

ROAD RASH

FRANÇAIS



PROFESSOR

ROAD RASH: ASSEZ DE MORALE !

Les meilleures choses dans la vie sont gratuites.

C'est ce qu'on dit. Mais surtout ne le croyez pas, c'est un grossier mensonge. Les motos ultra-rapides, voilà ce qu'il y a de meilleur dans la vie, et elles ne poussent pas sur les arbres. Soyez réalistes! Si voulez connaître le vrai bonheur, il vous faut de l'argent.

Peu importe que tu aies gagné ou perdu, l'essentiel c'est que tu aies bien joué.

C'est ce que votre grand-mère vous disait lorsque vous rentriez en pleurant parce que Johnny Pimpleton vous avait battu à plate couture à la marelle. Mais ça bien sûr vous ne le répétiez pas à vos copains, car eux savaient exactement ce que vous étiez : un perdant. Combien de fois avez-vous gagné sans tricher? Vous voyez bien!

L'honnêteté ne paie pas.

Pour sûr.

La fin justifie les moyens.

Le but d'une course, c'est de gagner. Plus vous gagnez, plus vous empochez d'argent. A vous les belles motos! Super-bécanes = Vitesse. Vitesse = extase.

La morale de l'histoire...

Trichez!

 <p>ROAD RASH</p> <p>STUCK IN THE MIDDLE OF THE ROAD ON UP 400 LBS</p> <p>BIG ON HANDLING, SHORT ON POWER TURNS IN 1/4 MILE TO 1/2 MILE THROUGH THE FOREST OR TOWN</p>	<p>Shurikan 400</p> <p>Horsepower (HP): _____ 60</p> <p>Weight (lbs.): _____ 403</p> <p>Price (\$): _____ 4030</p> <p>Fuel Capacity (gal.): ___ 3.3</p> <p>Wheel Base (mm): ___ 1338</p>
--	--

TABLE DES MATIERES

Lancement	5
Copie des disquettes	5
Pour faire une copie de vos disquettes	5
Chargement du jeu	6
Pour charger Road Rash :	6
Choisissez un circuit & partez!	7
Circuit Rapide: Commandes & principes du jeu	8
Ecran High Score (Table des meilleurs scores)	8
Ecran de sélection des circuits (Track Selection Screen)	9
Ecran des personnages (Character Screen)	10
Ecran de la course (Race Screen)	10
Interruption de la course	11
Abandon de la course	11
Mode de commande 1	11
Mode de commande 2	11
Ecran des flics	12
Ecran mot de passe (Password Screen)	12
Ecran des résultats de la course (Race Results Screen)	13
Ecran de sélection des motos (Bike Selection Screen)	14
Jeux à 1 et 2 joueurs	14
Entrée de votre nom	15
En piste	15
Victoire	18
Obtention et utilisation des mots de passe	19
Le Rashers	20
Les flics	22
Remerciements	24

LANCEMENT

Pour jouer avec **Road Rash**, il vous faut un Amiga avec un joystick et une mémoire libre d'au moins 1 Mo.

Remarque: Le bouton de **TIR** auquel il est fait référence, désigne l'un des boutons de votre joystick. Après avoir chargé le jeu, déterminez lequel de ces boutons est le bouton de **TIR**.

COPIE DES DISQUETTES

Avant de charger le jeu, faites une copie de vos disquettes **Road Rash** à l'aide de deux disquettes vierges formatées.

Pour faire une copie de vos disquettes Road Rash

1. Allumez votre Amiga. (S'il s'agit d'un Amiga 1000, introduisez Kickstart 1.2 ou 1.3.)
2. Introduisez Workbench dans le lecteur DF0:.
3. **Si vous possédez un seul lecteur de disquettes**, retirez Workbench et introduisez la disquette 1 d'origine dans le lecteur DF0: **Si vous possédez deux lecteurs**, introduisez simplement la disquette 1 dans l'autre lecteur.
4. Placez la flèche de la souris sur l'icône de la disquette 1 et cliquez avec le bouton gauche pour faire ressortir l'icône.
5. Appelez le menu Workbench à partir de la barre de menu. Déplacez la barre lumineuse sur **Copie** puis relâchez. **Pour les utilisateurs de la version 2.0 de Workbench ou d'une version postérieure:** Sélectionnez la commande **Copie** à partir du menu d'icônes.
6. Selon le système que vous possédez, il se peut que vous ayez à permuter les disquettes plusieurs fois. Suivez les instructions de l'écran.
7. Une fois la disquette 1 copiée, copiez la disquette 2 en répétant les étapes 1-7.
8. Après avoir copié les deux disquettes du programme original **Road Rash**, rangez-les en lieu sûr. Servez-vous uniquement de vos *copies* pour jouer. N'oubliez surtout pas d'en protéger l'écriture!

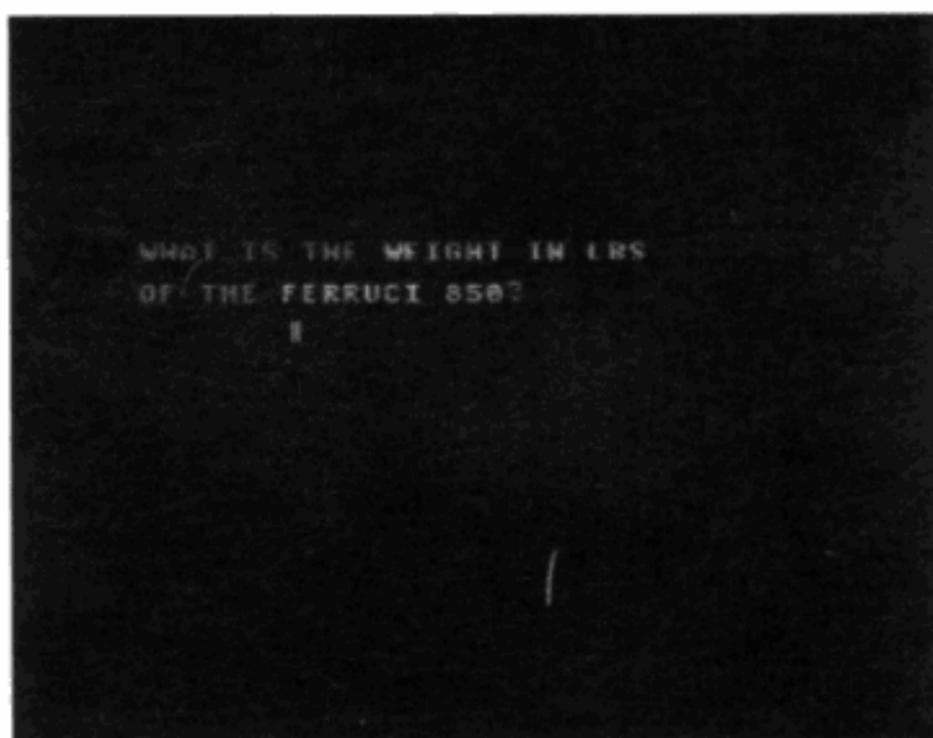
	<p>Panda 600</p> <p>Horsepower (HP): _____ 90</p> <p>Weight (lbs.): _____ 452</p> <p>Price (\$): _____ 5010</p> <p>Fuel Capacity (gal.): ___ 3.5</p> <p>Wheel Base (mm): ___ 1342</p>
---	--

