

ROAD RASH II



• ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH • SVENSK •
• ITALIANO • ESPAÑOL • NEDERLANDS •

ROAD RASH II

TABLE DES MATIERES

COMMENCER LE JEU.....	18
RÉCAPITULATIF DES COMMANDES.....	18
OBJECTIF DU JEU.....	19
MENU PRINCIPAL.....	19
POUR SÉLECTIONNER LES ARTICLES DE MENU.....	19
START RACE.....	20
SELECT TRACK.....	20
BIKE SHOP.....	20
GAME OPTIONS.....	21
COURIR.....	23
LE TABLEAU DE BORD.....	23
COURIR POUR REGAGNER VOTRE MOTO.....	24
COMBATTRE.....	24
APRES UNE COURSE.....	25
INTERROMPRE LE JEU.....	25
LE MAGASIN DE MOTOS.....	25
LES CIRCUITS.....	27
LES MOTARDS.....	27
LES GENDARMES.....	30

ROAD RASH II

COMMENCER LE JEU

1. Mettez le commutateur de votre Sega™ Mega Drive™ sur OFF.
Il ne faut jamais insérer ni retirer une cartouche de jeu lorsque la console est allumée.
2. Assurez-vous qu'un contrôleur est branché sur le port 1 sur votre console Mega Drive.
3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la console. Appuyez fermement pour la maintenir en place.
4. Mettez le commutateur sur ON. Le logo d'Electronic Arts® apparaît (s'il n'apparaît pas, recommencez à l'étape 1).
5. Appuyez sur **START** pour jouer.

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES



ALLER À MOTO

1. Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROIT DU PAVÉ DIRECTIONNEL (PAVÉ-D)** pour déplacer la barre de mise en valeur.
2. Appuyez sur n'importe quel bouton pour faire votre sélection.

PENDANT LA COURSE

- Pour diriger :Flèche **GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D.**
- Pour freiner :bouton **A**
- Pour accélérer :bouton **B**
- Pour obtenir de la puissance nitro :bouton **B** (appuyez deux fois de façon rapprochée).
(uniquement avec les motos fonctionnant au nitro)
- Pour donner des coups de poing oubouton **C**
frapper votre adversaire à l'aide d'une arme:
- Pour frapper avec le revers de la main :flèche **HAUT DU PAVÉ-D**—bouton **C**
- Pour donner des coups de pied:.....flèche **BAS DU PAVÉ-D**—bouton **C**

ROAD RASH II

- Pour balancer la chaîne de façonflèche **HAUT DU PAVÉ-D—C**
continue avant de frapper : (lorsque vous avez une chaîne)
- Pour faire un revers avec un gourdin:flèche **HAUT DU PAVÉ-D—**
(lorsque vous avez un gourdin)
- Pour prendre un gourdin ou une chaîne
à l'adversaire:bouton **C**
- Pour interrompre le jeu.....Appuyez sur **START** à tout
moment pendant la course

REGAGNER LA MOTO

- Pour changer la direction dans flèche **HAUT/BAS/GAUCHE**
laquelle vous roulez:/DROITE DU PAVÉ-D
- Pour vous arrêter:bouton **A**

OBJECTIF DU JEU

Pour gagner à Road Rash, vous devez faire appel à vos compétences, votre intelligence et avoir du cran. Réflexes rapides, stratégie et goût du risque sont de mise dans cette course.

Vous devez passer par cinq niveaux de compétences pour gagner la course. A califourchon sur une Shuriken 400 et avec 1000 dollars en poche, vous commencez au niveau un (Level One). Pour pouvoir passer à un niveau supérieur, vous devez finir au moins à la troisième place sur chaque circuit. Dans chaque niveau, l'argent en jeu pour chaque course est plus important, les amendes sont plus chères, les courses durent plus longtemps, les adversaires sont beaucoup plus coriaces et les flics arrivent en masse. Cela dit, si vous êtes l'un des heureux concurrents à terminer le niveau cinq (Level Five), vous aurez atteint le titre de maître de la course !

Mais, il y a toujours *quelque chose* pour vous faire obstacle. Si vous ne vous faites pas rouler de coups par un adversaire ou arrêter par les forces de l'ordre, vous vous heurterez sûrement à toutes sortes de débris. Blocs de pierre, voitures toutes rouillées bonnes pour la casse, cerfs, vaches sont autant d'obstacles pour vous. Faites attention aux gravillons, au sable et aux taches d'huile ! C'est la hantise de tous les motards. Il en est de même avec les voitures ! Ne croyez pas qu'elles vont toutes rester dans leurs files.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de choisir les options de base du jeu comme le mode joueur, le circuit et la moto. Vous y revenez toujours après avoir quitté un écran.

