

ROADWAR 20000™

*Manuel
Traduit par UBI SOFT*



TABLE DES MATIÈRES

I - LE JOURNAL	2
II - DÉMARRAGE	5
III - COMMANDES	6
IV - DÉPLACEMENT	8
V - VÉHICULES	10
VI - PROVISIONS	13
VII - LES HABITANTS	13
VIII - COMBAT DE RUE	18
IX - COMBAT RAPIDE	21
X - DIVERS	21
XI - NOTES DU JOUEUR	22
APPENDICE	26
LISTE DES RÉGIONS	27-28

I. LE JOURNAL.

Dans un coin obscur d'une archive gouvernementale, vous pourrez trouver un poussiéreux descriptif des années les plus affreuses que l'histoire humaine ait connues. Il s'agit du journal du Directeur du Biolab souterrain et secret du gouvernement. Ce journal dévoile la lutte héroïque de l'institut contre l'invasion de 1999. Il a été conservé mais espérons que le Monde n'aura plus jamais besoin de ses leçons.

Le 29 mars 1999.

Washington est un zoo. Hier l'Hôpital de St. Andrews a reçu 187 nouveaux spécimens du microbe étrange. La ville est paniquée. Malheureusement, notre cas n'est pas unique. Vingt deux autres villes ont enregistré les premières manifestations de la maladie. Actuellement, HEW recherche les causes principales de la contamination dans les cas habituels : nourriture empoisonnée et médicaments contaminés. Nous avons été alertés mais aucune mise en quarantaine n'a été effectuée. Les symptômes sont alarmants : le patient est incohérent, il éprouve des nausées affaiblissantes et, par alternance, des frissons et des sueurs intenses. Demain nous recevrons des échantillons de sang et de tissus organiques afin qu'ils soient analysés. Je donnerai ce travail à Pintero.

Le 7 mai 1999.

L'épidémie s'est répandue sur tout le territoire national. Pintero a trouvé la cause de la maladie... Trois formes différentes d'une même bactérie. Au début, la bactérie existe

sous forme de chrysalide, un peu comme une chenille. Lors de ce stade, la bactérie attaque le système nerveux. L'étape suivante est celle du cocon. La bactérie est inanimée et inoffensive. Mais, à peu près deux mois après, lorsque la bactérie adulte sort de son cocon, le patient meurt. Les expériences de Pintero sur les rats m'ont convaincu qu'il ne nous reste plus beaucoup de temps. L'évolution totale de la maladie se fait en une année. Nous devons absolument trouver un vaccin qui empêchera la maturation. Après, un remède s'imposera. Je suis en train de créer un corps médical spécialisé. En attendant, nous allons travailler avec HEW pour rechercher comment cette chose se répand. Ils soupçonnent la subversion.

Le 27 mai 1999.

C'est pire que ce l'on pensait. Elles ont utilisé des faux passeports pour venir ici. Anderson a localisé l'une d'elles à Philadelphie. J'y suis allé pour assister à l'interrogatoire dans sa chambre surveillée à l'hôpital. Le sérum de vérité n'a pas réussi à la faire parler, ni même à affaiblir cette haine dans ses yeux. A mesure qu'elle cédait à la maladie, elle parlait de son foyer et défendait sa cause. Nous savons seulement qu'elle hait tout ce qui est associé aux Etats-Unis. Ses analyses de sang indiquent que la bactérie a atteint la maturation. Il ne lui reste qu'un mois à vivre mais je n'arrive pas à éprouver de la peine pour elle.

Le 8 juin 1999.

Celui-ci a parlé. C'est pessimiste. Une secte fanatique est à l'origine

du plan. Leurs scientifiques ont synthétisé la bactérie et l'ont injecté à 100 volontaires qu'ils ont envoyés aux Etats-Unis pour répandre la maladie. Ils ont été très efficaces : 82%, de notre pays est contaminé. Mais la secte elle même a développé un remède. Beaucoup de ces membres ont reçu le vaccin. Lorsque j'ai demandé à cet homme de me parler du vaccin, il a simplement ri et a tourné la tête vers le mur. Notre équipe médicale doit réussir.

Le 13 juin 1999.

Le pays sombre dans l'anarchie. Le Président, la majeure partie du congrès, les militaires et la police sont tous à l'hôpital - s'ils ont eu de la chance. Ceux qui n'y sont pas croupissent dans les rues. A peine capables de bouger, ils n'arrivent pas à trouver suffisamment de nourriture. Je reste isolé ici avec d'autres membres du GUB. Je prie pour ma famille chaque minute, chaque seconde... Mais, il y a de l'espoir, puisque nous savons qu'il est possible de produire un vaccin. Si la secte qui nous a infiltrés a réussi en trouver un, nous devons pouvoir le faire aussi. Le corps médical a quelques indices. Je suis sûr que nous approchons de notre but.

Le 7 juillet 1999.

Le secrétaire m'a appelé aujourd'hui :
«Herrel, la situation devient incontrôlable. Nous avons appelé la garde nationale pour empêcher le pillage.»
«Que dois-je faire, Monsieur ?»
«Je crois que vous devriez envoyer votre équipe médicale dans le champ d'action pour voir cette

bactérie travailler et essayer d'obtenir un échantillon du vaccin pour l'analyse. »

«Ils ne sont pas loin, Monsieur, pas loin de trouver un vaccin. »

«J'espère bien. Dites leur de me contacter demain. Je mettrai en place de nouveaux lieux de recherches. Bien entendu, tout doit être top secret. »

Je pense aux membres du corps médical. Ils sont tous pressés d'entrer dans l'action, mais je sais que, là bas, c'est peut être la mort qui les attend.

Le 8 juillet 1999.

Nous avons écouté parler le Secrétaire, tout le monde était tendu et livide. Ensuite, sacs de provisions à la main, le corps médical est monté dans l'hélicoptère. Chaque membre avait reçu des pilules de nourriture et des vitamines concentrées pour réduire sa consommation. La population en général ne peut obtenir ces pilules que par le pillage des quelques refuges où elles sont stockées.

Le 20 juillet 1999.

Des bombes nucléaires ont détruit les villes stratégiques à travers les Etats-Unis... Les salops ! L'irradiation va produire des maladies affreuses. Mais le pire, c'est qu'il n'y a qu'une partie des bombes qui ait explosé, quelques-unes étaient défectueuses. Il y a donc des bombes dans plusieurs grandes villes qui pourraient exploser à n'importe quel moment. Les gens vont fuir ces villes pour éviter l'irradiation et se faire détruire par des explosions retardées ailleurs. Anderson et Rogers me racontent

que les villes sont divisées en petites sections, chacune contrôlée par une bande avec un chef très puissant. Il existe des cas où une bande, dont le chef est très fort, domine une ville entière. Il est bizarre de penser que Boston est gouvernée par des motards. Un chef de bande gagne le pouvoir lorsqu'il est l'allié d'un médecin, d'un sergent instructeur et d'un politicien. Rogers, qui a réussi à revenir du nord a dit qu'un dénommé Mox a pris le contrôle là bas. Mox a trouvé son médecin pendant un pillage dans un hôpital. En fonction de son niveau de compétence, un médecin peut sauver un soldat atteint de la bactérie. Rogers a vu des hommes vivre alors qu'avec la bactérie ils auraient dû mourir.

Normalement, les sergents instructeurs des anciennes bases militaires consentent à accompagner un chef de bande. Le sergent est responsable de l'entraînement et de la discipline. Cet entraînement associé à son expérience du combat augmente considérablement les capacités d'un membre de bande.

C'est peut-être incroyable, mais même pendant une guerre bio-nucléaire, les politiciens parlent et les gens les écoutent. Mox a trouvé son politicien. Il a permis aux gens qui avaient des problèmes de faire partie de la bande. Il a pu réduire les paiements illicites que Mox devait faire aux bureaucrates qui dirigeaient la région.

A l'aide de leur trois compères, les chefs de bande peuvent contrôler des villes. Ils peuvent les protéger contre le pillage et d'autres activités. Mais pourront-ils survivre ?

Le 2 août 1999.

Nous devons maintenant lutter contre une invasion. Leurs armées, déjà vaccinées, sont partout. Bien équipés d'armes conventionnelles, les envahisseurs sont arrivés par la côte et ont traversé le Mexique. Notre propre résistance a eu des résultats médiocres. Peu de gens sont équipés, ou même capables physiquement de se battre contre les envahisseurs. Les chefs de bande semblent avoir de meilleures chances. Pas de téléphone, pas de courrier, je reçois peu de nouvelles du monde extérieur et les agents ont de plus en plus de mal à revenir. Mais, un message a réussi à nous parvenir d'un des huit. Ils sont sur le point de trouver le vaccin.

Le 21 août 1999.

