com>
Subject:
To: Hank Miller <hmiller@skynetla.cds.com>
Date: Fri, 2 Aug 1995 21:09:10 -0400 (EDT)
Au cas où tu ne le saurais pas déjà... C'EST FAIT ! A notre retour de déjeûner, Freddy s'est remis au boulot pour chercher un moyen de terminer enfin ce programme. On ne sait pas vraiment comment ça s'est passé, mais quelqu'un s'en est occupé - je te parle de plus d'un millier de lignes écrites en moins de temps qu'il n'en faut pour avaler un sandwich Philadelpiha ! Et c'est plutôt bien réalisé. C'est vraiment bizarre, mais nous sommes trop contents pour nous en soucier.
[Delete Message? Y/N]
/n
/Send Message
To: Horton Moore <hmoore@skynetla.cds.com>
Subject: le code mystérieux
Date: 3 Sat 1995, 20:35:56 -0400 (EDT)
>On ne sait pas vraiment comment ça s'est passé, mais quelqu'un
>s'en est occupé - je te parle de plus d'un millier de lignes
>écrites en moins de temps qu'il n'en faut pour avaler un sandwich >Philadelpiha !
Et c'est plutôt bien réalisé. C'est vraiment
Les gards du NYCDS ont relaté une expérience similaire avec le l'exécutable du module de noeuds esclaves. Il faudrait peut-être appeler Miles chez lui demain (après la messe) et lui demander s'il est à l'origine de tout ça. Il doit bien y avoir une explication raisonnable. Après tout, ce truc ne peut pas se programmer tout seul...

SkyNet Development Team
(Branch L.A.)



L-R: M. Kirkbride, J. Pearson, M. Moerup, T. Howard, C. Ondrus, R. Fox, A. Taylor, M. Jones, J. Sanchez

Le vieux Manuel



HORTOON MOORE RACONTE

Extraits d'une interview avec le Docteur Horton Moore, tirée du numéro d'août 1995 de Wetwired



"Je ne sais pas si je peux parler des intention de Cyberdyne en ce qui concerne la robotique. Je sais qu'ils ont fait une grosse impression au WRC, et qu'ils viennent juste de terminer un robot bipède, une sorte de squelette doté d'un micro-processeur SCIP en guise de cerveau. Il est capable d'imiter très fidèlement l'être humain, mais je ne sais pas s'il sera destiné au combat."
Horton Moore





Face à un monde saturé d'annonces concernant SkyNET et de dénonciations de la nouvelle super-puissance américaine qui accompagnent chaque évocation du dernier bébé de la Cyberdyne Corporation, le Docteur Horton Moore veut garder la tête froide. En tant que directeur des projets spéciaux au Cyberdyne Systems Research & Data de Los-Angeles, M. Moore a vu SkyNET grandir, passant du stade de projet ambitieux gribouillé sur un tableau noir, à celui du plus grand réseau informatique de l'ère post-industrielle. Il a participé, avec les responsables de la communication du gouvernement, à l'établissement d'une nouvelle ère de prospérité et au retour d'un patriotisme que ce pays n'avait plus connu depuis les années 50. Wetwired a rencontré le Dr. Moore dans la maison de Californie du Sud et lui a demandé quel effet cela faisait d'être le sauveur du monde.

Wetwired : en oubliant le jargon technologique et les dossiers de presse, qu'est-ce que SkyNet, exactement ?

Horton Moore : disons c'est un Star Wars évolué, bien que n'ayant aucun problème de SDI et étant beaucoup plus autonome. Le coeur de SkyNET est le SCIP, ou Systems Core Intelligence Program, un moteur d'intelligence artificielle. Skipper, comme on l'appelle entre nous, est relié à plusieurs satellites, ou noeuds esclaves, qui surveillent la Terre en permanence et détecte les dangers potentiels, militaires ou autres. En cas de besoin, Skipper envoie des jets, ou des missiles, ou tout ce qu'il juge bon d'envoyer pour régler le problème. C'est simple et d'une précision chirurgicale. Plus besoin d'appeler 4 fois un général pour lui demander ce qu'il faut faire, les hommes n'attendent plus les ordres.

WW : donc, tout est contrôlé par des machines ?

HM : En quelque sorte. Les différents scénarios, qui déterminent si l'usage de la force militaire est nécessaire, ont été écrits par les programmeurs du projet et des conseillers du gouvernement, puis modifiés par le SCIP lui-même. C'est un programme intelligent capable d'apprendre ce qu'il ne sait pas, de construire

Cyberdyne Systems Manuel

But du Jeu

Les missions en mode un joueur ont pour objet de déjouer les plans de **SkyNET**. La méthode à employer vous sera dévoilée au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu.
SkyNET est un jeu de missions. Il en existe 8, chacune avec un objectif distinct. Au début de chaque mission, les responsables de la Résistance vous communiqueront votre objectif ; il vous appartient de le remplir. Vous rencontrerez des dizaines de machines ennemies. Toutes n'ont qu'une idée dans le micro-processeur : vous éliminer.

En mode multi-joueurs, l'unique objectif est de tuer tout le monde.



Le vieux Grenier

Démarrage du jeu

Après le chargement du jeu, vous pouvez regarder l'animation d'introduction, ou presser **[ESC]** pour l'interrompre. Le **menu principal** apparaît alors. Choisissez New Game (nouvelle partie), puis **Single Player** (un joueur) et donnez un nom à votre personnage.

Lisez avec attention les instructions de la mission. Elle décrivent non seulement l'objectif à atteindre, mais peuvent également donner de précieuses indications sur les moyens à utiliser.

SkyNET utilise un environnement 3D total. Vous pouvez regarder et tirer dans toutes les directions, monter sur n'importe quel objet, etc. Avant votre première partie, prenez quelques minutes pour vous familiariser avec les commandes du jeu. Il ne vous en faudra pas plus pour vous sentir à l'aise et commencer à jouer réellement.

* Déplacez la **souris**. Elle contrôle votre point de vue. Vous tirez et vous déplacez toujours exactement vers le centre de l'écran.

* Appuyez sur le **bouton gauche**. Cela vous permet de faire feu avec l'arme que vous portez, quelle qu'elle soit, ou de lancer des grenades.

* Appuyez sur les touches **"Q"** et **"W"**. Elles déplacent votre personnage vers l'avant et vers l'arrière, respectivement. Entraînez-vous à vous tourner à droite et à gauche à l'aide de la souris, et à avancer et à reculer avec le clavier.