POUR SÉLECTIONNER DES ARTICLES DU MENU

1. Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ** directionnel pour placer la barre de mise en valeur sur l'option voulue.
2. Appuyez sur un bouton.

ROAD RASH II

START RACE

Sélectionnez cette option lorsque vous êtes prêt à courir. Vous foncez alors sur la ligne de départ. Soyez prêt à appuyer sur l'accélérateur !

Remarque: si vous venez d'amorcer Road Rash II, vous pouvez courir tout de suite en utilisant les réglages par défaut. Il vous suffit de sélectionner **START RACE** dans le menu principal. (Vous participez à la course Gold Rush sur une Shurikan 400 au niveau 1.)

SELECT TRACK

Cette option vous permet de choisir le circuit sur lequel vous allez concourir. Une brève description de chaque circuit, dont la longueur, s'affiche.

Sélectionnez cette option juste avant de commencer à courir.

Pour sélectionner un circuit:

- 1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur le circuit de votre choix.
- 2) Appuyez sur un bouton pour sélectionner le circuit. La barre de mise en valeur se déplace alors sur **EXIT** (sortir).
- 3) Appuyez sur n'importe quel bouton.

Le menu principal apparaît.



BIKE SHOP



C'est au magasin de motos que vous vous préparez pour la course de votre vie. Choisissez l'une des trois catégories : Ultra Lights (ultra légère), Nitros (nitro) et Super Bikes (super moto). Et préparez-vous à avancer de l'argent !

Pour sélectionner une moto :

ROAD RASH II

- 1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur la catégorie de votre choix, puis appuyez sur un bouton.
- 2) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur la moto que vous voulez acheter puis appuyez sur un bouton pour l'acheter.

La barre de mise en valeur se déplace automatiquement sur EXIT (sortir).

- Appuyez sur un bouton pour revenir au menu du Bike Shop.
- Appuyez sur un bouton quelconque pour revenir au menu principal.

GAME OPTIONS

Cette commande vous permet de régler des options comme le nombre de joueurs, leur nom et la musique.

- Pour sélectionner un option : appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur l'option de votre choix puis appuyez sur un bouton.



SET PLAYER MODE (MODE JOUEUR)

Vous avez trois options au choix : 1 joueur, 2 joueurs en alternance et 2 joueurs sur écran divisé.

Solo: Seul contre les autres.

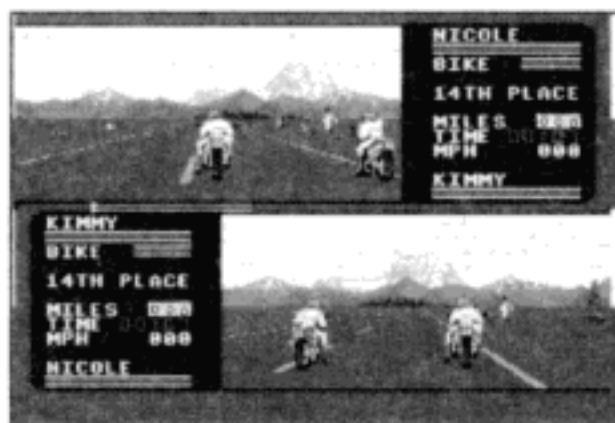
Take Turns: Les deux joueurs jouent à tour de rôle. Ils utilisent tous les deux le contrôleur 1.

Split Screen: Jouez contre un ami et affrontez les autres !

Le joueur A court dans la partie supérieure de l'écran et utilise le contrôleur 1 tandis que le joueur B court dans la partie inférieure de l'écran et utilise le contrôleur 2.

Mano a Mano: Vous seul contre les obstacles. Personne d'autres pour vous mettre des bâtons dans les roues ou essayer de vous faire tomber. La course de la vengeance à l'état pur. Le joueur A se sert du contrôleur 1 tandis que le joueur B utilise le contrôleur 2.

Lorsque vous sélectionnez *Mano a Mano* dans le menu PLAYER MODE, vous devez choisir le niveau auquel vous voulez participer. Chaque joueur doit ensuite sélectionner une arme. Il n'y a pas d'argent à gagner ou à perdre. Vous courez pour l'honneur et le jeu se termine lorsqu'un joueur a un accident, se fait arrêter par la police ou finit la course.



ROAD RASH II

SET MUSIC (RÉGLER LA MUSIQUE)

MUSIC ON (musique activée) est le réglage par défaut. Mais si vous ne voulez entendre que les moteurs vrombir et le cuir se déchirer, sélectionnez MUSIC OFF (musique désactivée).

SET NAMES (NOMS)

Identifiez-vous !

Pour entrer votre nom :

- 1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS DU PAVÉ-D** jusqu'à ce que la première lettre de votre nom apparaisse.
- 2) Appuyez sur la flèche **DROITE DU PAVÉ-D** pour que la barre de mise en valeur clignotante jaune se place sur la deuxième lettre, et entrez la lettre suivante de votre nom.

