

THE OVERLANDER

Nous sommes en 20025 la planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la vallée de la mort aux Etats-Unis le sol est sec escarpé, on ne voit qu 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 gaz combustible très dangereux les scientifiques avaient observé les trous se développant dans la couche d'ozone et l'avaient signalé mais personne ne les avaient 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 qu 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 citées souterraines émanèrent, mais totalement isolées. Aujourd'hui le seul lien entre ces citées 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 osant faire des voyages de nos jours sont des 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.

INSTRUCTION DE JEU

Au début de chaque voyage, il faut 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.

Dû 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 pour cent 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 un 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 tous le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantité 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 turbo chargeur à injection d'oxyde d'azote 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 produites de nickelage, anti-aérosol, 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 dirigé par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculeront devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise.

Chacun des gangs 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 ce fait appeler LES CRAWIERS ils ne possèdent pas de voiture personnelle mais préfèrent voyager à pieds, ils sont célèbres pour bloquer les sections des routes de la surface avec des voitures retournées et de haies en bois et tentent de forcer les véhicules à sortir de la route.

Les GUNSHOOT ALLEYS sont aussi bien établis comme membres alignés le long de la route. Armés de carabines à canon sciés, 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 essayaient 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 autre 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 la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes.

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 loup de loop l'arrêt d'urgence et le serpent.

Finalement, il y a les OFFROADERS, probablement les plus difficiles su lot. Ces gars voyagent dans des camions pick-up 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 des bazookas.

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
RETURN+ FEU	Lancer les armes spéciales
Ou espacement	

UTILISEZ LE JOYSTICK OU LE CLAVIER REDEFINISSABLE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 / 128 Version cassette SHIHT et RUN STOP

C64 / 128 Version disquette LOAD'' "8.1

SIDE 1 SPECTRUM 48K LOAD'~

SIDE Spectrum 2 + 7 utilise loader

SIDE 2 + 3 utilise loader 2

Amstrad cassette	CTRL et ENTER
Amstrad disquette	RUN "OVER"
Atari ST	insérer disquette et allumer l'ordinateur
Amiga	insérer disquette et allumer l'ordinateur

REMERCIEMENTS

Codification 6502 par Richard Underhill
Codification z80 par Mark Haig Hutchinsonson
Codification 680000 par Darren Pegg
Graphisme par Gary Tonge et Peter Tattersal
Musique et effets sonores par Mark Cooksey
Conception du jeu par Simon Cook
©Elite Systems International Ltd – 1988