L'irradiation des bombes nucléaires a provoqué une mutation étrange dans la bactérie. Cette nouvelle souche affecte la partie du cerveau qui contrôle l'agressivité et provoque un comportement extrêmement violent chez les contaminés qu'on appelle des «mutants». Ironiquement, le vaccin des envahisseurs est sans effet contre cette bactérie mutée. Ils éprouvent actuellement les angoisses que nous avons connues. Ils meurent de la maladie mutée, nous mourrons de l'originale. Chaque adversaire a besoin du vaccin de l'autre. Les médecins (ils s'appellent maintenant des «guérisseurs») qui ont le vaccin guérissent les gens, mais pour un prix exorbitant. Tous les hommes doivent être guéris en même temps sinon ils sont recontaminés.

Je me sens désorienté et fatigué.

Le 6 octobre 1999.

Voyager devient extrêmement difficile pour nos agents. Ils doivent obtenir de la nourriture, du gaz et le vaccin s'ils tombent malades. Le transport pose un problème. Il y a de la neige mais personne pour la déblayer. Des pneus-neige couvrent deux fois plus de terrain que des pneus normaux, mais on ne les trouve que dans des magasins spécialisés.

Le 20 novembre 1999.

Nos provisions diminuent. Nous avons toujours gardé une réserve de nourriture et d'eau qui devait durer deux ans, mais nous en avons déjà épuisé la moitié. Deviendrons-nous aussi de vulgaires pillards, membres de bande lorsque nous aurons tout mangé ? Il doit être temps de ramener les agents au GUB... Tous les huit : Dade, Macallister, Washington, Pintero, Smiddlap, Trotier, Mills et Sinh. J'ai besoin d'un chef. J'ai entendu dire qu'il existe des chefs de bandes qui contrôlent plusieurs villes à la fois. Lorsque l'un d'entre eux dirigera assez de villes, j'enverrai un agent pour lui donner des instructions. Si le chef est fidèle et qu'il aide notre cause, il aidera les scientifiques à revenir ici. Quand il aura déjà ramené au moins 6 ou 7 d'entre eux, je pourrai avoir confiance en lui et le laisser se servir du dernier «Radio direction finder» (appareil radio qui permet de se diriger) pour localiser les autres.

Le 25 décembre 1999.

J'attends. Chaque «toc» de l'horloge signifie un moment de moins à attendre. Mes hommes s'effondrent

physiquement et mentalement. Moi même, je ne vais pas bien et des images de terreur, de douleur et de mort hantent mes rêves. C'est le soir de Noël 1999. La neige tombe, couvrant les plaies horribles de la terre. Je pense aux vieilles chansons de Noël.

II. DEMARRAGE.

A. Instructions de chargement.

La famille Apple : introduisez la disquette, face de devant vers le haut. Allumez l'ordinateur. Ne pas oublier de presser Caps Lock (Majuscules).

La famille Commodore : allumez l'ordinateur et le lecteur de disquettes. Introduisez la disquette jeu, face de devant vers le haut. Tapez LOAD»*»,8 et appuyez sur Retour. Quand le programme est chargé (un message à l'écran vous renseignera) tapez RUN et pressez Retour.

Atari 8000 : allumez le lecteur de disquettes. Introduisez la disquette, première face vers le haut. Enlevez toute cartouche de l'ordinateur. (Note : pour les 800XL appuyez sur la touche OPTION pendant que vous allumez l'ordinateur pour booter une disquette). Allumez l'ordinateur.

B. Rappeler un jeu sauvé.

Lorsque le programme vous demande si vous souhaitez reprendre un jeu sauvé tapez Y (yes - oui) et suivez les instructions à l'écran.

C. Commencer un nouveau jeu.

Lorsque le programme vous demande si vous souhaitez reprendre un jeu sauvé tapez N (non). Ensuite,

il vous demandera le nom de votre bande. Tapez un nom d'un maximum de 20 caractères et appuyez sur Retour.

III. COMMANDES.

A)bandon vehicle (Abandonner véhicule).

Si vous voulez abandonner un de vos véhicules, donnez le numéro d'identité de celui-ci. Il sera abandonné et les autres renumérotés.

C)ity scouting (Reconnaissance en ville).

Vous pouvez envoyer des groupes de reconnaissance pour chercher les habitants de la ville. Répondez au message du programme avec le numéro de chaque rang à envoyer. Certains des groupes de reconnaissance ne reviendront pas.

D)rop supplies (Laisser provisions).

Vous pouvez laisser n'importe quelle quantité (maximum = quantité portée) de Food (nourriture), Tires (pneus), Fuel (carburant), Guns (pistolets) et Medical Supplies (provisions médicales).

E)mpire Status (Statut d'Empire).

L'ordinateur affiche toutes les grandes villes qui sont sous le contrôle du joueur ainsi que des informations pertinentes sur ses progrès.

F)ix tires (Réparer pneus).

La bande prend du temps pour remplacer des pneus abîmés par des pneus de secours.

G)ang status report (Rapport sur le

statut de la bande).

Le rapport consiste en 2 parties : Gang stats (Caractéristiques de la bande) et Vehicle stats (Caractéristiques des véhicules) Voir tableau III pour l'explication.

Note : Un affichage similaire sera utilisé pour le déploiement de vos troupes avant le combat de rue.

H)eal sick with antitoxin (Guérir les malades avec l'antitoxine).

S'il y a assez d'antitoxine, l'équipe est inoculée contre la maladie. Une unité d'antitoxine guéri 50 membres d'équipage.

I)nitiaise save game disk (Formater disquette pour sauver jeu).

Introduire une disquette vierge qui sera, ensuite, formatée.

K) Check contents of cache (Vérifier contenu de la réserve).

L'ordinateur affiche toutes les provisions antérieurement accumulées par un joueur dans une ville qui est actuellement occupée.

L)oot (Piller).

La bande cherche des objets utilisables. Les objets existent dans divers endroits, mais ne sont pas systématiquement trouvés pendant les recherches. Le pillage a des chances de réussir sur tous les terrains à l'exception des bois et du désert.

M) Manpower Report (rapport sur l'équipage).

L'ordinateur affiche les membres de la bande par ordre de rang.

P)eople (chercher Personne).

La bande patrouille dans une zone, cherchant d'autres personnes. En général, les recherches provoquent

Caractéristiques de la bande.

XX		(1)	1 Nom de la bande
Maximum de véhicules:	15	(2)	2 Nombre de véhicules.
Nombre de véhicules:	10		3 Indicateurs de santé
Capacité totale:	8350		4 Carburant consommé en un tour
Capacité en passagers:	456		5 Affichage des provisions. * indique la présence d'un objet : nourriture, pneus ou de la neige
En forme		(3)	6 Capacité totale utilisée
Consommation de carburant:	31	(4)	7 Compères et RDF sont affichés dans cette zone
Nourriture:	1109 *		8 Somme totale des membres de l'équipe organisée par rang dans la liste, de l'expert des armes à l'escorte
Pneus:	32 *	(5)	
Carburant	4694		
Munitions:	59413		
Pistolets:	405		
Provisions Médicales:	27		
Antitoxine:	39		
Somme totale des provisions:	6267	(6)	
Médecin Sergent instructeur			
Politicien RDF		(7)	
Equipage (A/B/C/D/E):	110/23/12/1/3 = 149	(8)	

Appuyez sur une touche pour continuer, X pour sortir.

Caractéristiques des véhicules.

Véhicule 1	(1)	1	Numéro d'identité du véhicule.
Remorques	(2)	2	Type de véhicule.
Structure:	(3)	60/60	3 Caractéristiques de véhicules. La barre verticale entre deux chiffres indique les valeurs actuelles/maximales. Type d'arme est C) rossbow (Arbalète), F) irearm (Arme à feu). La vitesse est en unités de 10 MPH (Miles par heure). Note : ce véhicule est une amélioration sur la remorque de base.
Manoeuvrabilité:		3/3	4. Coefficient de Protection contre Missiles pour Gauche, Droite, Devant, Derrière, Toit 5= métal solide. 0 = air.
Frein:		2	5. Equipage à bord. Le nombre maximal d'équipage sur le toit et dans le véhicule est indiqué. La liste comprend l'équipage à bord du véhicule, en ordre de rang, de l'expert des armes à l'escorte.
Accélération:	(3)	1	
Types d'armes:		F/F	
Pneus:		18/18	
Vitesse:		6/8	
Boucliers:		6	
Protection (L/R/F/B/T):	5/5/3/1/1	(4)	
Capacité de l'intérieur en passagers:		51	
Qualité équipage intérieur:	12/6/6/5/2	(5)	
Capacité du toit en passagers:		50	
Qualité de l'équipage du toit:	6/5/5/5/1		

Appuyez sur <OR> pour changer de véhicule G pour GANG STATS (caractéristiques de la bande), ou X pour sortir.

des rencontres avec des bandes qui sont à pieds.

