


```

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|2) MENÙ PRINCIPALE:|
|//////////

```

La prima schermata del gioco ci presenta il menù principale:

- a) SOLO -----: modalità ad 1 giocatore [vedi sezione 4]
- b) MULTIPLAYER -: modalità a più giocatori [vedi sezione 5]
- c) OPTIONS -----: qui possiamo modificare le impostazioni del gioco:
 - Load -----: carichiamo un salvataggio dalla memory card
 - Save -----: salviamo un'avventura sulla memory card
 - CONTROLLERS ----: qui possiamo configurare i pulsanti del controller
 - .Controllers ---: decidiamo quale controller configurare
 - .Configuration -: scegliamo la configurazione dei pulsanti
 - .Vibration -----: scegliamo se far vibrare o no il controller

Esistono tre tipi di configurazione:

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Throttle/Wheelie	X	R1	X
Nitro (2x)	X + Giù	R1 + Giù	X + Giù
Brake	Quadrato	L1	Quadrato
Cycle Weapon	Triangolo	Quadrato	Cerchio
Look Back	Cerchio	R2	L2
Cycle Camera	SELECT	SELECT	SELECT
Pause	START	START	START
Steering	<-- -->	<-- -->	<-- -->
Primary Attack	R1	Triangolo	L1
Kick Attack	R2	X	R1
Alternate Attack	L1	Cerchio	R2
Taunt	L2	L2	Triangolo
Supermoves	Su, Giù	Su, Giù	Su, Giù
Combos	R1/R2/L1	Tr/X/Cer	R1/R2/L1

COMANDO	TRADUZIONE
Throttle/Wheelie	Accelerare/Impennare
Nitro (2x)	Usare la Nitro (2v)
Brake	Freno
Cycle Weapon	Cambiare arma
Look Back	Guardare dietro
Cycle Camera	Cambiare inquadratura
Pause	Mettere il gioco in pausa
Steering	Sterzare
Primary Attack	Attacco principale
Kick Attack	Calcio
Alternate Attack	Attacco secondario
Taunt	Frase
Supermoves	Mosse speciali
Combos	Combo

TACHIMETRO e CONTACHILOMETRI

Posti in alto a sinistra, indicano la velocità corrente e lo spazio percorso

RADAR

```
-----  
|      |  
-      -  
|      |  
-      -  
|      |  
---/\---  
|      |  
-      -  
|      |  
-      -  
|      |  
-----
```

Posto in alto a destra, indica la posizione degli avversari nei nostri paraggi:

- il triangolo bianco al centro rappresenta il nostro personaggio
- i rettangoli gialli rappresentano i nostri compagni di squadra
- i rettangoli rossi rappresentano gli avversari
- i rettangoli blu rappresentano i poliziotti
- il rettangolo rosa lampeggiante indica:
 - a) l'altro giocatore [solo nel MULTIPLAYER]
 - b) il motociclista da arrestare [solo FIVE-O e COPS & ROBBERS]
 - c) il poliziotto Petrovich [solo nella pista Donut Patrol]

Sotto il radar è presente una freccia che ci indica la posizione e la distanza:

- a) dall'altro giocatore [solo nel MULTIPLAYER]
- b) dal motociclista da arrestare [solo FIVE-O e COPS & ROBBERS]
- c) dal poliziotto Petrovich [solo nella pista Donut Patrol]
- d) dal motociclista più vicino

BARRE DI ENERGIA

Poste in basso a sinistra, indicano:

- l'arma che stiamo utilizzando
- l'energia del motociclista
- l'energia della moto

Una volta esaurita la barra del motociclista, questi cadrà dalla moto.

Questa barra si ricarica gradualmente.

Una volta esaurita la barra della moto, essa non sarà più utilizzabile e avremo perso.

=== START ===

Premendo il pulsante START durante la gara metteremo il gioco in pausa e:

- potremo riprendere la gara [RESUME]
- torneremo al menù della modalità [QUIT]
- ricominciare la gara [RESTART]

```
/-----\  
| ARMI |  
\-----/
```

Le armi disponibili nel gioco sono 10:

- Pugno

- Catena
- Mazza da baseball
- Spranga
- Mazza
- Nunchaku
- Piede di porco
- Forcone elettrico
- Scossa elettrica
- Spray

PUGNO

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Pugno	R1	Triangolo	L1
Calcio	R2	X	R1
Manata	L1	Cerchio	R2
Doppio pugno	R1, R1	Tri, Tri	L1, L1
Pugno, manata	R1, L1	Tri, Cer	L1, R2
Manata, gancio	L1, R1	Cer, Tri	R2, L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Montante	Giù + R1	Giù + Tri	Giù + L1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

CATENA

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Colpo singolo	R1	Triangolo	L1
Colpo laterale	L1	Cerchio	R2
Doppio colpo	R1, R1	Tri, Tri	L1, L1
Doppio colpo 2	R1, L1	Tri, Cer	L1, R2
Doppio colpo 3	L1, R1	Cer, Tri	R2, L1
Colpo potente	Su + R1	Su + Tri	Su + L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

