

# ROAD RASH

DEUTSCH



PROFESSOR

# ROAD RASH: VEREINFACHTE ETHISCHE PRINZIPIEN

## **Die besten Dinge im Leben kosten nichts.**

So sagt man wenigstens. Doch glauben Sie es ja nicht, denn es ist die schwärzeste Lüge. Die besten Dinge im Leben sind nämlich schnelle Motorräder und die wachsen nicht auf den Bäumen. Die harte Realität ist, daß Sie hartes Geld benötigen, um wirklich glücklich zu sein.

## **Es kommt nicht drauf an, ob Sie gewinnen oder verlieren, sondern wie Sie das Spiel spielen.**

So sagte jedenfalls die Omi, als Sie heulend nach Hause gerannt kamen, weil Johnny Pimpleton Sie im Himmel- und Höllenspiel geschlagen hatte. Doch Sie haben sich davor gehütet, dies vor Ihren Freunden zu wiederholen, denn sie wußten genau, was Sie waren: ein Verlierer. Und wieviele Preise haben Sie für Ehrlichkeit erhalten? Sie sehen, worum es geht.

## **Nette Leute ziehen immer den Kürzeren.**

Wetten, daß.

## **Das Ziel heiligt die Mittel.**

Das Ziel eines Rennens ist der Sieg. Als Sieger erhalten Sie mehr Geld, und mit Geld können Sie ein besseres Motorrad kaufen..Besseres Motorrad = höhere Geschwindigkeit. Höhere Geschwindigkeit = größeres Glück.

## **Die Moral der Geschichte...**

Schummeln Sie.

<b>ROAD-RASH</b>	
	<b>Shurikan 400</b>
<small>\$3650    ENGINE 400    (ITS YOURS) 00 00 000 L00</small>	<b>Horsepower (HP):</b> _____ 60
<small>SIG ON HANDLING, SHORT ON POWER. IT'S IMPORTANT TO MAINTAIN SPEED THROUGH THE CORNERS ON THIS ONE.</small>	<b>Weight (lbs.):</b> _____ 403
	<b>Price (\$):</b> _____ 4030
	<b>Fuel Capacity (gal.):</b> ___ 3.3
	<b>Wheel Base (mm):</b> ___ 1338

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Es geht los</b>	5
<b>Kopieren Ihrer Disketten</b>	5
Zum Kopieren Ihrer Road Rash-Disketten:	5
<b>Laden des Spieles</b>	6
Laden von Road Rash:	6
<b>Wählen Sie eine Rennstrecke und ab geht's</b>	7
<b>Schnelle Rennstrecke: Steuerfunktionen &amp; Spielübersicht</b>	8
High Score (Rekordpunktzahlen)-Bildschirm	8
Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke	9
Bildschirm mit den Spielgestalten	10
Rennbildschirm	10
<b>Die Pause</b>	11
<b>Das Rennen verlassen</b>	11
<b>Control Method 1 (Steuerungsart 1)</b>	11
<b>Control Method 2 (Steuerungsart 2)</b>	11
Bildschirm mit den Bullen	12
Paßwort-Bildschirm	12
Race Results (Rennresultate)-Bildschirm	13
Bildschirm zur Wahl des Motorrads	14
<b>Spiele für 1 oder 2 Spieler</b>	14
<b>Eingeben Ihres Namens</b>	15
<b>In voller Fahrt</b>	15
<b>Der Sieg</b>	18
<b>Paßwörter erhalten &amp; verwenden</b>	19
<b>Die Rasher</b>	20
<b>Die Bullen</b>	22
<b>Mitwirkende</b>	24

## ES GEHT LOS

Zum Spielen von **Road Rash** benötigen Sie einen Amiga mit einem Joystick und mindestens 1 MB freien Arbeitsspeicher.

**Hinweis:** In diesem Handbuch werden Sie ständig auf die **FEUER**-Taste verwiesen. Die **FEUER**-Taste ist eine der Tasten auf Ihrem Joystick. Wenn Sie das Spiel geladen haben, probieren Sie aus, welche Taste die **FEUER**-Taste ist.

### KOPIEREN IHRER DISKETTEN

Ehe Sie das Spiel laden, fertigen Sie eine Kopie Ihrer **Road Rash**-Disketten an. Dazu benötigen Sie zwei leere, formatierte Disketten.

#### Zum Kopieren Ihrer Road Rash-Disketten:

1. Schalten Sie Ihren Amiga ein. (Benutzer des Amiga 1000: müssen Kickstart 1.2 oder 1.3 einlegen.)
2. Legen Sie die Workbench-Diskette in Laufwerk DF0: ein.
3. **Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen**, entfernen Sie die Workbench-Diskette und legen Ihre Original-Diskette 1 ein. **Wenn Sie zwei Laufwerke haben**, legen Sie einfach Diskette 1 in das andere Laufwerk ein.
4. Klicken Sie mit der Maus auf das Symbol der Diskette 1, und linksklicken Sie, um es zu markieren.
5. Klappen Sie das Workbench-Menü von der Menüleiste herunter. Ziehen Sie den Markierungsbalken bis zu **Duplicate** und lassen dann die Maustaste los. **Benutzer von Workbench 2.0 oder einer späteren Version** müssen den **Copy**-Befehl aus dem Symbolmenü wählen.
6. Je nach System müssen Sie vielleicht mehrmals Disketten wechseln. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
7. Wenn Ihr Computer Diskette 1 kopiert hat, wiederholen Sie die Schritte 1-7 für Diskette 2.
8. Wenn beide Disketten kopiert sind, legen Sie Ihre Original **Road Rash**-Disketten an einem sicheren Ort ab. Spielen Sie nur von Ihren *Kopien* der Originaldisketten. Lassen Sie sie auf jeden Fall schreibgeschützt!

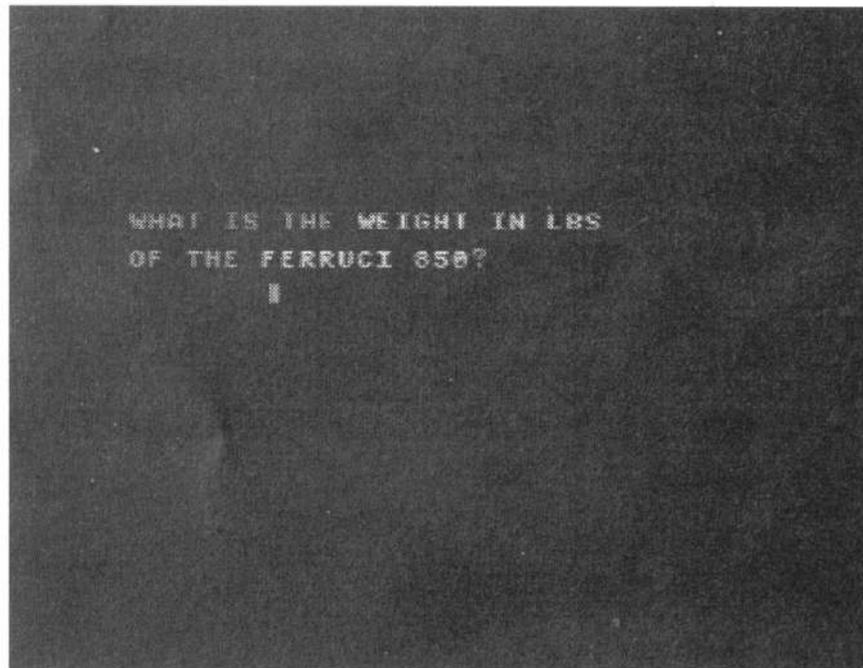
	<p><b>Panda 600</b></p> <p><b>Horsepower (HP):</b> _____ 90</p> <p><b>Weight (lbs.):</b> _____ 452</p> <p><b>Price (\$):</b> _____ 5010</p> <p><b>Fuel Capacity (gal.):</b> ___ 3.5</p> <p><b>Wheel Base (mm):</b> ___ 1342</p>
---	---

## LADEN DES SPIELES

Spielen Sie stets von Ihren Kopien der Originaldisketten!