Lorsque vous avez entré votre nom, appuyez sur un bouton.

SET PASSWORDS (DÉFINIR MOTS DE PASSE)

Cette option vous permet de retrouver le niveau, la moto et l'argent que vous aviez lorsque vous avez quitté le jeu .

Il n'y a qu'une chose dont vous devez vous souvenir : votre mot de passe ! Ecrivez-le quelque part et gardez-le en lieu sûr.

Pour revenir à un jeu :

- 1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS DU PAVÉ-D** jusqu'à ce que le premier caractère de votre mot de passe apparaisse.
- 2) Appuyez sur la flèche **DROITE DU PAVÉ-D** pour que la barre de mise en valeur clignotante jaune se place sur le deuxième caractère, et entrez le caractère suivant de votre mot de passe.

Lorsque vous avez entré votre mot de passe, appuyez sur un bouton.

COPY PASSWORDS (COPIER LES MOTS DE PASSE)

Lorsque deux joueurs font la course, l'un est inéluctablement meilleur que l'autre. Cette option vous permet de copier le score du meilleur joueur sur le score de l'autre. En d'autres termes, si après cinq courses, le joueur A est passé au niveau supérieur contrairement au joueur B, ce dernier peut copier le mot de passe du joueur A et passer au niveau suivant avec lui. Lorsqu'il copie le mot de passe, il reçoit la même moto et la même somme d'argent que le joueur A.

Pour copier un mot de passe (du joueur A au joueur B, par exemple) :

- 1) Appuyez sur la flèche **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE DU PAVÉ-D** pour placer la barre de mise en valeur sur COPY PASSWORDS, puis appuyez sur un bouton.
- 2) Appuyez sur la flèche **HAUT DU PAVÉ-D** pour sélectionner COPY PASSWORD A TO B (copier mot de passe de A à B), puis appuyez sur un bouton.

Le mot de passe est copié automatiquement et l'écran GAME OPTIONS (options de jeu) apparaît.

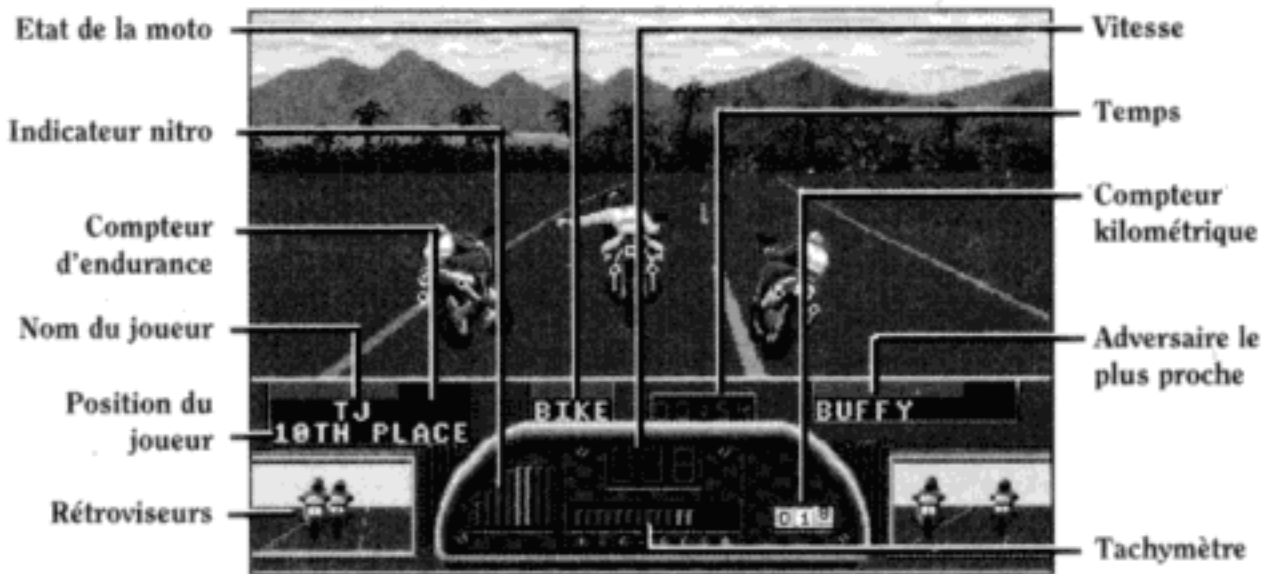
ROAD RASH II

Appuyez sur un bouton pour revenir au menu principal.

Remarque: en mode **SPLIT SCREEN** (écran divisé), lorsqu'un joueur se qualifie sur les cinq circuits ou lorsque les deux joueurs s'associent pour se qualifier sur les cinq circuits, chaque joueur garde sa moto et sa son argent au niveau suivant.