MAZZA DA BASEBALL

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Colpo singolo	R1	Triangolo	L1
Colpo laterale	L1	Cerchio	R2
Doppio colpo	R1, R1	Tri, Tri	L1, L1
Doppio colpo 2	R1, L1	Tri, Cer	L1, R2
Doppio colpo 3	L1, R1	Cer, Tri	R2, L1
Colpo potente	Giù + R1	Giù + Tri	Giù + L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

SPRANGA

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Colpo singolo	R1	Triangolo	L1
Colpo laterale	L1	Cerchio	R2
Doppio colpo	R1, R1	Tri, Tri	L1, L1
Doppio colpo 2	R1, L1	Tri, Cer	L1, R2
Doppio colpo 3	L1, R1	Cer, Tri	R2, L1
Colpo potente	Su + R1	Su + Tri	Su + L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

MAZZA

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Colpo singolo	R1	Triangolo	L1
Colpo laterale	L1	Cerchio	R2
Doppio colpo	R1, R1	Tri, Tri	L1, L1
Doppio colpo 2	R1, L1	Tri, Cer	L1, R2
Doppio colpo 3	L1, R1	Cer, Tri	R2, L1
Colpo potente	Giù + R1	Giù + Tri	Giù + L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

NUNCHAKU

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Colpo singolo	R1	Triangolo	L1
Colpo laterale	L1	Cerchio	R2
Doppio colpo	R1, R1	Tri, Tri	L1, L1
Doppio colpo 2	R1, L1	Tri, Cer	L1, R2
Doppio colpo 3	L1, R1	Cer, Tri	R2, L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

PIEDE DI PORCO

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Colpo singolo	R1	Triangolo	L1
Colpo laterale	L1	Cerchio	R2
Doppio colpo	R1, R1	Tri, Tri	L1, L1

Doppio colpo 2	R1, L1	Tri, Cer	L1, R2
Doppio colpo 3	L1, R1	Cer, Tri	R2, L1
Colpo potente	Giù + R1	Giù + Tri	Giù + L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

FORCONE ELETTRICO

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Attacco	Su + L1	Su + Cer	Su + R2
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

SCOSSA ELETTRICA

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Attacco	Su + L1	Su + Cer	Su + R2
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

SPRAY

COMANDO	CONF.1	CONF.2	CONF.3
Attacco	Su + R1	Su + Tri	Su + L1
Doppio calcio	R2, L1	X, Cerchio	R1, R2
Calcio, calcio alto	Su + R2	Su + X	Su + R1
Triplo calcio	R2, L1, R2	X, Cer, X	R1, R2, R1
Calcio potente	Giù + R2	Giù + X	Giù + R1

/-----\
| VEICOLI |
\-----/

MOTO #
#####

<< Tra moto ARCADE e quelle SIMULATION non c'è la benchè minima differenza,
o meglio, io non ne ho trovate. >>

Le voci delle varie moto sono calcolate in centesimi

Livello GRUNT

(Arcade)

DESPERADO

Accelerazione ---: 56 #####
Resistenza -----: 62 #####
Velocità Massima -: 56 #####
Totale 174

(Arcade)

FIRECRACKER 250LX

Accelerazione ---: 53 #####
Resistenza -----: 51 #####
Velocità Massima -: 59 #####
Totale 163

(Simulazione)

OMAHA BRAVE

Accelerazione ---: 54 #####
Resistenza -----: 65 #####
Velocità Massima -: 59 #####
Totale 178

(Simulazione)

JIVA BANSHEE 250

Accelerazione ---: 50 #####
Resistenza -----: 56 #####
Velocità Massima -: 59 #####
Totale 165

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Brave	Sim	DeSades	54	65	59	178
Desperado	Arc	DeSades	56	62	56	174
Jiva Banshee 250	Sim	Kaffe Boys	50	56	59	165
Freocracker 250LX	Arc	Kaffe Boys	53	51	59	163

Livello LIEUTENANT

(Arcade)

AFW FALCON

Accelerazione ---: 71 #####
Resistenza -----: 66 #####
Velocità Massima -: 76 #####
Totale 213

(Arcade)

MISSLEBLADE KB650

Accelerazione ---: 66 #####
Resistenza -----: 65 #####
Velocità Massima -: 53 #####
Totale 209

(Simulazione)

AFW BANDIT

Accelerazione ---: 69 #####
Resistenza -----: 74 #####
Velocità Massima -: 79 #####
Totale 222

(Simulazione)

IMPOTENT 600LS

Accelerazione ---: 65 #####
Resistenza -----: 66 #####
Velocità Massima -: 81 #####
Totale 212

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Bandit	Sim	DeSades	69	74	79	222
Afw Falcon	Arc	DeSades	71	66	76	213
Impotent 600LS	Sim	Kaffe Boys	65	66	81	212
Missleblade KB650	Arc	Kaffe Boys	66	65	53	209

Livello CAPTAIN

(Arcade)