Q)uit game (Quitter).

R)ecall Saved Game (Rappeler Jeu Sauvé).

Vous pouvez rappeler une position de jeu (déjà sauvée) et reprendre le jeu à cette position. Ne pas oublier de sauver la position actuelle sur une disquette (sinon elle sera perdue) avant de rappeler celle d'avant.

S)ave to Game Disk (Sauver sur Disquette Jeu).

Vous pouvez sauver une position de jeu sur une disquette et reprendre le jeu plus tard à cette même position. La disquette utilisée pour sauver le jeu doit d'abord être formatée en utilisant la commande I. Un seul jeu peut être sauvé par disquette. Vous pouvez continuer à jouer après avoir sauvé le jeu. Note : il est conseillé de sauver le jeu fréquemment, surtout vers le début.

T)ransfer supplies to/from Cache (Transférer des provisions à/de la réserve).

Vous pouvez distribuer des provisions entre les véhicules et la réserve. Cette commande ne peut être utilisée que lorsque la bande se trouve dans une zone métropolitaine.

U)se Radio Direction Finder - RDF (Utiliser appareil radio qui permet de trouver la direction).

Vous avez la possibilité d'acquérir un RDF pour vous aider à trouver les scientifiques. L'utilisation du RDF est expliquée dans les règles (section X. B).

V)ehicles (Chercher Véhicules).

Vous pouvez chercher des véhicules abandonnés dans les parages. C'est le moyen le plus efficace de pourvoir aux besoins de transport du groupe.

W) Damage Report (Rapport des Dommages).

Pendant le combat tactique, vous avez la possibilité d'examiner un rapport sur les dommages subis par le véhicule en combat.

X) Examine Supplies (Examiner les Provisions).

L'ordinateur affiche un sommaire de provisions portées par la bande actuellement.

Pavés Numériques (1-8).

La bande se déplace d'une case dans la direction indiquée sur la carte du terrain.

1=nord 3=est 5=sud 7=ouest.

2=nord- 4=sud- 6=sud- 8=nord-
est est ouest ouest.

Note : Les commandes ne sont pas toujours toutes disponibles dans tous les menus. En général, les commandes importantes pour une situation donnée sont fournies. Par exemple, suite à un combat dans la rue, les commandes G, X et D sont disponibles. N'hésitez pas à appuyer sur une touche de commande dans n'importe quel menu. Si elle est disponible, elle sera activée.

IV. DEPLACEMENT.

Le déplacement est commandé par le pavé numérique. 1 représente le nord, 2 le nord est, 3 l'est etc... jusqu'à 8 qui représente le nord-ouest. Vous trouverez une rose des

vents sur la carte au centre de ce manuel.

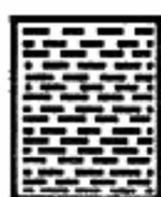
A. Terrain.



1. Plateau.

Les plateaux représentent un terrain rural, peu utilisé pour l'agriculture.

Les routes ne sont pas nombreuses et sont de mauvaise qualité. Voyager est difficile et lent. Il y a plus de ranchs que de fermes, ces dernières étant assez rares. Les autres établissements sont loin les uns des autres et les habitants sont peu nombreux.



2. Terres cultivées.

Ces terres servent essentiellement à l'agriculture. Les routes sont en mauvais état, ce qui

ralentit le déplacement. Il y a des fermes en abondance ; parfois elles sont pillées par des bandes de grand chemin qui cherchent de la nourriture. Il y a peu d'habitants.



3. Désert.

Le désert représente du terrain aride sans routes et sans vie. Y être dépouillé de carburant

c'est mourir.



4. Bois.

Les bois sont des zones de forêt vierge avec peu de routes et sans habitants. Le bois est un autre

endroit où il faut être sûr de ses provisions de carburant.



5. Montagnes.

Un terrain difficile et sans routes, voyager dans les montagnes est presque impossible.



6. Terrain sauvage.

Jamais touché par l'homme, les terrains sauvages sont couverts de forêts. Le passage est impossible.



7. Eau.

Vous êtes peut-être le sauveur de votre race, mais vous ne pouvez pas conduire sur l'eau.



8. Routes.

Les routes sont grandes et larges avec plusieurs files. Elles n'ont pas toutes survécu à la guerre. Diverses villes se trouvent sur leurs passages et les bandes peuvent y trouver suffisamment de provisions pour subsister. Voyager est rapide malgré de nombreuses épaves et de véhicules abandonnés.

9. Villes.



Les villes sont des grandes zones métropolitaines. Les Métroplexes



sont des endroits qui contenaient au moins 5 millions d'habitants avant la guerre. Les grandes métropoles



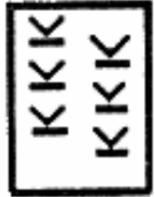
contenaient de 1 million à 100.000 d'habitants. Les petites métropoles ont tendance à être

encore plus petites à l'ouest. Il existe dans les villes une grande diversité de groupes sociaux : les uns bénins, les autres répugnants. Les provisions sont copieuses mais peuvent s'épuiser. Plus la métropole est grande, moins les aliments sont épuisables. Voyager ne pose pas de problème ; il y a une multitude de routes dont certaines font le tour des villes et permettent de passer à côté des rues pleines d'épaves et de véhicules abandonnés.



10. Gisements Pétroliers.

Les gisements pétroliers sont des endroits où le pétrole était le roi. Des bandes de grand chemin se battent quotidiennement pour gagner l'accès aux vastes provisions de carburant qui y résident toujours.



11. Marécages.

Les marécages représentent du terrain mou, humide, vaseux et dangereux. Le passage est peut-être un peu difficile en voiture !



12. Long Island.

Il n'est possible d'arriver sur Long

Island que via le métroplex de New York City.



13. Cape Cod.

Les véhicules ne peuvent pas passer à travers la baie de Cape Cod, donc l'accès se trouve via les terres agricoles à l'ouest de Cape.



14. Zones Ravagées.

Ces emplacements de villes détruites par des bombes nucléaires sont vraiment désagréables. Il y a très peu de chose à trouver dans ces lieux déserts à part des mutants dangereux.



15. Côtes, petites îles, etc....

Ces endroits consistent plus ou moins en eau de mer.

B. L'hiver.

En décembre, janvier, et février les conditions de route dans la partie nord de la carte sont désagréables. Les opérations sont ralenties au maximum.

V. VEHICULES.

A. Caractéristiques des Véhicules.

Les caractéristiques essentielles de chaque type de véhicules sont affichées dans le tableau des véhicules.

Les caractéristiques qui peuvent être modifiées pendant le jeu apparaissent dans la section Etat des véhicules du Gang Status Report (Rapport sur l'état de la Bande). Tapez la commande «G» pour voir le rapport.

Si une caractéristique de véhicule n'apparaît pas dans le rapport à l'écran, il ne peut pas être modifié.

1. Mass (Masse).

Capacité et poids d'un véhicule.

2. Structure.

La résistance du véhicule à la destruction.

3. Maximum Speed (Vitesse Maximale).

La vitesse maximale du véhicule est en MPH (Miles Par Heure). La vitesse maximale peut être réduite par la perte de pneus pendant le combat.

4. Manoeuvrabilité.

La capacité pour tourner.

5. Breaking (Frein).

La capacité pour ralentir.

6. Accélération.

La capacité pour accélérer.

7. Missile Factors (Coefficients Missiles).

Le nombre maximal de membres de l'équipage qui peut tirer à travers chaque bouclier du véhicule.

8. Missile Protection (Protection contre les Missiles).

Le niveau de protection de chaque bouclier du véhicule contre le feu de l'ennemi.

9. Volleys (Coups de feu).

Le nombre de fois que l'équipage du véhicule peut tirer pendant chaque phase de feu si les membres de l'équipage sont assez nombreux.

10. Tires (Pneus).

Le nombre de pneus que le véhicule possède. Les véhicules avec 0 pneu ont des bandes de roulement (chapes) ou des pneus extrêmement lourds.

11. Boarding Factors (Coefficients d'abordage).

En fonction des boucliers du véhicule et des positions des membres de l'équipage, les coefficients d'abordage représentent le nombre maximum d'individus qui peut monter sur les véhicules de l'ennemi ou aller sur un véhicule ami.

12. Interior Crew Capacity (Capacité de l'intérieur en passagers).

La quantité maximale de membres de l'équipage qui peut voyager à l'intérieur du véhicule.

13. Topside Crew Capacity (Capacité du Toit en Passagers).

Le nombre maximum d'individus qui peuvent voyager sur le toit du véhicule.

