

Deutsche Anleitung zu “Maximum Road Race”

INHALTSVERZEICHNIS

Systemvoraussetzungen

Multi-Spieler-Option

Das Ziel

Tastatursteuerung/Gravis Game Pad

Die Teilnehmer und ihre Maschinen

Die Rennstrecken

Credits

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MS-DOS-Version 5.0 oder höher. Für MRR wird mindestens ein DX266-Prozessor mit dem 600 KB Basisspeicher und mindestens 6700 KB freiem XMS-Speicher benötigt. Außerdem erforderlich sind eine Soundkarte, eine Maus, ein CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit, eine SVGA-Videokarte und 5 MB freier Festplattenspeicherplatz für die Installation.

Falls Sie Schwierigkeiten haben, für MRR ausreichenden Speicherplatz freizugeben, können Sie eine Boot-Diskette anfertigen.

MULTI-SPIELER-OPTION

Über ein IPX- oder Net-Bios-Netz können bis zu vier Spieler, über Serienverbindungen bis zu zwei Spieler gegeneinander antreten. Die entsprechenden Optionen sind über den Optionsschirm zugänglich.

DER STAND DER DINGE

Gegen Ende der 30er Jahre des 21. Jahrhunderts wurde es schwieriger denn je, eine gute Show aufzuziehen. Das totale Verbot der Zigaretten- und Alkoholwerbung von zehn Jahren hatte den Motorradsport hart getroffen. Die meisten Teams mußten zurückstecken, und die wenigen, die mit Hilfe starker Werbeverträge überlebten, dominierten die Rennszene über Jahre hinweg. Die Rennen glichen eher Prozessionen, und die gelangweilten Zuschauer rund um den Globus schalteten millionenfach ab. Die TV-Gesellschaften waren alles andere als glücklich. Sie mußten sich etwas überlegen, um die Rennen wieder aufregender zu machen, oder ihnen würde am Ende der Saison endgültig der Saft abgedreht. Die Idee war einfach, aber zündend: acht der Welt besten Rennfahrer zu nehmen und sie nicht nur gegeneinander, sondern auch gegen die Rennstrecke fahren zu lassen! Die besten Themepark-Designer und Ingenieure der Welt wurden zusammengerufen und jeder Kurs mit zahlreichen, speziell für diesen Zweck entworfenen Gefahrenquellen und Fallen versehen. Den Fahrern erlaubte man jede Motorradtechnologie zu nutzen, die sie aufreiben konnten und ermutigte sie, sich eigene Fahrzeuge auszudenken und zu entwickeln. Ihr erstaunlicher Erfindungsreichtum verbesserte die technischen und fahrerischen Möglichkeiten enorm und öffnete dem Rennsport eine völlig neue Dimension. Der Schlüssel zum Erfolg des Konzepts aber was das Preisgeld: eine Kombination aus Geldprämien und einem Punktesystem für jedes Rennen sowie Bonusgeldern für die schnellste Runde und für denjenigen, der die meisten Runden lang in Führung lag. Es gab nur eins, was wichtiger was als das Geld ... der Ruhm! Jeder Teilnehmer hatte nur ein Ziel - weltweit als Maximum Road Racer bekannt zu sein. Nach einigen Rennsaisons und zahlreichen, schweren Unfällen erkannte die WARP, daß die Rennen offensichtlich zu gefährlich wurden. Man hatte die Schikanen auf der Strecke als Herausforderung und Anreiz entworfen, aber nicht damit gerechnet, daß die Fahrer die Weiterentwicklung des Rennkonzepts selbst in die Hand nehmen würden. Zu Beginn der Meisterschaften hatte man geplant, allein durch die Interaktivität der Rennstrecken einen ausreichenden Unterhaltungswert zu sichern und dem Motorsport das dringend benötigte Zuschauerinteresse zurückzubringen. Die WARP hatte aber nicht vorausgesehen, daß ihre Spezialrennstrecken einzig und allein solche Fahrer anlocken würden, die man wohlwollend als furchtlos, weniger wohlwollend als Chaoten bezeichnen konnte. Die Konsequenz war, daß die Fahrer den ursprünglichen Gedanken mit der Zeit völlig nach ihren eigenen Vorstellungen veränderten. Obwohl die Fernsehkameras die Fahrer gewöhnlich noch davon abhalten, unfaire Aktionen gegen ihre Gegner zu unternehmen, prahlte "APE" in einem Exklusiv-Interview mit dem Magazin "Maximum Road Race": "... wir können ganz schön fiese Dinger drehen, ohne die mitleiderweckenden Regeln der WARP zu brechen...". Die passionierten Anhänger der WARP-Meisterschaften haben sich an den immer stärker werdenden Trend zu unorthodoxen Rennabläufen gewöhnt. Die Medien haben sich längst an diese Entwicklung gehängt und beuten die Verleumdungen und Skandale aus. Die WARP aber macht sich langsam Sorgen um ihr Publikum und ihre eigene Zukunft in diesem Unterhaltungsbereich.

DAS ZIEL

Das Ziel besteht darin, die Meisterschaft zu gewinnen. Die Motorradmeisterschaft geht über 10 Rennen mit jeweils fünf Runden. Das Rennen ist zu Ende, sobald alle Teilnehmer über die Ziellinie gedonnert sind. Sie können das Rennen bei Zieleinlauf aber auch früher beenden, indem Sie die "F-Taste" drücken. Gehen Sie auf vierter oder besserer Position aus dem Rennen, gewinnen Sie einen Geldpreis und dürfen an weiteren Rennen teilnehmen. Je mehr "Kohle" Sie verdienen, desto mehr Upgrades können Sie sich für Ihre Maschine besorgen.

BONI

Bonusdollar - Hier geht es um Extrakohle, die Sie sich während des Rennens greifen können und die Ihrer Preisgeldsumme zum Abschluß jedes Rennens hinzugefügt wird.

Sofortige Power-Ups - Greifen Sie sich einen Boost-Power-Up, bekommen Sie einen zusätzlichen Nitro-Boost. Holen Sie sich einen Mini-Power-Up, erhalten Sie zusätzliche Munition. Mit einem Reparatur-Power-Up können Sie einen Teil der Motorradschäden reparieren.