COURIR

LE TABLEAU DE BORD



Il affiche différents indicateurs.

COMPTEUR D'ENDURANCE

Cet indicateur montre votre condition physique tout au long de la course. Si vos adversaires vous frappent, le compteur passe du vert au rouge.

La partie droite de l'écran indique le compteur d'endurance de votre adversaire le plus proche.

ÉTAT DE LA MOTO

Cet indicateur fonctionne comme le compteur de puissance. Si vous infligez trop de dégâts à votre moto, elle finira en petits morceaux.

TEMPS

C'est la pendule officielle de la course. C'est un autre instrument qui permet de mesurer vos performances sur le circuit.

COMPTEUR DE VITESSE

Ce compteur numérique indique votre vitesse actuelle en miles par heure.

TACHYMETRE

Ce compteur indique les tours par minute du moteur.

Il n'apparaît que dans les modes *Solo* et *Take Turns*.

COMPTEUR KILOMÉTRIQUE

Il indique le nombre de miles que vous avez parcourus pendant une course

ROAD RASH II

donnée. Il vous permet de connaître la distance qui vous sépare de la ligne d'arrivée. Il vous suffit de vous rappeler la longueur du circuit sur lequel vous vous trouvez (elle est indiquée pour chaque circuit dans l'écran SELECT TRACK).

RÉTROVISEURS ARRIERES

Ils montrent ce qui arrive derrière vous. Ils sont très utiles après un accident. Ils vous permettent de vérifier la circulation en sens inverse avant de traverser la route, et, une fois que vous êtes sur votre moto, jeter un coup d'œil au bon moment permet d'éviter qu'un concurrent ne vous double alors que vous prenez de la vitesse.

INDICATEUR NITRO

(Uniquement dans le cas de motos fonctionnant au nitro) Vous en avez une ? Cet indicateur montre la puissance nitro que vous avez. Chaque lumière rouge symbolise une dose de nitro non utilisée. Chaque fois que vous en utilisez, une lumière s'éteint. Lorsque toutes les lumières sont éteintes, cela veut dire que vous n'avez plus de nitro. Appuyez deux fois de suite sur le bouton **B** et maintenez-le enfoncé pour en utiliser une dose.

COMPTEUR DE COMPÉTITION

(En mode *Mano a Mano & Split Screen*). Ce compteur situé entre les écrans supérieur et inférieur indique, au moyen de lignes vertes, la position relative des deux joueurs et la distance qui les sépare de la ligne d'arrivée.

COURIR POUR REGAGNER VOTRE MOTO

Vous tomberez tôt ou tard ! Et après toute sorte de glissade et collision, il n'est pas sûr que vous finissiez près de votre moto. Vous y revenez automatiquement. Mais si vous voulez contourner un cactus ou un rocher, appuyez sur les flèches du pavé directionnel. Appuyez sur A si vous voulez interrompre le jeu pour éviter les voitures qui arrivent en sens inverse.

COMBATTRE

Vous pouvez donner des coups de poing, des coups avec le revers de la main et des coups de pied à vos adversaires pendant toute la course. Et si vous réussissez à vous emparer d'un gourdin ou à extirper une chaîne à un autre motard, vous pouvez infliger de sérieux dégâts. Vous n'avez pas besoin de viser, vous attaquerez toujours le concurrent le plus proche de vous.

- Pour donner des coups de poing: appuyez sur le bouton **C**.
- Pour faire un revers : appuyez sur la flèche **HAUT DU PAVÉ-D** puis sur le bouton **C**.
- Pour donner des coups de pied: appuyez sur la flèche **BAS DU PAVÉ-D** puis sur **C** Relâchez ensuite le bouton **C**.
- Pour prendre un gourdin ou une chaîne à un adversaire: appuyez sur le bouton **C** comme si vous alliez lui donner un coup de poing.

ROAD RASH II

APRES UNE COURSE

Que vous gagniez, perdiez, démolissiez votre moto ou vous fassiez choper par la police, lorsque vous finissez une course, vous voyez une brève animation et un message d'un gendarme ou d'un adversaire. Pour les passer, appuyez sur n'importe quel bouton. Vous revenez alors au menu principal où vous pouvez choisir une nouvelle moto, un circuit, changer les options de jeu ou commencer la course au même niveau et avec la même moto qu'auparavant.

Si vous avez fini un niveau, vous voyez une brève animation avant de revenir au menu principal.

GAGNANT

C'est la gloire ! Cela veut également dire que vous remportez de l'argent qui vous permettra d'investir dans une moto plus rapide. Mais ne vous précipitez pas, il est sage d'en économiser un peu pour pouvoir payer les amendes et les réparations.