14. Fuel Consumption (Consommation de Carburant).

La quantité de carburant requise par le véhicule pour se déplacer d'une case. Le véhicule peut porter, dans son réservoir, deux fois sa consommation d'essence (c'est-à-dire, la quantité nécessaire pour se déplacer deux fois) sans que le carburant prenne la place de la capacité porteuse du véhicule.

TABLE DES VEHICULES

VEHICLE	SIZE	MS	ST	MX	MN	BR	AC	MISSILE FACTOR			MISSILE PROTECTION FACTOR			TRS	BOARDING FACTOR			CREW CAPACITY		FUEL	CARRYING CAPACITY
								L/R	F	B	L/R	F	B		L/R	T	B	INT	EXT		
motorcycle	S	1	3	100	4	2	2	2	2	2	0	2	0	2	1	0	1	2	0	1	5
sidecar	S	2	5	60	4	2	2	3	3	3	0/1	2	2	3	1	0	1	3	0	1	20
compact corw.	S	3	8	80	3	2	1	3	2	2	1	1	1	4	1/2	0	2	6	0	2	45
compact HT	S	3	8	70	3	2	1	4	4	4	2	2	2	4	0/1	2	0	4	4	2	45
midsize corw.	M	5	13	90	2	2	1	3	2	3	1	1	1	4	2/3	0	3	8	0	3	125
midsize HT	M	5	13	80	2	2	1	4	5	6	2	2	2	4	1/2	2	0	5	6	3	125
sport car corw.	S	4	10	120	3	2	2	3	2	3	1	1	1	4	2/3	0	2	6	0	4	80
sport car HT	F	4	10	120	3	2	2	4	4	4	2	2	2	4	0/1	2	0	4	4	4	80
station wagon	M	6	15	80	2	2	1	6	5	6	2	2	2	4	2/3	3	3	8	9	3	180
limousine	M	8	20	100	2	2	1	6	5	6	2	2	2	4	1/2	3	3	8	9	4	320
van	M	7	18	70	2	2	1	6	5	6	2	2	2	4	0/3	3	3	11	12	3	245
pickup truc	M	9	23	80	2	2	1	6	4	3	1	2	1	4	4/5	0	3	14	2	4	405
offroad corw.	M	8	15	70	2	2	1	2	2	2	1	1	1	4	1/2	0	2	4	0	4	180
offroad HT	M	8	15	70	2	2	1	3	3	3	2	2	2	4	0/1	2	0	4	2	4	180
bus	L	14	35	70	1	1	1	20	3	5	2	2	2	6	0/2	10	0	51	51	10	980
tractor	M	10	25	40	2	1	1	3	3	3	0	1	0	T	2	0	2	3	0	6	500
construction veh.	L	18	45	30	2	1	1	4	4	4	0	1	0	T	3	0	3	4	0	10	1620
flatbed truck	L	18	40	80	1	1	1	14	4	4	0	2	0	14	0/7	0	4	51	2	6	1280
trailer truck	L	20	50	80	1	1	1	14	4	8	5	2	0	18	0	10	5	51	50	10	2000

Abréviations

MS = Masse	L/R = Bouclier de gauche/droite
ST = Structure	F = Bouclier avant
MX = Vitesse Maximale en MPH	B = Bouclier arrière
MN = Manoeuvrabilité	T = Bouclier de toit
BR = Frein	
AC = Accélération	

Missile factor (coefficient missile) est le nombre de membres de l'équipage qui peut tirer dans une direction donnée.

Missile protection factor (coefficient de protection contre les missiles) est l'armure qui protège l'équipage à l'intérieur. Il peut être amélioré. L'armure pour le toit commence à 0.

TRS (pneus) le nombre de pneus utilisés par le véhicule.

Fuel (carburant) la quantité de carburant consommée par le véhicule pendant les déplacements stratégiques. Deux fois cette valeur peut être portée dans le réservoir.

* Un seul coup de feu peut être tiré pendant n'importe quelle phase de tir.

Size L'icône de bouclier utilisée pour représenter un véhicule pendant le combat tactique dépend de la taille du véhicule.

B. Maintenance.

1. Dommages de structure.

Les véhicules peuvent subir des dommages de structure pendant le combat. Les réparations se font dans divers magasins spécialisés trouvés pendant le pillage.

2. Pneus crevés.

Des pneus peuvent être perdus pendant le combat. Les réparations

ont lieu après le combat si votre bande porte suffisamment de pneus de secours.

C. Améliorations.

Les véhicules peuvent être améliorés après la découverte d'emplacements spéciaux pendant le pillage. Certaines bandes ennemies ont des véhicules améliorés.

VI. PROVISIONS.

A. Capacité Porteuse.

Chaque véhicule peut porter un nombre de provisions qui est égal au nombre de places libres de sa Capacité Porteuse. La capacité totale du véhicule de la bande est affichée dans le Gang Status Report (Rapport du Statut de la Bande).

Chaque unité de provision de Food (nourriture), Tires (pneus), Fuel (carburant), Guns (pistolets), et Medical supplies (Provisions médicales) utilise un Espace de la capacité totale. Ammo (munition) et l'antitoxine ne prennent aucun Espace. Le carburant nécessaire pour le déplacement de deux cases est stocké dans le réservoir du véhicule ; cette quantité n'est pas affichée dans le rapport et ne prend pas de place.

B. Consommation.

Toutes les nuits, chaque membre de votre bande mange une unité de nourriture. A chaque fois que votre bande se déplace, ses véhicules consomment une quantité de carburant égale au chiffre de consommation de carburant affiché dans le Rapport du Statut de la bande. Les guérisseurs exigent diverses quantités de provisions médicales en échange de leurs services. A chaque fois qu'un membre de votre bande tire avec un pistolet, une certaine quantité de munitions est utilisée.

C. Cachettes.

Dans chaque zone métropolitaine, vous pouvez conserver jusqu'à 255 unités de Food (nourriture), Tires (pneus), Firearms (armes à feu),

Fuel (carburant) et Medical supplies (provisions médicales). Pendant que vous êtes à l'endroit où les provisions ont été stockées, vous pouvez les transférer librement dans les provisions de la bande.

VII. LES HABITANTS.

A. Membres de bande.

1 Qualité.

Presque toutes les personnes que vous rencontrerez seront cataloguées en ordre d'efficacité décroissant : armaster (expert des armes), bodyguard (garde du corps), commando, dragoon (dragon) ou escort (escorte). La qualité d'un membre représente sa capacité de survie pendant tous les événements.

2. Recrutement.

Il est possible de recruter des personnes en envoyant des membres de la bande pour les chercher.

3. Compères.

Un compère peut être une aide précieuse pendant vos voyages. Un seul compère de chaque spécialité peut voyager avec vous donc, si vous en rencontrez un nouveau que vous acceptez dans votre bande, l'ancien spécialiste vous quitte. Chaque compère pratique son métier avec un niveau de compétence différent.

a. DOCTOR (MEDECIN).

Si votre bande comprend un médecin, non seulement les blessés du combat corps à corps sont moins nombreux mais aussi il y a moins de morts par maladie ou accidents. La qualité de votre médecin détermine son efficacité. Vous devez juger sa compétence d'après les résultats de son travail.



= *Petite Région Métropolitaine*



= *Route Nationale*



= *Grande Région Métropolitaine*



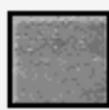
= *Gisement de Pétrole*



= *Métropole*



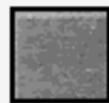
= *Région Cultivée*



= Forêt



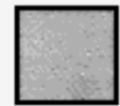
= Montagnes



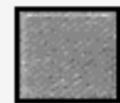
= Région Désertique



= Marécage



= Eau



= Désert

b. DRILL SERGENT (SERGENT INSTRUCTEUR).

La présence d'un sergent instructeur dans les rangs réduit les chances de désertion et d'imprudence dans la bande et augmente le nombre de promotions de vos hommes. La qualité de votre sergent instructeur détermine son efficacité.

c. POLITICIAN (POLITICIEN).

Le politicien peut vous servir de liaison avec les bureaucrates. Il parle pour vous et possède une rhétorique bien travaillée.

B. Rencontres.

1. Agents et Scientifiques.

Pendant vos recherches, vous risquez de rencontrer des agents. Dans des conditions normales, il est peu probable qu'ils se dévoilent. Vous risquez aussi de trouver des scientifiques qui se présenteront au bon moment.

2. Guérisseurs.

Les guérisseurs sont les restes de la communauté médicale. Liés par leur serment commun, ils se sont regroupés en équipes informelles de recherche pour aider les malades et chercher des remèdes. Ils demandent seulement quelques provisions médicales et la tranquillité. Ils guérissent tous ceux qui demandent leur aide. Les guérisseurs ont développé un assortiment d'antitoxines pour guérir les infections mutantes. Ils habitent essentiellement dans les grandes villes où ils peuvent acquérir plus facilement le matériel nécessaire à leurs recherches.

