

SNSP-RN-NOE



SPIELANLEITUNG

*Interplay™*

Alleinvertrieb Deutschland

**Laguna**  
VIDEO GAMES

Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach  
Fax 06107/930-230

PRINTED IN JAPAN



*Interplay™*

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!**



## Gesucht: Eine Handvoll Helden

*Du möchtest also ein Rock 'n Roll Star sein? Sind deine Nerven stark genug für das Rennen gegen die besten aller Rennfahrer? Hier in der Flip Johnson Rennfahrerschule haben wir eine alte Tradition - wir verlieren traditionell Fahrer, die ihren Fuß das bißchen zu früh vom Gaspedal nehmen und - ZACK - aus dem Rennen fliegen.*

*Es stimmt schon; seit Flip Johnsons Triumph im Indianapolis-Superpokal damals im Jahr 2911 haben wir keinen einzigen Sieger mehr hervorgebracht. Und nun glaubst du, daß du gewinnen kannst ?*

*Weißt du überhaupt, wer in diesen Rennen deine Gegner sind ? Verbrecher, Maschinen, Genies und selbst Ragewortt, der Echsenprinz von Bogmire.*



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO- QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

**Silicon & Synapse, Inc.**

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

©1993 Interplay Productions Ltd.

## INHALTSVERZEICHNIS

Gesucht.....	1
Sicherheits- vorkkehrungen .....	2
Schnellstart.....	3
Die Geschichte des Rock 'n Roll Racing™ .....	4
Wie gespielt wird .....	6
Auf in den Kampf.....	8
Schadensbegrenzung....	10
Das Rennen gewinnen...11	
Rennwagensteuerung....12	
Wahl von Wagen und Zubehör .....	13
Einen neuen Wagen kaufen.....	14
Zubehör kaufen .....	18
Punktezah & Weiterkommen .....	22
Spiele zu zweit .....	23
VS.-Modus.....	24
Optionen.....	25
Spiele sichern.....	26
Mitarbeiterverzeichnis.....	27
Kenntwort-Notizbuch.....	28
Garantie und Kundendienst .....	30

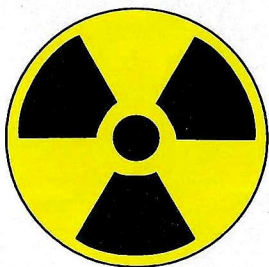


Rock 'n Roll Racing™

## SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

**D**ie folgenden Hinweise helfen dir, dein Super NES Game Pak optimal einsatzfähig zu halten.

1. Schütze dein Game Pak vor extremen Temperaturschwankungen, Wasser und besonders vor direkter Sonneneinstrahlung. Das Leben auf der Rennbahn ist hart genug.
2. Wenn dein Game Pak nicht benutzt wird, bewahre es in seiner Packung auf. Die Packung schützt das Game Pak wie die Panzerung deinen Rennwagen.
3. Wenn dein Game Pak schmutzig oder staubig werden sollte, reinige es mit einem sauberen, weichen Tuch. Benutze keine Chemikalien oder Reinigungsmittel. Ein sauberes Pak liefert dir Stunden voller Rennvergnügen.
4. Nimm dein Game Pak nie auseinander. Es enthält nichts, was du brauchen könntest. Wie bei deinem Rennwagen gilt auch hier: Laß' deine Finger vom Motor!
5. Vergewissere dich stets, daß dein Super NES AUSGESCHALTET ist, wenn du das Game Pak einlegst oder herausnimmst.

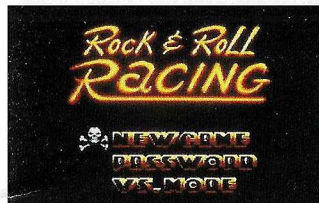


2

## SCHNELLSTART

Ihr neuen Anwarter solltet ein paar Dinge wissen, bevor ihr euch in die Action stürzt:

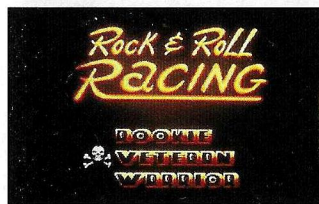
1. Du bist hier, um Spaß zu haben. Überprüfe, daß dein Super NES ausgeschaltet ist. Lege dein Rock 'n Roll Racing™ Game Pak in dein Super NES ein, und gib ihm Saft!



2. Drücke START auf deinem Controller. Wähle NEW GAME (NEUES SPIEL).



3. Wähle ONE oder TWO PLAYERS (EIN oder ZWEI SPIELER).



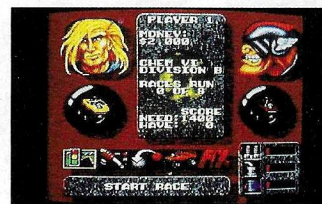
4. Wähle den Spiellevel: Rookie (Anfänger), Veteran oder Warrior (Krieger).



5. Wähle deinen Helden (Hero) aus (siehe 'Heldenbiographien').



6. Suche deinen Rennwagen aus (siehe 'Einen neuen Wagen kaufen').



7. Wähle START RACE (RENNEN STARTEN) auf dem HAUPTBILDSCHIRM.

3

## DIE GESCHICHTE DES ROCK 'N ROLL (RACING)

Das erste Automobilrennen fand 1894 in Frankreich statt, sieben Jahre nachdem die Herren Daimler und Benz aus Deutschland das erste Automobil gebaut hatten. Sie stellten den ersten Verbrennungsmotor her, der in Autos des späten 19., 20. und frühen 21. Jahrhunderts eingesetzt wurde. (Eine von Daimlers Töchtern hieß Mercedes; die beiden Ingenieure schufen mit Mercedes Benz ein Symbol für Qualität, das auch im 30. Jahrhundert noch gültig ist). Diese Automobilrennen waren ein Belastungstest für Taktik, Können und Motoren, bei dem nur die Besten übrig blieben. Alteingesessene Staaten wie Deutschland, England, Frankreich und die Vereinigten Staaten begannen, zu Ehren des Automobils, das sich schnell zum Hauptverkehrsmittel entwickelte, regelmäßige Rennen abzuhalten.

Als die Menschen im Jahre 2833 auf dem Planeten Bogmire intelligente Lebensformen entdeckten, löste dies eine Rennbegeisterung von bis dahin unbekanntem Ausmaß aus. Die Saurions auf Bogmire verbanden Rennen in allen möglichen aufgemotzten Wagen mit klassischer Rock 'n Roll-Musik vom Planeten Erde. Diese Kombination war ein Hit, und die Kommission für Rock 'n Roll Racing™ wurde gegründet. Die Kommission trägt die Verantwortung für Regeln,



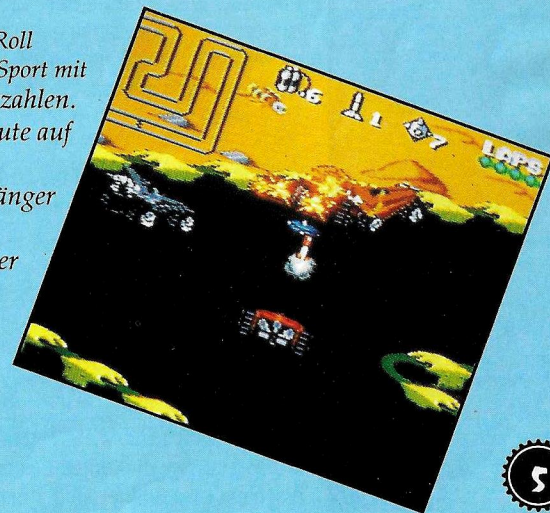
Vorschriften und Vergnügen des Rock 'n Roll Racing™.