FIREBRAND VIPER

Accelerazione ---: 88 #####

(Arcade)

TSUNAMI XR950

Accelerazione ---: 85 #####

Resistenza -----: 82 #####
Velocità Massima -: 97 #####
Totale 267

Resistenza -----: 69 #####
Velocità Massima -: 100 #####
Totale 254

(Simulazione)

NOMAD 1100

Accelerazione ---: 90 #####
Resistenza -----: 87 #####
Velocità Massima -: 100 #####
Totale 277

(Simulazione)

JIVA VENDETTA 950GS

Accelerazione ---: 81 #####
Resistenza -----: 80 #####
Velocità Massima -: 99 #####
Totale 260

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Nomad 1100	Sim	DeSades	90	87	100	277
Firebrand Viper	Arc	DeSades	88	82	97	267
Jiva Vendetta 950GS	Sim	Kaffe Boys	81	80	99	260
Tsunami XR950	Arc	Kaffe Boys	85	69	100	254

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Nomad 1100	Sim	DeSades	90	87	100	277
Firebrand Viper	Arc	DeSades	88	82	97	267
Jiva Vendetta 950GS	Sim	Kaffe Boys	81	80	99	260
Tsunami XR950	Arc	Kaffe Boys	85	69	100	254
Afw Bandit	Sim	DeSades	69	74	79	222
Afw Falcon	Arc	DeSades	71	66	76	213
Impotent 600LS	Sim	Kaffe Boys	65	66	81	212
Missleblade KB650	Arc	Kaffe Boys	66	65	53	209
Omaha Brave	Sim	DeSades	54	65	59	178
Desperado	Arc	DeSades	56	62	56	174
Jiva Banshee 250	Sim	Kaffe Boys	50	56	59	165
Freocracker 250LX	Arc	Kaffe Boys	53	51	59	163

SIDECAR #
#####

I sidecar sono di due tipi

.guida pilota -: solo il giocatore che guida il veicolo può sterzare

.guida comune -: entrambi i giocatori devono collaborare per sterzare

Livello GRUNT

(guida pilota)

BUSHWHACKER 350

Accelerazione ---: 54 #####
Resistenza -----: 80 #####
Velocità Massima -: 46 #####

(guida comune)

RABBIT 325

Accelerazione ---: 50 #####
Resistenza -----: 68 #####
Velocità Massima -: 49 #####

 Livello LIEUTENANT

(guida pilota)

OMAHA MARAUDER

Accelerazione ---: 71 #####
 Resistenza -----: 87 #####
 Velocità Massima -: 62 #####
 Totale 220

(guida comune)

SUMO HARA-KIRI 750LX

Accelerazione ---: 75 #####
 Resistenza -----: 78 #####
 Velocità Massima -: 65 #####
 Totale 218

 Livello CAPTAIN

(guida pilota)

AFW GARROTTER

Accelerazione ---: 94 #####
 Resistenza -----: 100 #####
 Velocità Massima -: 79 #####
 Totale 273

(guida comune)

SUMO SANGAI 1200

Accelerazione ---: 96 #####
 Resistenza -----: 96 #####
 Velocità Massima -: 76 #####
 Totale 268

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Garrotter	Pil	DeSades	94	100	79	273
Sumo Sangai 1200	Com	Kaffe Boys	96	96	76	268
Omaha Marauder	Pil	DeSades	71	87	65	220
Sumo Hara-Kiri 750LX	Com	Kaffe Boys	75	78	65	218
Bushwhacker 350	Pil	DeSades	54	80	46	180
Rabbit 325	Com	Kaffe Boys	50	68	49	167

 # MOTO DELLA POLIZIA #
 #####

Le moto della polizio sono solo di tipo Arcade

 Livello GRUNT

SHIKARI 300 LP

Accelerazione ---: 50 #####
 Resistenza -----: 68 #####
 Velocità Massima -: 57 #####
 Totale 175

 Livello LIEUTENANT

AVENGER 700PS

Accelerazione ---: 60 #####
Resistenza -----: 81 #####
Velocità Massima -: 79 #####
Totale 220

Livello CAPTAIN

EXECUTIONER 1000SS

Accelerazione ---: 81 #####
Resistenza -----: 88 #####
Velocità Massima -: 100 #####
Totale 269

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE *

=====

NOME	LIVELLO	ACC	RES	V.M	TOT
Executioner 1000SS	Captain	81	88	100	269
Avenger 700PS	Lieutenant	60	81	79	220
Shikari 300 LP	Grunt	50	68	57	175