3. Commandes pour les Bandes à pied.

a. SENDING ENVOYS (ENVOYER DES ECLAIREURS).

Une mission dangereuse mais la meilleure façon de recruter des personnes. Il est avantageux de montrer sa force. Si vous avez un bon politicien, vous n'aurez peut-être pas besoin d'envoyer des troupes. Note : si vous envoyez 0 éclaireur, vous retournez au menu antérieur.

b. FIRING A VOLLEY (COUPS DE FEU).

C'est la façon ultime de montrer sa force. Elle peut engendrer des hostilités !

c. WAITING (ATTENDRE).

Certains risquent d'interpréter l'attente comme signe de faiblesse.

d. LEAVING (PARTIR).

Partir est interprété par tous comme signe de faiblesse.

4. Les bandes à pied.

a. MERCENARIES (MERCENAIRES).

Les mercenaires sont des groupes d'ex-militaires, bien entraînés. Il est dangereux de se disputer avec eux mais c'est rarement nécessaire car ils sont généralement d'accord pour s'allier avec une bande plus conséquente. N'insultez jamais une bande de mercenaires.

b. STREET GANGSTERS (GANGSTERS DE LA RUE).

Une bande de rue comprend généralement un mélange de disciples fidèles mais possède d'habitude un chef fort et intelligent.

c. THE NEEDY (LES BESO-GNEUX).

Ce sont les masses de pauvres qui meurent de faim. Chacun d'entre eux donnerait sa vie pour une bouchée de nourriture.

e. CANNIBALES.

Ces dégénérés ont résolu le problème de la nourriture. Ce sont des

gens rusés qui préparent des embuscades pour les groupes d'éclaireurs.

5. Les Résidents.

a. **LAWFUL NATIONAL GUARDSMEN (GARDES NATIONAUX ET LEGAUX).**

Quelques villes sont encore gouvernées par la loi martiale imposée par des groupes isolés de gardes nationaux avec des troupes bien équipées et bien entraînées.

b. **RENEGADE NATIONAL GUARDSMEN (GARDES NATIONAUX RENEGATS).**

Ces bandes rebelles de soldats armés et dangereux font leur proie de tous ceux qui ont la malchance d'entrer dans leurs villes.

c. **LOCAL GANGSTERS (GANGSTERS LOCAUX).**

Quelques villes sont contrôlées par de grandes bandes avec des chefs intelligents.

d. **BUREAUCRATES.**

Parfois, des gouvernements municipaux maintiennent le pouvoir à l'aide d'agences spéciales pour l'application des lois. Les bandes de passage dans ces lieux doivent payer un droit de passage.

e. **SURVIVALISTS (SURVIVANTS).**

Des noyaux de Survivants purs et durs, dangereux, à la gâchette facile, habitent quelques grandes villes.

f. **THE REBORN (LES REINCARNES).**

Ce sont des gens agréables qui ont un seul but : vivre en paix. Il ne provoquent jamais de fracas et tout ce que vous demandez, ils vous le donnent.

g. **SATANISTS (SATANISTES).**

Il vaut mieux laisser les Satanistes pratiquer leurs rites malsains tout

seuls. Ils utilisent les gens de passage comme entraînement au tir et cherchent des victimes pour leurs rites....

h. **THE MOB (LA POPULACE).**

Le deuxième gouvernement du pays tient encore quelques villes... Il n'aime pas les intrus.

i. **INVADERS (ENVAHISSEURS).**

Ces soldats qui viennent d'ailleurs maintiennent un certain pouvoir dans toutes les zones littorales et dans le sud-ouest. Détestant les bandes de grand chemin pour leur manque de tactiques disciplinées, les envahisseurs sont très dangereux.

6. Les Mutants.

Ce sont des zombies malades et psychotiques qui veulent déchiquer toutes personnes saines. Sortant la nuit seulement et faisant très peu de bruit, ils sont très dangereux.

7. Bandes Routières.

a. **ARMED RABBLE (COHUE ARMEE).**

Quelques uns de ces bons à rien peuvent conduire un véhicule. Vous les trouverez partout et ils sont plus énervants que dangereux.

b. **RENEGADE NATIONAL GUARDSMEN (GARDES NATIONAUX RENEGATS).**

Ces bandes sont plus abondantes dans l'arrière-pays que leurs équivalents dans les villes. Avec leur armement excellent, ces gardes font des ennemis dangereux.

c. **CANNIBALES.**

Jamais vu une immondice conduire une voiture ? Ces vermines sont mal armées avec des chefs faibles et sont facilement dispersées.

d. **TURF GANGS (BANDES AVEC TERRITOIRE).**

Un certain nombre de bandes

revendiquent le droit de contrôle d'un territoire. Ces bandes attaqueront n'importe quelle bande rivale qui empiètera sur celui-ci. La plupart d'entre eux sont bien armés et conduisent des véhicules modifiés. Leur entraînement est au dessus de la moyenne.

VIII. COMBAT DE RUE.

A. Modes de résolution de combat.

Il y a trois modes de résolution pour le combat de rue : ABSTRACT (ABSTRAIT), TACTICAL (TACTIQUE) et QUICK (RAPIDE). Lorsque vous rencontrez une bande routière rivale, l'ordinateur affiche le message : FIGHT DETAILED ROAD COMBAT ? (COMBAT DETAILLE DANS LA RUE ?). Si vous répondez N la résolution sera ABSTRACT : très rapide avec beaucoup de sang. Si vous répondez Y (oui), le programme vous demande d'insérer la face arrière de la disquette jeu. Le déploiement a lieu (voir la section VIII. B.) et ensuite le joueur choisit entre la résolution de combat TACTIQUE ou RAPIDE.

B. Déploiement.

1. Equiper les véhicules.

a. AUTO DEPLOYMENT (DEPLOIEMENT AUTOMATIQUE). L'ordinateur distribue tous vos hommes dans les véhicules de la façon la plus égale possible et en fonction de la qualité de vos troupes. Des armes à feu sont ensuite distribuées. Après le déploiement automatique, vous avez la possibilité de modifier les allocations de troupes et d'armes.

b. MANUAL DEPLOYMENT (DE-

PLOIEMENT MANUEL).

Vous distribuez vous même vos hommes un par un, dans les véhicules. Vous devez aussi distribuer les armes à chaque véhicule et pour chaque coup de feu. La moitié de l'équipage fera feu simultanément. Note : La modification des types d'armes ne peut être réalisée que lorsque les troupes sont toutes distribuées. Quand vous changez l'équipage d'un véhicule, l'armement de celui-ci redevient des arbalètes.

2. Déploiement des véhicules sur la carte.

a. DEPLOYMENT AREA (ZONE DE DEPLOIEMENT).

Tous les véhicules doivent être déployés dans l'espace avec des coordonnées X de 10 à 19 et Y sans limitation.

b. RESTRICTIONS.

Les véhicules ne peuvent jamais être déployés sur des arbres, des derricks de pétrole, des rochers, des murs, des épaves, de l'eau ou des bâtiments. Dans les terres cultivées, les véhicules peuvent être déployés dans la boue ou les champs cultivés. Dans les grandes villes et sur les grandes routes, les véhicules ne peuvent être déployés que dans les rues.

C. Déplacement sur la carte.

1. Examiner la carte.

Pendant tout déplacement amical, vous pouvez examiner la carte en appuyant sur un des pavés numériques de 1 à 8. A chaque fois que vous appuyez, le curseur se déplace et la carte se déroule. Appuyez sur Q pour continuer le déplacement des véhicules.

2. Changer de vitesse.

Un véhicule peut accélérer ou

freiner mais jamais les deux pendant un tour de déplacement. Toute modification de vitesse doit être accomplie avant le déplacement d'un véhicule.

3. Manoeuvrer.

La manoeuvrabilité d'un véhicule représente le nombre de tours de 45° qu'il peut exécuter en un seul tour de déplacement. Elle est réduite par des pneus abîmés ou perdus et par la haute vitesse : 1 point tous les 30 MPH au dessus de 30 MPH. Un véhicule immobile ne peut pas manoeuvrer mais un véhicule qui roule à 10 MPH peut manoeuvrer sans problème.

4. Déplacement.

Les véhicules ne peuvent se déplacer que d'une case tout droit par tour de déplacement. Toutes modifications de vitesse et de manoeuvres doivent être accomplies avant le déplacement.

5. Effets de terrain.

a. SPEED LOSS (PERTE DE VITESSE).

Tout terrain, à part les routes, peut être la cause d'une perte de vitesse de 10 MPH.

b. FISHTAILING (DERAPAGE).

Un véhicule qui entre dans de la boue risque de déraper et de changer de bouclier.

c. COLLISIONS.