Das erste Rennen fand im Jahr 2911 statt, ein Jahrtausend nach Beginn des Indianapolis 500-Rennens, daher wurde der Preis "Indianapolis-Superpokal" getauft.

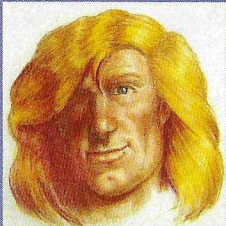
Flip Johnson vom Planeten Terra gewann das erste Rock 'n Roll-Rennen dank seines Nitrogen-Oxid-Treibstoffs, genannt 'Lightning Nitro'. Dieses Ergebnis war unerwartet, denn Dangbar von Bogmire lag während des aus drei Läufen bestehenden Rennens klar in Führung. Dangbar drohte, Flip zu fressen, wenn er je wieder an einem Rennen teilnehmen sollte, also zog Flip sich vom Rennsport zurück und eröffnete eine Fahrschule auf seinem Heimatplaneten Terra.



Heutzutage ist Rock 'n Roll Racing™ natürlich der Sport mit den größten Zuschauerzahlen. Etwa 7,8 Billionen Leute auf 17 Planeten schalten regelmäßig ihre Empfänger ein, um den Vernichtungskampf der Neuzeit zu sehen.



## SNAKE SANDERS



**S**nake Sanders stammt vom Planeten Terra. Er will den Indianapolis-Superpokal nicht nur für sich selbst, sondern vor allem für seinen Heimatplaneten gewinnen. Seit Jahren dominieren Bewohner anderer Planeten das Rock 'n Roll Racing™. Snake findet, daß die ursprünglichen Erfinder des Autorennens endlich den ihnen zustehenden Platz einnehmen sollten. Er will beweisen, daß die Schöpfer des Rennwagens immer noch die besten Fahrer sind.

Snake drückt das Gaspedal von Anfang an durch und hat keine Angst vor Geschwindigkeit.

6

## DAS SPIEL

Aha, ein Neuanwärter, was? Sind deine Nerven stark genug für das Rennen gegen die besten Rennfahrer des Universums? Also gut. Wie heißt du denn?



## Neues Spiel

**D**u solltest deine Laufbahn als 'Rookie' (Anfänger) starten. Du nimmst nur auf drei Planeten an Rennen teil. Du kannst also kein Spiel gewinnen - wohl aber die Erfahrung, die du brauchst, um ein Veteran zu werden. Ein Veteranenspiel umfaßt fünf Planeten und ist wesentlich anspruchsvoller. Siegst du auf allen fünf Planeten, dann gewinnst du den Indianapolis-Superpokal.

Warriors (Krieger) fahren die härtesten Rennen, eins davon auf dem Bonusplaneten Inferno. Hol' das Letzte aus deinem Wagen heraus!

Du landest im Laden von Fast Eddie, wo du deinen ersten Rennwagen kaufst (siehe "Einen neuen Wagen kaufen"). Nach dem Erwerb eines Autos gelangst du zum Hauptbildschirm.

Auf dem HAUPTBILDSCHIRM (oben) siehst du links Spieler 1 (das bist du), und unten deinen Wagen. Rechts erscheint dein Gegner, und unter ihm sein Wagen.

In der Mitte des Bildschirms findest du einige Statistiken. Oben siehst du den gewählten Spieler; unter dem Spieler steht, wieviel Geld du hast. Als nächstes kommt der Planet, auf dem das Rennen stattfindet (mit einem Bild). RACES RUN (GEFAHRENE RENNEN) zeigt, an wie vielen Rennen du auf diesem Planeten bereits teilgenommen hast und wie viele in der laufenden Saison noch ausstehen. Wird zum Beispiel "6 of 8" angezeigt, heißt das, daß du bereits sechs Rennen auf diesem Planeten gefahren und vor Ende dieses Durchgangs noch zwei mehr durchzustehen hast. Als letztes erscheint SCORE (PUNKTEZAHL), wo du siehst, was du verdient hast und wieviel mehr du brauchst, um weiterzukommen (siehe "Punktezahl und Weiterkommen"). Am unteren Rand des Hauptbildschirms findest du fünf Knöpfe, aus denen du deine Wahl triffst.



Wähle diesen Knopf, um das RENNEN zu STARTEN (START THE RACE).



Damit gelangst du in den Geschenkkeladen von Gordo dem Saurion, wo du Zubehör für deinen Wagen kaufst (siehe "Zubehör kaufen").



Damit gelangst du zur Transportbucht 2, wo Kapitän Floyd Braddock, Chauffeur deiner Weltraumlimousine, dich per Hyperspace zum nächsten Rennen befördert (siehe "Punktezahl und Weiterkommen").



Dies bringt dich in den Laden von Fast Eddie zurück, wo du einen neuen Wagen kaufen oder deinen alten neu lackieren lassen kannst. Auf weiteren Planeten, die du später besuchst, hast du die Wahl zwischen verschiedenen anderen Wagen.



Hier kannst du einige der Optionen, wie Musik, Sound, u.s.w. ändern. Außerdem findest du hier auch ein Kennwort, um dein Spiel zu sichern (siehe "Optionen").

## VIPER McHAY



**V**iper flog früher mit den Angriffskämpfern der Adlerklasse, aber jetzt hat die Armee keine Verwendung mehr für ihn. Viper McHay fährt nun im Rock 'n Roll Racing™, um seine Hampfsucht zu stillen. Er ist nicht gerade der Hellste, aber er kann dir ein oder zwei Tricks beibringen, ehe du es bis Drakonis schaffst.

7

## CYBERHAWK



**A**ls Boomer Bradshaw seine sterblichen Überreste der medizinischen Forschung überließ, hatte er keine Ahnung, daß man einen rennfahrenden Cyborg aus ihm machen würde. Aber genau das geschah. Cyberhawk ist der fortgeschrittene Genmanipulationsprototyp des verrückten Rennfahrers. Er muß gewinnen, denn ein zweiter Platz bedeutet für ihn, daß er das Rennen verloren hat. Wenn Cyberhawk den Indianapolis-Superpokal gewinnen sollte, wirst du in Zukunft mehr Cyborgs auf der Rennbahn sehen.

Cyberhawk startet mit voller Kraft und springt problemlos über Landminen und Ölpfützen.