### Laden von *Road Rash*:

1. Schalten Sie Ihren Amiga ein (Benutzer des Amiga 1000 müssen Kickstart 1.2 oder 1.3 einlegen.)
2. Wenn Sie nur 1 MB Arbeitsspeicher zur Verfügung haben, stecken Sie all die Zusatzgeräte aus, die viel Arbeitsspeicher brauchen.
3. Wenn Ihr Amiga eingeschaltet ist, schalten Sie ihn aus. Legen Sie die *Kopie* von Diskette 1 in Laufwerk DF0: ein.
4. Schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird geladen und die Einleitungssequenz beginnt.
5. Wenn Sie die Einleitungssequenz gesehen haben, drücken Sie eine beliebige Taste auf Ihrer Tastatur.
6. Sie werden eine Frage über eines der Motorräder von *Road Rash*. gefragt.



Suchen Sie das auf dem Bildschirm genannte Motorrad in diesem Handbuch. Finden Sie die gewünschte Information über das Motorrad, tippen Sie die Zahl ein und drücken die **Eingabetaste**. Tippen Sie nur Zahlen (und Dezimalstellen, wo sie vorkommen) - tippen Sie keine Maßeinheiten ('mm', 'gal', usw.). Wenn die Frage zum Beispiel "What is the weight (lbs.) of the Panda 750?" (wieviel wiegt (in Pfund) die Panda 750?) tippen Sie 450.3 und drücken die **Eingabetaste**.

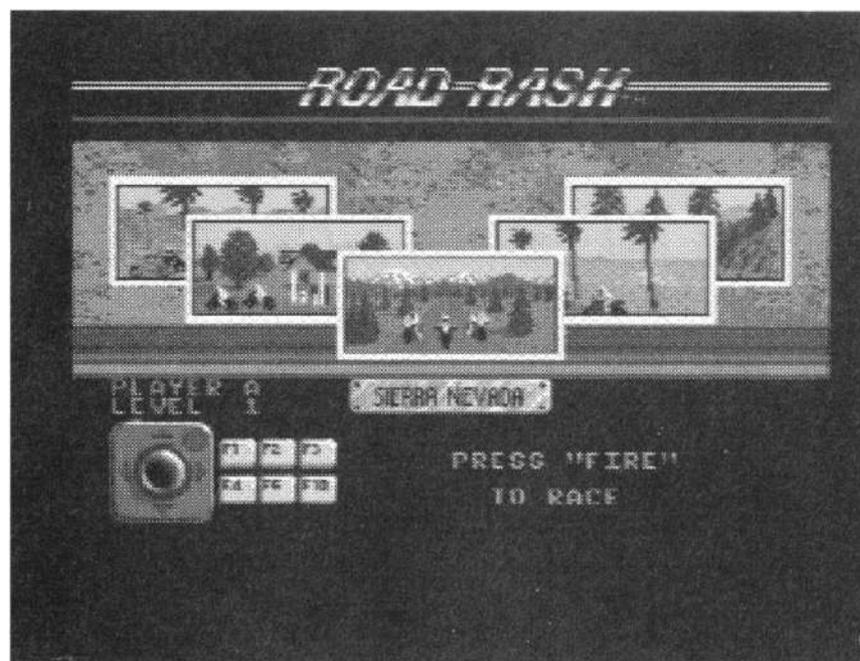
7. Sie werden zum Einlegen von Diskette 2 aufgefordert. **Benutzer mit einem Diskettenlaufwerk:** Nehmen Sie Diskette 1 aus dem Laufwerk DF0: und legen Sie Diskette 2 ein. Drücken Sie die **Eingabetaste**. **Benutzer mit zwei Diskettenlaufwerken:** Legen Sie Diskette 2 ins zweite Diskettenlaufwerk ein und drücken die **Eingabetaste**.

Der High Score (Rekord-Punktzahlen)-Bildschirm erscheint:



## WÄHLEN SIE EINE RENNSTRECKE UND AB GEHT'S

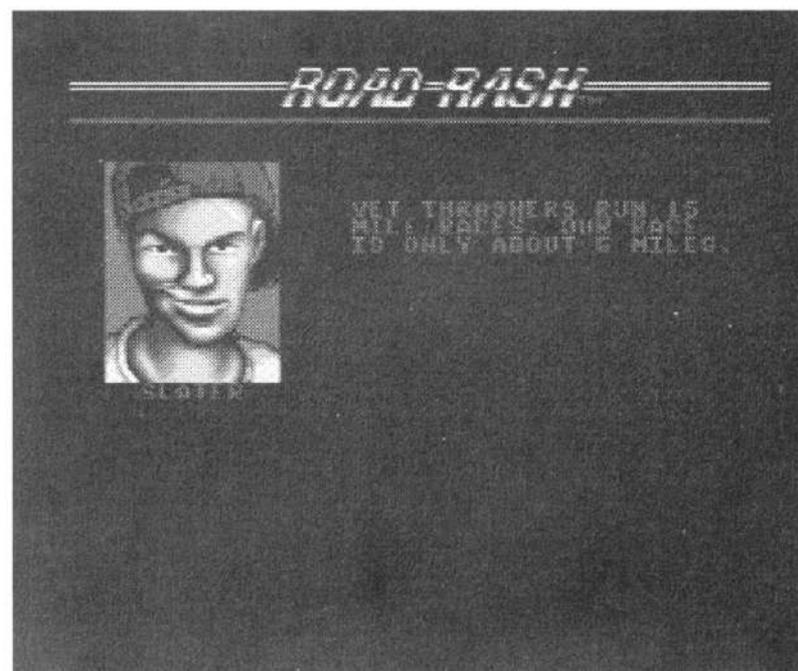
1. Vom High Score (Rekord-Punktzahlen)-Bildschirm drücken Sie **FEUER**, um zum Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke zu gehen.