CHARGEMENT DU JEU

N'utilisez que les copies de vos disquettes d'origine!

Pour charger Road Rash :

1. Allumez votre Amiga. (S'il s'agit d'un Amiga 1000, introduisez Kickstart 1.2 ou 1.3.)
2. Si vous ne disposez d'une mémoire libre que d'1 Mo, éliminez tous périphériques gourmands en mémoire.
3. Si votre Amiga est allumé, éteignez-le. Introduisez votre *copie* de la disquette 1 dans le lecteur DF0:.
4. Allumez votre ordinateur. Le jeu se charge et la séquence d'introduction commence.
5. Lorsque vous avez fini de regarder la séquence d'introduction, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.
6. Une question vous sera posée sur l'une des motos de *Road Rash*.



Recherchez dans le manuel la moto nommée sur l'écran. Après avoir trouvé l'information demandée, tapez le chiffre correspondant, puis appuyez sur **Retour**. Ne tapez que les chiffres (et virgules décimales, s'il y a lieu)— sans leur unité de mesure ('mm', 'gal', etc.). Ainsi, si la question posée est, par exemple : "What is the weight (lbs.) of the Panda 750?" (Quel est le poids de la Panda 750?, n'entrez que 450.3 puis appuyez sur **Retour**.

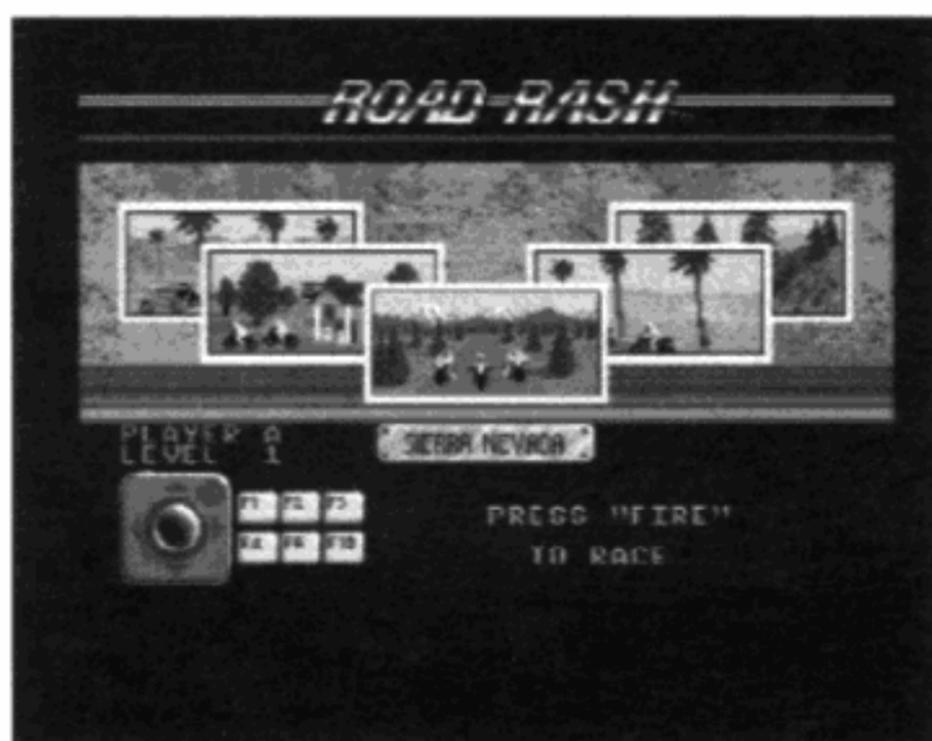
7. L'écran vous invite à introduire la disquette 2. **Si votre système n'est doté que d'un lecteur:** Enlevez la disquette 1 du lecteur DF0:, puis insérez-y la disquette 2. Appuyez sur **Retour**. **Si vous possédez deux lecteurs :** Introduisez la disquette 2 dans le second lecteur, puis appuyez sur **Retour**.

L'écran High Score (Score élevé) apparaît:



CHOISISSEZ UN CIRCUIT & PARTEZ!

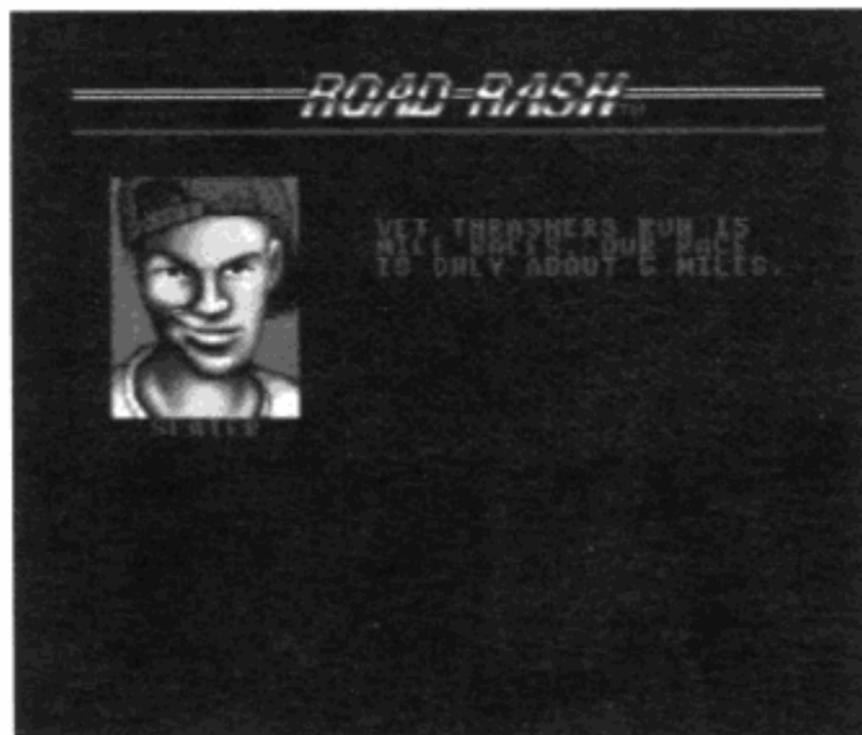
1. Lorsque vous êtes à l'écran High score, appuyez sur le bouton de **TIR** pour accéder à l'écran Track selection (Sélection des circuits).