Plattfahrboni - Alles, was Sie während des Rennens plattfahren, bringt Extraboni ein!

DIE ANZEIGEN

Während des Rennens können Sie einen Blick auf verschiedene Anzeigen werfen, die den Status Ihrer Systeme sowie alle Aktivitäten anderer Rennfahrer anzeigen.

Die Rennposition wird anhand der farbigen Leisten auf der linken Seite dargestellt, wobei Sie die blinkende Leiste sind.

Rechts sind Ihre Waffen und Special-Moves aufgeführt. Gehen Sie durch die möglichen Optionen (zu Beginn lediglich eine), indem Sie die rechte Umschalttaste drücken. Munition und Anzahl verbleibender Special-Moves werden hier ebenfalls angezeigt.

Ein Streckendiagramm zeigt den Verlauf der Strecken, die Position aller Teilnehmer und die momentan laufende Runde an. Hier werden Sie durch einen blinkenden Punkt dargestellt.

Der Kreis mit dem Fadenkreuz zeigt an, auf wen Sie gerade aufgeschlossen (sofern zutreffend) haben. Genau darunter ist anhand eines Balkens der Gesundheitszustand des jeweiligen Bikers aufgeführt.

TASTATURSTEUERUNG

Verwenden Sie den **Ziffernblock** der Tastatur.
Die Steuerungstasten sind folgende:

Beschleunigen	8	
Bremsen	2	
Nach links lenken	4	
Nach rechts lenken	6	
Waffe wählen	rechte Umschalttaste	
Nitro	Schrägstrich nach vorn/Fragezeichen	
Waffe feuern	Leertaste	

GRAVIS GAME PAD

Knopf oben	Boost
Knopf links	Beschleunigen
Knopf rechts	Waffe feuern
Knopf unten	Waffe wählen

MOTORRAD LADEN

Jedes Motorrad, das an den WARP-Meisterschaften teilnehmen darf, ist einzigartig und voll und ganz auf den Rennfahrer zugeschnitten, der es gebaut hat. Zu Beginn geht jede Maschine mit einer Basis-Ausstattung ins Rennen. Jeder Teilnehmer kann jedoch nach Abschluß eines Rennens den Motorradladen aufsuchen, ein paar Einkäufe tätigen und damit Änderungen an seiner Maschine vornehmen oder Upgrades einbauen. Wie schnell ein Rennfahrer seinen Traum verwirklichen und eine perfekte Maschine aus dem Schuppen rollen kann, ist damit allein von seinem Bargeldbestand abhängig. Wie Sie sehr bald merken werden, müssen Sie ganz schön ranklotzen, um größere Summen auf den Tisch legen zu können.

Upgrades

Zum Ausbau Ihres Motorrads bieten sich Ihnen drei Möglichkeiten. Sie können die Leistung Ihrer Maschine erhöhen, die Schutzvorrichtungen verstärken oder die Spezialfähigkeiten Ihres Rennfahrers verbessern. Sie können sich für eine Kombination aller drei Upgrades entscheiden oder eine einzelne bevorzugen, z.B. die Fähigkeiten Ihres Rennfahrers auf ein bestimmtes Niveau anheben.

Außenansicht

Damit ist die Ansicht Ihrer Maschine mit Verkleidung gemeint. An diesem Punkt können Sie die folgenden drei Bereiche ausbauen bzw. verbessern:

1. Tracer (Taster): Waffenlenksystem
2. Special-Moves: Auswahl verschiedener Fähigkeiten
3. Armor (Panzerung): Widerstandsfähigkeit und Aerodynamik

Innenansicht

Damit ist die Ansicht Ihrer Maschine ohne Panzerung/Verkleidung gemeint. Um die Panzerung Ihrer Maschine zu entfernen, einfach Hochpfeil anklicken. An diesem Punkt können Sie die folgenden drei Bereiche ausbauen bzw. verbessern:

1. Engine (Motor): Beschleunigen und Höchstgeschwindigkeit
2. Traction (Bodenhaftung): Straßenlage
3. Booster (Nitro-Booster): Vorübergehende Geschwindigkeitserhöhung

DIE TEILNEHMER UND IHRE MASCHINEN

JACK “APE” SPADE

Ein echter Straßenkämpfer, der sich vor allem durch seine große Angriffslust auszeichnet. Dieser Teilnehmer aus den amerikanischen Badlands ist bekannt für seine Kneipenschlägereien wie auch für seine Siege bei den gesetzlosen “Todesrennen” in den Badland-Stadien. Seine Motorräder sind liebevoll aus jeder Art Gerümpel zusammengebastelt, das er in den Müll übersäten Schrottschluchten seiner Heimat gefunden hat. Trotz seiner mangelhaften technischen Kenntnisse schafft er es dank einer angeborenen Intuition immer wieder, eine Maschine zu entwerfen, die zwar relativ langsam, dafür aber sehr zuverlässig ist und mehr als einen Schlag wegstecken kann. Es ist “Apes” achttes Rennen, aber diesmal geht es ihm nicht ums Geld. Er will die Herrschaft über seine Motorradgang, die “Badlands Rattlers”, zurückgewinnen, indem er beweist, daß er es mit den Besten der Besten aufnehmen kann und an die Spitze gehört.

DIE “TRAIL HOG”

Mit seiner schweren Titan-Panzerung und der benzinbetriebenen Maschine ist dieses Trike ziemlich langsam. Dafür kann es problemlos Schläge wegstecken und sich selbst auch ganz gut behaupten. Es kommt ausgezeichnet mit rauhem Gelände zurecht und könnte -bei geschicktem Einsatz seines Nitro-Boosters- durchaus für eine Führungsposition in Frage kommen.

PANZERUNG

Titanpanzer - Das am besten gepanzerte Fahrzeug der WARP-Serie.

SPECIAL-MOVES

Stampfer (The Stomp) - Dank einer Kombination aus Nitro-Booster und Power-Drive kann “Ape” sein Motorrad mit Hilfe des “Stampfers” für eine kurze Strecke buchstäblich vom Boden weg katapultieren und sein übergewichtiges Monster dann auf etwas herabfallen lassen, was er platt walzen möchte.