## AUF IN DEN KAMPF

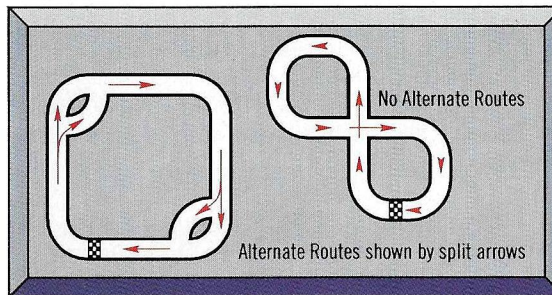


Unten rechts auf dem HAUPTBILDSCHIRM siehst du deinen Waffentyp und die Anzahl der Schüsse, die du gekauft hast. Oben steht deine FORWARD WEAPON (FRONTWAFFE), darunter deine REAR WEAPON (HECKWAFFE), und ganz unten deine POWER CHARGES (POWERPATRONEN). Von jedem der genannten Gegenstände kannst du höchstens sieben haben.

### Auf in den Kampf

**W**enn du den Wagen deinen Wünschen gemäß ausgestattet hast, wähle START RACE (RENNEN STARTEN). Auf der Rennbahn hörst du Larry "Supermouth" Huffman, der den Rennstart ansagt.

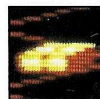
Auf dem Rennbildschirm siehst du eine kleine Karte, Zahlen, Punkte und die Anzahl der verbleibenden Runden. Die Rennkarte oben links zeigt dir, wo du und deine Gegner sich befinden. Die Wagen auf der Karte haben dieselben Farben wie auf der Rennbahn.



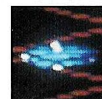
Manche Rennbahnen haben Alternativstrecken zur Auswahl. Sei vorsichtig - einige sehen nur aus, als ob sie Alternativstrecken hätten. Wenn du mogelst, wird deine Runde nicht gewertet. Oben siehst du zwei Beispiele. Wenn du nicht sicher bist, welchen Weg du nehmen kannst, folge einem Gegner.

Oben auf dem Rennbildschirm siehst du, wie viele Patronen dir für alle deine Waffen noch zur Verfügung stehen. Die erste Waffe ist deine FORWARD WEAPON (FRONTWAFFE), dann folgen deine Powerpatronen, dann deine REAR WEAPON (HECKWAFFE). Die Waffen werden nach jeder Runde neu geladen.

Die Rennbahnen haben andere Merkmale, die du im Laufe der Rennen kennlernst. Drei davon siehst du unten.



**BARRELOBONUS**  
\$1000



**BÄRENHALLMINEN!**



**REPARIERT DEINE**  
**PANZERUNG**

## GRINDER X19



**E**in Robotiks-Team vom Planeten Drakonis hat mit Grinder X19 den perfekten Rennfahrer aller Zeiten gebaut. Er ist in absoluter Bestform, seine Haut ist aus Stahl, sein Blut aus Maschinenöl und sein Herz aus kaltem Eisen. Grinder und seine Wagen verschmelzen auf der Rennbahn zu einer Einheit. Willst du diese Maschine schlagen, dann ist all dein Einfallsreichtum gefordert.



## IVANZYPHER



Ein Bewohner des Planeten Fleagull hat je zuvor eine Rock 'n Roll Racing™- Rennbahn befahren. Ivan wird von seinem Volk als wahrer Held gefeiert, denn Fleagull ist der neueste Mitbewerber beim Rock 'n Roll Racing™. Wie viele der anderen Helden muß auch Ivan beweisen, daß er und sein Volk des Rock 'n Roll Racing™ würdig sind.

Wenn Ivan hinter dem Steuer sitzt, springt er wie kein anderer - und er ist auch bei hohen Geschwindigkeiten ziemlich gut.

## SCHADENSBEGRENZUNG

Während des Rennens wirst du versuchen, die Gegner mit deinen Waffen aus dem Ring zu schießen. Deine Frontwaffen können deinen eigenen Wagen nicht beschädigen, aber die Heckwaffen (wie z.B. Minen) können gefährlich sein, wenn du später über sie fährst.

Dein Wagen kann auch bei Zusammenstößen mit Gegnern beschädigt werden. Je schneller deine Geschwindigkeit beim Zusammenstoß ist, desto höher wird auch die Wahrscheinlichkeit ernsthafter Schäden. Wenn du aus der Bahn fliegst, erleidest dein Wagen Totalschaden, also solltest du vorsichtig sein, wenn du springst oder dein "Lightning Nitro"feuerst.

Oben rechts erscheinen die **GRÜNEN** und **ROTEN** ARMOR DOTS (PANZERUNGSPUNKTE), die zeigen, wie schwer dein Wagen beschädigt ist. Sind nur noch zwei Punkte übrig, dann erscheinen diese in roter Farbe, und dein Wagen qualmt unentwegt. Wenn keine Punkte mehr übrig sind, explodiert dein Wagen. Aber das ist kein Anlaß zur Besorgnis - Fast Eddie liefert deinen neuen Wagen in Sekunden! Wenn du bessere Panzerung kaufst, erhältst du entsprechend mehr Panzerungspunkte für das Spiel.

Ebenfalls oben rechts auf dem Rennbildschirm siehst du die Anzahl der verbleibenden Runden. LAP 1 bedeutet, daß du in der letzten Runde bist. Larry wird das bekanntgeben, falls er eingeschaltet ist (siehe "Optionen").

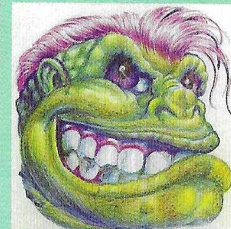
## DAS RENNEN GEWINNEN



Wenn du das Rennen gewinnst, erhöht sich dein SCORE. Wenn du das Rennen gewinnst, erhöht sich dein SCORE (PUNKTEZAHL), und du bekommst MONEY (GELD). Die PUNKTEZAHL ist entscheidend. Nur wenn du genug Punkte hast, kannst du zum nächsten Planeten befördert werden. Hast du genug Punkte für das Weiterkommen, kannst du entweder ADVANCE A LEVEL (EINEN LEVEL WEITERGEHEN) wählen, oder die Entscheidung der Rennleitung am Ende der Saison überlassen (siehe "Punktezahl und Weiterkommen").

1. **Erster Preis: der Gemini-Goldpokal, \$10,000 und 400 Punkte.**
2. **Zweiter Preis: der Atlas-Silberpokal, \$7,000 und 200 Punkte.**
3. **Dritter Preis: ein niedliches blaues Band, \$4,000 und 100 Punkte.**
4. **Vierter Preis: nichts außer dem kostenlosen Hinweis, daß du mehr Übung brauchst!**

## RAGEWORT



Rage Wort ist der Prinz der Saurions. Er wurde zum Thronfolger, indem er die besten Rennfahrer des Universums - und sogar seine eigenen Brüder - durch seine Schlaueit, seine schnellen Reflexe und seine miese Einstellung besiegt. Er sagt, die Erfinder des Rock 'n Roll Racing™ hätten den Pokal gleich neben dem Thron seines Vaters, König Quagg von Bogmire, stehen lassen können!

## KATARINA LYONS



Die Lyons sind eine der vielen Familien auf Panteros V. Katarina ist die Prinzessin ihres Volkes, und sie hat schlicht und einfach die Nase voll davon, daß immer nur Männer das Rock 'n Roll Racing™ gewinnen. Deshalb hat sie beschlossen, daß diesmal endlich eine Frau Siegerin des Indianapolis-Superpokals werden soll ... und zwar sie selbst. Katarina ist eine ziemlich gute Rhetorikerin und glaubt, daß sie besser als sämtliche männlichen Fahrer ist. Mehr als alle anderen Rennhelden ist sie entschlossen, zu gewinnen!