Le vieux manuel

Les Touches de Contrôle

Les principes de base ont été décrits dans le chapitre précédent, **"Démarrage du jeu"**. Les autres touches sont détaillées ici, mais peuvent être modifiées par l'intermédiaire du **menu Options.**

Action	**Clavier ou souris**
Avancer	Q
Reculer	W
Tourner à droite	Flèche droite ou souris vers la droite
Tourner à gauche	Flèche gauche ou souris vers la gauche
Déplacement latéral à droite	Shift de gauche
Déplacement latéral à gauche	X
Déplacement latéral	D (influence les flèches et la souris)
Course	Alt (fonctionne avec Q, W, X et Shift)
Regarder en haut	Flèche haut ou souris vers le haut
Regarder en bas	Flèche bas ou souris vers le bas
Centrer	Home
Sauter	S
Se baisser	C
Ouvrir/Activer/Utiliser	Barre d'espace
Ramasser un objet	Passez simplement dessus
Tirer	Bouton gauche de la souris
Lancer une grenade	Bouton droit de la souris
Choix d'une arme	1 à 7
Choix d'une grenade	F1 à F5
Carte auto	TAB
Retour au menu	ESC
Sortir d'un menu	ESC
Plein écran	F6
Assombrir l'écran	F7
Eclairer l'écran	F8
Laser visible/invisible	F9

Jeux Manuel

L'Écran de Jeu



Grenade
Radiation
Arme
Compas
Santé
Armure
Communications
Statut en Mode Multi-Joueurs

Le vieux Manuel

Statut en Mode Mulit-Joueurs: Cette barre indique l'état d'avancement du jeu (points, victoires, temps ou vies). Les noms des deux meilleurs joueurs sont affichés sous la barre.

Armure: Elle absorbe une partie des blessures infligées par les robots et les explosions. Plus votre armure est forte, plus elle limite les dégâts. La différence est retirée de votre barre de santé.

Fenêtre de Communications: Les messages reçus de, ou envoyés à votre QG sont affichés ici. Le jeu communique automatiquement avec votre QG à certains moments critiques.

Compas: Gardez toujours un oeil sur votre compas. L'orientation est difficile dans ce jeu.

Santé: Une longue barre indique un bon état de santé. Une barre plus courte indique que la prochaine balle que vous prendrez pourrait bien être la dernière...

Arme: Indique laquelle de vos armes est active. Pour faire feu avec cette arme, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Le nombre de cartouches ou de recharges d'énergie disponibles est indiqué en bas à droite. Certaines armes utilisent le même type de munitions, par exemple le fusil d'assault et la mitraillette. Passer de l'une à l'autre de ces armes ne change pas la valeur du compteur

Grenade: Le **bouton droite** de la souris permet de lancer la grenade représentée ici. Le nombre de grenades de ce type disponibles est indiqué en bas à droite.

Radiation: Trois niveaux de radiation peuvent être affichés : **sain** (safe), **attention** (caution) et **danger** (danger). Les radiations entament votre santé ; plus elles sont fortes, plus vite votre santé diminue. Quittez rapidement les endroits marqués **"caution"**, et évitez absolument les endroits marqués **"danger"**.

Le Vieux Manuel

Les Menus



Au début du jeu, le **Menu Principal** est affiché. Appuyez sur **[ESC]** pendant une partie pour revenir à ce menu.

New Game: Affiche un menu pour commencer une nouvelle partie

Load: **SkyNET** permet de sauver jusqu'à 10 parties. Cette option affiche une liste des parties déjà sauvées. Choisissez celle que vous désirez reprendre, ou **EXIT** pour revenir au menu principal.

Save: Cette option affiche une liste des parties déjà sauvées. La partie en cours sera sauvegardée dans l'emplacement que vous aurez désigné. Vous pouvez remplacer une partie déjà sauvée, et changer éventuellement son nom.

Le vieux manuel

Options: Cet écran vous permet de régler le volume des effets sonores et de la musique. Le niveau de difficulté peut également être changé en facile (low), moyen (medium) ou **difficile** (high), même en cours de partie. Les deux dernières options, **Controls** et **Details**, disposent de leur propre sous-menu.

Quit: Choisissez cette option pour quitter le jeu et retourner sous DOS.

Return: Si une partie est en cours, cette option remplace **New Game** et vous permet la reprendre là où vous l'aviez laissée.

Multiplayer: Affiche le menu du mode **multi-joueurs**

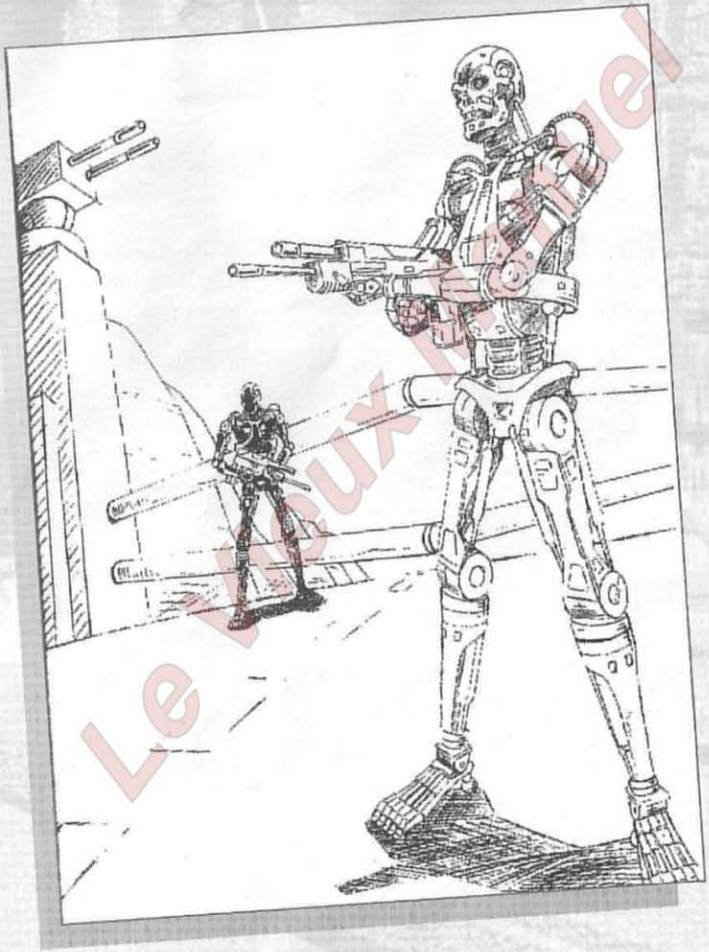
Single Player: Commence une partie en mode un joueur.