Auf diesem Bildschirm wählen Sie Ihre Rennstrecke. Sie können auch folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie **F1** zur Wahl des Spieles für **1** oder **2 Spieler**.
- Zum **Ein-** und **Ausschalten** der Musik drücken Sie **F2**.
- Drücken Sie **F3**, um zum **Paßwort-Bildschirm** zu gehen. Hier können Sie sich ein Paßwort geben. Wenn Sie ein Paßwort haben, können Sie es eingeben und ein Spiel, das Sie früher begonnen haben, weiterspielen. Für weitere Infos siehe Paßwörter erhalten & verwenden.
- Drücken Sie **F4** oder **F5** um zu wählen, welche der beiden Steuerungsarten Sie im Rennen verwenden wollen. Für weitere Informationen über die beiden Steuerungsarten siehe *Schnelle Rennstrecke und Steuerfunktionen & Spielübersicht*.

Wenn Sie rennbereit sind, wählen Sie eine Rennstrecke. Drücken Sie den Joystick nach links oder rechts, um sich die verschiedenen Rennstrecken anzusehen. Um zur vordersten Rennstrecke zu gehen, drücken sie die **FEUER**-Taste. Ein Bildschirm mit den Spielgestalten erscheint:



Nach einem Augenblick wird die Rennstrecke geladen und Sie sind rennbereit.

## **SCHNELLE RENNSTRECKE: STEUERFUNKTIONEN & SPIELÜBERSICHT**

### **High Score (Rekordpunktzahlen)-Bildschirm**

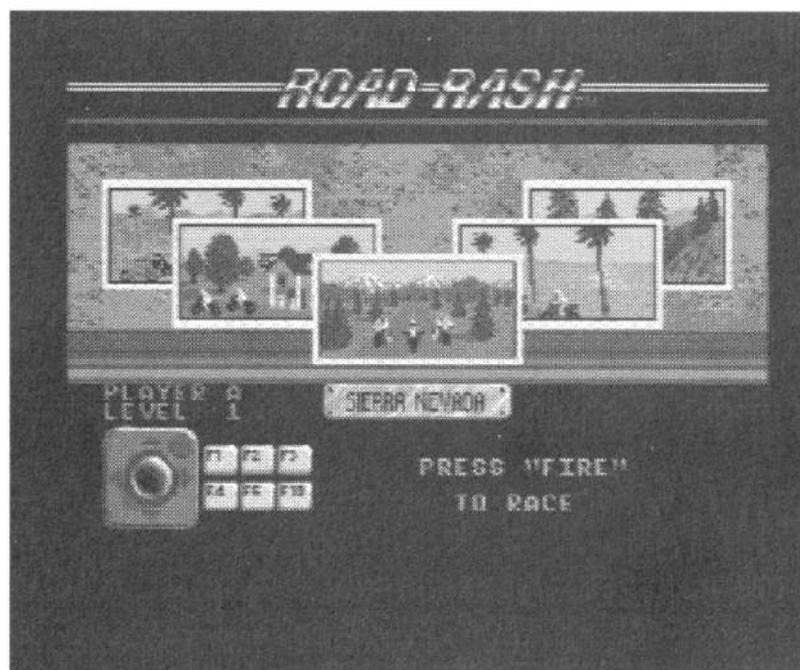
Dieser Bildschirm ist Ihr Ziel. Um hier aufgeführt zu sein, müssen Sie etwas bieten.



<b>FEUER-Taste</b>	Auf den <b>Race Results (Rennresultate)</b> -Bildschirm gehen
<b>F1</b>	Auf den <b>Race Results (Rennresultate)</b> -Bildschirm gehen
<b>F2</b>	Auf den <b>Race Results (Rennresultate)</b> -Bildschirm gehen
<b>F3</b>	Auf den Bildschirm zur <b>Wahl des Motorrades</b> gehen

## Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke

Auf diesem Bildschirm geschehen viele Dinge, doch am wichtigsten ist es, zu entscheiden, wo Sie Ihr nächstes Rennen fahren.



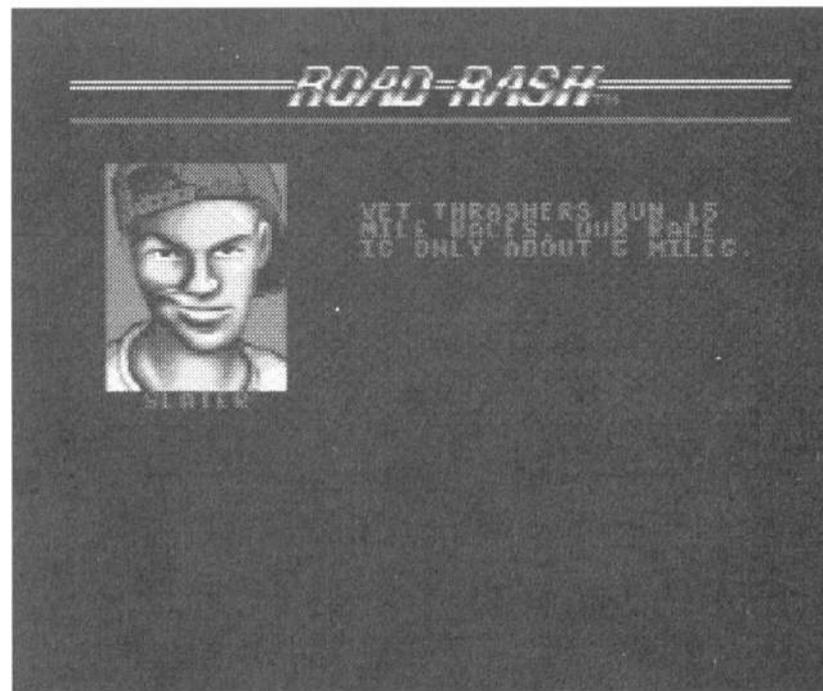
Joystick nach links	Vorherige Rennstrecke
Joystick nach rechts	Nächste Rennstrecke
<b>FEUER-Taste</b>	<b>Das Rennen auf der gegenwärtigen Rennstrecke fahren</b>
<b>F1</b>	Abwechseln zwischen <b>Spiel für einen (1 Player)</b> und für zwei <b>Spieler (2 Player)</b>
<b>F2</b>	Music Musik <b>ein- (On)</b> und <b>aus- (Off)</b> schalten
<b>F3</b>	Auf den <b>Paßwort-Bildschirm</b> gehen
<b>F4</b>	Verwendung von <b>Steuerungsart 1 (Control Method 1)</b> während des Rennens
<b>F5</b>	Verwendung von <b>Steuerungsart 2 (Control Method 2)</b> während des Rennens

	<b>Banzai 750</b> <b>Horsepower (HP):</b> ___ 100 <b>Weight (lbs.):</b> ___ 465 <b>Price (\$):</b> ___ 7015 <b>Fuel Capacity (gal.):</b> ___ 4.1 <b>Wheel Base (mm):</b> ___ 1341
--	--