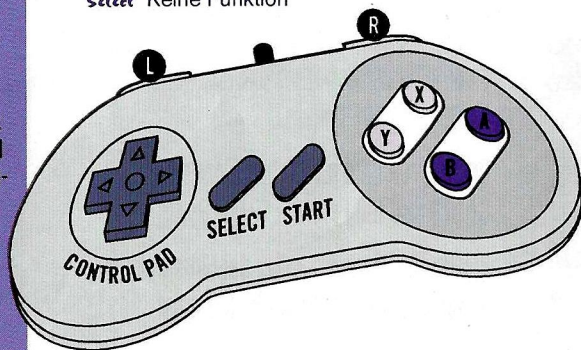
Katarina gleitet durch die Kurven, als ob sie auf Schienen fährt, und überspringt alle Hindernisse problemlos.

## RENNWAGENSTEUERUNG

### WIE FUNKTIONIERT DIESES DING?

**D**ein Controller (Steuergerät) hat die folgenden Funktionen für Rock 'n Roll Racing™:

- C. Pad** Damit steuerst du deinen Wagen. LINKS und RECHTS lenken deinen Rennwagen, als ob du auf dem Fahrersitz sitzen würdest. Control Pad Drückst du das Control Pad UNTEN, dann bremsst du, aber wer bremsst schon in einem Rock 'n Roll Racing™-Rennen?
- L/R** Verwende LINKS und RECHTS für scharfe Rechts- oder Linkswendungen bei der Control Pad-Steuerung.
- B** Er dient während des Rennens als Gaspedal (du wirst ihn wahrscheinlich die ganze Zeit gedrückt halten wollen), und als Wahlknopf auf den anderen Bildschirmen.
- X** Benutze diesen Knopf, um deine Powerpatronen abzufeuern.
- Y** Verwende diesen Knopf, um deine FORWARD WEAPON (FRONTWAFFE) abzufeuern.
- A** Verwende diesen Knopf, um deine REAR WEAPON (HECKWAFFE) abzufeuern.
- Start** Mit Hilfe dieses Knopfes kannst du während eines Rennen aufgeben. Keine Panik, wenn du ihn aus Versehen drücken solltest; du wirst immer aufgefordert, den Abbruch mit YES (JA) zu bestätigen. Wählst du NO (NEIN), dann wird das Rennen fortgesetzt.
- Select** Keine Funktion



## WAHL VON WAGEN UND ZUBEHÖR

**D**ie nächsten Seiten entführen dich in die Welt der Rennwagen- und Zubehörläden. Um auf dem Ring eine Chance zu haben, mußt du beide besuchen. Alle Fahrer erhalten einen Kredit über \$20,000, und der glückliche Gewinner braucht das Geld nicht zurück-zuzahlen. Mit diesem Geld kaufst du deinen Rennwagen und das Zubehör.

Nach dem Rennen wirst du in Gordos Geschenk Laden besseres Zubehör kaufen wollen. Gordo hat auf jedem der Rock 'n Roll Racing™-Planeten und anderen Orten, wo sich viele Rennfahrer aufhalten, eine seiner Zweigstellen.

Jeder Rennwagen kann nur einen bestimmten Typ von FRONT WEAPON, REAR WEAPON und POWER CHARGES mitführen. Die Waffen können nicht zwischen Rennwagen ausgetauscht werden.

Nach jeder abgeschlossenen Runde des Rennens lädt die Rennleitung deine Waffen und Powerpatronen bis zu der Schubzahl auf, die du gekauft hast. Kaufst du also einen Laserschuß, dann erhältst du eine Ladung pro Runde. Wenn du sieben Laserschüsse kaufst (die Höchstzahl), erhältst du dementsprechend sieben Ladungen pro Runde.

Wenn du Panzerung, Reifen, Motoren und Stoßdämpfer kaufst, behältst du sie, bis du einen neuen Wagen erwirbst. In dem Fall mußt du all das hübsche Zubehör, das dein letzter Wagen hatte, neu kaufen, vielleicht sogar mehr.

## ROAD HILL HELLY



Helly sitzt auf dem Gefängnisplaneten New Mojave 14 mal "Lebenslanglich" ab. Er hat geschworen, daß kein anderer Rennfahrer New Mojave lebend verlassen wird. Bei seinen schnellen, chemisch verstärkten Reflexen könnte er dieses Versprechen sogar halten. Vermeide es, Helly deinen Rücken zuzukehren; er ist so ver-trauenswürdig wie ein Politiker im Wahlkampf.

## JAKE BADLANDS



**J**ake war der Anführer einer der größten Straßenbanden auf Xeno Prime. Er und seine Freunde sahen sich das Rock 'n Roll Racing™ immer auf den ortstypischen Holo-Fernsehern an. Jake hatte schließlich genug von den Straßenbanden und beschloß, einen Beruf zu erlernen; also wurde er natürlich Rennfahrer. Seit dem Start seiner Laufbahn spendet er seine Gewinne an Jugendprogramme im ganzen Universum.

Jake hat seine Kurven schon immer wie ein Profi genommen, und er zieht gewaltig ab, wenn er das Gaspedal durchtritt.

14

## EINEN NEUEN RENNWAGEN KAUFEN

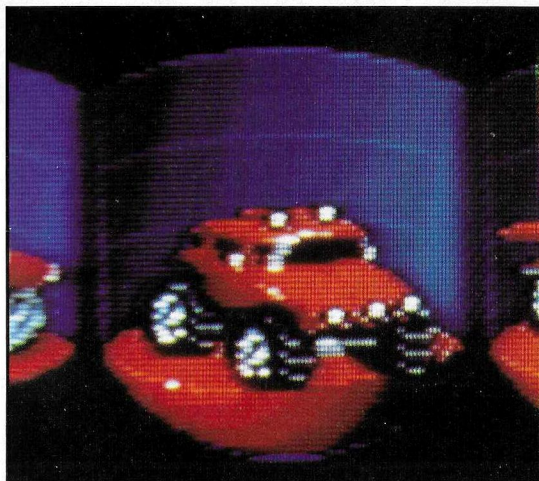
*Willkommen bei Fast Eddie, dem einzigen Rock 'n Roll Racing™-Vertragshändler des Universums. Ohne Wagen kannst du keine Rennen fahren, also sag mir, was du willst, und ich seh' nach, was wir für dich auf Lager haben.*

*Die Wagen aus unserer erstklassigen Auswahl haben lebenslange Garantie. Ihr Rennfahrer seid hart im Nehmen und könnt manchmal ein bißchen wild sein, und die Rennwagen werden mit ziemlicher Sicherheit schrottreif gefahren. Aber ich bin der einzige Händler, und darum muß ich deinen Wagen kostenlos und in Sekundenschnelle ersetzen. Klasse Service, w as?*

**A**uf Chem VI, dem ersten Planeten, hast du die Wahl zwischen drei Modellen: **Dirt Devil**, **Marauder** und Air Blade, aber den **Air Blade** wirst du dir zu Beginn deiner Laufbahn noch nicht leisten können. Auf weiteren Planeten kannst du auch den Battle Trak oder Havac wählen, die besten modernen Rennmaschinen in der Milchstraße.