Des véhicules qui essayent de pénétrer un terrain contenant des rochers, des derricks, des arbres, des épaves ou des bâtiments sont arrêtés par ces obstacles et risquent de subir des dommages de structure et peut-être même la destruction. Des obstacles comme des cactus ou des murs n'arrêtent pas le véhicule mais peuvent l'endommager.

d. WATER (EAU).

Si vous jetez votre véhicule à l'eau, vous assurez sa perte et celle de ses passagers.

D. Défoncer.

Lorsqu'un véhicule essaie d'entrer dans un espace occupé par un autre véhicule (ennemi ou non), il y a collision. Les deux véhicules subissent des dommages de structure et peuvent être détruits.

1. Dommage de structure.

La quantité de dommages de structure subis par les véhicules dépend de la vitesse, de la masse et des boucliers de chacun. Les collisions qui viennent de face font le plus de dégâts, de côté, dégâts moyens et de derrière, dégâts minimes. Si un véhicule est plus solide qu'un autre, il subit moins de dommages. Tous les véhicules ont des pare-chocs avant renforcés et ne subissent donc que la moitié des dommages s'ils sont défoncés par l'avant.

2. Changements de vitesse.

Les véhicules qui participent à une collision peuvent subir des changements de vitesse.

3. Désintégration.

Si un véhicule est beaucoup moins solide qu'un autre, il peut se désintégrer tout simplement sans que l'autre ne subisse beaucoup de dommages.

E. Combat et Feu.

1. Coups de feu.

Pendant le combat la plupart des véhicules peuvent tirer 2 coups de feu. Chaque coup doit être tiré à travers un bouclier différent. Si tous les hommes tirent pendant le premier coup de feu, le deuxième n'est

pas permis.

2. Boucliers.

Chaque coup de feu doit être tiré à travers soit le bouclier de gauche, soit celui de droite, soit celui de devant, soit celui de derrière. Le nombre d'hommes qui peuvent tirer pendant le coup de feu dépend de ces boucliers.

3. Ligne de vue.

Les véhicules ne peuvent ni voir, ni tirer à travers des arbres et des bâtiments. Pour vérifier la ligne de vue d'un véhicule, appuyez sur une touche bouclier et la touche de contrôle en même temps.

4. Types d'armes.

Il y a deux types d'armes projectiles : des arbalètes et des pistolets. Les arbalètes ont un champ d'activité maximale de 5 espaces et les pistolets de 10. Bien que les pistolets soient plus précis que les arbalètes, les deux sont de moins en moins précis plus ils s'éloignent de la cible. Les hommes armés de pistolets prennent des arbalètes lorsqu'il n'y a plus de munitions.

5. Pneus.

Les pneus peuvent être perdus pendant le combat. Cette perte affecte la vitesse et la manoeuvrabilité du véhicule.

6. Protection contre les missiles.

Les niveaux de protection de chaque véhicule dépendent des boucliers qui reçoivent le feu. Plus le coefficient de protection est haut, mieux le véhicule est protégé. Le niveau 5 donne une protection entière.

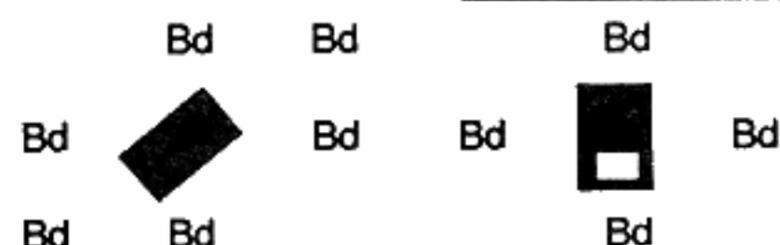
Note : les pneus ont une protection de 4.

F. Combat d'Abordage.

1. Les limitations sur l'abordage.

Les hommes peuvent monter uniquement sur des véhicules qui se trouvent horizontalement ou verticalement adjacents ou directement devant ou derrière. Voir tableau ci-dessous :

Abordage légal/Transfert d'emplacements.



Les hommes peuvent mourir en essayant de monter sur des véhicules ennemis. Il ne peut pas y avoir plus de gens qui montent sur un véhicule que sa capacité en passagers. (Vous ne pouvez pas envoyer 13 hommes sur un véhicule dont la capacité est de 11). Par contre cette limitation ne comprend pas l'équipage du véhicule en question. S'il y a un équipage de 11, vous pouvez toujours envoyer 11 hommes. Un membre de l'équipage doit rester à bord de chaque véhicule ami.

2. L'ordre de combat.

Pendant le combat d'abordage, il y a un ordre fixe d'attaque. - D'abord votre équipage du toit attaque les gens de l'autre véhicule qui essaient de monter. - Ensuite, vos hommes montent sur l'autre véhicule et attaquent son équipage du toit. - S'il ne reste plus personne sur le toit du véhicule ennemi, vos hommes attaquent l'équipage à l'intérieur. - Enfin, votre équipage à l'intérieur attaque tous ceux qui essaient encore de monter sur votre véhicule.

Un tour de combat peut se terminer avec l'équipage et les attaquants toujours à bord du véhicule. Le

combat continue au prochain tour.

3. Capturer des véhicules.

Un véhicule peut être capturé lorsque tout l'équipage a été éliminé. Lors d'une capture, les vainqueurs qui sont restés à bord deviennent le nouvel équipage et le véhicule peut se déplacer librement au prochain tour de déplacement.

4. Transferts d'équipage.

Tout véhicule sans ennemi à bord peut transférer des membres de son équipage de l'intérieur au toit. Des hommes peuvent être transférés entre deux véhicules lorsque ces deux sont en termes amicaux et verticalement ou horizontalement adjacent ou directement devant ou derrière l'autre. Des hommes peuvent mourir en essayant de se transférer d'un véhicule vers un autre. Pendant tout transfert, la capacité de passagers du véhicule qui reçoit doit être respectée. Un membre de l'équipage de l'intérieur doit toujours rester à bord du véhicule.

G. Après le combat.

Des bandes routières peuvent porter des quantités significatives de provisions. Après le combat, la bande victorieuse récupère ces provisions. Dans le cas où une bande victorieuse a perdu trop de véhicules pour pouvoir les transporter, les provisions excédentaires sont perdues de façon aléatoire. Ces pertes peuvent être minimisées en fouillant dans les restes laissés par la bande perdante.

IX. COMBAT RAPIDE.

A. Combat rapide.

Le combat rapide est une représen-

tation du combat tactique mais en plus rapide. Tous les aspects du combat et des collisions sont similaires au combat tactique. Les différences essentielles sont : l'impossibilité d'aborder et de capturer des véhicules ennemis. Pendant ce type de combat, les véhicules conduisent tous à haute vitesse.

1. Longueur de délai.

Plus le délai est long, plus l'affichage reste longtemps à l'écran. Il est possible de faire une pause pendant le combat rapide et de le reprendre en appuyant sur une touche.

2. Rapport de collisions.

Ce rapport détermine la taille des véhicules ennemis que vos véhicules peuvent défoncer :

1 = vous pouvez renverser des véhicules plus petits ou de la même masse que le votre.

2 = vous pouvez renverser des véhicules qui ont une masse moitié moindre de la votre.

1/2 = votre véhicule renverse des véhicules de masse deux fois supérieure.

etc....

3. Priorité au coup.

Avant le combat rapide, le programme vous demande de donner un ordre de priorité de feu d'entre 1 et 8 aux trois emplacements : intérieur, toit et pneus. La somme des trois numéros doit faire 10.

X. DIVERS.

A. Villes qui contrôlent.

Une méthode pour éviter des rencontres urbaines est de prendre le contrôle d'une ou plusieurs grandes villes. Si une ville est contrôlée par une bande rivale, la

vosre doit les battre (peut-être plusieurs fois) pour prendre le pouvoir. Les villes qui sont plus petites sont moins désirées et donc, plus faciles à prendre.

B. R. D. F (Appareil radio déterminant la direction).

Il est possible pendant le jeu d'acquérir un R. D. F. qui s'utilisera pour déterminer la position des scientifiques du corps médical envoyé par le gouvernement. Appuyer sur U pour activer le R. D. F. et 1 ou 2 pour sélectionner la direction.

C. Limitation des commandes.

Au début du jeu, votre bande peut posséder un maximum de 6 véhicules. Ensuite, à chaque fois que vous complétez un combat tactique (et non abstrait ou rapide) ce maximum est augmenté de 1. Le maximum absolu de véhicules que votre bande peut posséder est de 15.

NOTE : les véhicules perdus pendant le combat tactique sont compris dans ce maximum jusqu'à la fin du combat.

D. Des surprises.

Vous aurez peut-être des surprises pendant que vous êtes chef de bande, les unes agréables et les autres désagréables, par exemple des magasins spécialisés, des villes d'un intérêt spécial....