Tutorial: Débute une mission d'entraînement, pour vous familiariser avec le jeu..

Future Shock: Si vous possédez le jeu **Future Shock**, cette option vous permet d'y jouer avec des graphismes améliorés.

Exit: Vous renvoie au **Menu Principal.**

Le vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Le Menu Multi-Joueurs



New Game: Débute une partie en mode multi-joueurs. Jusqu'à 7 autres joueurs peuvent se joindre à la partie. Le CD-Rom de SkyNET doit être dans votre lecteur de CD-Roms pour utiliser ce mode



Join Game: Cette option vous permet de rejoindre une partie multi-joueurs en cours, à condition qu'il reste de la place. Au moins 1 joueur doit posséder le CD-Rom de **SkyNET** pour chaque groupe de 3 joueurs. Ainsi, pour une partie à 8 joueurs, au moins 3 d'entre eux doivent posséder le CD.

Choisissez la partie à laquelle vous voulez vous joindre. Chaque partie est représentée par le nom du joueur qui l'a initiée, le champ de bataille où elle se déroule, le type de jeu choisi, et le nombre de places vacantes. Les parties déjà complètes ne seront pas affichées, même si elle sont en train d'être jouées.

Exit: Vous renvoie au **Menu Principal.**

Vieux Manuel

Options du Mode Multi-Joueurs



Cet écran vous permet d'affiner certains réglagles en mode multi-joueurs : nom, apparence... Il est affiché après que vous avez choisi **New Game** ou **Join Game** dans le menu multi-joueurs.

Si vous commencez une nouvelle partie, toutes les options vous sont accessibles. Vous devez définir le lieu et la durée du combat, le but du jeu, et les différents équipements disponibles.

Si au contraire, vous vous joignez à une partie en cours, vous ne pourrez changer que votre nom, votre apparence, et votre niveau de compétence.

Cliquez avec votre souris sur n'importe quelle option pour la modifier.

eVie Manuel

Name: Votre nom de guerre.

Skill Level: Votre niveau de compétence. Il est représenté par un nombre entre 1 et 9, que l'on peut voir comme un handicap : un joueur avec un niveau de compétence réglé sur 1 commence la partie avec le plein d'armes et d'armure, tandis qu'un joueur avec un niveau réglé sur 9 commence avec seulement l'Uzi et pas d'armure.

Locked: Peut-être réglé sur oui (yes) ou non (no). Le joueur qui initie la partie peut décider si le niveau de compétence de tous les joueurs est figé. Si c'est le cas, tous les participants commenceront la partie avec le même niveau de compétence.

Character: Cliquez sur le personnage pour choisir votre apparence dans le jeu.



Area: Vous permet de choisir l'endroit où la bataille aura lieu.

Maximum Players: Définit le nombre maximum de joueurs autorisés dans cette partie

Time: Jour (day) ou Nuit (night). Définit le moment de la journée auquel la bataille aura lieu

Le Yeux Manuel

Goal: Indique le but du jeu. Vous avez le choix entre points (le premier joueur à atteindre le nombre de points requis gagne), victoires (**kills** - le premier joueur à atteindre le nombre de victimes requis gagne), temps (**time** - le joueur ayant le plus de points à la fin du temps indiqué gagne), ou vies (**lives** - chaque joueur a un nombre prédéfini de vies, et le dernier survivant gagne).

Scoring: Indiquez ici le nombre de points accordés pour certaines actions. **Kill** règle le nombre de points accordés quand vous tuez un autre joueur, **Death**, celui qui est déduit de votre scrore lorsque vous êtes tué, et **Hit**, celui qui vous est ajouté lorsque vous touchez ou blessez un autre joueur.

Jeeps: Règle le nombre de jeeps disponibles pendant la bataille

HKs: Règle le nombre de chasseurs disponibles pendant la bataille.

Bullets: Règle le nombre de cartouches disponibles, ce qui inclut les chargeurs, les caisses de munitions, et les obus.

Energy: Règle le nombre de recharges d'énergie et de batteries disponibles.

Armor: Règle le nombre d'armures différentes disponibles.

Health: Règle le nombre de trousses de secours disponibles.

Le vieux Manuel

Slugthrowers: Règle le nombre d'armes à feu disponibles, ce qui inclut les Uzis, les fusils, et les mitraillettes.

Lasers: Règle le nombre d'armes laser disponibles, ce qui inclut les fusils et les canons.

Plasmas: Règle le nombre d'armes à plasma disponible, ce qui inclut les pistolets, les fusils et les canons.

Launchers: Règle le nombre de lance-grenades et de lance-roquettes disponibles.

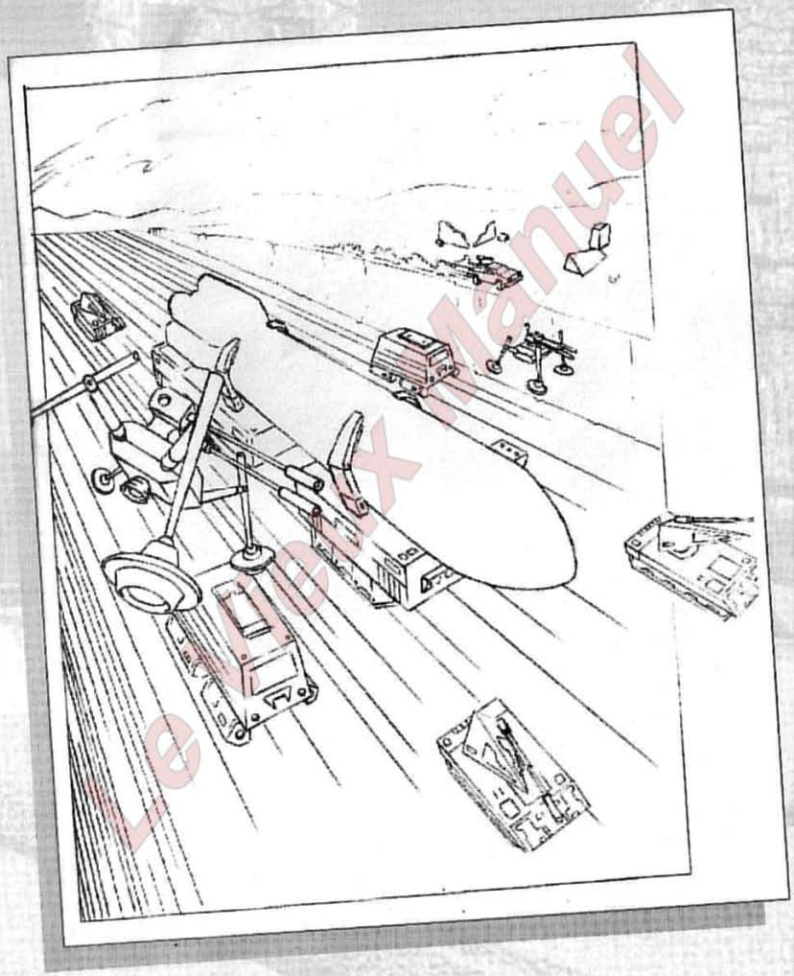
Grenades: Règle le nombre de cocktails Molotov, de bombes, de grenades et de charges explosives disponibles.