Granatwerfer (Grenade Drop) - Mit diesem raffinierten Gerät kann der Fahrer eine Granate mit Zeitschaltung abfeuern, die entweder bei Aufschlag oder bei Erreichen des Zündpunkts explodiert.

Mini-Zwillingsgeschütze (Twin Miniguns) – “Ape” hat die “20. Jahrhundert-Technologie” mit einem Schuß “21. Jahrhundert” aufgepeppt. Anstelle von konventioneller Explosivmunition sind die Kanonen mit Mini-Plutonium-Sprengköpfen bestückt.

Todessäge (Saw of Death) - Dies ist eine Vorrichtung mit Nahwirkung. Wählt der Spieler die Säge, fährt ein großer mechanischer Arm aus der Karosserie der “Trial Hog”, an dessen Spitze sich eine schwere, mit hoher Geschwindigkeit rotierende Kreissäge befindet. Der direkte Kontakt mit dieser Klinge kann ganz schön unangenehm werden.

NIKI “CYBER” ASHIDO

Niki Ashido ist die weltbeste FahrerIn. Die zielstrebige, junge Frau aus Neu-Tokio war während des letzten WARP-Wettbewerbs in einen fürchterlichen Unfall verwickelt worden. Ihr Sponsor, Microtech, rettete, was von der echten Niki Ashido übriggeblieben war und steckte es in seinen revolutionären experimentellen Cyber-Panzer "TM". Dann entwarf man die "Shuriken 2000MK.1", die sie im 2097er Maximum Road Race fahren sollte. "Cybers" Hardware ist direkt mit dem Computersystem des Bikes verbunden, so daß sie ihr Motorrad direkt per Gehirn steuern kann: "Frau und Maschine in perfekter Harmonie". "Cyber" will beweisen, daß sie wieder voll da ist -besser denn je. Neben Ihrem persönlichen Stolz gibt es für sie noch einen größeren Antrieb, denn sie muß das Preisgeld gewinnen, um Microtech die Rechte an ihrem "Hardware-Körper" abkaufen zu können. Verliert sie, wird sie auf ewig zur Sklavin Microtechs. "Cyber" vereint alle Vorteile einer logischen Maschine mit dem Instinkt eines menschlichen Wesens.

DIE "SHURIKEN 2000MK.1"

Die Shuriken ist nach "Cybers" Angaben maßgefertigt, genauer gesagt wurde, "Cyber" ist so konzipiert, daß ein Teil der Shuriken-Hardware in ihr untergebracht werden konnte. Dieser Zusammenschluß zweier Maschinen macht sie zu einem harten Gegner für andere Fahrer auf den WARP-Rennstrecken. Im Kern der Maschine ist noch ein winziges Atomkraftwerk, eine extrem starke Energiequelle untergebracht. Dieser Generator sorgt für die Feuerkraft und Geschwindigkeit des Motorrads und speist überdies das gesamte Navigationssystem.

PANZERUNG

Leichtes Kevlar - Microtech hat "Cybers" Körperschutz mit einigen seiner widerstandsfähigsten Legierungen und modernsten Werkstoffen zu verbessern versucht. Es handelt sich um eine solide Panzerung, die aber sicherlich nicht die stärkste ist.

SPECIAL-MOVES

Schutzschild (Power Shield) - Durch die Übertragung von Energie aus dem Miniatomkraftwerk in das Schutzsystem der Shuriken kann "Cyber" eine zusätzliche, starke Energiebarriere zwischen sich selbst und den anderen Fahrern auf dem Kurs aufbauen. Das Energiefeld schadet zwar jedem Motorrad, das mit ihm in Berührung kommt, doch werden durch den Abzug von Energie aus der Hauptenergiequelle auch die Geschwindigkeit und Leistung der Shuriken beeinträchtigt.

Abzapfball (Drain Ball) – "Cyber" hat die Fähigkeit, Energie aus anderen Motorrädern auf ihr eigenes zu übertragen, indem sie einen "Abzapfball" auf die Rennstrecke wirft. Berührt ein anderer Fahrer diesen Ball, wird eine bestimmte Energiemenge aus seinem Motorrad abgeleitet und dem Energiesystem der Shuriken zugeführt. Die Shuriken verfügt zwar schon über eine Vorrichtung, die ihre Energie regeneriert, doch sie läuft ziemlich langsam. Der "Abzapfball" regeneriert die Energie der Maschine dagegen sehr viel schneller.

Lasergeschütztürme (Laser Turrets) - Vorn auf der Maschine sind zwei Lasergeschütze angebracht, die die meisten Materialien aufgrund ihrer extrem hohen Energieladung wie Butter durchschneiden.

Teleskop-Bohrer (Telescopic Drilling Arm) - Wählt der Spieler dieses Werkzeug, öffnet sich

die seitliche Verkleidung der Shuriken und gibt einen rotierenden Bohrer frei, der anschließend die meisten Materialien durchdringen und eine Maschine übel zurechtstellen kann.

ROBERT “NEURON” ANDERS

Wie viele Designer-Ingenieure sagte sich “Neuron”, daß er selbst der beste Testfahrer für sein Motorrad sei. Er fand schnell heraus, daß er ebenso gut, wenn nicht besser als die Fahrer war, die auf seinen Kreationen Rennen fahren, und so wurde er schließlich Spitzenfahrer in der WARP-Liga. “Neuron” nimmt in erster Linie an der WARP-Meisterschaft teil, um einem ziemlich gefährlichen Syndikat zu entgehen, das ihm wegen seiner technischen Genialität auf den Fersen ist. Bei diesen schweren Jungs handelt es sich um die BITS Corp (steht für “Bring in the Slaves”, was soviel wie “Bringt die Sklaven rein” heißt), die nach der Weltherrschaft strebt. BITS glaubt, daß “Neuron” im Bereich der Waffentechnologie weltweit über das größte Wissen verfügt und will ihn nicht an die andere Seite verlieren.