PERDANT

Vous perdez dans les trois cas suivants : si vous abîmez votre moto, si vous vous faites arrêter par la police et si vous arrivez en bas du classement. Dans le premier cas, vous devez payer les réparations. Vous devez vous acquitter d'une amende si les gendarmes vous arrêtent. Dans le dernier cas, vous avez tout simplement utilisé du carburant.

Si vous êtes à cours d'argent, votre moto est saisie et on vous donne en guise de consolation une Shuriken 400 et 1000 dollars. Vous recommencez au niveau 1

SAUVEGARDER UN JEU

Il vous est possible de reprendre un jeu au niveau où vous étiez arrêté avec la même moto et la même somme d'argent en poche. Il vous suffit de copier le(s) mot(s) de passe affiché(s) dans l'écran GAME OPTIONS (options de jeu), et lorsque vous êtes prêt à recommencer, suivez les instructions concernant les mots de passe dans l'écran GAME OPTIONS.

INTERROMPRE LE JEU

Si vous avez besoin de souffler un instant, appuyez sur **START** à n'importe quel moment pendant la course.

LE MAGASIN DE MOTOS

La moto avec laquelle vous gagnez au niveau 5 n'est pas celle sur laquelle vous faites vos débuts. Les besoins des motards varient à chaque étape de leur carrière. Il est conseillé de commencer sur une moto légère et maniable. Par la suite, il se peut que vous vouliez passer à une moto plus puissante ; vos compétences améliorées vous permettront de maîtriser cette puissance (et le poids et la moindre maniabilité qui en résultent).



ROAD RASH II

Le Bike Shop (magasin de motos) a une moto pour tout le monde. Il a en stock un choix de motos super légères, de super motos et même des motos fonctionnant au nitro. Il ne vous est malheureusement pas possible de les essayer avant de les acheter ! Mais les brèves descriptions qui vous sont données ci-dessous vous permettront de choisir la moto optimale. Sachez qu'aucune affaire n'est conclue tant que la moto ne quitte pas le magasin. Prenez par conséquent votre temps pour faire votre choix.

ULTRA LIGHTS (ULTRA LÉGERE)

Shuriken 400: Cette moto bas de gamme est fonctionnelle, mais d'une puissance limitée.

Panda 500: Cette moto légère et d'une puissance moyenne est d'un maniement facile à vitesse élevée.

Panda 900: Un bon équilibre entre la puissance et le poids fait de cette moto une superbe moto de compétition.

Shuriken TT 250: Cette moto à 2 temps vendue secrètement est équipée de phares. Extrêmement légère et rapide, elle peut laisser derrière elle des motos deux fois plus grosses qu'elle.

Banzai 7.11: Cette moto faite sur mesure est équipée d'un moteur 1100cc monté sur un cadre réduit de 750.

SUPER BIKE (SUPER MOTO)

Panda 600: Pour une 600, cette Panda est puissante, bien qu'il lui manque un bon cadre. Elle peut être difficile à conduire.

Banzai 600: Un superbe cadre permet à cette moto de garder sa vitesse dans les virages, mais l'accélération est lente.

Banzai 750: Cette moto peu onéreuse et stable en toutes performances est l'une des motos les plus souvent rencontrées sur la route.

Shuriken 1000: Cette moto est très puissante et très lourde. Souvenez-vous-en lorsque vous passez des virages à une vitesse folle.

Diablo 1000: C'est le choix d'un champion à la recherche de puissance. Plus rapide et plus chère que toute autre. Et elle est ROUGE !

NITRO

Panda 600 N: L'oxyde azoteux donne à cette moto la puissance de 105 chevaux. Faites attention dans les virages.

Banzai 750 N: L'oxyde azoteux fait monter de façon momentanée la puissance de votre moto à 135 chevaux.

Shuriken 1000 N: Puissance énorme. Si vous appuyez sur l'accélérateur dans le mauvais virage, cette machine deviendra dangereuse.

Banzai 7.11 N: Puissance nitro sur une moto super légère : le choix des meilleurs amateurs.

Diablo 1000 N: Pour vous rendre compte s'il existe une moto encore plus rapide que la Diablo standard, il vous faudra payer 10 briques. Et elle est ROUGE !

ROAD RASH II

LES CIRCUITS

MOLOKAI EXPRESS, HAWAII Baptisé d'après les courants traîtres au large de Diamond Head, ce circuit se caractérise par des virages raides en épingles à cheveux et par de brusques changements de dénivellations et est l'un des plus difficiles. Vous aurez peut-être besoin d'une moto rapide, légère pour vous faufiler dans les virages.

HOODOO'S REVENGE, ARIZONA Prenez garde aux rochers tels des fantômes qui se dressent immobiles le long de la route. Les chansons de leurs esprits vous feront peut-être quitter la route et si ce n'est pas le cas, vous serez victime de l'huile et des débris qui jonchent la route. Évitez le sable et faites attention aux voitures abandonnées sur la route.