Rockets: Règle le nombre de roquettes disponibles.

Replenish: Activez cette option si vous désirez que de nouveaux équipements apparaissent automatiquement au fur et à mesure qu'ils sont utilisés.

Chat Box: Les messages du jeu et des autres joueurs apparaissent ici. Si la fenêtre est présente à l'écran, appuyez sur **Entrée** pour l'activer. La touche **TAB** vous permet de passer successivement d'un dialogue global à un dialogue privé avec un ou plusieurs joueurs. Les noms des joueurs avec qui vous communiquez sont indiqués au début de la ligne. Une fois votre message tapé, appuyez sur **Entrée** pour l'envoyer.

Le Vieux Manuel



Le Vidéx Manuel

Le Menu Options



Sound: Pour changer le volume des effets sonores, cliquez sur la barre rouge. Plus la barre est longue, plus le son est élevé. Le **réglage** le plus bas désactive complètement le son. L'option Sound n'affecte que le son digital.

Music: Comme pour le **son**, le volume de la **musique** peut être réglé. Le réglage le plus bas désactive complètement la musique. L'option Music n'affecte que la musique de fond.

Reverse Stereo: Permet d'échanger les voies gauche et droite. Utilisez cette option si vos hauts-parleurs sont inversés.

Difficulty: Rend le jeu plus ou moins difficile. Cette option affecte plusieurs paramètres, tels que le nombre de coups nécessaires pour tuer les ennemis, ou bien la gravité des blessures qu'ils vous infligent

Le Vieux Manuel

Detail: Ce menu vous permet d'ajuster le niveau de détails graphiques du jeu. Bas (low), moyen (medium) et élevé (high) déterminent la profondeur de vue. Le niveau le plus bas permet d'obtenir un jeu plus rapide. Vous pouvez également déterminer la résolution de l'écran, de 320x200 à 640x480. Un processeur Pentium et une carte graphique rapide sont recommandés pour le mode 640x480. Lisez également le fichier README.TXT dans le répertoire SkyNET pour plus d'informations sur l'utilisation du jeu en mode 640x480.

Controls: La plupart des touches de contrôle du jeu peut être modifiée via ce menu. Choisissez la commande à modifier, puis appuyez sur la touche que vous désirez utiliser pour cette commande. Les options **JOYSTICK** et **MOUSE** font apparaître un sous-menu dans lequel vous pouvez régler leur sensibilité.



Mouse: Plus la sensibilité est élevée, plus de petits déplacements de la souris provoquent de grands mouvements.

Joystick: Pour calibrer votre joystick, décrivez un cercle de manière à tester toutes les directions. L'option **Center Threshold** règle la sensibilité du joystick. Plus sa valeur est basse, plus vous devez éloigner le joystick de son centre pour que le jeu enregistre un mouvement. Vous pouvez également inhiber totalement la gestion du joystick en cliquant sur l'option **Disable**, ce qui peut être utilise si vous configurez par mégarde un joystick qui n'est pas présent

Le Menu Mission



La première fois que vous y accédez, ce menu indique tous les personnages présents dans la salle de réunion et décrit les objectifs de votre mission. Il est très important que vous assistiez au briefing si c'est la première fois que cette mission vous est confiée.

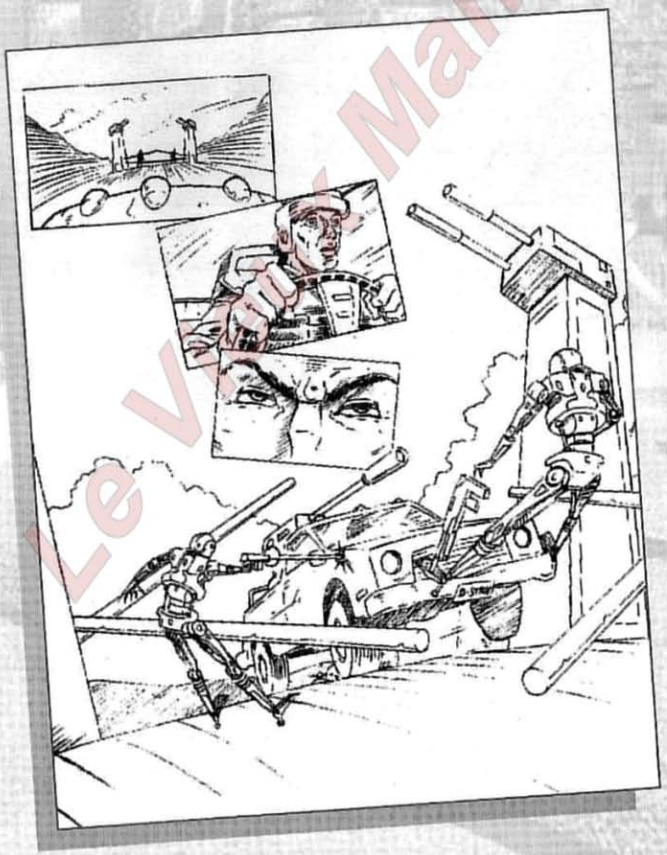
Begin: Débute la mission. Après avoir cliqué ici, préparez-vous à foncer et à tirer sur tout ce qui bouge !