ROAD RASH

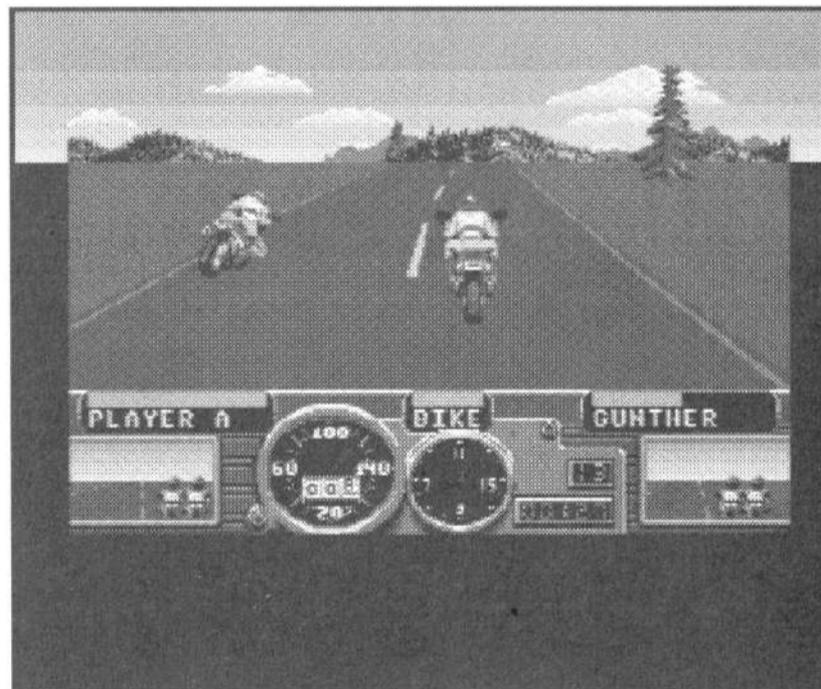
## Bildschirm mit den Spielgestalten

Lesen Sie, was sie zu sagen haben und warten dann einfach auf den Beginn des Rennens...



## Rennbildschirm

Für dies haben Sie Ihr Geld bezahlt. Die Steuerfunktionen sind gleich hier aufgelistet, doch wenn Sie mehr über die Instrumente auf Ihrem Armaturenbrett wissen möchten, lesen Sie den *Absatz In voller Fahrt*.



Wie Sie *beschleunigen*, *Hiebe austeilen* und *treten* hängt von der Steuerungsart, die Sie verwenden, ab. Steuerungsarten können Sie auf dem Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke wählen. Wenn Sie sich nicht ans Wählen einer Steuerungsart erinnern können, sind Sie wahrscheinlich dabei, Steuerungsart 1 zu verwenden (geschieht automatisch, wenn Sie keine andere wählen).

## **CONTROL METHOD 1 (STEUERUNGSART 1)**

**Joystick nach oben** Beschleunigen  
**Joystick nach unten** Bremsen  
**Joystick nach links** Sich nach **links** neigen  
**Joystick nach rechts** Sich nach **rechts** neigen  
**FEUER-Taste** **Gegen** den nächstliegenden Rennfahrer fahren

Um den nächstliegenden Rennfahrer zu **treten**, drücken Sie die **FEUER-Taste** und ziehen den Joystick nach unten.

## **CONTROL METHOD 2 (STEUERUNGSART 2)**

**Joystick nach oben** **Gegen** den nächstliegenden Rennfahrer fahren  
**Joystick nach unten** **Bremsen**  
**Joystick nach links** Sich nach **links** neigen  
**Joystick nach rechts** Sich nach **rechts** neigen  
**FEUER-Taste** **Beschleunigen**

Um den nächstliegenden Rennfahrer zu **treten**, ziehen Sie den Joystick diagonal nach links unten oder nach rechts unten.

## **DIE PAUSE**

Wenn die Action zu heiß wird (oder auch wenn Sie unbedingt eine Pause einlegen müssen), können Sie mit der **Leertaste** die Pause einschalten. Zum weiterspielen drücken Sie nochmals die **Leertaste**.

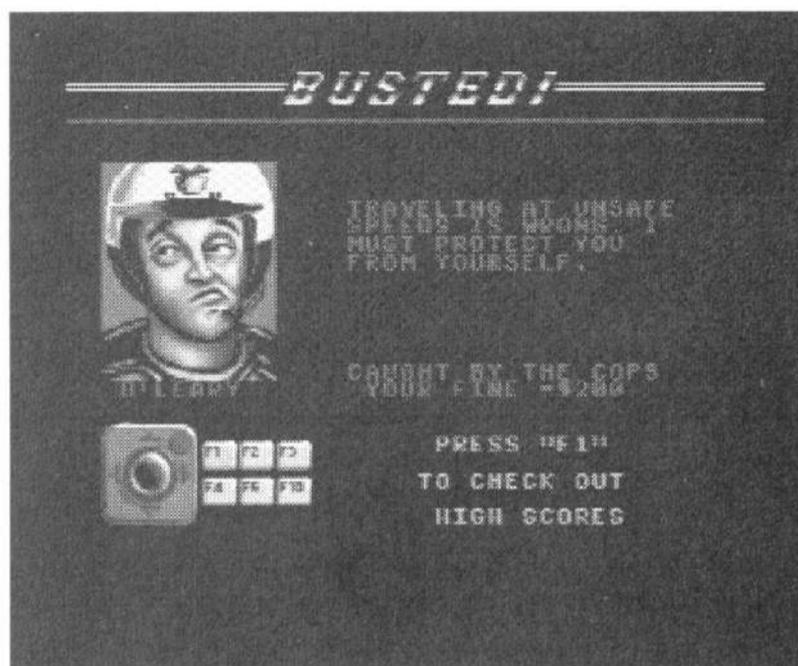
## **DAS RENNEN VERLASSEN**

Wenn es einfach nicht so richtig laufen will, verlassen Sie das Rennen durch einen Druck von **F10**.

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

## Bildschirm mit den Bullen

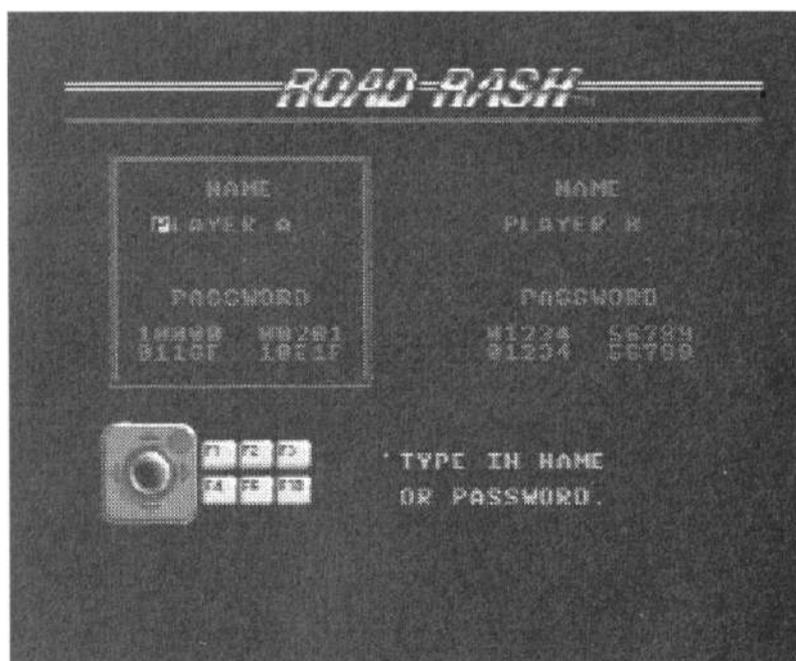
Wenn Sie erwischt wurden, tun Sie wohl besser daran, diesen Bildschirm zu verlassen und die Dinge für eine Weile ruhen zu lassen.