XI. NOTES DU JOUEUR.

Les notes suivantes sont extraites des carnets de bord de chefs de bande d'une grande notoriété.

**A. «Ace» Nader, chef des AAA.
Le 4 dec. 1999.**

Ces petites bandes d'avenir sont une bonne surprise pour les vraies bandes. Ils ne se rendent pas compte qu'ils ne sont rien d'autre que de la chair à canon pour nous. Je les appelle des «Welcome wagons» car ils maintiennent les provisions de nourriture, d'armes et de carburant pour ma bande, et, en plus, ils nous livrent.

Le 9 Dec. 1999.

Oubliez tout ce que j'ai déjà dit. On a rencontré une vraie bande aujourd'hui. Ils s'appellent les L. A. Skulls. Ils se sont bien battus. On a eu à peine le temps de récupérer leurs provisions avant que des renforts n'arrivent. Ils nous ont chassés jusqu'à Modesto !

B. «Rocco» Scalesi, 2ème chef des AAA.

Le 28 Dec. 1999.

Ace a passé l'arme à gauche. On a rencontré une énorme bande, plus grande que nous encore et bien équipée. Ace a oublié de se baisser et même Doc White n'a pas pu le sauver.

C. Elihu Lopez, chef des Dos Exis.

C'était la route de Spokane à Fargo qui nous a vraiment tués. Je suis parti avec 400 hommes et 10 véhicules dont pas un seul plus petit qu'une limousine. En arrivant à Fargo, on n'était que 80 tous entassés dans une camionnette. Quel voyage !

Le pire, c'était au nord de Denver quand on est tombé en panne de carburant. On a cherché pendant deux jours entiers et rien ; et puis, tout d'un coup, on a trouvé un réservoir d'emmagasinage d'essence !

D. J. J. Jennings, chef des Stockton Rollers.

Le plus dur c'était tout au début. Je me rappelle quand on n'était que 7 ou 8. On a commencé avec un seul véhicule.

J'étais reconnaissant des conseils que le dernier chef m'a donnés quand je l'ai battu pour le poste de chef :

«D'abord, » dit-il, «T'as besoin de plus de roues. Tout ce que tu trouves. Après trouve toi une douzaine de bons mecs. Assure un bon paquet de bouffe avant de laisser grandir ta bande. »

«Une fois que tu as plein de bouffe et de place dans tes véhicules, tu peux commencer à engager des troupes. Fais gaffe à ta bouffe mais essaye de rassembler au moins deux cents mecs. »

«Fais attention aux envahisseurs. Envoie des groupes de reconnaissance dans toutes les villes et si tu en trouves, casse-toi vite. »

«La dernière chose importante est de trouver où se planquent les guérisseurs dans ton coin. S'il n'y en a pas, il est temps de partir. »

E. Tom «Tow-Away» Jones, chef des Repo Men.

D'abord, il faut se trouver quelque chose de grand comme un bus, ou un camion pour avoir bien de la place pour les provisions. Après, il faut de bons mecs, de bons tireurs et pas des mous.

Tu leur demandes de te rejoindre et tu envoies les moins capables en reconnaissance, ainsi de suite...

Garde un oeil toujours sur ta bande. Des choses peuvent se passer quand il n'y a pas assez de bouffe ou de médicaments. Remplis bien

tes cachettes comme ça tu ne passeras pas ton temps à chercher des provisions.

Fais gaffe à ce que tu fais, aussi. Si t'es près du Cercle Arctique en automne, il faut pas t'étonner si tu passes l'hiver entier à faire un passage dans la neige pour les véhicules. Et renseigne toi : qui contrôle la ville dans laquelle tu entres ? Il est préférable d'aller les chercher plutôt qu'ils ne viennent te chercher. Et puis, c'est poli... Oh, yeah, et quand tu te trouves au milieu d'un fracas dans la rue, prend soin de tes véhicules. C'est pas la peine de descendre la rue à 120 car ils ont qu'à sortir un pied et bang, t'es mort.

Place tes voitures comme dans un jeu d'échecs pour te rendre plus souple. Rappelle-toi que plus tu commandes, plus tu deviens fort. Persiste et tu risques de finir roi de la route.

F. Gorgeous George Gutierrez, chef des Marauders.

Qu'est ce que je fais ? Mes hommes crèvent de faim et je n'ai presque plus de carburant. Est-ce que je devrais piller la ville quand la Garde Nationale est dans le coin ? Ou est-ce que j'essaye une bande routière ?

Mes hommes n'étaient plus que des simples dragons. Maintenant, j'ai de bons gardes du corps et quelques maîtres d'armes excellents. Malgré ce bon équipage, le taux de mortalité est plutôt élevé et il m'en reste que 28.

J'ai trouvé 2 fonderies différentes avec assez d'acier entre les deux pour construire une protection pour mes hommes sur le toit. Mais,

maintenant, c'est la nourriture qui nous manque. Il faut que j'en trouve. J'ai décidé d'aller sur la route vers le sud jusqu'à ce que je trouve une ferme. J'ai entendu dire qu'il y en a beaucoup en Californie. Comme je garde mon groupe compact dans un seul véhicule, c'est plus facile pour nous d'éviter les bandes plus grandes qui ont plus de véhicules. Mon groupe a reçu un bon entraînement et ça me permet de battre tous les groupes de ma taille. Remarque, si je n'étais pas passé par les montagnes de Cheyenne dans le Midwest, je n'aurais jamais rencontré ce militaire et l'entraînement de mes hommes n'aurait pas été aussi bon. Hier, je parlais avec Ace, le chef de Triple A et je lui racontais comme c'est dangereux de n'avoir qu'un seul véhicule. Grâce au bon travail de soudage de mes hommes à Chicago, mon truck a subi ses collisions de devant sans trop de dommages.

G. Foulkes T., chef de la bande Paris 18.

A mes Lieutenants Fidèles - pour être lu après ma mort.

Le 10 juillet, 2000.

Nous ne sommes pas ensemble depuis très longtemps mais je me rends compte comme il est dangereux de voyager de nos jours. Nous avons perdu de nombreux amis pendant les dernières batailles mais avons réussi tout de même à engager de nouvelles recrues. Maintenant que je ne suis plus avec vous, permettez-moi de souligner quelques faits importants qui vous aideront à atteindre votre but.. Le carburant est la commodité la plus précieuse. Ne portez jamais

trop de provisions au point de ne plus pouvoir porter de carburant. Certains endroits sont plus dangereux que d'autres. Suivez vos instincts de survie et évitez de rester longtemps dans des endroits dangereux.

Essayez d'entraîner, d'armer et de protéger vos hommes, surtout les plus capables. Ils sont plus difficiles à remplacer que des véhicules.

Essayez de maintenir une certaine égalité entre la taille, la mobilité et la force de votre groupe.

GENERIQUE

Conception et Programmation
Jeffrey A. Johnson

Réalisation
Robert W. Calfee & Jeffrey A. Johnson

Tests
Jim McPherson, George Gutierrez & Jim Stuhlberg

Personnalisation du DOS (Version Apple)
Roland Gustafsson

Conception Graphique & Artistique
Louis Hsu Saekow, Kathryn Lee & Ben Willemsen

Mise en Page
T.T.I.

Impression

APPENDICE

ICONES VEHICULES



Moto



Sidecar



Petite Voiture décapotable



Petite Voiture non décapotable



Voiture décapotable



Voiture non décapotable



Voiture de sport décapotable



Voiture de sport



Voiture familiale



Limousine



Van



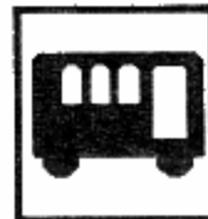
Camionnette



Buggy décapotable



Buggy non décapotable



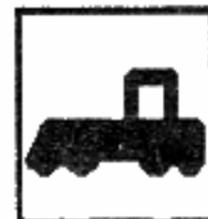
Bus



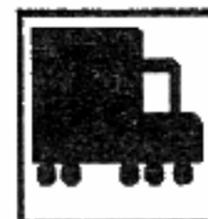
Tracteur



Vehicule de terrassement

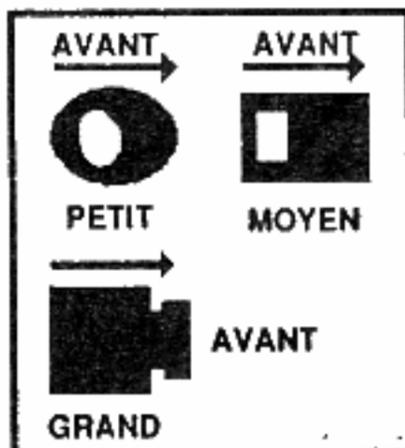


Camion à plateau

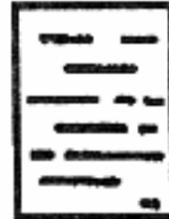


Semi-remorque

ICONES DE BOUCLIERS



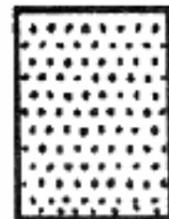
ICONES DE TERRAINS



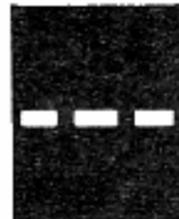
Herbe



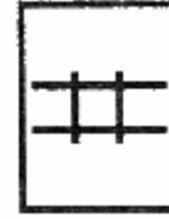
Sable



Terres cultivées



ICONES DE DANGER ROUTIER



Barrière



Cactus

ICONES DES OBSTACLES



Derrick



Lac



Buildings



Rochers



Arbres



Epaves

LISTE DES REGIONS

REGION 1 - CANADA

VILLE	CONTROLE	NOTES
Vancouver		
Winnipeg		
Windsor		
Toronto		
Hamilton		
Ottawa		
Montréal		
Québec		