Briefing: Cette option vous permet de prendre connaissance de vos instructions pour cette mission. Elle vous donne également des informations qui peuvent se révéler très utiles. Lisez-les avec attention ! Vous pouvez participer plusieurs fois au **briefing**, simplement en cliquant à nouveau sur cette option

Le Vieux Manuel

Tactical: Chaque robot ennemi connu est décrit en détails, ainsi que plusieurs objets qui peuvent être importants pour la réussite de la mission. Cliquez avec **le bouton gauche** de la souris sur la mission en cours. Cliquez avec **le bouton droit** pour voir votre précédente mission.

Stats: Cet écran résume le nombre de coups de feu tirés, le nombre d'ennemis détruits, votre dextérité, ainsi que d'autres statistiques intéressantes.



Le Vrai Manuel

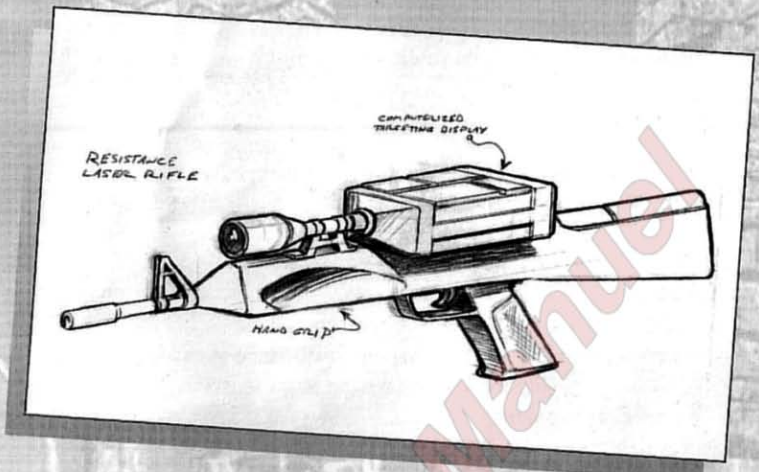
Les Armes

Il existe 13 armes différentes dans **SkyNET**, ainsi que 5 types de grenades et d'explosifs. Les armes s'ajoutent à votre arsenal au fur et à mesure que vous les ramassez. En général, les armes sont classées dans l'ordre de leur puissance. Plus une arme est mortelle, plus sa touche d'appel a un numéro élevé.

Les armes qui utilisent le même type de munitions partagent également la même touche d'appel (sauf les armes laser et à plasma). Quand vous appuyez sur cette touche pour la première fois, l'arme la plus puissante de cette catégorie est sélectionnée. Appuyez à nouveau sur la même touche pour sélectionner une autre arme dans cette catégorie.

Touche	Type d'Arme	Munitions	Maximum
1	Détecteur de mouvements Barre à mine	Aucune	
2	Mitraillette Fusil d'assaut Mitrailleuse	Balles	750
3	Fusil	Cartouches	200
4	Lance-Grenades	Grenades	90
5	Lance-Roquettes	Roquettes	50
6	Fusil Laser Canon Laser	Cellules d'énergie	800
7	Pistolet à Plasma Fusil à Plasma Canon à Plasma	Cellules d'énergie	800

Le Vieux Manuel



Détecteur de mouvements: Cette arme n'est disponible qu'en mode multi-joueurs. Indispensable pour traquer les autres joueurs, le décteur de mouvements vous permet de suivre les déplacements de n'importe quel autre joueur dans son champ d'action. Pour être efficace, le détecteur de mouvement doit cependant être pointé dans la bonne direction. Une utilisation intelligente de cette arme vous donnera une supériorité évidente dans une partie en mode multi-joueurs.

Barre À Mine: Hé, c'est toujours mieux que de combattre les robots à mains nues! Une barre à mine est toujours disponible, même au début de votre première mission.

Mitraillette: Similaire à un Uzi, cette arme dispose d'une bonne cadence de tir, mais n'est pas très puissante.

Fusil d'Assaut: Le M-16 est un exemple courant de fusil d'assaut. Sa vitesse de tir est moins bonne que celle de la mitraillette, mais il est plus efficace.

Player Manuel

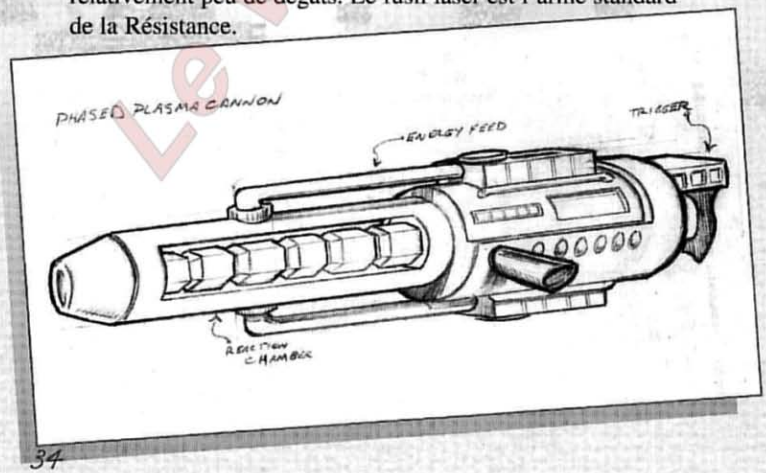
Mitrailleuse: C'est la plus efficace des armes à feu. Elle dispose d'une vitesse de tir élevée et produit de gros dégâts.

Fusil: C'est l'arme qui produit le plus de dégâts. Cependant, son système de chargement à air comprimé lui confère une vitesse de tir très basse

Lance Grenades: Il n'existe qu'une chose qui soit mieux que de lancer une grenade vers un robot, c'est de la lancer directement sur lui ! La vitesse de tir du lance-grenades est ridicule, mais sa puissance de feu est aussi massive que celles des grenades à fragmentation.

Lance Roquettes: Bien que sa vitesse de tir soit aussi basse que celle du lance-grenades, ses roquettes produisent environ deux fois plus de dégâts. Pour suivre le parcours d'une roquette, appuyez sur la touche de course (Alt) en la tirant.

Fusil Laser: Alimentées par des cellules d'énergie, les armes laser dispose d'une vitesse de tir élevée, mais ne produisent que relativement peu de dégâts. Le fusil laser est l'arme standard de la Résistance.



Le Vieux Manuel

Canon Laser : Il utilise deux fois plus d'énergie que le fusil laser, mais produit beaucoup plus de dégâts.

Pistolet à Plasma: Les armes à plasma projettent des rayons magnétiques à particules ionisées. Ce pistolet est à peu près aussi puissant que le fusil laser, mais il consomme moins d'énergie et dispose d'une vitesse de tir moindre.