<b>FEUER-Taste</b>	Auf den <b>Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke</b> gehen
F1	Auf den <b>High Score (Rekordpunktzahlen)-Bildschirm</b> gehen
F2	Auf den <b>Race Results (Rennresultate)-Bildschirm</b> gehen
F3	Auf den <b>Bildschirm zur Wahl des Motorrads</b> gehen

## Paßwort-Bildschirm

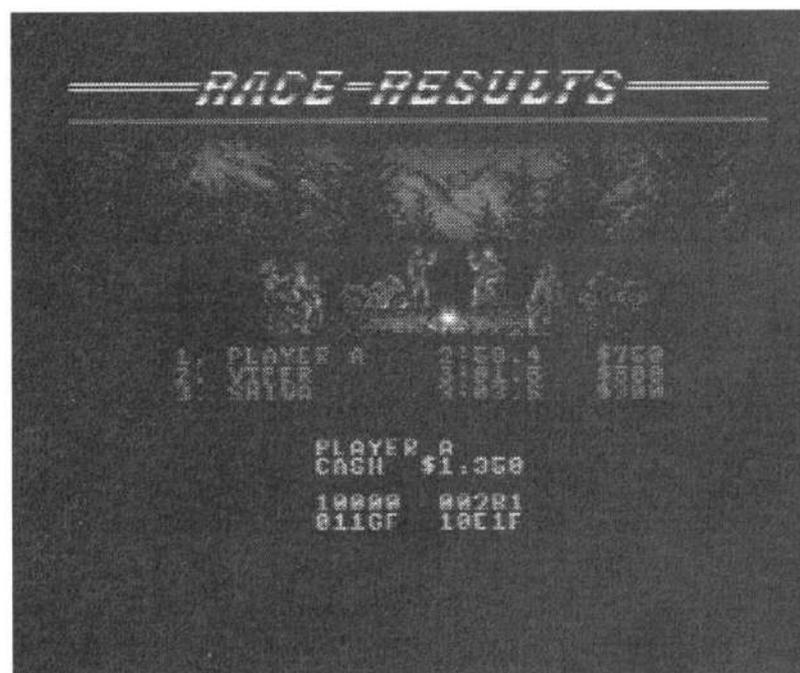
Hier geben Sie Namen und Paßwörter ein. Für weitere Infos über die Benutzung von Paßwörtern, siehe *Paßwörter erhalten & verwenden*.



<b>FEUER-Taste</b>	Auf den <b>Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke</b> gehen
<b>F1</b>	—
<b>F2</b>	—
<b>F3</b>	<b>Einen anderen Spieler wählen</b>

### **Race Results (Rennresultate)-Bildschirm**

Der Race Results-Bildschirm zeigt Ihren Rang, wieviel Geld Sie gewonnen haben, wieviel Geld Sie besitzen und Ihr neues Paßwort. Für genauere Einzelheiten über Rennresultate siehe *Der Sieg*.



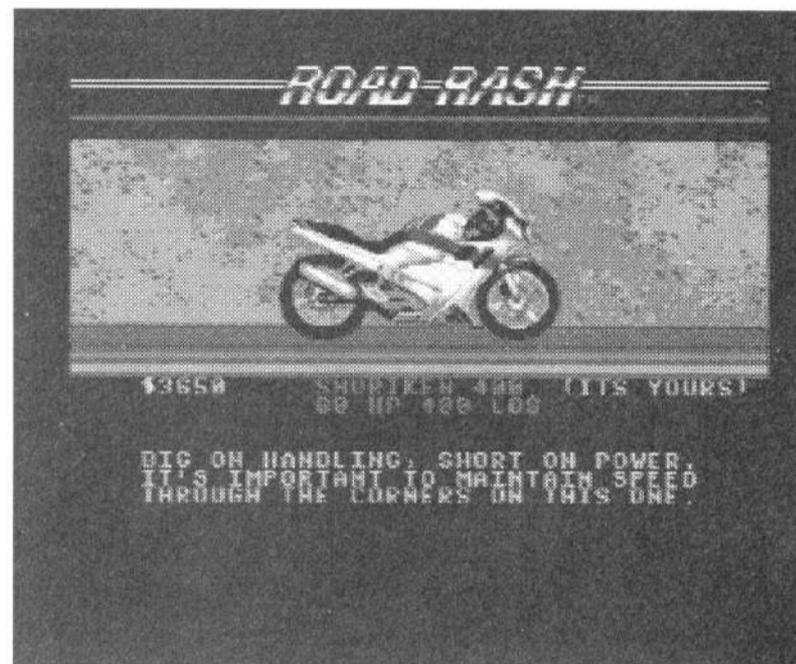
<b>FEUER-Taste</b>	Auf den <b>Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke</b> gehen
<b>F1</b>	Auf den <b>High Score (Rekordpunktzahlen)-Bildschirm</b> gehen
<b>F2</b>	—
<b>F3</b>	Auf den <b>Bildschirm zur Wahl des Motorrads</b> gehen

	<p><b>Shuriken 1000</b></p> <p><b>Horsepower (HP):</b> ___ 135</p> <p><b>Weight (lbs.):</b> ___ 510</p> <p><b>Price (\$):</b> ___ 12080</p> <p><b>Fuel Capacity (gal.):</b> ___ 3.8</p> <p><b>Wheel Base (mm):</b> ___ 1376</p>
--	---

ROAD RASH

## Bildschirm zur Wahl des Motorrads

Hier kaufen Sie das Motorrad für Ihr nächstes Rennen. Die Qualität der Motorräder kann leicht abgeschätzt werden: je mehr es kostet, desto besser ist es.



<b>Joystick nach links</b>	<b>Vorheriges</b> Motorrad
<b>Joystick nach rechts</b>	<b>Nächstes</b> Motorrad
<b>FEUER-Taste</b>	Auf den <b>Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke</b> gehen
<b>F1</b>	Auf den <b>High Score (Rekordpunktzahlen)-Bildschirm</b> gehen
<b>F2</b>	Zurück zum <b>Race Results (Rennresultate)-</b> oder <b>Bullen-Bildschirm</b>
<b>F3</b>	Das auf dem Bildschirm sichtbare <b>Motorrad kaufen</b>

## SPIELE FÜR 1 ODER 2 SPIELER

Ein Spiel für 1 Spieler 1 Player ist, wie es der Name besagt, für einen Spieler. Im Spiel für 2 Spieler 2 Player wechseln Sie sich mit einem zweiten Spieler beim Rennfahren ab.

Zum Umschalten von 1 zu 2 Spielern, müssen Sie auf den Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke gehen (für Informationen, wie Sie von einem zum anderen Bildschirm gelangen, siehe *Die schnelle Rennstrecke: Steuerfunktionen & Spielübersicht*). Wenn Sie dort sind, drücken Sie **F1**. Der Spieler A beginnt immer zuerst.

Der Name des nächsten Spielers erscheint immer auf dem Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke, damit Sie wissen, wer zur Zeit im Rennen ist.