DIE UNI-MONOLOOP

Von allen Motorrädern im Rennen hat die Monoloop die leichteste Panzerung, was schon merkwürdig ist, wenn man “Neurons” Beruf betrachtet. Die Monoloop erreicht auf jedem Gelände eine durchschnittliche Geschwindigkeit, doch ihr Kurvenverhalten läßt zu wünschen übrig. Sie hat allerdings eine größere Ausrüstung als alle anderen Bikes, um “Neurons” Nachteile auszugleichen. Das Motorrad wird durch elektrische Entladung der Erde angetrieben. Aufgrund der schlechten physikalischen Sicht vom Fahrersitz aus, montierte “Neuron” einen Infrarot-Camcorder und andere visio-sensuelle Hilfsgeräte, die an eine VR-Einheit in seinem Cockpit angeschlossen sind. Die zahlreichen elektronischen Geräte des Fahrzeugs machen es sehr empfindlich gegen Witterungseinflüsse und insbesondere gegen die Shuriken. “Neuron” wirft daher ein besonders scharfes Auge auf diese Maschine und ihre Fahrerin.

Panzerung - Keine

SPECIAL-MOVES

Molekulares Morphing (Molecular Morph) - Dies ist wahrscheinlich der innovativste Move im Spektrum des Maximum Road Race und wurde bis zur diesjährigen Saison wie ein Staatsgeheimnis gehütet. Indem er eine große Zahl Neutronen nach der atomaren Schwerkrafttheorie zusammenführte, schuf “Neuron” das lange als Mythos geltende Neutronium. Wenn sich sein Bike in einen Neutroniumball verwandelt, kann es nur noch von einer kilometerdicken Bleiwand aufgehalten werden, Alles, was “Neuron” im Wege steht, wird im hohen Bogen wegkatapultiert.

Elektrische Mine (Electrical Mine) - Entscheidet sich der Spieler für diesen Move, wird eine Kugel ungezähmter Elektrizität auf die Rennstrecke geworfen. Jedes Motorrad, das mit diesem Hochspannungsgebiet in Berührung kommt, wird langsamer. Beschleunigen und Abbremsen sind dann nicht mehr möglich.

Selbsttätige Reparatur (Auto Repair) - Einige gegnerische Fahrer verfügen über Special-Moves, die es dem Spieler erlauben, den Energiestatus ihrer Motorräder zu erhöhen, indem sie ihre Gegner anzapfen. Die Monoloop besitzt diese Fähigkeit nicht, kann sich aber dafür selbst reparieren. Wird also dieser Special-Move zum Einsatz gebracht, repariert sich ein Teil

der Monoloop von selbst.

Hochintensiver Front-Flammenwerfer (Forward Facing High Intensity Flame Gun) -

Ein weiteres Stück "Neuron"-Technologie, von dem die BITS Corp. behauptet, es gehöre ihr. Die in dieser Waffe erzeugte Hitze ist weitaus höher als in allen Vorgängermodellen und kann jedes Material schmelzen.

RIPLEY "INVADER" ROGERS

Über "Invader" ist nicht viel mehr als ihr Name bekannt, und selbst den haben wir aus einer zweifelhaften Quelle. Noch nie hat sie ihren pechschwarzen Helm abgenommen. Es gibt Gerüchte, daß "Invader" ein verstümmeltes Gesicht habe und der Helm in Wirklichkeit ein Teil ihres Kopfes sei. Andere sagen, daß ein WARP-Teilnehmer niemals so eitel wäre, sich um sein Aussehen zu scheren, und daß sich hinter "Invaders" schwarzer Maske etwas Geheimnisvolleres verberge: Vielleicht sei sie nicht von dieser Welt. Niemand weiß, warum "Invader" die WARP-Meisterschaften gewinnen will, aber jeder kennt ihre Fähigkeiten und ihre hervorragende Taktik. ("Invaders" geheimes Motiv für den Sieg bei den WARP-Meisterschaften ist die Rückkehr auf ihren Heimatplaneten. An ihrem Raumschiff fehlt eine entscheidende Komponente: ein geheimnisvoller und sehr seltener, dunkler Kristall, der nur zu einem sehr hohen Preis zu haben ist. Mit Hilfe dieses Kristalls kann sich das Necrobike in ein Raumfahrzeug verwandeln.)

DAS NECROBIKE (THE NECRORIDE)

Rahmen und Mechanik des Necrobike sind bisher völlig unbekannt. Ihr Äußeres ist organischer Herkunft, wobei die organische Struktur allerdings recht ungewöhnlich ist und wie ein Gewirr miteinander verschmolzener Organe verschiedener Lebensformen aussieht. Wenn "Invader" ihr Necrobike besteigt, findet eine noch verwirrendere Vereinigung von Fahrer und Maschine statt als bei "Cyber" und ihrem Fahrzeug. Das Necrobike umschließt "Invader" buchstäblich mit einer zähen Flüssigkeit. Wie bei der Shuriken sind auch Antrieb und Maschine dieses Motorrads alles andere als normal. Der organische Motor, der wie ein Herz arbeitet, um Energie und Kraft durch das System zu pumpen, wird von einem Plasma unbekannter Herkunft gespeist. Dieses System erlaubt "Invader", alle Funktionen des Necrobikes durch Impulse zu kontrollieren, die von ihrem Gehirn aus durch den "Schleim" in das Herz des Bikes gelangen. Das bedeutet, daß ihr Motorrad das temperamentvollste, wenn auch nicht schnellste, so doch zweifellos das am schnellsten reagierende Fahrzeug im Wettbewerb ist.

PANZERUNG

Plasma-Anzug - Der Plasma-Anzug hat einige undefinierbare Eigentümlichkeiten, scheint aber aus einer Art sich selbst erneuerndem Gewebe zu bestehen und ist einer der seltsamsten Schutzpanzer der WARP. Er ist zwar ziemlich schwach, kann sich dafür aber regenerieren.

SPECIAL-MOVES

Schwebefahrzeug (Hover Craft) - Fortschrittliche Bio-Mechanik ermöglicht es "Invader", ihr Motorrad in ein Luftfahrzeug zu verwandeln. Die Räder des Motorrads drehen sich, bis sie in horizontaler Position sind. Dann heben Düsentriebwerke das Necrobike über die Rennstrecke; je mehr man beschleunigt, desto höher steigt es. Sobald das Schwebefahrzeug keine Energie mehr hat, sinkt das Necrobike mit gleichbleibender Geschwindigkeit ab, bevor es sich in seine normale Form zurück verwandelt.