* CONSIGLI VARI *

- Se cadete dalla moto, premete il pulsante "Cambiare Arma" per ripartire in fretta
- Non fatevi circondare dai motociclisti o saranno dolori!
- Non fatevi scrupoli. Sia i vostri compagni di squadra che gli avversari cercheranno di buttarvi giù dalla moto. Ripagateli con la stessa moneta
- Quando arriva la polizia non fate nè incidenti nè fatevi buttare giù o sarete arrestati e la gara terminerà
- Se impennate quando siete vicini ad una macchina salterete. Non fatelo con i camioncini
- Quando sentite il clacson di una macchina, vuol dire che ne sta arrivando una in direzione contraria alla vostra
- Per rubare un'arma bisogna attaccare l'avversario con il "Pugno" mentre ci sta colpendo
- Nelle gare col sidecar, entrambi i giocatori devono curvare per fare bene le curve
- È possibile colpire il proprio compagno di sidecar tenendo premuto il pulsante "Frase" e inserendo il nostro attacco
- Solo se cade il pilota del sidecar appare il teschio

|\\\\\\\\\\\\\\
|4) SOLO:|
|/////////

La modalit  ad 1 giocatore   composta da:

- .Jailbreak --: il gioco vero e proprio
- .Five - O ---: modalit  Poliziotto
- .Time Trial -: gara a tempo

=====

JAILBREAK

=====

Questa modalit    il vero cuore del gioco. Insieme a due motociclisti buffi e strani, Spaz il pilota e Punt il piccoletto, ci imatteremo in corse al limite dell'incredibile.

/-----\
| SQUADRE |
\-----/

Nella modalit  Jailbreak, due bande, i Kaffe Boys e i DeSades, si sfidano in spericolate corse su strada.

KAFFE BOYS

(Moto Super Sport)

- ** Captain Helmut Swizzlestick
- ** Lieutenant Tasha
- ** Grunt Jork

Aldente
Chianti
Deidra
Hahn
Huang
Kamura
Karl
Scooter
Sergio
Sin
Spumanti
Trix
Vespachi

DESADES

(Moto Cruisers)

- ** Captain Draco DeSade
- ** Lieutenant Bull
- ** Grunt Mongo

Big Al
Bull
Butch
Cletus
Critter
Gator
Hawk
Knucklz
Link
Scar
Skid
Tiny
Zed

Ad interferire nelle gare di queste due bande e a far rispettare la legge c'  la Polizia.

POLIZIA

Baloney O'Mally
Buntz O'Meara
Calahan O'Righta
Danno Petrovich
Flanohan Ponch
Holmes Porky

Johnson Puerco
Kelly Shanohan
Kojax Sipowitz
O'Leary Sprinklz

/-----\
| ALTER EGO |
\-----/

Prima di iniziare il gioco vero e proprio, dovremo scegliere la squadra di appartenenza e quindi il nostro personaggio.

<u>KAFFE BOYS</u>	<u>DESADES</u>
CHOPS Altezza -: 1,83 m Peso ----: 86 kg Arma ----: "Le frasi!" Colore --: Rosso & Blù	BRICK Altezza -: 1,83 m Peso ----: 111 kg Arma ----: Pugno Colore --: Rosso
DRU Altezza -: 1,83 m Peso ----: 90 kg Arma ----: Spranga Colore --: Verde & Dorato	STACKS Altezza -: 1,82 m Peso ----: 97 kg Arma ----: Mazza da baseball Colore --: Blù
KAT Altezza -: 1,53 m Peso ----: 65 kg Arma ----: Nitro Colore --: Nero & Argentato	SWITCH Altezza -: 1,52 m Peso ----: 77 kg Arma ----: Catena Colore --: Verde

/-----\
| MENÙ JAILBREAK |
\-----/

- iniziamo la gara [RACE]
- scegliamo il percorso [COURSE]
- scegliamo la moto [BIKE]
- vediamo la nostra scheda: [RAP SHEET]
 a. il nostro alter ego [ALIAS]
 b. la banda a cui apparteniamo [GANG]
 c. il livello di difficoltà [RANK]
 d. la moto utilizzata [BIKE]
 e. il numero delle piste a cui ci siamo qualificati [QUALIFICATIONS]
 f. il numero di nitro e di superarmi che abbiamo [RASH CASH]
 g. le armi che possediamo

/-----\
| SCHERMATA FINE GARA |
\-----/

POSTO NOME TEMPO

FATTI SUBITI
 Colpi
 KO
 Furti

Alla fine di ogni gara avremo un punteggio, e, a seconda di quanti punti abbiamo ottenuto, potremo avere:

.una nuova arma
.una nitro
.una super arma

- Se il punteggio sarà molto basso potremo perdere un'arma o una nitro
- Per qualificarci ad una gara, dovremo arrivare tra le prime tre posizioni

/-----\
| GARE & MOTO |
\-----/

Livello GRUNT

BORDER RUN

Località --: Deserto
Partenza --: Headlands
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 5,01
 ___Note
01,0 -> curva a sinistra
02,7 -> curva a sinistra
03,8 -> salto
04,5 -> curva a sinistra

HIGH NOON

Località --: Deserto
Partenza --: Badlands
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 5,01
 ___Note
01,6 -> salto
02,4 -> curva a destra
03,5 -> salto
04,1 -> curva a destra

MEDIEVAL

Località --: Montagna
Partenza --: Woodlands
Arrivo ----: Farms
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 4,94
 ___Note
00,7 -> curva a sinistra
01,7 -> salto
01,9 -> curva a sinistra
03,0 -> curva a destra