Du läßt deinen Wagen lackieren, indem du die gewünschte Farbe auf der linken Bildschirmseite wählst und "B" drückst. Drücke das Control Pad rechts oder links, um die Tatze zu verschieben, und du siehst die zur Verfügung stehenden Wagen.

Wenn du gewählt hast, wähle BUY (KAUFEN). Bedauerlicherweise sind unsere Wagen vom Umtausch ausgeschlossen.



## Dirt Devil \$ 18,000

Das Design des Dirt Devil beruht auf einem der erfolgreichsten Autos des Planeten Erde. Dirt Devils sind mit VK-Plasma-Waffen, BF's Rutschsaft und Heuschrecken-Sprungdüsen ausgestattet.

## BUTCHER ICEBONE



**B**utcher ist einer der intelligentesten Männer des Universums, und der einzige helle Hopf, der an Rennen teilzunehmen magt. Er benutzt sein Denkvermögen, um dich auszutricksen. Er fährt seine Rennen auf dem kältesten Planeten, ein echter Vorteil für ihn. Bei einem so cleveren Gegner mußt du ganz schön auf Draht sein, um das Rennen zu überstehen!

15

## TARQUINN



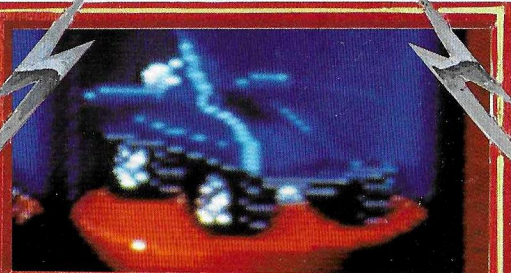
Tarquinn ist jedermanns Held. Er wuchs auf Aurora in Armut auf und brachte es bis zum Raumschiffkapitän, dem höchsten militärischen Rang, der je von einem Bewohner seines Planeten erreicht wurde. Er erscheint in kosmischen Talkshows und wird dafür gut bezahlt. Weil Rock 'n Roll Racing™ nun der beliebteste Sport des Universums ist, will er beweisen, daß er der beste Fahrer und einzig würdige Gewinner des Indianapolis-Superpokals ist.

Durch seine Militärausbildung ist Tarquinn im Vorteil, besonders, wenn es um Höchstgeschwindigkeiten und Kurven geht.



### **Marauder \$ 18,000**

TAls neu aufgelegter Klassiker ist der Marauder besonders bei Anfängern beliebt, die ihre Finanzen erst aufbauen müssen. Marauder benutzen VK-Plasma-Waffen, BF's Rutschsaft und Heuschrecken-Sprungdüsen.



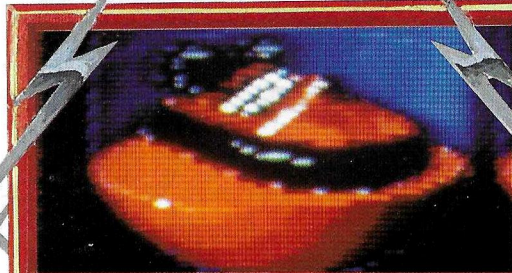
### **Air Blade \$ 70,000**

Dieser Wagen wurde auf der Basis aerodynamischer Prinzipien entwickelt. Er bewährte sich auch als ideales Vehikel für Stopps in Drive-ins. Air Blades verfügen über Rogue-Raketen, Bärenatzenminen und Flip Johnsons Spezialmarke "Lightning Nitro"!



### **Battle Trak \$ 110,000**

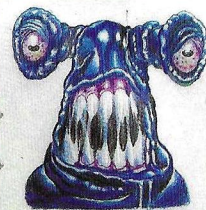
Der Battle Trak wird ausschließlich auf Fleagull hergestellt und behält auch in rutschigen Kurven eine ausgezeichnete Straßenlage. Traks verfügen über Rogue-Raketen, KO Scatter Packs und Lightning Nitro. Was für eine Zusammenstellung! Die Reifen des Battle Trak sind gegen Ölpfützen bestens gewappnet.



### **Havac \$ 130,000**

Dies ist das Lieblingsmodell des zwölfwachen Gewinners Slash. Mit einem Havac kannst du echten Schaden anrichten! Er ist zwar teuer, braucht aber weder Reifen noch Stoßdämpfer! Er verfügt über Hitzesensoren, sogenannte Sundog Beams, Scatterpacks und Nitro. Der Havac schwebt einfach über Landminen und Ölpfützen hinweg.

## J. B. SLASH

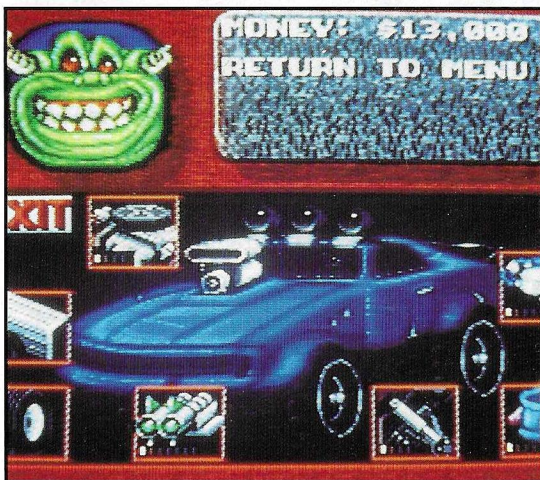


Ich einmal seine eigene Mutter kann an Slashes Gesicht etwas Liebenswertes finden. Seit Inferno der letzte Rennplanet wurde, hat Slash jeden Indianapolis-Superpokal gewonnen. Slash lebt, um zu gewinnen, und solange er gewinnt, wird ihn seine Regierung weiterhin gut bezahlen.

Slash ist einer der unglaublich ausdauernden Außerirdischen, die geradezu für die Rennbahn gebaut sein könnten. Dank seiner zusätzlichen Sinnesorgane kann er sogar mit geschlossenen Augen fahren. Sei sehr vorsichtig, wenn du mit ihm auf der Rennbahn bist. Er ist nicht umsonst der bis jetzt unschlagbare Champion!

Wenn du Slash auf dem Warriorlevel schlagen kannst, bist du ein ern-

## BUYING EQUIPMENT



Willkommen im Geschenkeladen von Gordo dem Saurion! Nirgendwo sonst findest du ein besseres Sortiment von Waffen, Panzerung, Motoren, Reifen und Stoßdämpfern. Und bei jedem Kauf schneiden wir dir kostenlos die Haare!

Mit jedem neuen Rennwagen, den du kaufst, erhältst du ein kostenloses Zubehörmuster. Aber du kannst keine der Verbesserungen behalten, wenn du einen neuen Wagen kaufst, weil sie alle Sonderanfertigungen sind. Sorry.

Komm 'rein und sieh dich um! Ich beiße nicht!