Pour choisir le circuit sur lequel vous voulez disputer la course, accédez à l'écran de sélection des circuits ou effectuez les opérations suivantes:

- Appuyez sur **F1** pour sélectionner le mode de jeu: à **1** ou **2** joueurs.
- Appuyez sur **F2** pour mettre la musique en **marche** ou **l'arrêter**.
- Appuyez sur **F3** pour accéder à l'**écran mot de passe** (Password screen). Entrez le nom par lequel vous voulez être appelé. Si vous possédez déjà un nom de passe, entrez-le simplement pour reprendre un jeu déjà commencé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Getting & Using Passwords*.
- Appuyez sur **F4** ou **F5** pour choisir le mode de commande que vous utiliserez pendant la course. Pour plus d'informations sur ces deux modes de commande, reportez-vous à *Circuit rapide: Commandes & principes du jeu*.

Quand vous êtes prêt à partir, choisissez un circuit . Bougez le joystick à droite ou à gauche, pour visualiser les différents circuits. Pour accéder au premier circuit de la pile, appuyez sur le bouton de **TIR**. L'écran des personnages (Character screen) apparaît:



Au bout d'un moment, le circuit se charge, attention départ!

CIRCUIT RAPIDE: COMMANDES & PRINCIPES DU JEU

Ecran High Score (Table des meilleurs scores)

Cet écran affiche les scores à battre. Pour figurer dans ce classement, il faut que vous soyez sacrément forts!



Bouton de TIR	Pour accéder à l'écran Race Results (Résultats de la course)
F1	Pour accéder à l'écran Race Results (Résultats de la course)
F2	Pour accéder à l'écran Race Results (Résultats de la course)
F3	Pour accéder à l'écran de sélection des motos (Bike Selection)

Ecran de sélection des circuits (Track Selection Screen) 115133

Sur cet écran, une foule de choses se passe ; mais votre tâche essentielle ici, c'est de choisir le prochain circuit sur lequel vous allez courir.



Joystick à gauche	Piste précédente
Joystick à droite	Piste suivante
Bouton de <i>TIR</i>	Course sur circuit actuel
F1	Sélection du mode de jeu: à 1 (1 Player) ou 2 joueurs (2 Player)
F2	Mise en marche (On) et arrêt (Off) de la musique
F3	Pour accéder à l'écran mot de passe (Password)
F4	Utilisation du mode de commande 1 (Control Method 1) pendant la course
F5	Utilisation du mode de commande 2 (Control Method 2) pendant la course



Banzai 750

Horsepower (HP): ____ 100

Weight (lbs.): ____ 465

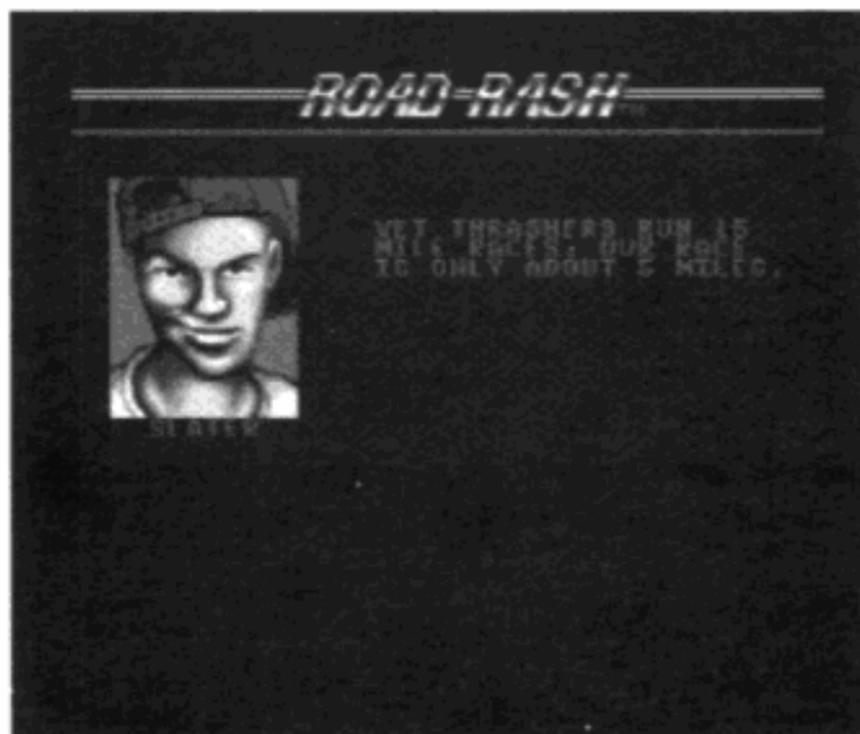
Price (\$): ____ 7015

Fuel Capacity (gal.): ____ 4.1

Wheel Base (mm): ____ 1341

Ecran des personnages (Character Screen)

Lisez ce qu'ils ont à dire et à vos marques!...



Ecran de la course (Race Screen)

C'est ici que tout se passe ! Vous en aurez pour votre argent ! Si vous voulez en savoir plus sur votre bécane et tous ses accessoires, reportez-vous à *En circuit* .



La vitesse d'accélération de votre bécane, et la force de vos coups de poing et de pied dépendent du mode de commande que vous aurez choisi. Les modes de commande sont sélectionnés à l'écran de sélection des circuits. Si vous ne vous souvenez pas avoir sélectionné un mode de commande, c'est que vous êtes probablement en mode 1 (Control Method1), qui est la commande par défaut.