Energiezapfer (Energie Drain) - Dieser Move ermöglicht es dem Necrobike, sich -ab einem gewissen Abstand- mittels eines biomechanischen Rumpfteils mit einem anderen Motorrad zu vereinigen. Mit dieser Vorrichtung zapft sie dem anderen Motorrad Energie ab und übergibt sie an die Zentrale, das Herz. Hierdurch wird "Invader" zu einem Gegner, mit dem man rechnen muß.

Gallenkleber (Bile Gule) - Aus "Invaders" Bike-Eingeweiden trieft eine klebrige Substanz, die das Tempo jedes Fahrzeugs verringert, der das Pech hat, hineinzufahren. Nach einer Weile verflüchtigt sich die Wirkung dieser Klebemasse zwar wieder, doch in der Zwischenzeit wird der bedauernswerte Fahrer eine Menge an Boden verlieren.

Plasmabolzen (Plasma Bolt) - Das Necrobike produziert eine große Menge elektrischer Energie, die es ihm ermöglicht, eine konzentrierte Form biokinetischer Energie zu erzeugen, allgemein als Plasma bekannt. Wird ein Plasmabolzen abgefeuert, strömt Energie über die Fahrbahn in das nächste sichtbare Motorrad. Ein derartiger Energiebolzen verursacht nicht nur technische Schäden, der Fahrer verliert auch für kurze Zeit die Kontrolle.

GOGETSU "JOJO" TENTEKI

Ein furchterregender und unverzagter Fahrer, dessen Gedanken nur auf ein einziges Ziel gerichtet sind: die WARP-Meisterschaften zu gewinnen. Aus einer zuverlässigen Quelle wissen wir, warum "JoJo" in diesem Jahr so siegeshungrig ist. "JoJos" Familienstammbaum reicht bis in die Nintoku-Periode der Jahre 313 - 399 v. Chr. zurück. Seitdem kämpft die Tenteki-Familie darum, ihren guten Namen zurückzugewinnen. Ein mißgünstiger Kaiser von Nintoku erachtete damals die Tenteki ihres sozialen Ranges für unwürdig und verwehrte ihnen sogar jene Privilegien und Rechte, die selbst dem ärmsten Dieb zustanden. Der Kaiser erließ ein Gesetz, nach dem die Tenteki ihren gesellschaftlichen Status erst wiedererlangen sollten, wenn einer von ihnen beweisen könnte, daß er auf irgendeinem beliebigen Gebiet unbesiegbar sei. Das Preisgeld bedeutet "JoJo" nichts, außer daß es als Beweis dafür gilt, daß er alle geschlagen hat. Er ist mit keinem WARP-Meisterschaftsfahrer gut Freund -nicht nur wegen seines unbestreitbaren Könnens und seiner Siege, sondern auch, weil er Gerüchten zufolge eine alte Zauberkraft beherrscht. "JoJo" leugnet eine solche Fähigkeit und fordert jeden heraus, der derartiges behauptet.

DIE TENTEKI K1900

Die Tenteki K1900 zählt zu den schnelleren Maschinen. Sie kann durch eine korrekte Einstellung sogar noch beschleunigt werden. Sie wurde unter strengster Geheimhaltung gebaut. Mit ihr hat die Tenteki-Familie bewiesen, daß sie Weltklasse-Maschinen zu wettbewerbsfähigen Preisen bauen kann. Doch in der Motorradindustrie munkelt man, daß

nur ein Komplott dahinterstecken könne, denn wie sonst wäre die Tenteki-Familie in der Lage gewesen, in so kurzer Zeit ein derartiges Wunderwerk auf die Beine zu stellen? Die Tenteki-Familie dementiert derartige Behauptungen und wirft dem Rest der Welt vor, daß er neidisch auf den Erfolg einer so kleinen Familie sei. Doch genug der Politik - die Tenteki 1900 verfügt nur über die elementarste Ausstattung und wurde als Leichtgewicht und sehr flexible Maschine konzipiert. Es handelt sich um einen eher konventionellen Typ, der allerdings über einiges Zubehör verfügt, um seine Leistung aufzupeppen.

PANZERUNG

Leichtes Kevlar - Ähnliche Panzerung wie der Shuriken 2000

SPECIAL-MOVES

Tenteki-Kitzel (Tenteki Tickle) - Nach vielen Jahren geheimen Trainings unter seinem Ninja-Meister beherrscht JoJo sein Glockenspiel -von dem auch sein Spitzname stammt- mit höchster Präzision. Die Glocken in seinem JoJo dienen zwar in erster Linie der Meditation, können jedoch auch zu anderen Zwecken eingesetzt werden. Erstens entwickelt das Glockenspiel aufgrund der hohen Drehgeschwindigkeit eine sehr starke akustische Energie, die in Form einer Schockwelle in Richtung Gegner gelenkt werden kann. Wird er getroffen, führt das zu einer leichten Beeinträchtigung und einem kurzzeitigen Verlust des Orientierungssinns. Zum zweiten enthält das JoJo fünf Klingen, die herauspringen und sich in Objekte hineinbohren.

Drachentanz (Dragon Dance) - Die uralte Tradition der Tenteki-Familie hat immer wieder junge Krieger hervorgebracht, die mit Geduld und Virtuosität ihren Geist zu einem mächtigen und beweglichen Instrument geschult haben. Mit diesem Special-Move ist JoJo in der Lage, das Gewicht des Motorrads so zu verlagern, daß er mit seinem Bike förmlich abheben und über die in seiner Nähe befindlichen Fahrer hinwegschnellen kann. Sehr nützlich, wenn man Gefahrenstellen und anderen Fahrern ausweichen will.

Klingenlauf (Blade Run) - Mit diesem Move kann "JoJo" durchstarten, als hätte er einen Nitro-Booster und dabei gleichzeitig eine durchgehende Spur scharfer Metallspitzen auf der Fahrbahn hinterlassen. Bei guter Ausführung kann man mit diesem Move viele Fahrer in dieses Nagelbett locken und ihren Maschinen so beträchtlichen Schaden zufügen. Dieser Move kann dreimal pro Rennen benutzt werden.