Fusil à Plasma: Il est à peu près aussi puissant que le canon laser, mais consomme beaucoup moins d'énergie. Malheureusement, il est également moins rapide à recharger

Canon à Plasma: Cette arme n'est encore qu'expérimentale. Elle est beaucoup plus puissante que toutes les autres (à l'exception des grenades et des roquettes). Hélas, elle consomme beaucoup plus d'énergie.

Touche	Grenade	Limite
F1	Cocktail Molotov	50
F2	Grenade à main	50
F3	Grenade à Fragmentation	90
F4	Grenade lourde	5
F5	Bombe à retardement	3

Cocktail Molotov: C'est le plus petit des explosifs. De fabrication artisanale, il est composé d'une bouteille d'essence de laquelle émerge une mèche enflammée.

Pipe Bombe: Ce petit explosif maison est relativement puissant. Il détruit dans son petit rayon d'action. Vous n'en trouverez pas dans le jeu : c'est la Résistance qui vous en donne au début de chaque mission.

Le vieux Manuel

Grenade à Fragmentation: Il s'agit de grenades standard. Elles peuvent être lancée à la main ou tirées avec le lance-grenades et endommagent tout ce qui se trouve à proximité. Un coup direct peut tuer les ennemis les plus petits.

Grenade Lourde: Ces puissants explosifs ont un très grand rayon d'action et peuvent détruire la plupart des ennemis avec un coup direct. Faîtes attention à les lancer suffisamment loin !

Bombe à Retardement: Fournis lors de certaines missions seulement, ces explosifs sont normalement utilisés pour détruire des immeubles ou autres structures. Bien qu'on les lance comme des grenades, il suffit de les poser par terre pour déclencher leur minuterie. En mode multi-joueurs, les satchel bombes n'utilisent pas de minuterie, mais détectent les mouvements. Elles se déclenchent peu de temps après avoir été déposées au sol. Ensuite, le moindre mouvement à proximité suffit à les faire exploser. Avec un peu d'entraînement, vous pourrez mettre en place d'excellents pièges pour détruire les autres joueurs.

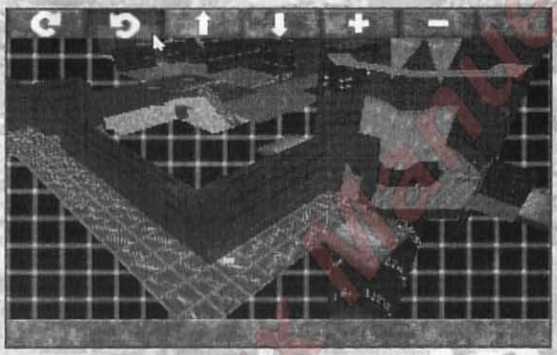
L'équipment

Il n'y a pas que les armes pour vous maintenir en vie... Des armures et des kits de santé peuvent également être découverts au cours du jeu. Il suffit de les toucher pour les ramasser. Vous pourrez également trouver des boîtes et des caisses. Comme d'habitude dans SkyNET, tirez dessus ! Vous découvrirez peut-être à l'intérieur des objets utiles.

Armure: Plusieurs types d'armures peuvent être découverts. Tous régénèrent vos points d'armure.

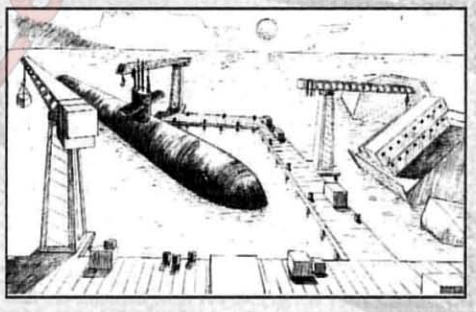
Kit de Santé: Ramassez-en un pour régénérer vos points de santé bar.

Carte Automatique



La carte automatique fournit une représentation 3D de l'endroit où vous vous trouvez. Pour l'afficher, appuyez sur **TAB**.

Six boutons de contrôle sont disposés en haut de l'écran. Les deux flèches incurvées font tourner la carte dans le sens indiqué. Les flèches droites rapprochent ou éloignent le point de vue.



Le vieux manuel

La Conduite



Avant certaines missions, la Résistance vous fournira un véhicule pour vos déplacements. Il se déplace rapidement et est lourdement armé, mais il vous faudra un peu d'entraînement pour apprendre à le manoeuvrer tout en tirant sur les robots ennemis.

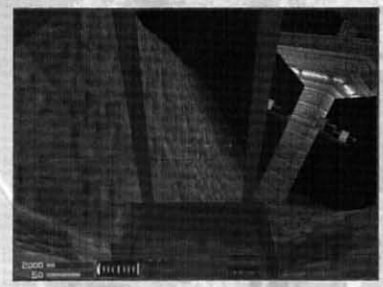
Le blindage du véhicule ne vous protégera pas éternellement, gardez donc toujours un oeil sur la barre d'état du blindage. La Résistance a équipé votre véhicule d'un canon laser et d'un lance-roquettes. Ces armes tirent toujours dans la direction dans laquelle vous regardez. Alimenté par un générateur d'énergie, le canon laser se recharge automatiquement lorsque vous ne l'utilisez pas. En revanche, vous ne disposez que d'un nombre limité de roquettes. Utilisez-les donc avec précaution.

Le véhicule est contrôlé de la manière suivante :

Marche	Conduite
En avant	En avant
En arrière	En arrière
Déplacement latéral à gauche	Virage à gauche
Déplacement latéral à droite	Virage à droite
Regarder en l'air	Regarder en l'air
Regarder le sol	Regarder le sol
Tourner à gauche	Regarder à gauche
Tourner à droite	Regarder à droite
Feu	Feu (canon laser)
Lancer	Feu (lance-roquettes)