**B**ewege das CONTROL PAD, um die verschiedenen Zubehörgegenstände zu sehen, die du kaufen kannst. Oben rechts erscheint der Gegenstand, den du bereits hast, sowie der nächstbessere Gegenstand (Verbesserung) und der Kaufpreis. Drücke "B", um den Gegenstand zu kaufen. Wähle EXIT (ABBRECHEN), um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

Sorry: Kein Umtausch, kein Geld zurück!

Frontwaffen

Powerpatronen

Heckwaffen



### VK Plasma-Waffe

Dies ist eine der Lieblingswaffen von Rennfahrern und wird's mit schön schwindlig!



### Heuschrecken-Sprungdüsen

Das etwas andere Fahrgefühl! Überspringt alle Hindernisse wie eine Heuschrecke Sicherheit ganz



### BF's Rutschsaft

Ein bißchen Öl hier und da und deinem Gegner Taxifahrern.



### Rogue-Raketen

Nach ihrer beeindruckenden Erprobung im Militär wurden sie für den Rennsport



### Lightning Nitro

Flip Johnson hat mit diesem hausgemachten Chemikaliengebrau Millionen verdient.



### Bärenatzminen

Eine Explosion dieser Minen reißt ein Loch in fast jeden Wagen (außer dem Havac), übernommen.



### Sundog Beam

Diese beliebte Militärwaffe hat Hitzesensoren, und ihre Wirkung ist EinbauSupergeschenk!

### Der Listenpreis gilt per Schuß

Alle Preise inklusive Steuer, Transport und Bomben! durchschlagend!



### KO Scatter Packs

Wirf eins von diesen ab, und es verwandelt sich in drei kleine

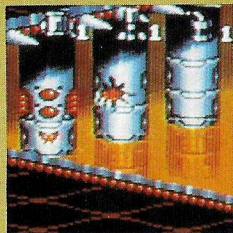
RIP & SHRED



Diese Zwillingbrüder sind die Söhne des reichen Magnaten Mondo. Sie sind zwar keine besonders guten Fahrer, aber manchmal haben sie Glück oder sind einfach rotzfrech. Ihr Vater möchte unbedingt einen Indianapolis-Superpokal für seine Sammlung haben, aber die Zwillinge wollen einfach nur Rennen fahren. Jedesmal, wenn du zum nächsten Planeten weitergehst, besticht oder erpreßt Papi die Rennleitung, damit Rip und Shred gegen die besten Fahrer des Universums antreten können!

Im 2-Spieler-Modus tritt Rip alleine an.

## CHEM VI



Wissenschaftler begannen, Chem VI zu kolonisieren, weil bestimmte wissenschaftliche Studien durch die dort vorherrschenden Klimabedingungen wesentlich einfacher durchzuführen waren als auf jedem anderen besiedelten Planeten. Die Atmosphäre ist eine Mischung von Chlor und Methangas und der Lebensraum für die seltsamsten Kreaturen. Aber die Wissenschaft ist nicht aufzuhalten, und CHEM VI hält nun seinen ersten Rock 'n Roll Racing™-Wettbewerb ab. Denk an deine Gasmask!

### ENGINES



**Cobra Mark VII**  
Dieser Motor schlägt jeden Serienwagen, sofern du besser fährst als ich.

### War Hammer

Ersetze deinen alten Cobra Mark VII durch rohe Kraft. Wir bauen ihn rechtzeitig für das nächste Rennen in deinen Wagen ein!



### Super Charger

Der War Hammer ist dir nicht leistungsfähig genug? Wie wär's mit dem Super Charger, dem stärksten legalen Motor des Universums?



### Atlas Power Boss

Gordos Geschenk Laden hat die exklusiven Verkaufsrechte für Atlasmotoren. Dieser Xenonbetriebene Motor hat die längste Lebensdauer, und in Sachen Übertragung und PS-Leistung ist er unübertroffen. Hol' dir deinen noch heute!



### PANZERUNG



**Defender**  
Diese Panzerung stoppt direkte Kugelschläge. Sie kann auch einige andere Waffen abblocken.

### Rhinozeroshaut

Diese solide Panzerung doppelt deine Überlebenschancen auf der Rennbahn. Wir geben aber keine Garantien.



### Sabertooth (Säbelzahn)

Nach Sabertooth von Bogmire, dem besten Spieler aller Zeiten, benannt, übertrifft diese Panzerung fast alle anderen - außer einer!



### Atlas Powerplate

Gordos Geschenk Laden ist der stolze Alleinvertrieber für Atlas-Markenpanzerung. Diese maßgeschneiderte Panzerung mit Xenonantrieb beschützt dich vor jeder Explosion, es sei denn, du fliegst aus dem Ring. Nichts ist besser als Atlas!



### REIFEN



### Road Warriors

Bist du verrückt? Mit diesen Reifen klebst du förmlich auf der Rennbahn. Aus alten Zahnbürsten und Coladosen hergestellt das nächste Rennen in deinen Wagen ein!



### Track Master

Diese Reifen sind hervorragend zum Herumrutschen geeignet.

### Super-Schlammhüpfen

Extra breite Reifen für extra gute Straßenlage. Immer gut für einen schnellen Start. Universums?



### Atlas Power Claws

Gordos Geschenk Laden ist der stolze Alleinhändler von Atlas-Markenreifen. Diese Reifen mit Xenonantrieb funktionieren wie Saugnapfe, nur viel schneller. Kaufe Atlas-Markenware - dein Gegner hat sie schon!



### STOSSDÄMPFER



### Grashüpfer

Mit diesen Stoßdämpfern kannst du dich vielleicht auf einer normalen Landstraße halten!

### Hydro springs

Diese verbesserten Stoßdämpfer haben immerhin schon Hydraulik. Polizisten und Großmütter schwören auf diese Marke.



### Hydro Twinpacks

Doppelter Spaß! Wenn du ein ernsthaftes Rennen fahren willst, werden sie dir gute Dienste leisten.

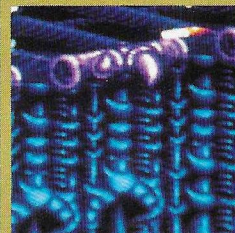


### Atlas Power Lifts

Gordos Geschenk Laden ist der stolze Alleinhändler für Atlas-Markenstoßdämpfer. Diese Stoßdämpfer mit Xenonantrieb sind für lebenslange Höchstleistung gebaut. Warum auch nicht? Schließlich sind sie von Atlas!

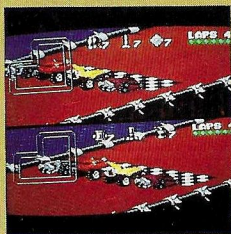


## DRAKONIS



Die Technik des Städtebaus unter Glaslocken immer besser wurde, besiedelten die Menschen Drakonis. Der Name kommt von den merkwürdigen reptilähnlichen Kreaturen, die die ersten Siedler dort fanden. Drakonis ist ein öder Planet und hält bereits das zweite Rock 'n Roll Rennen ab, um die Touristen anzulocken, die seine Wirtschaft so dringend braucht. Pensionäre ziehen nach Drakonis, weil die Bevölkerungszahl gering und das Leben geruhsam ist, außer natürlich während der Rennsaison. Die Unterkünfte sind angenehm, aber zur Energieersparnis wird die Rennbahn nur auf zwei Grad geheizt.