Renju (Renju) - Es handelt sich hier um die sagenumwobene magische Kraft, die die Tenteki-Familie über so viele Jahre erfolgreich geheimgehalten hat. Durch eben diese Magie geriet die Familie damals in Konflikt mit dem mißgünstigen Kaiser. Sobald er diese Macht aufruft, kann "JoJo" einen Strahl purer Energie losschicken, der den gegnerischen Fahrern und Bikes ganz schön an die Nieren geht.

ARNIE “METAL HEAD” CREWKURT

Nicht aufgrund musikalischer Vorlieben trägt “Metal Head” seinen Namen, sondern aufgrund einer Kriegsverletzung. Arnie Crewkurt war von Anfang an ein erstklassiger, Eisen fressender Jockey auf Militärmotorrädern gewesen, aber erst in seinem zweiten Jahr bei den Marines entdeckte er seine Liebe zum Rennsport. Er wurde ein derart guter Fahrer, daß seine Einheit ihn strategisch einsetzte. Selbst bei einfachen Aufklärungseinsätzen raste Arnie Crewkurt mit wehenden Fahnen seinem Team voran ins dichteste Kampfgetümmel. Schließlich verirrte sich eines Tages ein Granatsplitter in seinem Kopf. Im Feldlazarett weigerte man sich, den Splitter zu entfernen, da Arnies Gehirn unlösbar mit dem Metall verbunden war. Daher der Name “Metal Head”. Nachdem Arnie seinen letzten Orden bekommen hatte, entschloß er sich, noch ein wenig aktiv zu bleiben und ergriff den einzigen Beruf, der ihm im Zivilleben offen stand: Er wurde Rennfahrer. “Metal Head” nimmt an den WARP-Meisterschaften teil, um dem Marine-Corps zu zeigen, daß er immer noch ein Kämpferherz hat. Noch wichtiger ist es ihm aber, genug Geld zusammen zu bekommen, um eine Kriegsgeisel aus einem gegnerischen Land befreien zu können.

DIE MEMPHIS BELLE

Auf den ersten Blick scheint die Memphis Belle mit überflüssigen Systemen völlig überladen zu sein, doch sie hat einiges zu bieten. Das Motorrad ist das Geschenk des Marine-Feldmarschalls für einen gut ausgeführten Job und verfügt über die neuesten Entwicklungen der Militärtechnologie. Es ist sehr stabil und besitzt eine Panzerung, die etwa mit dem Panzer der Trial Hog vergleichbar ist, doch die Memphis Belle ist technisch besser und widerstandsfähiger. Zusätzlich weist die Panzerung reflektierende Eigenschaften auf und kann die Energie starker Laser zurückwerfen. Die Memphis Belle ist gegen korrosive Substanzen weitgehend unempfindlich und hat darüber hinaus einen versteckten Raketenwerfer an Bord.

PANZERUNG

Schweres Kevlar - Die Memphis Belle ist weitaus besser gepanzert als die Shuriken 2000.

SPECIAL-MOVES

Chamäleon-Panzer (Chameleon Armor) - Die Notwendigkeit verdeckter Operationen veranlaßte die Techniker des Oktagon zu verstärkten Anstrengungen bei der Weiterführung hochentwickelter Tarnungstechnologien. Das Ergebnis war schließlich der Chamäleon-Panzer. “Metal Head” besitzt einen Prototyp dieses Schutzschildes. Aktiviert man diese Funktion, wird die Memphis Belle unsichtbar. Da es sich jedoch noch um einen Prototypen handelt, bleibt bei der Memphis Belle eine leicht verzerrte Lichtbrechung zurück, die von ihrer Spezialfarbe herrührt. Sie ist damit zwar immer noch sehr schwer zu entdecken, doch sind die anderen Fahrer gegen diesen Move nicht völlig chancenlos.

Radioangriff (Air Strike) - Durch die zahlreichen militärischen Kontakte, die “Metal Head” im Laufe der Jahre sammeln konnte, ist er in der Lage, starke Söldnerkräfte zusammenzuziehen. Durch einen Anruf über sein Motorradtelefon kann er eine ganze Schwadron zusammentrommeln, die ihm hilft, den Fahrer vor ihm aus dem Rennen zu

werfen. Das vorausfahrende Bike muß sowohl auf dem Bildschirm als auch für "Metal Head" sichtbar sein.

Trommelminen (Barrel Mines) - Nach Abruf dieser Option legt "Metal Head" eine hochexplosive Oktanmine auf die Rennstrecke. Pro Rennen dürfen drei Minen gelegt werden. Der Spieler kann sie nach dem Abwurf jederzeit aktivieren.

RM56-Rakete (RM56 Missile) - Der Sprengstoff dieser riesigen Rakete, die im Beiwagen der Memphis Belle untergebracht ist, besteht aus einem der mächtigsten und brisantesten Nuklearkernisotopen überhaupt. "Rotes Quecksilber" wurde im ausgehenden 20. Jahrhundert entdeckt, doch einige behaupten, es sei schon vor Jahrtausenden von afrikanischen Medizinern benutzt worden.

JIMMY "SUNSET KID" INGALLS

Aus Wyoming in den Vereinigten Staaten kommt "Sunset Kid", das wilde, unberechenbare und ungezähmte Talent. Auf einer Ranch mit Geländemotorrädern aufgewachsen, verbrachte er seine Teenagerjahre damit, bei Schlammrennen den Boden sauberzumachen, wenn er seine Maschine nicht gerade bei vermeidbaren, durch sein ungezügelter Temperament verursachten Unfällen zu Schrott fuhr. In der Oberliga ist er jetzt ein ziemlich cooler Fahrer und alles andere als das Landei, das er einmal war. Für ihn existiert nur noch das Rennen. Jimmy steckt seit einiger Zeit in Schwierigkeiten, denn er schuldet ein paar dürstenden Typen einen Haufen Geld. "Sunset Kid" hat beschlossen abzutauchen, und dazu braucht er das Preisgeld. Eine plastische Operation, eine neue Identität und ein neues Leben stehen auf dem Spiel.