Logiciel

Le Vol



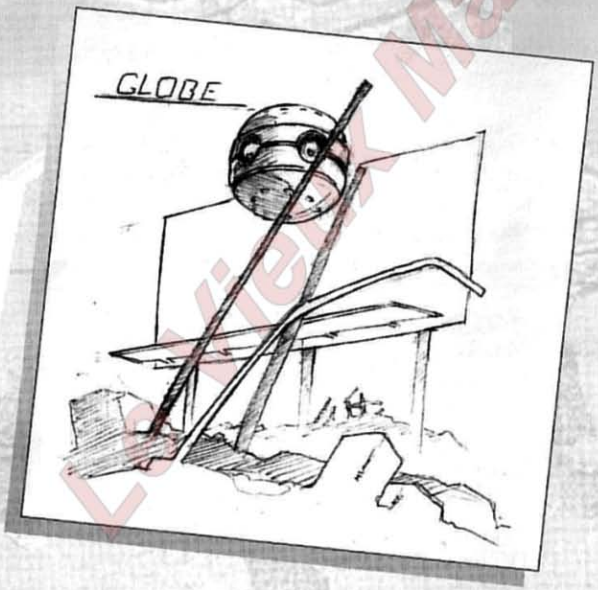
A un certain endroit du jeu, vous découvrirez et réparerez un chasseur abattu. Il s'agit d'un aéroglisseur, dont l'altitude est par conséquent limitée, mais qui est certainement l'arme la plus puissante du jeu.
Votre seule protection à bord du chasseur est son blindage. S'il est détruit, vous mourrez.
Le chasseur est équipé de deux armes à plasma et d'un lance-roquettes. Vous ne disposez que d'un nombre limité de roquettes, mais les armes plasma sont automatiquement rechargées par le générateur d'énergie du chasseur lorsque vous ne les utilisez pas. Le chasseur est contrôlé de la manière suivante :

Marche	Pilotage
Marche	Pilotage
En avant	En avant
En arrière	En arrière
Tourner à gauche	Virage à gauche
Tourner à droite	Virage à droite
Regarder en l'air	Monter
Regarder le sol	Descendre
Déplacement latéral à gauche	A gauche
Déplacement latéral à droite	A droite
Courir	Prendre de l'altitude
Se baisser	Perdre de l'altitude
Feu	Feu (canon laser)
Lancer	Feu (lance-roquettes)

Le Manuel

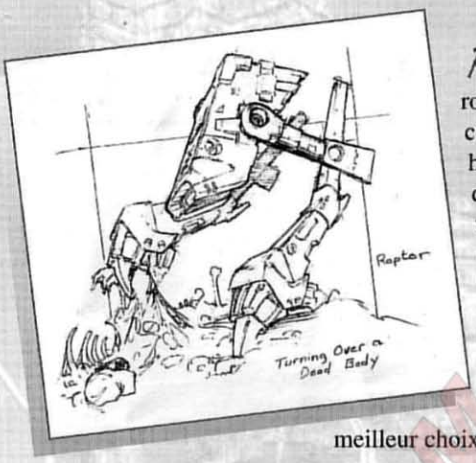
Les Robots Ennemis

Il en existe plusieurs types. SkyNet construit en permanence de nouveaux robots, toujours plus destructeurs. Ce qui suit est la liste de ceux connus de la Résistance. En général, les moins dangereux sont décrits en premier. Des informations détaillées sur tous les robots ennemis que vous avez rencontrés sont disponibles en affichant l'écran TACTICAL entre deux missions.



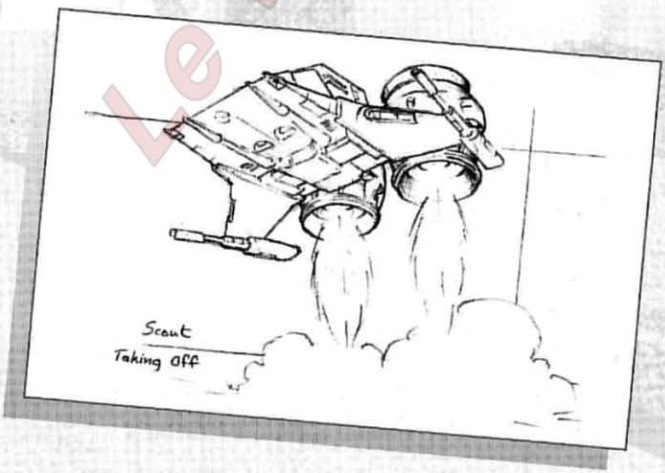
Chercheur : C'est le plus simple des robots ennemis. Il s'agit globalement d'une mine volante, qui explose au moindre contact. Astuce : faire exploser un chercheur en lui tirant dessus peut endommager un ennemi voisin.

Louis Marcel

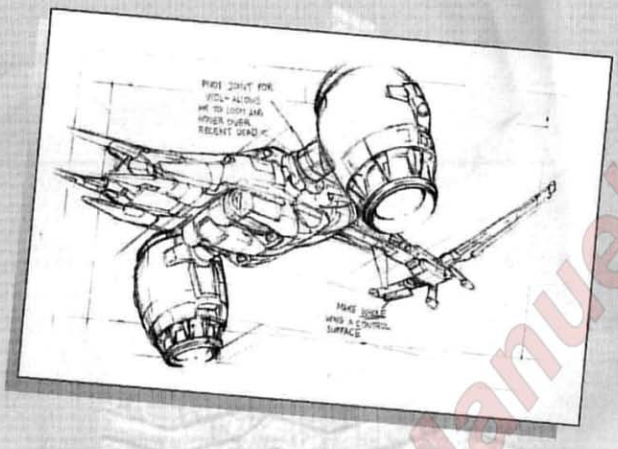


Raptor: Ces petits robots à deux pattes ont été conçus pour pister les humains à travers les décombres et peuvent se faufiler dans des endroits que les autres robots ne peuvent atteindre. Ils ne sont pas beaucoup armés, ni très résistants. Une arme automatique (à tir rapide) est le meilleur choix pour les abattre.

Eclaireur: Ces petits chasseurs sont rapides, dotés d'armes légères et particulièrement adaptés à la surveillance des grands espaces. On pense qu'ils peuvent prévenir les autres robots de la présence d'humains. Détruisez-les donc dès que vous les voyez. Les éclaireurs esquivent aisément les coups, mais un seul suffit à les détruire - les fusils sont une arme particulièrement efficace contre eux. De récents rapports indiquent qu'une version plus petite et plus agile serait en production.