MODE DE COMMANDE 1

Joystick vers l'arrière	Pour accélérer
Joystick vers l'avant	Pour freiner
Joystick à gauche	Pour appuyer à gauche
Joystick à droite	Pour appuyer à droite
Bouton de <i>TIR</i>	Pour frapper l'adversaire le plus proche

Pour envoyer un **coup de pied** à votre adversaire le plus proche, appuyez sur le bouton de *TIR* et tirez le joystick vers l'avant.

MODE DE COMMANDE 2

Joystick vers l'arrière	Pour frapper l'adversaire le plus proche
Joystick vers l'avant	Pour freiner
Joystick à gauche	Pour appuyer à gauche
Joystick à droite	Pour appuyer à droite
Bouton de <i>TIR</i>	Pour accélérer

Pour envoyer un **coup de pied** à votre adversaire le plus proche, tirez le joystick en biais, vers l'avant à gauche ou à droite.

INTERRUPTION DE LA COURSE

Lorsque l'action est trop intense, vous pouvez interrompre le jeu (histoire de reprendre votre souffle, ...hum!), en appuyant sur la **barre d'espacement**. Pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur la **barre d'espacement**.

ABANDON DE LA COURSE

Si rien ne va plus, vous pouvez abandonner la course en appuyant **F10**.

	<p><i>Kamikaze 750</i></p> <p>Horsepower (HP): ___ 105</p> <p>Weight (lbs.): ___ 474</p> <p>Price (\$): ___ 8220</p> <p>Fuel Capacity (gal.): ___ 4.3</p> <p>Wheel Base (mm): ___ 1345</p>
---	--

Ecran des flics

Si vous vous faites pincer par les flics, c'est fichu pour vous! Il vaut mieux vous tirer et attendre que les choses se calment.



Bouton de TIR	Pour accéder à l'écran de sélection des circuits (Track Selection)
F1	Pour accéder à l'écran High score (Table des meilleurs scores)
F2	Pour accéder à l'écran Race Results (Résultats de la course)
F3	Pour accéder à l'écran de sélection des motos (Bike Selection)

Ecran mot de passe (Password Screen)

C'est ici que vous entrez noms et mots de passe. Pour plus d'informations sur les mots de passe et leur emploi, reportez-vous à Obtention et utilisation des mots de passe.



Bouton de TIR	Pour accéder à l'écran de sélection des circuits (Track Selection screen)
F1	—
F2	—
F3	Pour choisir Un autre joueur

Ecran des résultats de la course (Race Results Screen)

Cet écran affiche votre classement, la somme que vous avez gagnée, l'état actuel de vos finances et votre nouveau mot de passe. Pour plus d'informations sur cet aspect de la course, reportez-vous à *Victoire*.

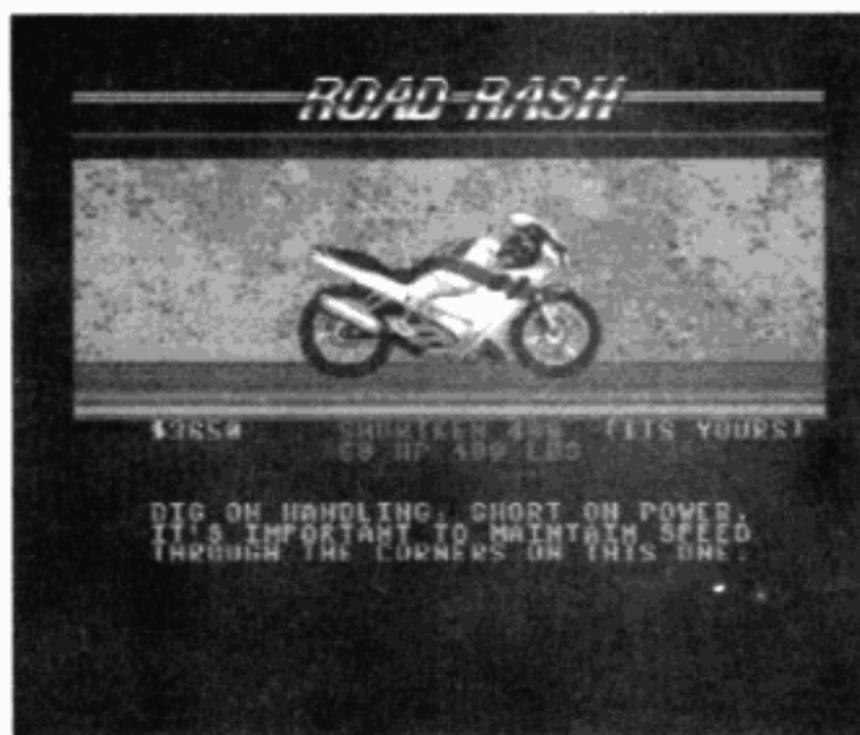


Bouton de TIR	Pour accéder à l'écran de sélection des circuits (Track Selection screen)
F1	Pour accéder à l'écran High Score (Table des meilleurs scores)
F2	—
F3	Pour accéder à l'écran de sélection des motos (Bike Selection screen)

<p>ROAD-RASH</p> <p>EXTREME SPEED BUT ITS SIZE COMPENSATES FOR YOUR TURNS.</p>	<p>Shuriken 1000</p> <p>Horsepower (HP): ___ 135</p> <p>Weight (lbs.): ___ 510</p> <p>Price (\$): ___ 12080</p> <p>Fuel Capacity (gal.): ___ 3.8</p> <p>Wheel Base (mm): ___ 1376</p>
--	--

Ecran de sélection des motos (Bike Selection Screen)

C'est ici que vous achèterez votre nouvelle "machine infernale". La qualité des bécanes est facile à évaluer: elle est fonction du prix. Plus coûteux sera le prix, plus coûteuses seront les conséquences pour vos concurrents!



Joystick à gauche	Moto précédente
Joystick à droite	Prochaine moto
Bouton de TIR	Pour accéder à l'écran de sélection des circuits (Track Selection screen)
F1	Pour accéder à l'écran High Score (Table des meilleurs scores)
F2	Pour retourner à l'écran Race Results (Résultats de la course) ou l'écran des flics (Cop screen)
F3	Pour acheter la moto affichée sur l'écran

JEUX À 1 ET 2 JOUEURS

Dans le jeu à un (1 Player), un seul joueur court, tandis que dans le jeu à 2 (2 Player), votre pote et vous courez à tour de rôle. C'est simple, non ?

Pour sélectionner le jeu à 1 ou 2, vous devez accéder à l'écran de sélection des circuits (pour savoir comment y accéder, reportez-vous à *Circuit rapide: Commandes et principes du jeu*) Une fois que vous y êtes, appuyez sur **F1**. Le joueur A commence toujours en premier.