## BOGMIRE



Auf Bogmire fanden die Menschen die erste nicht-menschliche intelligente Lebensform. Die Leute dort sehen wie Vögel, Echsen, Katzen und Fische aus. Sie sind alle hinterlistige Rennfahrer und kennen sich auf den Rennbahnen ihres Heimatplaneten ganz genau aus.

## PUNKTEZAHL UND WEITERKOMMEN



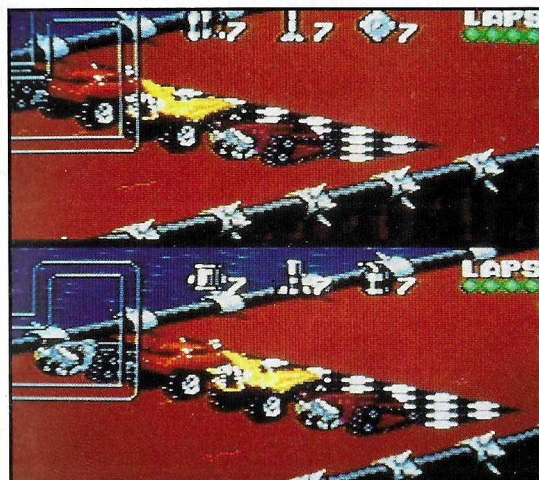
Rennen werden in Divisions (Durchgängen) und Seasons (Saisonen) abgehalten; zwei Durchgänge sind eine Saison auf einem Planeten. Um durch die Saisonen und zum nächsten Planeten weiterzugehen, mußt du Rennen gewinnen. Für jeden Sieg erhältst du eine bestimmte Punktezahl. Nur wenn du genug Punkte hast, wird die Rennleitung dich zum nächsten Planeten befördern. Wenn du nicht genug Punkte machst, mußt du auf demselben Planeten weitere Rennen fahren, und dein Punktestand wird auf Null gestellt.

Am Ende eines Durchgangs gelangst du automatisch zu Transportbucht 2, wo dich dein Weltraumlimosinen-Chauffeur Kapitän Braddock erwartet. Wenn deine PUNKTEZAHL hoch genug ist, wirst du befördert. Auf jedem Planeten beginnst du mit einer Punktezahl von Null; du mußt dich erst auf dem neuen Ring bewähren.

### Vorzeitiges Weiterkommen

Wenn deine Punktezahl hoch genug ist, kannst du vor Ende der Saison befördert werden. Dazu wählst du ADVANCE A LEVEL (EINEN LEVEL WEITERGEGEHEN) auf dem Hauptbildschirm.

## SPIELE ZU ZWEIT



### Teamwork- ja oder nein...

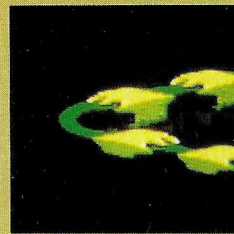
Um zu zweit zu spielen, wählst du 2-PLAYER (2 SPIELER) auf dem Hauptbildschirm. Alles ist genau wie beim 1-Spielermodus, nur müßt ihr hier eure Wahl auf dem Hauptbildschirm abwechselnd treffen.

Spieler 1 fängt immer an. Wenn Spieler 1 für das Rennen bereit ist, wählt er das Icon START RACE (RENNEN STARTEN). Danach kann Spieler 2 auf dem Hauptbildschirm seine Wahl treffen und anschließend START RACE wählen.

Auf dem Ring hat Spieler 1 die obere und Spieler 2 die untere Bildschirmhälfte.

Ihr könnt zusammenarbeiten oder gegeneinander fahren. Denkt daran, daß Rip und euer Gegner gegen euch beide fahren.

## NEW MOJAVE

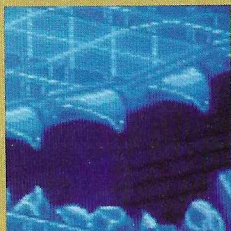


Die Menschheit schuf schließlich einen Gefängnisplaneten und begann, alle Häftlinge zum Absitzen ihrer Strafe dahin zu schicken. In einem langen juristischen Kampf um die Rechte der Häftlinge erhielten die Verurteilten auf New Mojave das Recht, den dritten Teil des Rock 'n' Roll Racing™ durchzuführen. Dieser Planet ist heiß - die Temperaturen liegen um die 149°C. Bring deine Sonnencreme und einen Bodyguard mit!

22

23

NHO



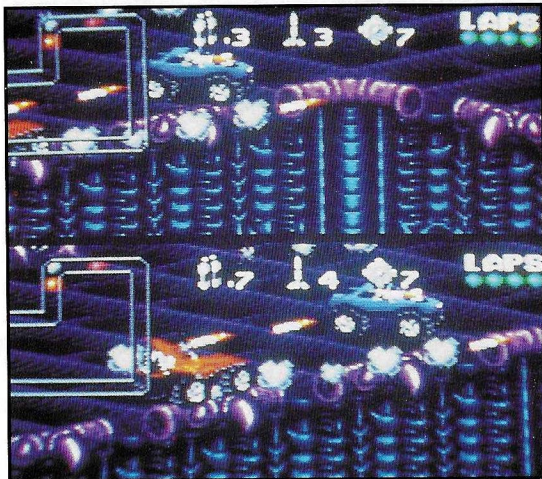
NHO wurde besiedelt, weil dank seiner niedrigen Temperaturen Eis in Massen und kostenlos vorhanden ist. Nun beliefert NHO die Wüstenplaneten mit Wasser und verdient nicht schlecht daran. Der fünfte Teil des Rock 'n' Roll Racing™ wird hier unter den denkbar schlechtesten Fahrbedingungen abgehalten.

Auf diesem Gletscherplaneten mußt du besonders vorsichtig sein.

24

Interplay Productions

## VS.-Modus



**Ein wenig Action, wenn ich bitten darf!**

Durch diesen Modus erhältst du freie Wahl in der Welt der Autorennen. Du kannst gegen jeden Gegner (außer J.B. Slash), oder gegen einen zweiten Spieler antreten, und jeder Wagen, den du wählst, erhält automatisch die optimale Ausstattung. Diese Option ist nicht nur gut zur Übung und zur Verbesserung deiner Fähigkeiten auf der Rennstrecke, sondern auch für Spaß und fiese Tricks.

Wenn du den VS.-Modus wählst, wirst du aufgefordert, die Spielerzahl einzugeben und deinen Rennwagen zu wählen. Um den Battle Trak zu fahren, mußt du einen entsprechenden Planeten wählen.

Der VS.-Modus beginnt auf dem einfachsten Planeten, CHEM VI. Du kannst jedoch jederzeit andere Planeten wählen (außer Inferno), oder zu Planeten zurückkehren, auf denen du bereits Rennen gefahren hast.

## OPTIONEN



Der OPTIONENBILDSCHIRM ermöglicht dir die Wahl deiner bevorzugten Spieleinstellung. Von oben nach unten kannst du Musik, Soundeffekte und Larry "Supermouth" Huffman EIN- oder AUSSCHALTEN.