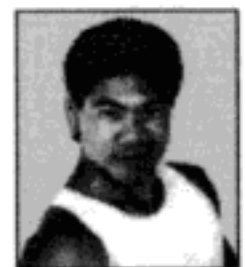
SMOKIN' MOUNTAIN, TENNESSEE Traversez les chaînes brumeuses du Tennessee. Ce circuit sinueux comporte suffisamment de virages graduels et de pentes progressives pour donner la nausée aux motards. Les cerfs et les vaches restent morts de peur au milieu de la route lorsqu'ils entendent les vrombissements de votre moteur. De même les habitants de la région ne vont pas reculer. Et les gendarmes, ce ne sont que des personnes malveillantes et au parler franc.

GOLD RUSH, ALASKA Parcourez le chemin de la frontière à une vitesse folle. Ce circuit est l'un des plus dangereux en raison des virages sans visibilité et des dénivellations progressives. Les sapins sont plantés très près de la route. Attention aux derricks, aux cerfs et aux caribous.

MAPLE RUN, VERMONT Rien de plus reposant qu'une course dans la campagne de la Nouvelle-Angleterre. Mais lorsque vous essayez de maîtriser votre bolide lancé à 240 km/h, le paysage ne compte guère. Maple Run, l'une des courses les plus rapides, se caractérise par des virages progressifs et des lignes droites, idéales pour une moto puissante et rapide.

LES MOTARDS

KAKANA Descendant du roi Khamayamaya, Son enfance fut imprégnée d'un mythe ancien. Il était traité comme un roi, mais la grande île n'était tout simplement pas assez grande pour lui. Le continent fit appel à lui pour courir sur le circuit le plus dangereux depuis les régates d'outriggers à l'époque de son arrière-arrière-grand-père. D'un esprit discipliné, il mit durant toute sa vie l'accent sur la victoire. Toutefois, c'est un joueur juste et complaisant et il s'arrêtera pour venir vous aider.



ROAD RASH II

SLATER Sauvage de la tête aux pieds, ce gosse battit le record du monde de



vitesse sur skateboard n'arborant qu'un rictus. Son moment de vérité vint tôt un matin lorsqu'il faisait du skateboard à côté d'un motard qui avait essayé de le renverser. Il le fit tomber de sa moto, monta dessus et fila en direction du coucher de soleil. Adieu le skate, vive la moto ! Les méthodes de Slater sont sans compromis. Ses connaissances locales et son sarcasme en font l'une des personnes les plus recherchées sur le tour.

MR. LAWSON Rencontrez l'homme des années 90. Belle femme. Superbe maison. Dettes énormes. Il est avocat d'assurance dans l'un des cabinets les plus prestigieux de Los Angeles et le week-end, il passe sa furie refoulée sur des coureurs qui ne se doutent de rien. Ne lui dites pas que c'est un jeune cadre. Ne l'appellez pas par son prénom. Ce dandy est sans pitié. Il ment et triche comme s'il n'y avait pas de lendemain et avec des mecs comme lui, il n'y en aura peut-être pas.



BIFF Son père lui fit cadeau d'une Diablo pour son baccalauréat. Biff traversait



Harvard Square sans casque, juste pour narguer les gendarmes qui osaient l'arrêter. "A la recherche d'un petit boulot de secrétariat ?" lança-t-il en se moquant, alors qu'il déchira la contravention. Il sillonne maintenant le pays resquillant dans les épreuves de courses de moto, exhibant son visage moche et puisant dans ses fonds comme un chat laperait une écuelle sans fond. C'est un déchet des années 80 : il ne fait attention qu'à lui.

IKIRA Dans son Japon natal, il n'y a qu'un dieu : Elvis. Ikira l'adore tellement qu'il se met à ressembler au King. Durant son enfance, il sillonnait les rues animées de Tokyo à califourchon sur une moto 2 temps et était connu pour monter sur le trottoir lorsque la circulation était très dense, souriant pour s'excuser alors qu'il dérangeait les piétons et fonçait dans les étalages de fruits. Pris entre deux mondes, Ikira allie une vertu et un désir ardent de gagner. C'est un bon ami à avoir.



PUBLIC ENEMY NO. 1 Elle assista à son premier show punk à l'âge de cinq ans. A treize ans, elle se fit tatouer en noir de la taille aux pieds. A l'âge de 18 ans, elle s'était déjà fait percer à 143 endroits. Après avoir été expulsée du Royaume-Uni en raison d'un trafic d'armes avec l'Amérique Centrale et la création d'autocollants anarchistes à Tanger, cette Anglaise désagréable se donna toute entière à l'amour de sa vie : la violence. D'une nature glaciale, elle attaque brutalement toute personne ou chose qu'elle rencontre sur son chemin sans se préoccuper, pour le moins du monde, de son propre bien-être. ATTENTION !