Le nom du joueur suivant s'affiche automatiquement sur l'écran de sélection des circuits pour que vous sachiez à qui sera le prochain tour.

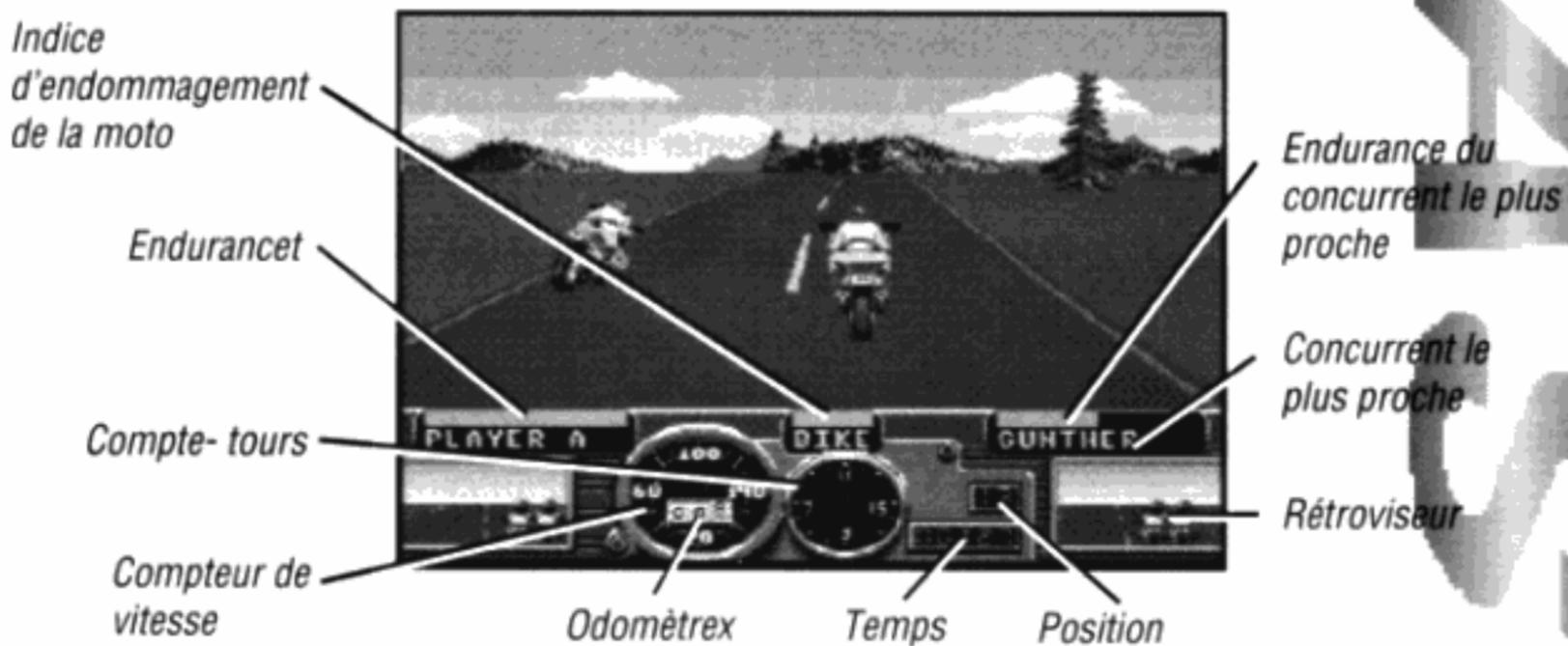
ENTRÉE DE VOTRE NOM

Vous pouvez courir sous l'appellation de "Joueur A", mais ça manque d'imagination! Pourquoi ne pas vous donner un autre surnom ? Voici comment:

1. Appelez l'écran de sélection des circuits (pour savoir comment y accéder, reportez-vous à *Circuit rapide: Commandes et principes du jeu*) Une fois que vous y êtes, appuyez sur **F3** pour accéder à l'écran mot de passe.
2. Appuyez sur **F3** pour sélectionner le joueur A ou B (celui à qui vous donnez un surnom).
3. Entrez le surnom choisi. En cas de faute de frappe, déplacez le curseur (le carré lumineux) sur le caractère incorrect à l'aide **des touches du curseur**.
4. Une fois le nom correctement entré, appuyez sur le bouton de **TIR** pour revenir à l'écran de sélection des circuits.

EN PISTE

La route, c'est votre raison de vivre. Vous aimez sentir vos pneus adhérer à l'asphalte, humer l'odeur d'oxyde de carbone dans la brise fraîche, partager les vibrations de votre monstre de machine et foncer comme un bolide pour faire mordre la poussière à leurs concurrents.



Indice d'endurance

L'*endurance* décrit tout simplement votre état de santé

La barre de l'indice d'endurance est à son maximum et verte, lorsque vous êtes frais et en pleine forme. Elle diminue avec chaque coup encaissé. Si elle recule au point de disparaître, prenez garde: un simple coup de pied ou de poing vous enverra au tapis.

Grâce à votre superbe combinaison de cuir et à votre casque indestructible, les chutes n'entameront pas votre endurance. Malheureusement, il n'en sera pas de même pour votre bécane, qui collectionnera les bosses à chaque accident ou collision. (voir *Indice d'endommagement*).

Indice d'endommagement

Vous indique si vous avez su préserver votre bécane dans son état premier de splendeur, ou si vous l'avez réduite à l'état de ferraille. La barre est à son maximum, lorsque votre moto est intacte, et elle recule à chaque bosse prise. Lorsque la barre disparaît, l'arrêt de mort de votre moto est signé : il ne vous reste plus qu'à continuer à pied !

Nom du concurrent le plus proche

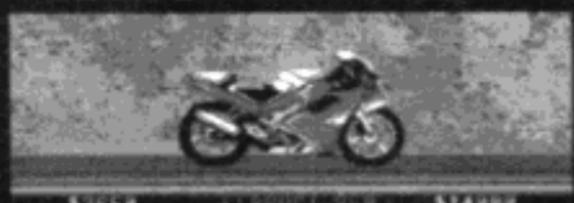
Nom du coureur le plus proche - devant ou derrière vous.

Indice d'endurance du concurrent le plus proche

Affiche l'état de santé de votre concurrent le plus proche. Si la barre est longue, il faudra que vous lui en filiez des coups pour le réduire à merci. Si elle courte au contraire, vous pourrez lui faire rejoindre le plancher des vaches d'une simple chiquenaude.