DIE CHIPMUNK

Diese Maschine ist in erster Linie für Querfeldeinrennen konzipiert und fühlt sich in rauhem Gelände am wohlsten. Trotz ihres Bauplans und ihrer Form ist sie erstaunlich schnell. Mit ihrem direkten Monoantrieb durchschneidet sie bei Sprintstart die Masse der Konkurrenten wie Butter. Sie zeichnet sich durch ein hybrides Design aus und fand vor allem wegen ihrer seltsamen Achsenaufhängung Beachtung in den Fachzeitschriften. "Sunset Kid" bastelt in jeder freien Minute an seiner Chipmunk und spricht mit ihr, als könnte sie ihn verstehen. Er kennt sein Motorrad derart gut, daß er technische Probleme schon nach einigen Sekunden am Sound der Maschine erkennt.

PANZERUNG

Standard-Legierung - Eine Panzerung der Mittelklasse. Nicht weiter erwähnenswert.

SPECIAL-MOVES

Kraftsprung (Power Jump) - Mit Hilfe seiner hydraulischen Sprungtriebwerke kann "Sunset Kid" sicher längere Distanzen in der Luft überwinden und damit zahlreiche Hindernisse umgehen. Bei gutem Timing ist "Sunset" in der Lage, gezielt auf einem Objekt zu landen. Das Objekt erleidet unweigerlich Schaden. Das Manöver muß Jimmy aber mit einem kurzfristigen Verlust der Orientierung und mit einer schlechten Straßenlage bezahlen.

Reifenfalle (Man Trap) - "Sunset" hatte noch ein anderes Hobby, aus dem ein Move für die Meisterschaften hervorgegangen ist. Anstatt Präriehunde zu fangen, klemmt er mit seinen Fallen die Reifen seiner Gegner ein. Auf die Rennstrecke gelegt, wartet die Reifenfalle nur darauf, daß ihr ein Rad zwischen die Zähne gerät!

Harpune (Harpoon Gun) - Dieses panzerdurchbrechende Geschöß räumt alles aus dem Weg, was sich zwischen "Sunset" und den Meisterschaftstitel zu stellen wagt.

Knall- & Rauchmanöver (Chaff Bomb Confusion) - Sunset hat auf der Basis einer einfachen Explosionstechnik ein Einnebelungssystem konzipiert. Bei diesem Move wirft die Chipmunk eine lange Spur kleiner chinesischer Feuerwerkskörper ab. Die einzelnen Sprengkapseln geben bei der Explosion einen feinen Farbnebel frei, der bei Luftkontakt sofort verhärtet. Zudem verteilt sie winzige Glas-, Metall- und Steinsplitter strahlenförmig in alle Richtungen.

TOBIAS "FOX" TUCAN

"Fox" entstammt den stinkigen Nebeln und dem giftigen Bauch der Mülldeponien. Er wurde als Waisenkind zurückgelassen und lernte schon frühzeitig, wie man alleine klarkommt. Aufgewachsen im knietiefen Giftmüll und dem Abfall von Millionen, entwickelte "Fox" sowohl an Leib als auch an Seele einige seltsame Mutationen. Infolge seines veränderten Körperbaus erwuchs ihm eine merkwürdige magische Kraft. Diese Kraft ist von sehr impulsiver Natur und brachte "Fox" großen Respekt auf der Straße ein. Als geborener "Aasgeier" steht "Fox" den Gassenkindern und allen Lebewesen, die die Gossen der Zivilisation bevölkern, sehr nahe und gilt als ihr Schutzengel. "Fox" bewegt sich aber ebenso in höheren Kreisen, besonders wenn es eines seiner Werke zu verkaufen gilt: Seine Skulpturen aus dem städtischen Müll sind für ihre hinreißende Authentizität über die Grenzen hinaus bekannt. Seine stolze und ruhige Gelassenheit darf nicht darüber hinweg täuschen, daß er den dringenden Wunsch hegt, die Probleme der Millionen Obdachlosen, die in den Elendsgebieten der Großstädte dahin vegetieren, in die Herzen der Menschen zu tragen. Nur aus dieser Verpflichtung heraus will "Fox" die Meisterschaften gewinnen, denn über das WARP-Netzwerk hofft er, die ganze Welt mit seiner Botschaft zu erreichen.

DIE VROOM STICK

Dieses Motorrad weist viele Ähnlichkeiten mit den Kunstwerken von "Fox" auf. Es wurde aus weggeworfenen Haushaltsgeräten und einem von Schrottplätzen gekratzten Teilsammelsurium zusammen geschustert. Die äußere Form des Fahrzeugs erinnert an die Motorroller, die von den Angehörigen einer früheren Subkultur, den Mods, gefahren wurden. So wie die Scooter der Mods, ist auch die Vroom Stick mit Andenken und begehrten Schrottkleinoden ausgestattet. Bei genauerer Betrachtung erkennt man, daß all diese Objekte bemalt sind oder eingravierte Inschriften und Schamanenzeichen tragen. Es sind diese Inschriften, die für den Antrieb der Vroom Stick sorgen, nicht etwa stinknormaler Treibstoff oder wissenschaftliche Erkenntnisse! "Fox" behauptet, daß seine Maschine von der Wut einer gefangenen Naturgewalt angetrieben wird. Jeder, der versucht, sich dem Bike zu nähern, wird glattweg umgehauen, erleidet einen Blackout und verliert jegliche Erinnerung an das Motorrad und seinen Fahrer. Fotos oder digitale Bilder der Maschine verblassen und lösen sich in Nichts auf!

PANZERUNG

Fetisch-Panzer (Fetish Shield) - Dieser magische Schutzschild entspricht einer Panzerung der Mittelklasse.

SPECIAL-MOVES

Schattengeist (Shadow Spirit) - Bei Einsatz dieses Zauberspruchs werden "Fox" und seine Maschine zu einem Schatten ihrer selbst. Der Spieler kann anschließend -ohne die Gefahr, in einen Unfall verwickelt oder durch eine Falle oder Waffe verletzt zu werden- einen Wirbelwind tobender Magie über die Rennstrecke steuern. Der Schattengeist erlaubt es dem Fahrer auch, über gefährliche Spalten hinweg zu schweben.