## EINGEBEN IHRES NAMENS

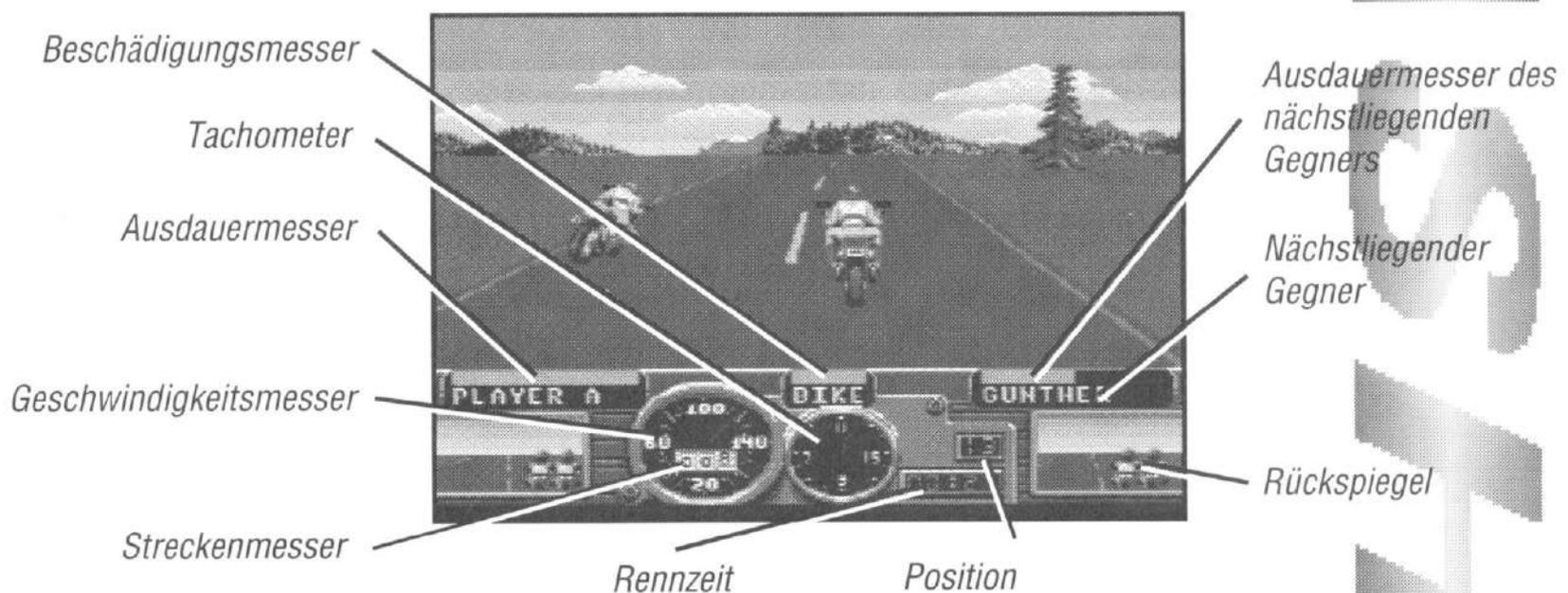
Sie können das Rennen unter dem Namen "Player A" (Spieler A) bestreiten, doch das ist wohl kaum der phantasievollste Übername. Geben Sie sich also einen anderen Namen. So wird's gemacht:

1. Gehen Sie auf den Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke (für Informationen, wie Sie von einem zum anderen Bildschirm gelangen, siehe *Die schnelle Rennstrecke: Steuerfunktionen & Spielübersicht*). Wenn Sie dort sind, drücken Sie **F3**, um auf den Paßwortbildschirm zu gelangen.
2. Drücken Sie **F3** zur Wahl von Spieler A oder Spieler B (der Spieler, dem Sie einen Namen geben wollen).
3. Tippen Sie einen Namen ein. Wenn sie einen Fehler machen, verwenden Sie die **Cursor-Tasten**, um das Markierungsfeld auf den falschen Buchstaben zu bewegen.
4. Wenn Sie den Namen ohne Fehler eingegeben haben, drücken Sie die **FEUER-**Taste, um zum Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke zurückzukehren.

## IN VOLLER FAHRT

Als Rennfahrer ist dies Ihr Lebensziel. Bei Höchstgeschwindigkeit über den Asphalt sausen. Frisches Kohlendioxid in der Luft. Ein monströses Motorrad zwischen den Beinen. Und genügend Geschwindigkeit, um Ihre Gegner die Abgase Ihres Auspuffs schlucken zu lassen.

Dies sehen Sie vor sich, wenn Sie auf Ihr Motorrad klettern.



## Ausdauermesser

*Ausdauer* ist ein 'gehirnitisches' Wort für Ihre Gesundheit..

Der Balken auf dem Ausdauermesser ist voll und grün, wenn Sie gesund und frisch sind. Wenn Sie Schläge von anderen Fahrern einstecken, wird der Balken kürzer. Wenn Ihre Ausdauer auf Null sinkt, passen Sie auf: es fehlt nur noch ein kräftiger Hieb oder Tritt, bis Sie außer Gefecht gesetzt sind.

Dank Ihrer tollen Lederkombi und Ihrem erstklassigen Sturzhelm, verringert sich Ihre Ausdauer bei Stürzen nicht. Unglücklicherweise gilt dies nicht für Ihr Motorrad - Unfälle bekommen seiner Gesundheit gar nicht (siehe *Beschädigungsmesser*).

## Beschädigungsmesser

Zeigt an, ob Sie Ihr Motorrad seiner Schnittigkeit und Eleganz gemäß behandelt oder es brutal in seine Einzelteile zerlegt haben. Der Messer ist voll, wenn sich Ihr Motorrad in gutem Zustand befindet. Wenn das Motorrad beschädigt wird, verkürzt sich der Balken. Wenn der Balken verschwunden ist, sitzen Sie auf einem Schrotthaufen - das dürfte dann wohl das Ende sein....

## Name des nächstliegenden Gegners

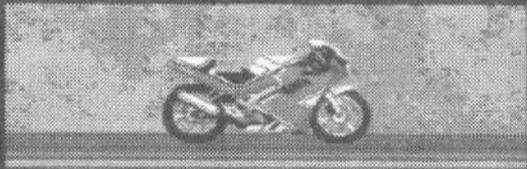
Name des Gegners, der Ihnen am nächsten liegt - vor oder hinter Ihnen.

## Ausdauermesser des nächstliegenden Gegners

Zeigt den Gesundheitszustand Ihres nächstliegenden Gegners an. Wenn der Balken voll ist, müssen Sie ihm eine gründliche Abreibung verpassen, um ihn loszuwerden. Ist der Balken beinahe leer, müssen Sie den Gegner kaum noch berühren und schon ist er weg.

## Geschwindigkeitsmesser

Was das ist, weiß doch jeder. OK, wir müssen es trotzdem sagen: es ist das Ding, das Ihre Geschwindigkeit mißt. In Meilen pro Stunde.