Compteur de vitesse

Tout le monde sait ce qu'est un compteur de vitesse. D'accord! Puisque vous insistez: c'est ce machin qui mesure votre vitesse en miles (kilomètres) par heure.

	<p>Ferruci 850</p> <p>Horsepower (HP): ____ 110</p> <p>Weight (lbs.): ____ 470</p> <p>Price (\$): ____ 14005</p> <p>Fuel Capacity (gal.): ____ 4.2</p> <p>Wheel Base (mm): ____ 1354</p>
--	--

Compte-tours

Indique la vitesse de rotation incroyable de votre moteur, c'est-à-dire combien de tours par minute effectue votre arbre moteur.

Odomètre

Mesure la distance (en miles) parcourue par votre bécane. Il revient automatiquement à zéro après chaque course (histoire que vous puissiez tricher sur le prix, si voulez la revendre!).

Temps réalisé

Indique le temps réalisé depuis le début de la course.

Position

Votre position actuelle parmi les 15 coureurs qui disputent l'épreuve.

Rétroviseurs

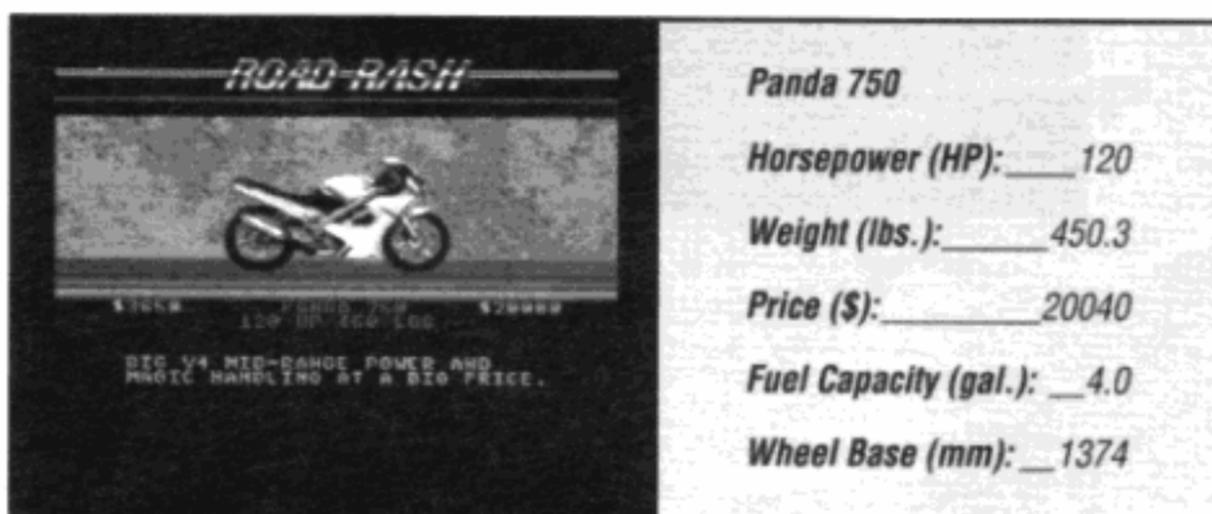
Ils vous permettent de voir ce qui se trame dans votre dos et qui sont vos poursuivants: flics, voitures ou adversaires.

MODES DE COMMANDE

Road Rash. possède deux modes de commande, qui vous permettent de moduler la vitesse d'accélération de votre engin et la force de vos coups de poing et de pied, les autres commandes restent inchangées. Le mode 1 est celui par défaut, mais vous pouvez changer de mode à l'écran de sélection des circuits (Track Selection screen):

- Appuyer sur **F4** pour passer en **mode 1** (Control Method 1)
- Appuyer sur **F5** pour passer en **mode 2** (Control Method 2)

Pour plus d'information sur ces 2 modes de commande, reportez-vous à "Ecran de la course" ("Race Screen") sous la section intitulée *Circuit rapide: Commandes et principes du jeu*



Bagarres

Si vous aimez la castagne, rien de plus facile! Rapprochez-vous de votre adversaire et frappez... avec vos commandes (voir "Ecran de la course" ("Race Screen") sous la section intitulée "Circuit rapide: Commandes et principes du jeu"). Ne vous occupez pas de viser, c'est toujours le mec le plus proche qui paie.

Certains coureurs sont armés de matraque. Bien qu'au départ de la course, vous ne possédiez pas de matraque, vous pouvez vous emparer de celle d'un adversaire. Pour ce faire, rattrapez le coco (ou la cocotte!) et roulez à côté de lui (ou d'elle). Quand il (ou elle) s'apprête à brandir son arme, faites comme si vous alliez lui donner un coup de poing (en appuyant sur la commande "frappez" ("hit"), profitez de sa surprise pour lui arracher la matraque.

Chutes

Une chute survient lorsque vous entrez en collision avec un obstacle (un poteau, un arbre, un animal, une voiture) ou lorsqu'un autre concurrent vous désarçonne. Toutes chutes entameront sévèrement l'indice d'endommagement de votre bécane et votre temps de parcours, évitez-les donc! De plus, attention: vous devrez payer les dégâts causés à votre moto après la course.

Après un accident, vous rejoignez automatiquement votre moto. Si vous êtes d'un côté et elle de l'autre, regardez bien avant de traverser la piste. Faufilez-vous entre les véhicules en bougeant le joystick à droite et à gauche.

VICTOIRE

Lorsque vous remportez une course, l'argent gagné sert à l'achat d'une meilleure moto. Mais les hautes performances, ça se paie! Commencez donc à mettre du fric de côté.



Il y a cinq niveaux dans le **Road Rash**. Pour progresser d'un niveau, vous devez être au minimum quatrième sur chacun des cinq circuits. Si vous finissez au moins parmi les quatre premiers sur les cinq circuits, vous avez gagné le **Road Rash** — vous êtes un champion.

OBTENTION ET UTILISATION DES MOTS DE PASSE

A la fin de chaque course, votre mot de passe est automatiquement affiché sur l'écran de résultats des courses [Race Results]. Un mot de passe est un code qui indique votre stade de progression dans le jeu— si vous arrêtez de jouer et décidez de reprendre le jeu là où vous l'avez arrêté, il suffit d'entrer le mot de passe. *Veillez toujours à écrire vos mots de passe et à ne pas les égarer: c'est vraiment casse-pied de devoir tout recommencer, n'est-ce pas?*

Si vous cessez de jouer et voulez reprendre le jeu à l'endroit où vous vous êtes arrêtés, appelez l'écran mot de passe (Password screen).