MONU-MENTAL

Località --: Deserto
Partenza --: Coastal Dunes
Arrivo ----: Dam
Traffico --: Pesante
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 4,86
 ___Note
00,8 -> curva a destra
02,7 -> curva a destra
03,9 -> curva a destra

OVERLOOK

Località --: Montagna
Partenza --: Alpine
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Medio
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 4,94
 ___Note

RUSH HOUR

Località --: Città
Partenza --: Strip Malls
Arrivo ----: Freeway
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 5,28
 ___Note

00,6 -> curva a destra
02,1 -> curva a sinistra
03,3 -> curva a destra
04,4 -> salto
04,5 -> curva a sinistra

01,0 -> curva a destra
02,3 -> curva a sinistra
03,6 -> curva a destra

SOCCKER MON

Località --: Città
Partenza --: Stadium
Arrivo ----: City Park
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 5,06

___Note
00,6 -> curva a destra
01,9 -> curva a destra
03,2 -> curva a destra

TREE MUGGER

Località --: Montagna
Partenza --: Alpine
Arrivo ----: Rolling Hills
Traffico --: Pesante
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 5,09

___Note
01,0 -> curva a destra
02,6 -> curva a sinistra
03,7 -> curva a destra

WATERFRONT

Località --: Città
Partenza --: Skyscrapers
Arrivo ----: Factories
Traffico --: Medio
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 5,01

___Note
01,1 -> curva a destra
02,6 -> curva a sinistra

Dopo esserci qualificati a tutte e 9 le gare, affronteremo "l'esame" per aumentare di grado

- - - GAUNTLET - - -

Località --: Montagna
Partenza --: Countryside
Arrivo ----: Rolling Hills
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 3,57
Tempo -----: 2 minuti e 20 secondi

___Note
00,5 -> curva a sinistra
03,1 -> curva a destra

Per completare il Gauntlet bisogna arrivare alla fine del percorso prima che il timer arrivi a zero.

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Border Run	Deserto	Leggero	Facili	5,01

Gauntlet	Montagna	Leggero	Facili	3,57
High Noon	Deserto	Leggero	Medie	5,01
Medieval	Montagna	Leggero	Medie	4,94
Monu-Mental	Deserto	Pesante	Difficili	4,86
Overlook	Montagna	Medio	Difficili	4,94
Rush Hour	Città	Leggero	Facili	5,28
Soccer Mom	Città	Leggero	Facili	5,06
Tree Hugger	Montagna	Pesante	Difficili	5,09
Waterfront	Città	Medio	Facili	5,01

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Brave	Sim	DeSades	54	65	59	178
Desperado	Arc	DeSades	56	62	56	174
Jiva Banshee 250	Sim	Kaffe Boys	50	56	59	165
Freocracker 250LX	Arc	Kaffe Boys	53	51	59	163

Livello LIEUTENANT

DESCENT

Località --: Montagna
 Partenza --: Alpine
 Arrivo ----: Arid Hills
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 9,53

__Note

00,5 -> salto
 01,2 -> curva a sinistra
 01,3 -> salto
 02,7 -> curva a destra
 03,5 -> salto
 03,8 -> salto
 04,7 -> curva a destra
 05,9 -> curva a sinistra
 07,5 -> salto

ESCAPE

Località --: Città
 Partenza --: Factories
 Arrivo ----: Island
 Traffico --: Pesante
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,30

__Note

01,3 -> curva a destra
 03,0 -> curva a sinistra
 04,3 -> curva a destra
 06,8 -> curva a sinistra
 08,4 -> curva a sinistra

FLIGHT SCHOOL

Località --: Montagna / Deserto
 Partenza --: Rocky Forest
 Arrivo ----: Coastal Dunes
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,70

__Note

00,5 -> salto
 03,6 -> curva a destra
 04,8 -> salto
 04,9 -> salto
 05,0 -> salto
 05,3 -> curva a sinistra
 06,8 -> curva a sinistra

LOST HIGHWAY

Località --: Deserto
 Partenza --: Military Base
 Arrivo ----: Dam
 Traffico --: Pesante
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,46

__Note

00,6 -> curva a destra
 01,0 -> salto
 01,2 -> salto
 02,3 -> curva a destra
 04,1 -> curva a sinistra
 05,3 -> curva a destra
 05,5 -> salto

07,4 -> salto
08,6 -> curva a destra
08,5 -> curva a destra
08,9 -> salto

06,2 -> salto
07,2 -> curva a destra

ROUND UP

Località --: Deserto
Partenza --: Badlands
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Pesante
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,74
__Note
00,4 -> curva a sinistra
01,6 -> curva a destra
03,4 -> curva a destra
04,2 -> salto
04,5 -> curva a sinistra
05,9 -> curva a sinistra
07,3 -> curva a sinistra
08,5 -> salto
08,6 -> salto
08,7 -> salto
09,0 -> curva a sinistra