<i>ROAD-RASH</i>	
	<i>Ferruci 850</i>
<small>V-TWIN TORQUE AND RAZOR SHARP HANDLING. RELIABILITY COULD BE A PROBLEM.</small>	<i>Horsepower (HP):</i> ___ 110
	<i>Weight (lbs.):</i> ___ 470
	<i>Price (\$):</i> ___ 14005
	<i>Fuel Capacity (gal.):</i> ___ 4.2
	<i>Wheel Base (mm):</i> ___ 1354

## Tachometer

Zeigt die Drehzahl Ihres Motorrads - d.h. die Anzahl der Radumdrehungen pro Minute.

## Streckenmesser

Mißt die Anzahl Meilen, die Sie mit Ihrem Motorrad zurückgelegt haben. Dieser Wert geht nach jedem Rennen wieder auf null zurück (was in erster Linie dem Wiederverkaufspreis zuträglich ist).

## Rennzeit

Wie lange Sie auf dieser Rennstrecke schon unterwegs sind.

## Position

Ihre gegenwärtige Position im Rennen, aus insgesamt 15 Rennteilnehmern.

## Rückspiegel

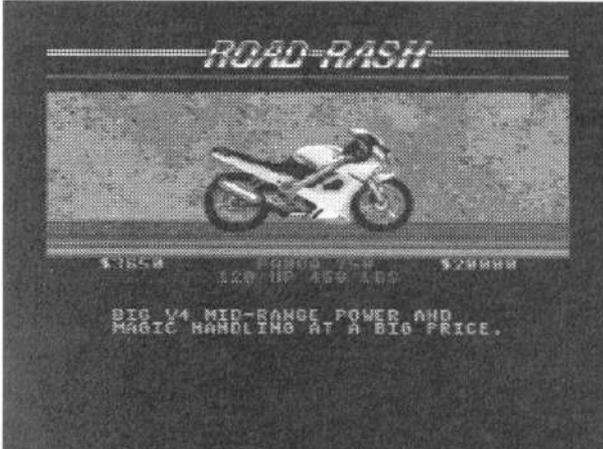
Informieren Sie über sich nähernde Bullen, Autos und Gegner.

## STEUERFUNKTIONEN

Für **Road Rash** gibt es zwei Steuerungsarten. Der einzige Unterschied zwischen Ihnen ist, wie Sie *beschleunigen*, *Hiebe austeilen* und *treten* - die anderen Steuerungstasten bleiben sich gleich.

- Drücken sie **F4** zum Benutzen von **Steuerungsart 1** (1Control Method 1)
- Drücken Sie **F5** zum Benutzen von **Steuerungsart 2** (Control Method 2)

Für Einzelheiten über die beiden Steuerungsarten, siehe "Rennbildschirm" unter *Schnelle Rennstrecke: Steuerfunktionen & Spielübersicht*.

	<p><b>Panda 750</b></p> <p><b>Horsepower (HP):</b> ____ 120</p> <p><b>Weight (lbs.):</b> ____ 450.3</p> <p><b>Price (\$):</b> ____ 20040</p> <p><b>Fuel Capacity (gal.):</b> ____ 4.0</p> <p><b>Wheel Base (mm):</b> ____ 1374</p>
---	--

## Schlägerei

Sich mit anderen Rennfahrern zu schlagen ist ganz einfach - Sie brauchen sich nur in Schlagweite Ihres Gegners zu begeben und die richtigen Steuerfunktionen zu verwenden (siehe "Rennbildschirm" unter Schnelle Rennstrecke: Steuerfunktionen & Spielübersicht). Übers Zielen brauchen Sie gar nicht erst nachzudenken - der Ihnen am nächsten liegende Bursche wird automatisch getroffen.

Einige Rennfahrer sind mit Stöcken bewaffnet. Sie beginnen das Rennen nie mit einem Stock, doch Sie können den eines anderen Fahrers klauen. Um einem Gegner seinen Stock zu entreißen, fahren Sie dicht neben ihn (oder sie, wenn sich's um 'ne Mieze handelt). Wenn sie nach Ihnen ausholen, drücken Sie die "Schlag"-Taste (wie zum Versetzen eines Hiebes) - das betäubt sie gewöhnlich für lange genug, um ihnen den Stock zu entreißen.

## Zerstörende Zusammentreffen

Ein zerstörendes Zusammentreffen gibt es dann, wenn Sie mit etwas zusammenstoßen (einem Pfosten, einem Tier oder einem Auto) oder wenn ein anderer Fahrer Sie von Ihrem Motorrad wirft. Das Abspringen vom Motorrad beschädigt es und verbraucht Ihre Zeit - vermeiden Sie es. Denken Sie daran, daß sie nach dem Rennen für Schäden an Ihrem Motorrad bezahlen müssen.

Nach dem Unfall laufen Sie automatisch zu Ihrem Motorrad zurück. Wenn Sie die Straße überqueren müssen, um zu ihm zu gelangen, nehmen Sie sich vor dem Verkehr in acht. Um dem Verkehr auszuweichen, bewegen Sie den Joystick nach links und rechts.

## DER SIEG

Wenn Sie ein Rennen gewinnen, erhalten Sie Geld, um sich ein besseres Motorrad zu kaufen. Je besser das Motorrad, desto teurer ist es, horten Sie also so viel Zaster wie nur möglich.

The screenshot shows a 'RACE-RESULTS' screen with the following data:

PL	PLAYER	TIME	CASH
1	PLAYER A	2:10.1	\$750
2	YAF68	3:18.2	\$300

Below this, the player's current status is shown:

PLAYER A	CASH	\$1.350
10000	80281	
0116F	18E	

Annotations with arrows point to specific elements:

- Spielstand**: Points to the top of the results table.
- Endzeiten**: Points to the 'TIME' column.
- Geldpreis**: Points to the 'CASH' column.
- Zu Ihrer Verfügung stehende Gesamtsumme**: Points to the 'CASH \$1.350' line.
- Neues Paßwort**: Points to the '18E' line.

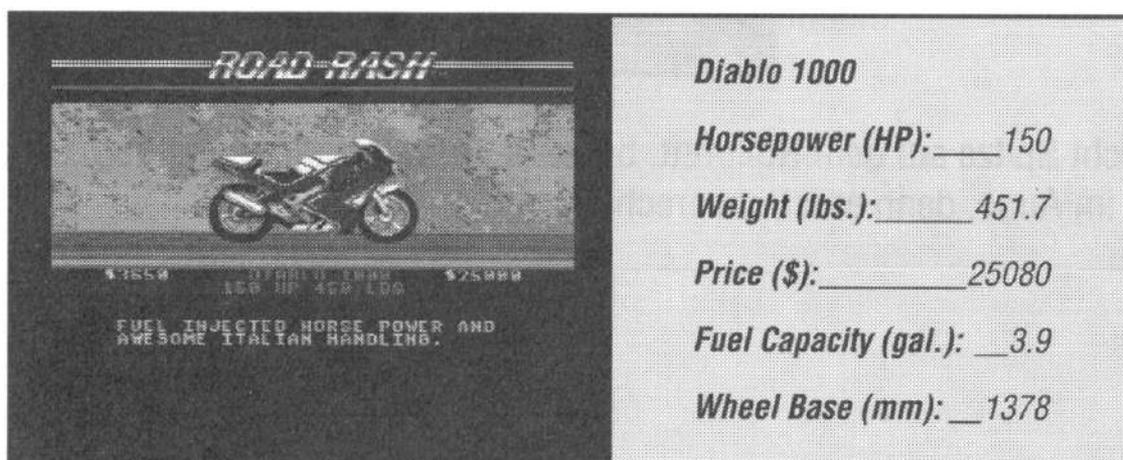
In **Road Rash** gibt es fünf Ebenen. Um eine Ebene höher zu steigen, müssen sie auf jeder der fünf Rennstrecken den vierten Rang oder besser erzielen. Wenn Sie auf allen fünf Rennstrecken den vierten Rang oder besser erzielt haben, sind Sie Sieger von **Road Rash** - und ein toller Kerl.