1. Appelez l'écran de sélection des circuits (pour savoir comment y accéder, reportez-vous à *Circuit rapide: Commandes et principes du jeu*) Une fois que vous y êtes, appuyez sur **F3** pour accéder à l'écran mot de passe.
2. Appuyez sur **F3** pour sélectionner le joueur A ou B (celui dont vous entrez le mot de passe).
3. Placez le curseur (le carré lumineux) au début du mot de passe à l'aide des **touches du curseur**.
4. Entrez le mot de passe.
5. Une fois le mot de passe correctement entré, appuyez sur le bouton de **TIR** pour revenir à l'écran de sélection des circuits.

	<p>Diablo 1000</p> <p>Horsepower (HP): ____ 150</p> <p>Weight (lbs.): ____ 451.7</p> <p>Price (\$): ____ 25080</p> <p>Fuel Capacity (gal.): ____ 3.9</p> <p>Wheel Base (mm): ____ 1378</p>
---	--

ROAD RASH

LES RASHERS

Voici quelques-uns des Rashers que vous devrez affronter.



Natasha : Née en Arizona, élevée en Babylonie, elle fonce à un train d'enfer. Soyez sympa avec elle, si vous voulez qu'elle vous donne un coup de main.



Biff : C'est un frimeur qui n'aime qu'à se bagarrer et se pavaner dans ses habits de cuir à 800 dollars. C'est une brute qu'il vaut mieux laisser loin derrière soi.



Slater : Ex-joueur de skate-board, converti à la moto. Ne le lâchez pas de vue! Il est totalement imprévisible.



Ikira : Vient tout droit du Japon. C'est un fou de l'Amérique et de tout ce qu'elle comporte, entre autres, la violence gratuite. C'est un gentil, il n'est là que pour l'argent.



Sergio : Du genre à vous adresser un sourire puis à vous aplatir dans la seconde qui suit. Sa bécane, c'est plus qu'une passion, c'est sa raison de vivre. Prenez garde, si vous lui faites bobo!



Helldog : C'est un solitaire, il n'aime pas la compagnie. Selon ses propres dires, les copains, c'est une perte de temps. Il vous pourchassera quoique vous fassiez, semez-le, si vous le pouvez!

PROFANE

LES FLICS

Si vous vous faites pincer par les flics, soyez prêts à lâcher du fric. Inutile de suer dès la première course, ils ne verbalisent qu'en cas de récidive.



O'Leary est un abruti, mais si vous roulez trop lentement, vous lui servirez de butoir. C'est un bleusaille nerveux, mais n'espérez pas vous en tirer en le baratinant.



Rourke déteste les Rashers et leur anti-civisme. Il est susceptible et ne supporte pas que l'on s'amuse, il peut vous choper juste pour ça. Faites-donc gaffe ou écartez-le d'un coup de pied.



Flynn : aime harceler les gens et les abus ne lui font pas peur. Il est rapide, foncez si vous ne voulez pas vous retrouver à payer les yeux de la tête.



O'Shea : ancien Rasher lui-même, les flics ont tout de suite flairé qu'il avait du talent et ils l'ont acheté. Maintenant il est de l'autre côté, tenez-vous donc à carreau.



O'Connor : est la plus dure et la plus féroce de tous. Maggie Thatcher ne lui arriverait pas à la cheville. N'essayez pas d'attendrir ce coeur de pierre, c'est une perte de temps!

R
O
D
R
I
G
E
S
T
H

REMERCIEMENTS

Version Sega originale : _____ Randy Breen, Dan Geisler & Walt Stein

Version Amiga : _____ Peakstar Software

Programmation: _____ Pete Hickinson

Réalisation artistique: _____ Mark Edwards

Musique et effets sonores : _____ Jason A.S. Whitely

Réalisateur: _____ Kevin Shrapnell

Tests: _____ Rupert Easterbrook

Gestion du produit: _____ Andrew Corcoran

Documentation: _____ David Luoto & Andrea Smith

Mise en page du manuel: _____ Colin Dodson

Assurance qualité: _____ Clive "Tungsten" Downie, Ashley Richardson

Tous nos remerciements à: __John Cantlie, Neil Cooper, and Slough Motorcycle Centre

Sauf indication contraire, tout le logiciel et toute la documentation sont
d'Electronic Arts © 1991, 1992 . Tous droits réservés.

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.