Unter diesen Optionen erscheint dein zwölfstelliges Kennwort zum Sichern des Spiels. Einzelheiten dazu findest du unter "Spiel sichern" auf Seite 26.

Als letztes wählst du EXIT (ABBRECHEN), um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

INFERNO



Inferno und sein Feind sind auf dem Bonusplaneten. Erst nachdem du alle anderen fünf Gegner auf dem schwierigsten Krieger-Level besiegt hast, gelangst du auf diesen gefürchteten Planeten.

Durch ein Rennen auf dem Bonusplaneten Inferno kannst du immer noch den Indianapolis-Superpokal gewinnen, aber wenn du bei Verstand bist, versuchst du das erst als erfahrener Fahrer.

25

Rock 'n' Roll Racing™

## HINTS by Floyd



**D**ie Kontrolle über deinen Rennwagen kommt mit der Übung. Nach ein paar Stunden Spiel machst du das ganz instinktiv. Gib nicht auf!

**V**orzeitiges Weiterkommen zum nächsten Planeten ist nicht immer die beste Option. Wenn du bis zum Ende des Durchgangs im Rennen bleibst, kannst du dir dringend benötigtes zusätzliches Geld verdienen.

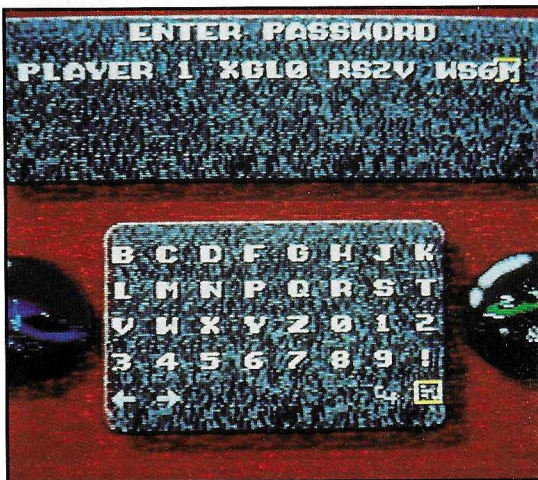
**W**enn der Wagen des Gegners qualmt, bedeutet das, daß er beschädigt ist. Du kannst ihn dann problemlos rammen oder unter Beschuß nehmen!

**S**pare deine Munition für den Wagen in Führung. Wenn du in Führung liegst, spare deine Munition für den Fall, daß du Fehler machen solltest. Wenn du nahe an der Start- oder Ziellinie bist, schieße mit allem, was dir zur Verfügung steht!

26

Interplay Productions

## SPIEL SICHERN



**E**in neues Kennwort zur Spielsicherung erscheint nur, wenn du einen neuen Durchgang beginnst oder einen Durchgang wiederholst. Du kannst das Kennwort jederzeit sehen, indem du zum Optionenbildschirm gehst. **WILLST DU EIN SPIEL SICHERN, DANN MUSST DU DIR DAS KENNWORT AUFSCHREIBEN.** Denke daran, daß du mit dem Kennwort an den Punkt des Spiels zurückkehrst, an dem du diesen Durchgang angefangen hast.

Um ein gesichertes Spiel weiterzuführen, wähle **PASS-WORD (KENNWORT)** auf dem **STARTBILDSCHIRM**. Du erhältst ein Raster von Zahlen, Buchstaben und Zeichen, die du mit Hilfe des Control Pads und des **"B"**-Knopfes eingibst. Wenn du alle 12 Zeichen richtig eingegeben hast, geht das Spiel an dem Punkt weiter, an dem du es gesichert hast. Wähle **CLR (Löschen)**, um von vorne zu beginnen. Wähle **END (ENDE)**, wenn du fertig bist.

## Mitarbeiterverzeichnis

**SPIELEDISIGN**  
Silicon & Synapse  
Alan Pavlish

**PRODUZENTEN**  
Allen Adham  
Alan Pavlish

**LEITENDER PRODUZENT**  
Brian Fargo

**ROGRAMMIERER**  
Bob Fitch  
Pat Wyatt  
Allen Adham

**GRAFIK**  
Samwise Didier  
Ron Millar  
Joeyray Hall

**ZUSÄTZLICHE GRAFIK**  
Stu Rose  
Clyde Matsumoto  
Paul Barton  
Anthony Gomez

**TONPROGRAMMIERER**  
Software Creations

**QUALITÄTSKONTROLLE**  
**LEITUNG** Kerry Garrison  
**ASSISTENZ** Rodney Relosa

**HAUPTTESTER**  
Dave Healy  
Dean Schulte  
Chris Tremmel

**ZUSÄTZLICHE TESTER**  
Frank Alberry  
Michael Packard  
Brian Fargo  
Matt Findley  
Fast jeder bei Interplay

**DANK AN**  
Todd Camasta  
Bill Heineman  
Allen Anderson

**MUSIK**  
*Bad to the Bone*

Musik und Text: George Thorogood  
Verlegt bei Del Sound Music (BMI)

*Born to be Wild*  
Musik und Text: Mars Bonfire  
Copyright Music Corporation of America  
Internationale Rechte gesichert.  
Nicht zur öffentlichen Ausstrahlung bestimmt.  
Alle Rechte vorbehalten. VERVIELFÄLTIGUNG UNZULÄSSIG.

*Highway Star*  
Musik und Text: Blackmore, Gillian, Glover, Lord, Paice  
Copyright Mauve Music Inc.  
Internationale Rechte gesichert.  
Nicht zur öffentlichen Ausstrahlung bestimmt.  
Alle Rechte vorbehalten. VERVIELFÄLTIGUNG UNZULÄSSIG.

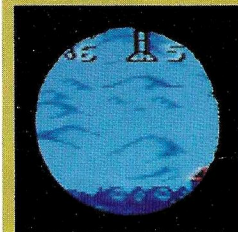
*Peter Gunn*  
Musik: Henry Mancini  
Copyright All Nations Music für Northridge Music Company.  
Internationale Rechte gesichert.  
Nicht zur öffentlichen Ausstrahlung bestimmt.  
Alle Rechte vorbehalten. VERVIELFÄLTIGUNG UNZULÄSSIG.

Paranoid  
Musik und Text: Anthony Iommi, William Ward, Terence Butler, John Osbourne  
Copyright Essex Music International Inc.  
International Rechte gesichert.  
Nicht zur öffentlichen Ausstrahlung bestimmt.  
Alle Rechte vorbehalten. VERVIELFÄLTIGUNG UNZULÄSSIG.

**STIMME**  
Larry "Supermouth" Huffman

**HANDBUCHGESTALTUNG UND -PRODUKTION**  
Jerry Friedman • Galahad Graphics

## BILDSCHIRMSCHUTZ



**R**ock 'n Roll Racing™ hat einen eingebauten Screen Saver, um deinem armen Bildschirm Defekte zu ersparen. Wenn du eine Weile nicht spielst oder nichts getan hast, schaltet er sich ein. Du kannst dein Spiel wieder aufnehmen, indem du einen beliebigen Knopf drückst.

