

THE OVERLANDER

Nous sommes en 2025. La planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la Vallée de la Mort aux Etats-Unis. Le sol est sec et escarpé; on ne voit que très peu de végétation. La Terre se trouve dans cet état depuis que la couche d'ozone a été détruite tout à fait à la fin du 20ème siècle. La version donnée en est que le responsable était l'aérosol; une forme primitive de conteneur de distribution utilisant un gas combustible très dangereux. Les scientifiques avaient observé les trous se développant dans la couche d'ozone et l'avaient signalé mais personne ne les avait pris au sérieux, jusqu'à ce qu'il fût trop tard. Les trous étaient là et grossissaient. Le dégât fut minime, tout d'abord, puis il prit une telle ampleur que l'apocalypse était inévitable. La radiation du soleil causa des dégâts terribles à l'environnement et força les gens à se retirer dans les sous-sols, à l'abri des effets néfastes des rayons ultraviolets. De vastes cités souterraines émanèrent, mais totalement isolées.

Aujourd'hui, le seul lien entre ces cités souterraines est le vieux réseau d'autoroutes à la surface, maintenant dirigé par des gangs anarchiques de hors-la-loi, connus comme étant les habitants de la surface. Les seuls gens osant faire des voyages de nos jours sont les Overlanders.

Les Overlanders sont une race à part. Ils se protègent entre eux. Leur seule passion dans la vie, ce sont leurs voitures préfabriquées, véhicules pré-apocalyptiques déplacés en sous-sol et reconstruits; reconstruits pour la vitesse et la survie. Ils font des voyages pour du cash, faisant passer des marchandises sous les yeux des habitants de la surface. La vie améliore la voiture. Les marchandises sont transportées pour du cash, le cash, ça veut dire une voiture meilleure, plus rapide, plus puissante.

INSTRUCTIONS DE JEU

Au début de chaque voyage, il vous faut choisir l'un des deux cargos de marchandises se dirigeant vers l'autre ville. Vous aurez deux offres: l'une de la Fédération; l'autre des Seigneurs du Crime (Les Crimelords). L'une des organisations offrira une récompense plus importante que l'autre pour achever le contrat. Cependant, ce cargo aura plus de valeur, sera plus dangereux et transportera même des marchandises illégales. Du à la nature dangereuse du cargo de valeur plus importante, et à sa valeur de transaction aux habitants de la surface plus élevée, le voyage sera plus difficile étant donné que les gangsters sont déterminés à vous stopper. Cinquante pourcent du contrat sera donné pour aider à financer le voyage.

Avant de vous diriger vers la surface, il vous faut préparer le voyage en achetant assez de carburant et d'armes pour faire votre chemin. La distance entre les villes varie, aussi faites attention de ne pas perdre d'argent sur une consommation inutile en carburant. Après avoir fait le plein, vous pouvez choisir la puissance thermique et les pièces détachées qui seront nécessaires pour ce voyage, à prix raisonnable. Un seul type d'arme peut être transporté à la fois tandis que les à-côtés peuvent être pris dans n'importe quel ordre et n'importe quelle quantité. Certains à-côtés durent tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-terre et des torpilles. Des disques de freins puissants, un turborchargeur à injection d'oxyde azoteux et un moteur à brûleur à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickelage, anti-érosif, et chambres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez bien sûr acheter plus de voitures.

La surface est dirigée par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculeront devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise. Chacun des gang pose une menace différente mais tout aussi égale et il faut que vous appreniez leurs caractéristiques d'attaque si vous voulez survivre longtemps à la surface.

L'un des gangs se fait appeler Les Crawlers. Ils ne possèdent aucune voiture personnelle mais préfèrent voyager à pied. Ils sont célèbres pour bloquer les sections des routes de la surface avec des voitures retournées et des haies en bois et tentent de forcer les véhicules à sortir de la route.

"Les Gunshot Alleys" sont aussi bien établis comme membres alignés le long de la route, armés de carabines à canon scié, tirant sur les véhicules qui passent pour marquer des points.

Les Roadhogs constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines d'acier platiné. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en fonçant dessus à toute vitesse. De la fermeté et une conduite agressive est nécessaire pour secouer ces gars, ou bien vous pouvez les battre à leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikazees constituent un gang à moto avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "convenable" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser et la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être aussi détruites si on leur tire dessus. Les Kamikazees ont mis au point un certain nombre de trucs tels le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

CONTROLES

VERS LE HAUT	- Accélérer
VERS LE BAS	- Freiner
A GAUCHE	- Tourner à gauche
A DROITE	- Tourner à droite
FEU	- Tir unique du fusil à sortie unique
RETOUR + FEU ou ESPACEMENT	- Lancer les armes spéciales

Utilisez le joystick ou le clavier redéfinissable.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64/128 Version Cassette	- SHIFT et RUN/STOP
C64/128 Version Disquette	- LOAD""",8,1
Side 1: Spectrum 48k	- LOAD""
Side 2: Spectrum +2	- Utilisez Loader
Spectrum +3	- Utilisez Loader
Amstrad Cassette	- CTRL et ENTER
Amstrad Disquette	- RUN""OVER""
Atari ST	- Insérez disquette et remettez à zéro
Amiga	- Insérez disquette et allumez l'ordinateur

REMERCIEMENTS

Codification 6502 par Richard Underhill.
Codification Z80 par Mark Haigh-Hutchingson.
Codification 68000 par Darren Pegg.
Graphiques par Gary Tonge et Peter Tattersal.
Musique et effets sonores par Mark Cooksey.
Conception du jeu par Simon Cook.

© Elite Systems International Ltd. - 1988.

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems sont strictement interdits.

GARANTIE

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse; renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept., Elite Systems Ltd., Eastern Avenue, Lichfield, WS13 6RX, England.
Télex: 336130 Elite G.

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.