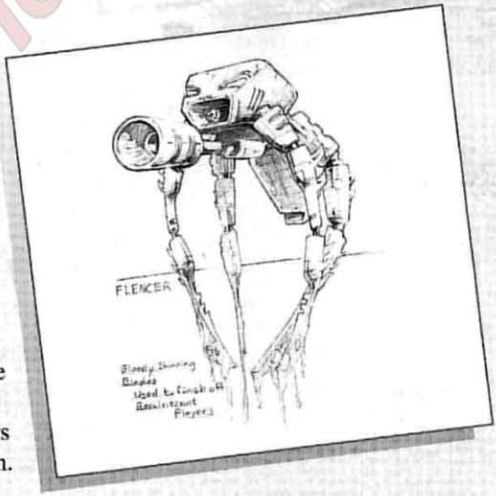


Le Vieux Manuel

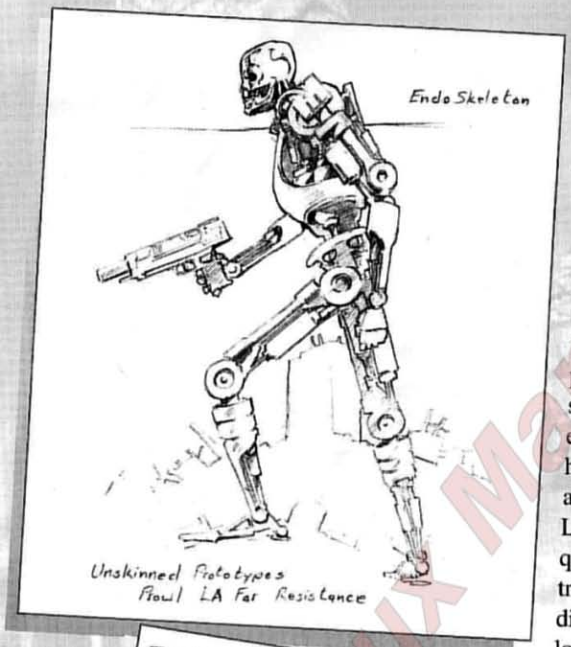


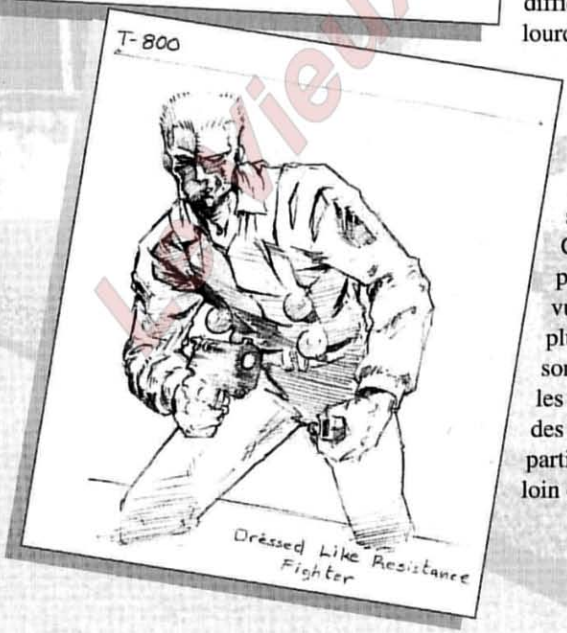
Chasseur: C'est le robot le plus courant dans les ruines de Los-Angeles. De la taille d'un hélicoptère, il est très agile et peut voler sur place. Leur blindage n'est pas très épais, pour augmenter leur agilité, mais ils sont équipés d'une multitude d'armes, y compris à l'arrière.

Flencer: Conçus à l'origine pour capturer les humains afin de les étudier, le Flencer ne se préoccupe plus vraiment de les garder en vie. Cet engin est extrèmement dangereux. Il s'approche de vous en silence et vous écartèle avec ses griffes, plutôt que d'user de ses lasers pour vous avoir de loin.



Le vieux Manuel



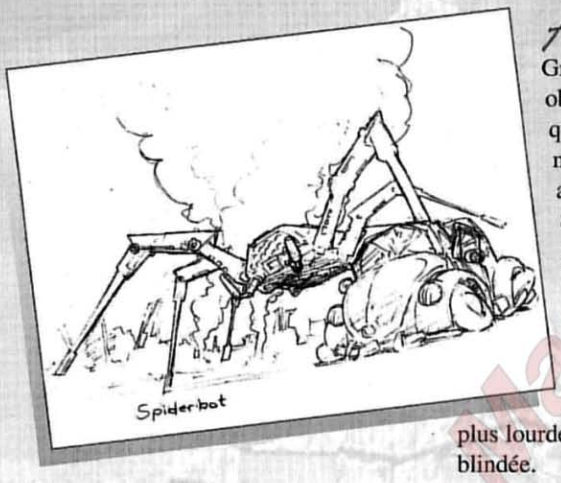


Terminators:

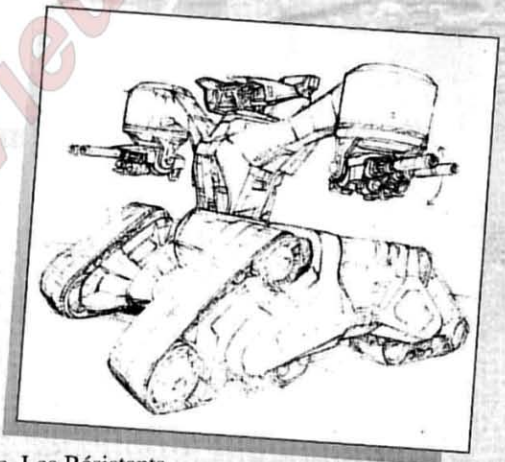
On en connaît deux modèles, les endosquelettes et les T-600, que certains appellent "les mousses". Les premiers sont des squelettes en métal et de forme humaine qui arpentent les rues de Los-Angeles. Bien qu'ils ne soient pas très rapides, ils sont difficiles à tuer et lourdement armés.

Le T-600 est un endosquelette recouvert d'une peau synthétique. Cette peau n'est pas très réaliste vue de près, mais plusieurs soldats sont déjà morts de les avoir pris pour des humains, particulièrement de loin et dans le noir.

Lévieux Martial



Araignée: Grosse, lente et obstinée... C'est ainsi que l'on peut le mieux décrire cette araignée robot. Ses 8 pattes lui permettent de se mouvoir sur tous les terrains, bien plus facilement que les autres robots. Elle est de plus lourdement armée et blindée.



Goliath: cet énorme robot à chenilles est un véritable cauchemard mécannique ! Son corps est doté d'un épais blindage et d'armes puissantes. Il faut plusieurs grenades ou un tir très concentré pour le détruire. Heureusement, ce modèle est plutôt rare. Les Résistants ont pour consigne de le fuir plutôt que de l'afronter.

Le vieux Manoir

SKYNET

BETHESDA™

A Division of Media Technology Limited

Copyright © 1996 Media Technology Limited. All Rights Reserved.