ROAD RASH II

WAR HAMMER Le cogneur le plus dur de San Francisco.

Cette grande gueule de 2 mètres et pesant 110 kg dirige le groupe "heavy metal" Sock-n-Mouth dont les albums furent interdits dans le monde entier. Son spectacle sur scène est un Gomorrhe moderne et après une semaine passée à se maculer d'excréments d'éléphant et à se vautrer dans du fil barbelé, il se plaît à rouler à 300 km/h et à semer la pagaille. Cinglé de nature et déchaîné, il n'a dans sa vie pas de place pour le repos, même s'il a été vu un jour dans un transat pendant que ses gosses plaçait des aimants sur son front.



CHINO Née pour piloter un hélicoptère, cette tête brûlée ignoble se tourna vers



les motos de sport pour pouvoir participer à des courses. Motard le plus chevronné de tous, Chino fera tout pour vous si vous êtes son ami, mais il vous mènera la vie dure si vous le prenez à rebrousse-poil. On raconte que lorsqu'il partit de San Quentin, il s'empara d'une moto de la police en court-circuitant le système de démarrage et partit en trombe dans le désert. Une course

poursuite avec une voiture s'ensuivit et lorsque la voiture de patrouille fit une embardée, Chino fit demi-tour en direction de l'épave et donna un coup de poing dans le pare-brise. Dans la fumée qui se dégageait du radiateur, il regarda le policier et murmura : "Je te reverrai en enfer."

JORG & SVEN Les frères jumeaux Godfredtsen.

Après avoir perdu pour usage excessif du klaxon leur permis pour courses de motos sur cendrée, le sinistre duo regagna les Etats-Unis. Incapables de trouver des sponsors, ils se tournèrent vers les circuits illégaux où l'on ne fit pas attention à leur



nationalité étrangère. Jorg a l'air assez sympa, mais c'est l'un des types les plus désagréables sur le circuit : dites-lui par exemple qu'il ressemble à Sven. Et Sven ne prétend même pas être beau. A l'instar de son frère, il passe la plus grande partie de sa vie à essayé de se distinguer des autres. Il ne semble jamais satisfait. Toute hostilité l'un pour l'autre mise à part, les deux sont liés par la méchanceté et ils font équipe pour s'attaquer à des adversaires plus faibles seulement dans le but d'exprimer leur haine l'un pour l'autre.

ROZ I RYDE Elevée dans les douces îles des Caraïbes, cette fille de la campagne



apprit à faire de la moto pour survivre dans les rues de Trenchtown qui vivait au rythme des balles. Chef du groupe Liquid Angels, Ryde fut immortalisée dans le patois local pour son intrépidité et sa maîtrise de l'obeah, forme puissante de magie noire. Après s'être battue pour sortir du ghetto, Ryde travailla comme coursier à vélo à Manhattan. Mais elle éprouvait toujours cette soif de vitesse et de

challenge et s'acheta une Shuriken, gonfla le moteur et partit pour la Californie. Sage et serviable, elle défend les opprimés qui s'en prennent au système.

ROAD RASH II

NATASHA Cette belle fille aux cheveux roux est la princesse sur le circuit et elle a tout vu. Elle eut sa première moto à l'âge de trois ans. A quinze ans, elle gagnait régulièrement les courses junior qui avaient lieu dans la région, mais après ces quelques années de vedettariat, ses fréquentations devinrent peu recommandables. Elle s'arrêta de courir et encouragea son petit copain qui excellait sur les circuits de Grand Prix. Après avoir été inculpée pour sabotage et mise de vies en danger (pour avoir soi-disant touché à la moto de l'adversaire de son mari avant une course), elle resta dans le secret, se montrant seulement pour user de sa force lors d'épreuves de motos. Elle est relaxe et généreuse, mais si vous vous en prenez à elle, vous vous en mordrez les doigts.



LES GENDARMES

MARSHALL Orphelin élevé à Los Angeles, Marshall est le flic le plus fort et le plus méchant que l'on puisse trouver. Il va sillonner les routes s'il sait qu'il peut arrêter un motard. Il ne parle que de son pistolet. On raconte qu'il est devenu gendarme pour pouvoir frapper son prêtre.



KELLY C'est un débutant passif qui ne recherche pas les affrontements et est d'une sincérité écœurante. Il alla à l'université pour devenir assistant social, mais son père l'obligea à devenir gendarme. Il parle avec une douceur exquise. Mais le plus fâcheux est qu'il fait tout son possible pour vous aider.

ORTEGA Ce gendarme impassible fait juste son boulot et conduit chaque arrestation comme une affaire sans grande importance. Son approche simple fait de lui l'un des flics les plus tolérés dans le coin. Pas d'attitude, pas de vengeance et pas de problème.