REGION 2 - MEXICO

VILLE	CONTROLE	NOTES
Tijuana		
Mexicali		
Hermosillo		
Durango		
Torreon		
Monterrey		
Chihuahua		
Cuidad Juarez		

REGION 3 - CALIFORNIE

VILLE	CONTROLE	NOTES
Sacramento		
Santa Rosa		
San Francisco/ Oakland		
San Jose/Mtn. View		
Stockton		
Fresno		
Bakersfield		
Oxnard/SimiValley /Ventura		
Los Angeles		
Anaheim/Santa Ana/ Garden Grove		
Riverside/San Bernardino/Ontario		
San Diego		
Modesto		
Salinas/Monterey/ Seaside		
Santa Barbara/ Lompoc/Santa Maria		
Napa/Vallejo/ Fairfield		
Visalia		

REGION 4 - U.S. CENTRE-OUEST

VILLE	CONTROLE	NOTES
Las Vegas		
Salt Lake City		
Colorado Springs		
Denver		
Fargo		
Omaha		
Wichita		
Tulsa		
Oklahoma City		
Minneapolis/St Paul		
Kansas City		
Provo		
Lincoln		

REGION 5 - U.S. NORD-OUEST

VILLE	CONTROLE	NOTES
Seattle		
Tacoma		
Portland		
Spokane		
Eugene/Springfield		
Salem		
Boise		
Reno		

REGION 6 - U.S. CENTRE-NORD

VILLE	CONTROLE	NOTES
Louisville		
St Louis		
Milwaukee		
Chicago		
Gary/Hammond/ E.Chicago		
Indianapolis		
Grand Rapids		
Flint		
Detroit		
Toledo		
Dayton		
Cincinnati		
Columbus		
Akron		
Cleveland		
Youngstone/Warren		

REGION 7 - SUD

VILLE	CONTROLE	
New Orleans		
Memphis		
Nashville		
Birmingham		
Richmond		
Norfolk/Va. Beach/ Portsmouth		
Raleigh/Durham		
Greensboro/ Winston-Salem/ High Pt.		
Charlotte		
Greenville		
Atlanta		
Jacksonville		
Tampa/St. Petersburg		
Orlando		
W. Palm Beach/ Boca Raton		
Ft. Lauderdale/ Hollywood		
Miami		

REGION 9 - ETATS FRONTALIERS

VILLE	CONTROLE	
Phoenix		
Tucson		
El Paso		
Albuquerque		
Dallas/Ft. Worth		
Austin		
San Antonio		
Corpus Christi		
Houston		
Beaumont		
Amarillo		
Brownsville		
Lubbock		
McAllen/Phar/ Edinburgh		
Waco		
Temple/Killeen		

REGION 8 - U.S. NORD-EST

VILLE	CONTROLE	
Pittsburg		
Buffalo		
Rochester		
Syracuse		
Albany/Schenectady/ Troy		
Springfield/ Chickopee/Holyoke		
Boston		
Providence /Warwick/Pawtucket		
Hartford		
New-York City		
Newark		
Scranton		
Allentown		
Philadelphia		
Wilmington		
Baltimore		
Washington, D.C.		

LISTE DES COMMANDES PRINCIPALES

- A - Abandonner véhicule.
 C - Aller en reconnaissance.
 D - Laisser des provisions.
 E - Etat de l'empire.
 F - Réparer pneus.
 G - Rapport sur l'état de la bande.
 H - Guérir les malades avec l'antitoxine.
 I - Formater disquette pour sauver jeu.
 K - Vérifier contenu de la cachette.
 L - Piller.
 M - Rapport sur la main d'oeuvre.
 P - Chercher personne.
 Q - Quitter jeu.
 R - Rappeler jeu sauvé.
 S - Sauver jeu sur disquette jeu.
 T - Transférer les provisions depuis ou vers la cache.
 U - Utiliser R. D. F. (appareil radio pour trouver direction).
 V - Chercher véhicules.
 W - Rapport sur les dommages (combat tactique seulement).
 X - Examiner provisions.
 Pavés numériques 1 - 8 = déplacement dans direction indiquée.

TABLE DES VEHICULES

VEHICLE	SIZE	MS	ST	MX	MN	BR	AC	MISSILE FACTOR			MISSILE PROTECTION FACTOR			TRS	BOARDING FACTOR			CREW CAPACITY		FUEL	CARRYING CAPACITY
								L/R	F	B	L/R	F	B		L/R	T	B	INT	EXT		
motorcycle	S	1	3	100	4	2	2	2	2	2	0	2	0	2	1	0	1	2	0	1	5
sidecar	S	2	5	80	4	2	2	3	3	3	0/1	2	2	3	1	0	1	3	0	1	20
compact conv.	S	3	8	80	3	2	1	3	2	2	1	1	1	4	1/2	0	2	8	0	2	45
compact HT	S	3	8	70	3	2	1	4	4	4	2	2	2	4	0/1	2	0	4	4	2	45
midsize conv.	M	5	13	90	2	2	1	3	2	3	1	1	1	4	2/3	0	3	8	0	3	125
midsize HT	M	5	13	80	2	2	1	4	8	6	2	2	2	4	1/2	2	0	5	0	3	125
sport car conv.	S	4	10	120	3	2	2	3	2	3	1	1	1	4	2/3	0	2	8	0	4	80
sport car HT	F	4	10	120	3	2	2	4	4	4	2	2	2	4	0/1	2	0	4	4	4	80
station wagon	M	6	15	80	2	2	1	8	5	6	2	2	2	4	2/3	3	3	8	8	3	180
limousine	M	8	20	100	2	2	1	8	5	8	2	2	2	4	1/2	3	3	8	8	4	320
van	M	7	18	70	2	2	1	8	5	8	2	2	2	4	0/3	3	3	11	12	3	245
pickup truck	M	9	23	80	2	2	1	8	4	3	1	2	1	4	4/5	0	3	14	2	4	405
offroad conv.	M	8	15	70	2	2	1	2	2	2	1	1	1	4	1/2	0	2	4	0	4	180
offroad HT	M	6	15	70	2	2	1	3	3	3	2	2	2	4	0/1	2	0	4	2	4	180
bus	L	14	35	70	1	1	1	20	3	5	2	2	2	6	0/2	10	0	51	51	10	880
tractor	M	10	25	40	2	1	1	3	3	3	8	1	0	T	2	0	2	3	0	6	300
construction veh.	L	16	45	30	2	1	1	4	4	4	8	1	0	T	3	0	3	4	0	10	1020
flatbed truck	L	16	40	80	1	1	1	14	4	4	8	2	8	14	0/7	0	4	51	2	8	1200
trailer truck	L	20	50	80	1	1	1	14	4	8	8	2	8	18	0	10	5	51	50	10	2800

Abréviations

- MS = Masse
 ST = Structure
 MX = Vitesse Maximale en MPH
 MN = Manoeuvrabilité
 BR = Frein
 AC = Accélération
 L/R = Bouclier de gauche/droite
 F = Bouclier avant
 B = Bouclier arrière
 T = Bouclier de toit

Missile factor (coefficient missile) est le nombre de membres de l'équipage qui peut tirer dans une direction donnée.

Missile protection factor (coefficient de protection contre les missiles) est l'armure qui protège l'équipage à l'intérieur. Il peut être amélioré. L'armure pour le toit commence à 0.

TRS (pneus) le nombre de pneus utilisés par le véhicule.

Fuel (carburant) la quantité de carburant consommée par le véhicule pendant les déplacements stratégiques. Deux fois cette valeur peut être portée dans le réservoir.

* Un seul coup de feu peut être tiré pendant n'importe quelle phase de tir.

Size L'icône de bouclier utilisée pour représenter un véhicule pendant le combat tactique dépend de la taille du véhicule.