SIGHTSEEING

Località --: Montagna
Partenza --: Alpine
Arrivo ----: Meadows
Traffico --: Leggero
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 9,67
__Note
00,8 -> curva a sinistra
00,9 -> salto
02,3 -> curva a sinistra
03,4 -> curva a destra
04,5 -> salto
04,6 -> curva a sinistra
05,8 -> curva a sinistra
07,5 -> curva a destra
09,3 -> salto

URBAN SPRAWL

Località --: Città
Partenza --: Factories
Arrivo ----: Harbour
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,33
__Note
00,7 -> curva a sinistra
02,2 -> curva a destra
03,8 -> curva a sinistra
06,2 -> curva a sinistra
07,8 -> curva a destra

WHARF RAT

Località --: Città
Partenza --: Stadium
Arrivo ----: Meadows
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,42
__Note
00,6 -> curva a sinistra
02,3 -> curva a destra
05,4 -> curva a sinistra
07,0 -> curva a sinistra

WOODLANDS

Località --: Montagna
Partenza --: Farms
Arrivo ----: Mountain Pass
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,46
__Note
02,3 -> curva a destra
04,1 -> curva a sinistra
05,2 -> curva a sinistra
05,9 -> salto
06,2 -> salto
07,1 -> curva a destra
08,2 -> curva a destra

aumentare di grado

- - - DONUT PATROL - - -

Località --: Città
Partenza --: Stadium
Arrivo ----: Donut Shop
Traffico --: Medio
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 10,9

__Note

00,8 -> curva a sinistra
02,6 -> curva a sinistra
04,1 -> curva a sinistra
05,7 -> curva a destra
08,2 -> curva a sinistra
09,5 -> curva a sinistra

Per completare il Donut Patrol bisogna far cadere dalla moto il poliziotto Petrovich prima della fine della pista.

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Descent	Montagna	Leggero	M.difficili	9,53
Donut Patrol	Città	Medio	Facili	10,9
Escape	Città	Pesante	Medie	9,30
Flight School	Mon / Des	Leggero	Medie	9,70
Lost Highway	Deserto	Pesante	Medie	9,46
Round Up	Deserto	Pesante	Medie	9,74
Sightseeing	Montagna	Leggero	Difficili	9,67
Urban Sprawl	Città	Leggero	Medie	9,33
Wharf Rat	Città	Medio	Medie	9,42
Woodlands	Montagna	Medio	Medie	9,46

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Bandit	Sim	DeSades	69	74	79	222
Afw Falcon	Arc	DeSades	71	66	76	213
Impotent 600LS	Sim	Kaffe Boys	65	66	81	212
Missleblade KB650	Arc	Kaffe Boys	66	65	53	209

Livello CAPTAIN

AGRO

Località --: Montagna / Deserto
Partenza --: Countryside
Arrivo ----: Bluffs

DRY HEAT

Località --: Deserto / Montagna
Partenza --: Arid Hills
Arrivo ----: Coastal Dunes

Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 13,99

__Note

01,6 -> salto
01,7 -> curva a destra
03,5 -> curva a sinistra
04,6 -> curva a destra
06,2 -> curva a sinistra
07,7 -> curva a sinistra
07,8 -> salto
09,1 -> curva a destra
10,8 -> salto
13,5 -> salto

Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 13,83

__Note

01,4 -> salto
01,7 -> curva a destra
02,9 -> salto
03,0 -> salto
03,1 -> salto
03,3 -> salto
03,5 -> curva a destra
04,8 -> curva a destra
05,3 -> salto
05,5 -> salto
06,7 -> curva a sinistra
07,4 -> salto
07,7 -> curva a sinistra
09,2 -> curva a destra
10,9 -> salto
11,0 -> curva a sinistra
12,3 -> curva a destra

IN THE DRINK

Località --: Deserto / Città
Partenza --: Military Base
Arrivo ----: Harbour
Traffico --: Pesante
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 14,16

__Note

00,8 -> curva a destra
01,0 -> salto
01,2 -> salto
01,3 -> salto
02,6 -> curva a destra
03,9 -> curva a destra
05,3 -> curva a sinistra
06,3 -> salto
06,5 -> curva a destra
07,7 -> curva a sinistra
12,2 -> curva a sinistra
13,7 -> curva a sinistra

LONG HAUL

Località --: Città / Deserto
Partenza --: Chunnel
Arrivo ----: Oil Fields
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 13,92

__Note

00,6 -> curva a sinistra
02,1 -> curva a sinistra
04,5 -> curva a sinistra
06,1 -> curva a sinistra
10,6 -> curva a sinistra
10,6 -> curva a sinistra
12,4 -> curva a sinistra

MOUNTAINEER

Località --: Montagna
Partenza --: Woodlands
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Medio
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 13,81

__Note

00,2 -> salto
00,4 -> salto
01,4 -> curva a destra
02,5 -> curva a destra
03,9 -> curva a sinistra
05,1 -> salto
05,8 -> curva a sinistra