Road Rash est une marque déposée de Electronic Arts

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

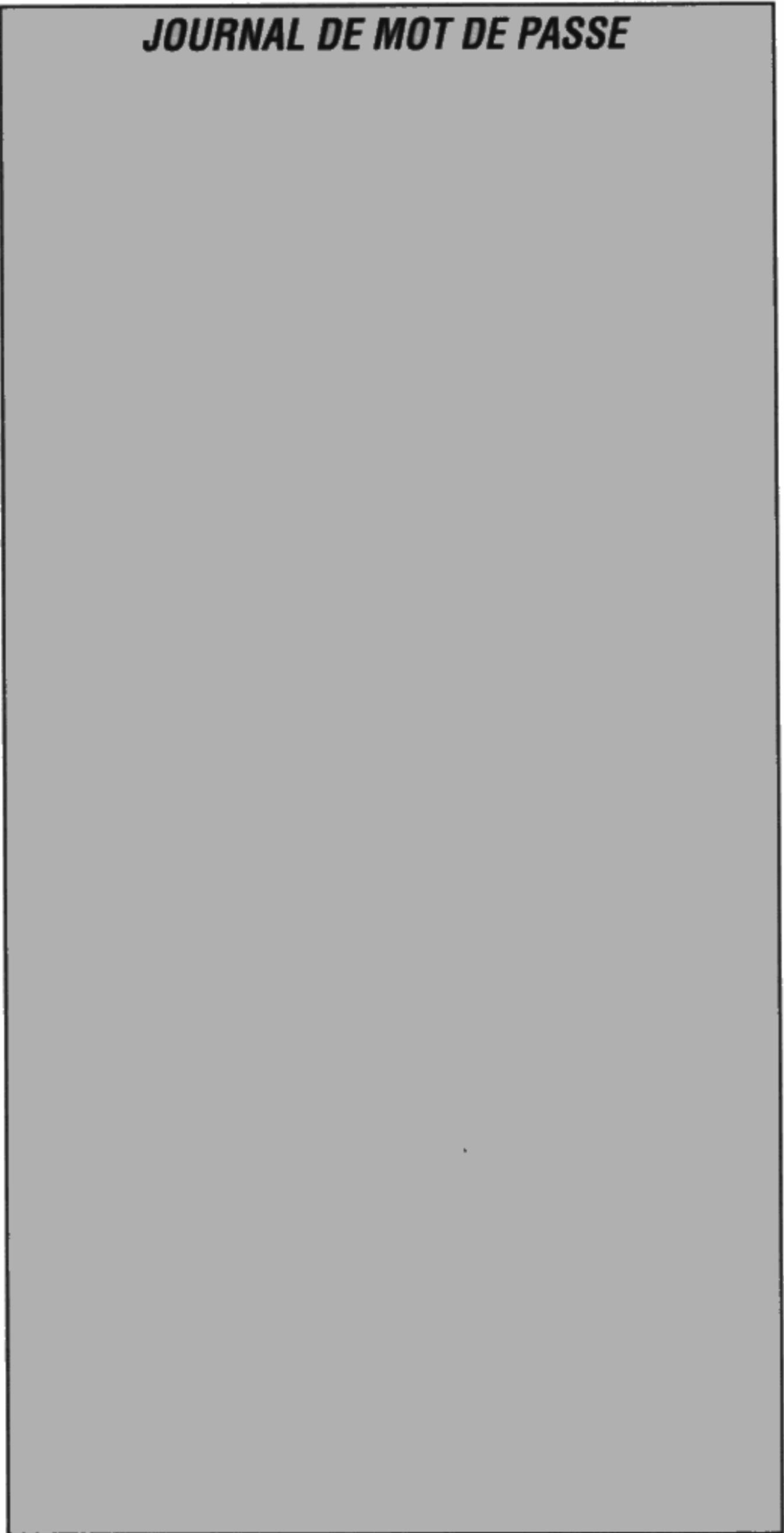
TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS SL3 8YXP, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

ELECTRONIC ARTS

FRÖDARSSH

JOURNAL DE MOT DE PASSE



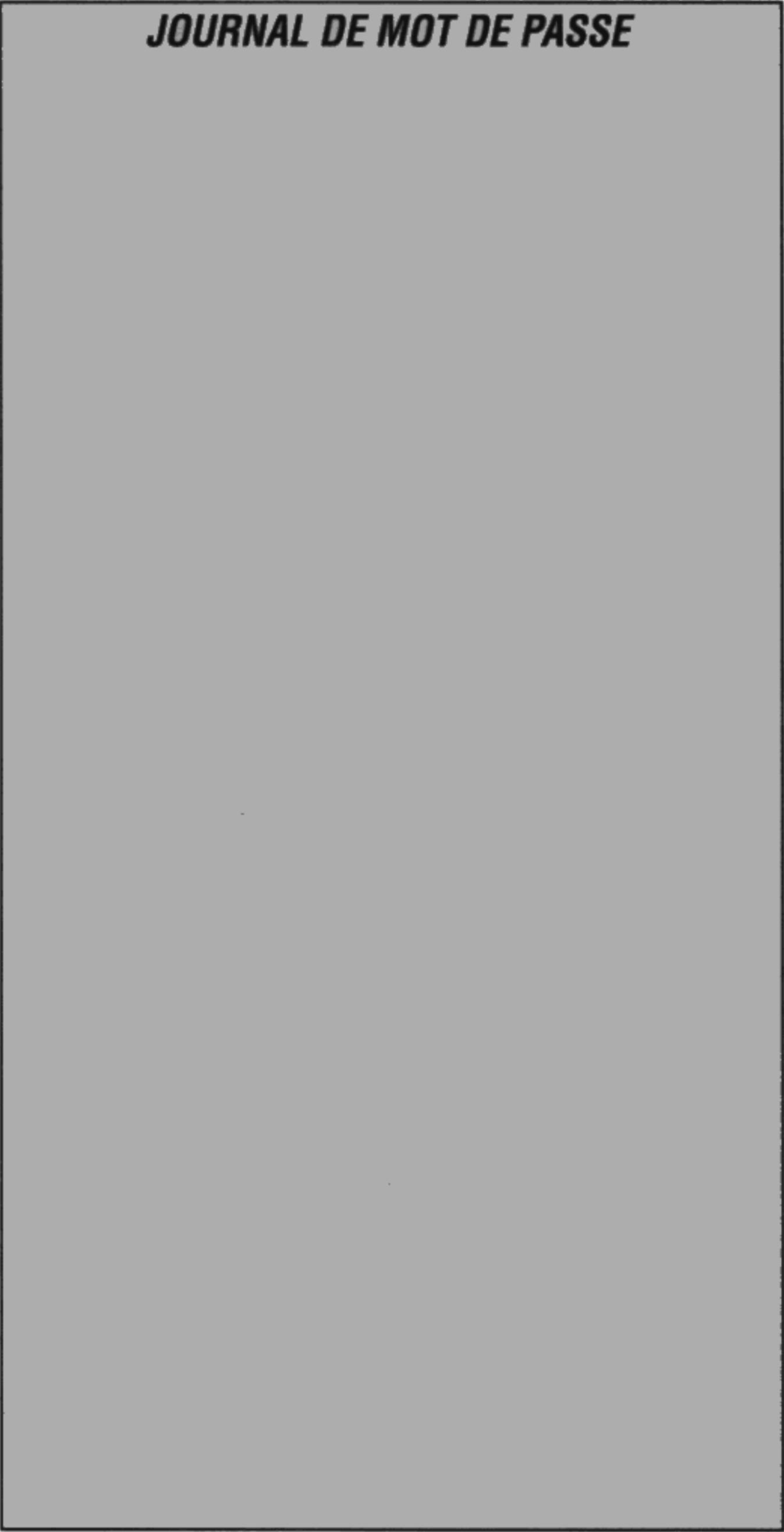
JOURNAL DE MOT DE PASSE

REPORTAGE

PROFRA.S.H

JOURNAL DE MOT DE PASSE

JOURNAL DE MOT DE PASSE



PROVADASHI

PROVANSI

JOURNAL DE MOT DE PASSE

REPORT SHEET



ELECTRONIC ARTS®

90, Heron Drive

Langley

Nr. Slough

Berkshire

SL3 8XP

E17611FM