ROURKE Il fut sergent au Fort Dix pendant 18 années avant de devenir gendarme. Pointilleux à l'extrême, il a un jour dressé une contravention à quelqu'un qui avait regardé à gauche, à droite et à gauche dans une rue à sens unique. Si vous pensez que vous allez le rencontrer, assurez-vous que vos papiers sont en règle.

O'CONNOR Cette fille brute naquit d'un père inconnu. Elle habite dans une cabane en Alaska aux côtés de vingt et un chiens de traîneau et elle conduit sa moto trois heures par jour juste pour distribuer des contraventions aux touristes. Elle ne peut pas se faire à la vie du 20e siècle et elle ne s'en cache pas.



ROAD RASH II

REMERCIEMENTS

Conception: Randy Breen & Dan Geisler

Programmation: Dan Geisler, Matthew Hubbard & Walt Stein

Réalisation artistique: Arthur Koch, Matthew Sarconi,
Keith Bullen & Peggy Brennan

Producteur: Randy Breen

Assistant-producteur : Steve Murray

Directeur technique : Kevin McGrath

Effets sonores et musique : Rob Hubbard, Don Veca & Tony Berkeley

Gestion du produit : Frank Gibeau

Réalisation artistique du coffret: E.J. Sarraille Design Group

Développement de la documentation/des personnages: J. Poolos

Mise en page de la documentation : Peter Larsen

Circuit et tests : Steve Murray, Steve Matulac, Sheri Sarkis, Jeff Glazier,
Steve Imes, Yun Shin & Robert Zalot

Outils : Rod Ang, David Walter & Walt Stein

Assurance qualité : Terrence Chin, Kevin Hogan, Ashley Richardson

ROAD RASH II

© 1991 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1991 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copies, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

GARANTIE LIMITÉE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – ELECTRONIC ARTS GARANTIT À L'ACHETEUR ORIGINAL DE CE PRODUIT LOGICIEL QUE LE SUPPORT, SUR LEQUEL CE PROGRAMME INFORMATIQUE EST ENREGISTRÉ, EST EXEMPT DE DÉFAUTS TANT DANS LES MATÉRIAUX EMPLOYÉS QUE DANS SON EXÉCUTION ET CE POUR UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS À COMPTER DE LA DATE DE L'ACHAT. LE PROGRAMME LOGICIEL ELECTRONIC ARTS ET LE MANUEL CORRESPONDANT SONT VENDUS "EN L'ÉTAT", SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, ET ELECTRONIC ARTS N'EST PAS TENU POUR RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES QUELCONQUES RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE PROGRAMME. ELECTRONIC ARTS ACCEPTE POUR UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DE RÉPARER OU REMPLACER, À SON GRÉ, ET SANS FRAIS SUPPLÉMENTAIRE, TOUT PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS RET-OURNÉ EN PORT PAYÉ ET ACCOMPAGNÉ DE LA PREUVE D'ACHAT À SON SERVICE GARANTIE. CETTE GARANTIE S'APPLIQUE UNIQUEMENT AUX PRODUITS AYANT SUBI UNE USURE NORMALE. ELLE N'EST PAS APPLICABLE ET EST DÉCLARÉE NULLE ET NON AVENUE, DANS LE CAS OU LE DÉFAUT DANS LE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS RÉSULTERAIT D'UN MÉSUSAGE, D'UNE UTILISATION EXCESSIVE, D'UN MAUVAIS TRAITEMENT OU D'UNE NÉGLIGENCE.

LIMITATIONS – TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, COMPRENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DECRITE CIDESSUS. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, INDIRECTS OU CONSECUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQU-ERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

RETOURS APRES LA GARANTIE

POUR FAIRE REMPLACER DES SUPPORTS APRES EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, ENVOYEZ LA CARTOUCHE ORIGINALE À ELECTRONIC ARTS À L'ADRESSE CI-DESSOUS. JOIGNEZ À VOTRE ENVOI UNE DESCRIPTION DU DÉFAUT, VOTRE NOM, VOTRE ADRESSE ET UN EUROCHEQUE DE 15,00£.

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

Road Rash™II est une marque d'Electronic Arts.

©1992 Electronic Arts. Tous droits réservés.

La licence de ce jeu est accordée par Sega pour jouer sur
le SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

"SEGA" et "MEGA DRIVE" sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.

ELECTRONIC

ARTS CUSTOMER



SERVICE,

P.O. BOX 835,

SLOUGH,

BERKSHIRE,

ENGLAND.

SL3 8XU

ELECTRONIC ARTS

CUSTOMER SERVICE,

P.O. BOX 835,

SLOUGH, BERKSHIRE,

ENGLAND.

SL3 8XU

*Téléchargé sur
Le Vieux Manuel*

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)