Heilung (Heal) - Schon früh erlernte "Fox" die Kunst des Heilens, um sich und seinen Leidensgenossen zu helfen. Indem er seine gesamte Aufmerksamkeit und all seine Gedanken konzentriert, kann "Fox" die Geister zusammenrufen, um die Vroom Stick nach Beschädigungen in ihren ursprünglichen Zustand zurückzusetzen.

Verwirrung (Confusion) - Mit diesem Zauberspruch kann "Fox" den ihm am nächsten befindlichen Fahrer mit einem Feld der Verwirrung umgeben. Einmal in einem "Verwirrungsfeld" gefangen, fährt der Fahrer in die entgegengesetzte Richtung, als die, welche er eigentlich einschlagen wollte. Das bedeutet, daß ein Fahrer, der nach rechts fahren will, nach links steuern muß.

Feuerball (Fire Ball) - Dies ist einer der stärksten Zaubersprüche, die "Fox" in seinem magischen Gürtel trägt. Bei Einsatz dieses Spruchs bildet sich ein enormer Energieschwall, der sich wild rotierend in eine wütende Feuerkugel verwandelt. Während der Feuerball auf das Ziel zurast, dringt ein Chor schriller Schreie aus den Flammen.

DIE RENNSTRECKEN

APOCALYPSE NOW

Bei dem Versuch, ihre unstillbare Gier nach der Herrschaft über die Welt zu stillen, haben uns einige Machthungrige die Zukunft verbaut und auf einem ganzen Kontinent so gut wie alle Lebensformen ausgelöscht. Nach dem 30-Minuten-Krieg war das Gebiet derart verwüstet, daß es immer noch zu gefährlich für eine menschliche Besiedlung ist. Es ist mit Tausenden von Kratern übersät, aus denen die Nasen und Heckflossen der Bomben in einen alptraumhaften Himmel aus dunklen, unheilverkündenden Wolken ragen. Eigenartige, mutierte Lebensformen bevölkern dieses verwüstete Land und kämpfen um ihr Überleben. Als neueste Errungenschaft haben die Machthungrigen eine Reihe militärischer Raketenabschlußbasen über das Land verteilt, um unwillkommene Schnüffler abzuschrecken und die mutierten Kreaturen in Schach zu halten. Im Innern der Basen warten -perfekt poliert, furchterregend und glänzend- die "Devastator"-Raketen auf den Tag ihres Einsatzes.

TRASH CITY

"Die Zukunft ist da ... und ihr Abfall" stellte der Bürgermeister 1998 fest, als der erste "Block" zusammengepreßten Mülls an seinen Platz gebracht wurde. Einige Amtsperioden später hat dieser Spruch einen prophetischen Beiklang erhalten. "Trash City" hat sich in eine dunkle und unheilvolle Landschaft aus Wolkenkratzern verwandelt, die in den Himmel streben und das Tageslicht fernhalten. Die Städte der Welt werden heutzutage aus dem Müll der Wegwerfgesellschaft gebaut, ergänzt durch eine High-Tech-Komponente und die Zusätze moderner Technologie. "Trash City" ist mittlerweile eine verfallende, hoch in die Wolken ragende, dunkle, feuchte und stinkende Metropole, in der der schlimmste Abschaum der Gesellschaft lebt. Kein Wunder, daß die WARP diesen Ort zu ihrer gefährlichsten und billigsten Rennstrecke gemacht hat. Bei einer genaueren Inspektion fand die WARP zwischen tiefen Schluchten riesiger Wolkenkratzer-Wohnsilos, die aus dem Müll vergangener Generationen entstanden waren, einen fast fertigen Kurs. Ganze Straßenabschnitte waren hier mit explosiven Verkehrskegeln abgesperrt, die irgendwer irgendwann einmal für irgendwelche Bauarbeiten aufgestellt hatte.

MINENSCHÄCHTE (MINES)

Wieder einmal hat die WARP die Welt nach einer kostengünstigen Rennstrecke abgegrast und ist fündig geworden. Diese Strecke ist ein wirklicher Genuß. Sie wurde bereits in diesem Zustand vorgefunden und erforderte keine der üblichen WARP-Modifizierungen. Tief im Innern der Erde, sind nach der rücksichtslosen Ausbeutung der natürlichen Ressourcen zahlreiche, verlassene Schächte zurückgeblieben, die unsere Fahrer erforschen werden. Die düsteren Minen sind unberechenbar und besitzen eine Atmosphäre der Instabilität.

POLARSEE-ZONE (POLAR SEA SCAPE)

Selbst die Polarkappen sind mittlerweile durch die ständig wachsende Bevölkerung besiedelt worden. Die Lebensbedingungen hier sind extrem unangenehm, die Lebenshaltungskosten aber niedrig, so daß sich die Gegend als Rennstrecke für die WARP geradezu anbot. Die Strecke selbst besteht aus Eisschichten, die von gigantischen, in finstere Tiefen ragenden Eissäulen gestützt werden -ein rutschiger Kurs mit hohem Schwierigkeitsgrad. Die WARP hat unter größtmöglicher Ausnutzung des vorgefundenen Geländes die Schikanen auf der Strecke entworfen.

MANGA-SATELLIT (MANGA SATELLITE)

Die Umgebung bildet das Weltall mit seinen Planeten, Sternen, usw. Die Rennstrecke befindet sich in einer riesigen Raumstation und windet sich durch ein massives Röhrensystem aus modernen Materialien, die teilweise undurchsichtig sind, teilweise aber auch den Blick auf den Weltraum freigeben. Die Strecke ist völlig verhunzt von dem ständigen hin und her der großen Mechbots, die den Satelliten funktionstüchtig halten sollen. Aufgrund schlechter Wartung verfällt die Satellitenstation langsam. Die Mechs, die sich eigentlich um alles kümmern sollen, sind etwas außer Kontrolle geraten, und auch die stationären Maschinen funktionieren nicht mehr richtig. Überall in der Station gibt es herabhängende Kabel, die Funken und Blitze extrem hoher elektrischer Ladung versprühen!