## **PASSWÖRTER ERHALTEN & VERWENDEN**

Am Ende eines Rennens erscheint ein Paßwort auf dem Race Results (Spielresultate)-Bildschirm. Das Paßwort ist ein Code, der Ihren Fortschritt im Spiel enthält - wenn Sie das Spiel verlassen, können Sie später das Paßwort zum Weiterspielen, wo Sie unterbrochen haben, benutzen. *Schreiben Sie Paßwörter immer auf und halten Sie sie griffbereit - denn es ist echt ärgerlich, wieder ganz von vorne anfangen zu müssen.* OK?

Wenn Sie das Spiel verlassen haben und dort weitermachen wollen, wo Sie aufgehört haben, gehen Sie zum Paßwort-Bildschirm.

1. Gehen Sie zum Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke (für Einzelheiten, wie Sie von einem Bildschirm zum anderen gehen, siehe *Die schnelle Rennstrecke: Steuerfunktionen & Spielübersicht*). Wenn Sie dort sind, drücken Sie **F3**, um zum Paßwort-Bildschirm zu gelangen.
2. Drücken Sie **F3** zur Wahl von Spieler A oder Spieler B (der Spieler, für den Sie das Paßwort eingeben).
3. Verwenden Sie die **Cursor-Tasten**, um das Markierungsfeld zum Anfang des Paßworts hinunterzubewegen.
4. Tippen Sie das Paßwort ein.
5. Wenn Sie das Paßwort richtig eingegeben haben, drücken Sie die **FEUER-Taste**, um zum Bildschirm zur Wahl der Rennstrecke zurückzugehen.



## ***DIE RASHER***

Hier sind einige der berühmtesten Rasher, die Sie antreffen werden.



Natasha wurde in Arizona geboren, in Babylonien aufgezogen, doch sie fährt ihr Motorrad, wie wenn der Teufel hinter ihr her wäre. Seien Sie cool mit ihr, wenn Sie ihre Hilfe wollen..



Biff ist ein jugendlicher Schüler mit reichen Eltern, der nichts Besseres zu tun hat, als seinen \$ 800-Lederanzug anzuziehen und sich nach einer Schlägerei umzusehen. Biff verteilt harte Hiebe, behalten Sie ihn im Auge.



Slater war echt Spitze auf dem Rollbrett, bevor er auf Motorräder umstieg. Behalten Sie auch ihn im Auge, denn er ist unberechenbar.



Ikira kommt aus Japan. Er gehört zur amerikanischen Szene, in der sich zufällig eine gute Portion unnötiger Gewaltätigkeit abspielt. Im Grunde ist er ein netter Kerl - er tut's nur fürs Geld.



Sergio grinst Sie freundlich an, und im nächsten Moment wischt er den Boden mit Ihrem Gesicht. Er liebt sein Motorrad leidenschaftlich. Machen Sie sich auf etwas gefaßt, wenn Sie es verkratzen.



Helldog, der Höllenhund, ist nicht des Menschen bester Freund. Er selbst sagt, er habe keine Zeit für Freunde. Helldog bleibt Ihnen auf den Fersen, was Sie auch tun, versuchen Sie daher, schneller zu laufen, wenn Sie können.

ER  
D  
S  
T

## **DIE BULLEN**

Wenn Sie von ihnen gefaßt werden, müssen Sie garantiert ein paar Moneten abgeben. Beim ersten Rennen brauchen Sie nicht zu schwitzen - nur Gewohnheitsverbrecher kriegen eine Busse.



O'Leary ist ziemlich beduselt, doch wenn Sie zu langsam fahren, putzt er Sie von der Straße. Er ist zwar ein nervöser Grünschnabel, erwarten Sie jedoch nicht, sich aus einem Strafzettel herausreden zu können.



Rourke haßt Rasher und ihre unbürgerlichen Ansichten. Er ist ziemlich humorlos und teilt schon Strafen aus, wenn Sie bloß Spaß machen. Bleiben Sie also sauber oder treten Sie ihn aus dem Weg.



Flynn steht aufs Schickanieren und den Mißbrauch seiner Macht. Er ist schnell, rasen Sie also davon, wenn Sie sich nicht um Hemd und Hose bringen wollen.



O'Shea war früher selbst ein Rasher, doch die Bullen haben seine Begabung auf den ersten Blick erkannt und ihn gekauft. Nun ist er auf der anderen Seite des Gesetzes. Fangen Sie zu zittern an.



O'Connor ist der härteste Bulle von allen. Seine Bösartigkeit schlägt sogar eine von Tollwut befallene Maggie Thatcher. Erwarten Sie kein Pardon.

PROPHET'S

## **MITWIRKENDE**

**Original Sega Version von:** \_\_\_\_\_ Randy Breen, Dan Geisler & Walt Stein

**Amiga Version von:** \_\_\_\_\_ Peakstar Software

**Programmierung:** \_\_\_\_\_ Pete Hickinson

**Künstlerische Gestaltung:** \_\_\_\_\_ Mark Edwards

**Musik & Toneffekte:** \_\_\_\_\_ Jason A.S. Whitely

**Produktion:** \_\_\_\_\_ Kevin Shrapnell

**Produkttests:** \_\_\_\_\_ Rupert Easterbrook

**Produktionsleitung:** \_\_\_\_\_ Andrew Corcoran

**Dokumentierung:** \_\_\_\_\_ David Luoto & Andrea Smith

**Gestaltung des Handbuchs:** \_\_\_\_\_ Colin Dodson

**Qualitätsgarantie:** \_\_\_\_\_ Clive "Tungsten" Downie, Ashley Richardson

**Mit speziellem Dank an:** \_\_ John Cantlie, Neil Cooper, and Slough Motorcycle Centre

## **HINWEIS**

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

**Ohne gegenteiligen Vermerk ist alle Software und Dokumentation**

**© 1991, 1992 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.**

**Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore-Amiga, Inc.**

**Road Rash is a trade mark of Electronic Arts**

# ROADSAFE

## PASSWORT-PROTOKOLL

[The main body of the page is a large, empty rectangular area with a light gray background, intended for the password protocol content.]

**PASSWORT-PROTOKOLL**

**PROFESSOR**

**PASSWORT-PROTOKOLL**

**PASSWORT-PROTOKOLL**

**PROFESSOR**

**PASSWORT-PROTOKOLL**

# ROAD PARTS LIST



**ELECTRONIC ARTS**®

90, Heron Drive

Langley

Nr. Slough

Berkshire

SL3 8XP

**E17611GM**