ROAD TRIP

Località --: Montagna / Città
Partenza --: Mountain Pass
Arrivo ----: Chunnel
Traffico --: Leggero
Curve -----: Molto difficili
Lunghezza -: 14,11

__Note

00,5 -> curva a destra
01,2 -> salto
02,4 -> curva a destra
02,5 -> salto
03,8 -> curva a sinistra
04,9 -> curva a destra
05,9 -> salto

05,9 -> salto
07,3 -> curva a sinistra
08,5 -> curva a destra
09,2 -> salto
10,2 -> curva a destra
11,4 -> curva a sinistra

06,1 -> curva a sinistra
07,2 -> curva a sinistra
09,0 -> curva a destra
10,7 -> salto
11,4 -> salto

RUN FOR HILLS

Località --: Deserto / Montagna
Partenza --: Bridge
Arrivo ----: Alpine
Traffico --: Medio
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 14,03

__Note

02,3 -> curva a destra
03,5 -> curva a destra
03,7 -> salto
05,4 -> curva a destra
06,7 -> curva a destra
07,1 -> salto
09,2 -> salto
11,5 -> curva a sinistra
13,0 -> curva a destra

TRAFFIC SCHOOL

Località --: Montagna / Città
Partenza --: Foothills
Arrivo ----: Skyscrapers
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 14,13

__Note

00,0 -> salto
00,7 -> salto
01,6 -> salto
02,7 -> curva a sinistra
04,3 -> curva a destra
05,5 -> curva a destra
06,2 -> salto
06,9 -> salto
07,2 -> curva a sinistra
10,2 -> curva a sinistra
11,9 -> curva a destra
13,3 -> curva a destra

WEEKENDER

Località --: Città / Montagna
Partenza --: Freeways
Arrivo ----: Mountain Pass
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 14,12

__Note

00,6 -> curva a destra
02,4 -> curva a destra
05,5 -> curva a sinistra
06,8 -> curva a sinistra
08,9 -> salto
09,7 -> salto
11,4 -> curva a destra
12,6 -> curva a destra

Dopo esserci qualificati a tutte e 9 le gare, affronteremo la prova finale

- - - JAILBREAK - - -

Località --: Deserto / Città
Partenza --: Bluffs
Arrivo ----: Bridge
Traffico --: Leggero
Curve -----: Molto difficili
Lunghezza -: a 4,5 recuperare Spaz; a 8,4 fine pista
Tempo -----: 2 minuti e 5 secondi (prima parte)

__Note

00,2 -> salto

00,6 -> curva a sinistra
 01,9 -> curva a sinistra
 03,9 -> curva a sinistra
 04,5 -> recupero Spaz
 05,1 -> curva a sinistra
 08,4 -> fine pista

Questa pista si corre col sidecar. Per completare la Jailbreak bisogna arrivare al punto indicato sulla mappa con una X nera prima che il timer arrivi a zero. Dopo aver recuperato Spaz, bisogna finire il tracciato senza fare incidenti, inseguiti dalla polizia.

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Agro	Mon / Des	Medio	Medie	13,99
Dry Heat	Des / Mon	Medio	Medie	13,83
In the Drink	Des / Cit	Pesante	Difficili	14,16
Jailbreak	Des / Cit	Leggero	M.difficili	4,5 -- 8,4
Long Haul	Cit / Des	Medio	Medie	13,92
Mountaineer	Montagna	Medio	Difficili	13,81
Road Trip	Mon / Cit	Leggero	M.difficili	14,11
Run for Hills	Des / Mon	Medio	Difficili	14,03
Traffic School	Mon / Cit	Leggero	Medie	14,13
Weekender	Cit / Mon	Medio	Medie	14,12

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Nomad 1100	Sim	DeSades	90	87	100	277
Firebrand Viper	Arc	DeSades	88	82	97	267
Jiva Vendetta 950GS	Sim	Kaffe Boys	81	80	99	260
Tsunami XR950	Arc	KaffeBoys	85	69	100	254

SIDECAR *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Garrotter	Pil	DeSades	94	100	79	273
Sumo Sangai 1200	Com	Kaffe Boys	96	96	76	268

=====

FIVE-O

=====

In questa modalità dovremo arrestare o il personaggio segnalato o un numero esatto di motociclisti

JORK, alias "JORN' NOFF"

Codice --: 0048962
Altezza -: 1,84 m
Peso ----: 86 kg
Grado ---: Grunt

MONGO

Codice --: 0022140
Altezza -: 1,89 m
Peso ----: 99 kg
Grado ---: Grunt

TASHA

Codice --: 0032667
Altezza -: 1,69 m
Peso ----: 63 kg
Grado ---: Lieutenant

BULL

Codice --: 0015293
Altezza -: 1,92 m
Peso ----: 90 kg
Grado ---: Lieutenant

HELMUT

Codice --: 0051708
Altezza -: 1,69 m
Peso ----: 68 kg
Grado ---: Captain

DRACO

Codice --: 0047730
Altezza -: 1,77 m
Peso ----: 90 kg
Grado ---: Captain

Livello METER MAID

Tempo ---: 3 minuti
Arresti -: 4

Livello PATROLMAN

Tempo ---: 4 minuti e 15 secondi
Arresti -: 5

Livello SERGEANT

Tempo ---: 5 minuti e 35 secondi
Arresti -: 6

MOTO *

NOME	LIVELLO	ACC	RES	V.M	TOT
Executioner 1000SS	Captain	81	88	100	269
Avenger 700PS	Lieutenant	60	81	79	220
Shikari 300 LP	Grunt	50	68	57	175

TIME TRIAL

In questa modalit  dovremo arrivare al traguardo nel minor tempo possibile.

MENÙ TIME TRIAL

- iniziare la gara [RACE]
- scegliere la difficolt  [RANK]
- scegliere la moto [BIKE]

- scegliere il tracciato [COURSE]
- vedere la classifica [TROPHY ROOM]
- scegliere le opzioni della gara: [RACE OPTIONS]
 - a. abilitare gli avversari [Opponents]
 - b. abilitare il traffico [Traffic]
 - c. abilitare la polizia [Cops]

/-----\
 | GARE & MOTO |
 \-----/

Livello GRUNT

DESERT SANDS

Località --: Deserto
 Partenza --: Coastal Dunes
 Arrivo ----: Badlands
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 3,40
 __Note
 01,3 -> curva a destra
 02,4 -> curva a sinistra

DOWNHILL

Località --: Montagna
 Partenza --: Woodlands
 Arrivo ----: Countryside
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 3,49
 __Note
 00,8 -> curva a sinistra
 01,8 -> salto
 02,0 -> curva a sinistra
 03,1 -> curva a destra

WHITE KNUCKLE

Località --: Città
 Partenza --: Strip Malls
 Arrivo ----: Freeway
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 3,50
 __Note
 00,9 -> curva a sinistra
 02,1 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

 GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Desert Sands	Deserto	Medio	Medie	3,40
Downhill	Montagna	Leggero	Difficili	3,49
White Knuckle	Città	Leggero	Facili	3,50

 MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Brave	Sim	DeSades	54	65	59	178
Desperado	Arc	DeSades	56	62	56	174
Jiva Banshee 250	Sim	Kaffe Boys	50	56	59	165

 Livello LIEUTENANT

POKE-ME-MAN!

Località --: Deserto
 Partenza --: Dunes
 Arrivo ----: Military Base
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 6,73
 ___Note
 00,8 -> curva a destra
 02,6 -> curva a destra
 04,0 -> curva a sinistra
 05,2 -> salto
 05,3 -> salto
 05,6 -> salto
 05,7 -> curva a sinistra

SASQUATCH

Località --: Montagna
 Partenza --: Mountain Pass
 Arrivo ----: Countryside
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 6,66
 ___Note
 00,5 -> curva a destra
 02,4 -> curva a destra
 02,5 -> salto
 03,8 -> curva a sinistra
 05,0 -> curva a destra
 06,0 -> salto
 06,2 -> curva a sinistra

SUBURBIA

Località --: Città
 Partenza --: Slums
 Arrivo ----: Park
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 6,36
 ___Note
 02,4 -> curva a destra
 03,9 -> curva a sinistra
 05,5 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Poke-me-man!	Deserto	Leggero	Medie	6,73
Sasquatch	Montagna	Leggero	M.difficili	6,66
Suburbia	Città	Leggero	Medie	6,36

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Bandit	Sim	DeSades	69	74	79	222
Afw Falcon	Arc	DeSades	71	66	76	213
Impotent 600LS	Sim	Kaffe Boys	65	66	81	212
Missleblade KB650	Arc	Kaffe Boys	66	65	53	209

Livello CAPTAIN

COUNTY LINE

Località --: Montagna
Partenza --: Rolling Hills
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Leggero
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 9,69

__Note

01,3 -> curva a sinistra
02,5 -> curva a destra
04,0 -> curva a destra
04,7 -> salto
05,8 -> curva a destra
05,9 -> salto
07,3 -> curva a sinistra
08,4 -> curva a destra

HOME RUN

Località --: Città
Partenza --: Chinatown
Arrivo ----: Freeway
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,66

__Note

00,8 -> curva a sinistra
03,9 -> curva a destra
05,4 -> curva a sinistra
07,0 -> curva a sinistra
08,3 -> curva a sinistra

MIRAGE

Località --: Deserto
Partenza --: Badlands
Arrivo ----: Cactus Hills
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medio
Lunghezza -: 9,93

__Note

01,2 -> curva a sinistra
02,3 -> curva a destra
03,6 -> curva a destra
05,3 -> curva a sinistra
07,0 -> curva a sinistra
08,4 -> curva a sinistra
08,6 -> salto
08,8 -> salto
08,9 -> salto

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
County Line	Montagna	Leggero	Difficili	9,69
Home Run	Città	Leggero	Medie	9,66
Mirage	Deserto	Leggero	Medie	9,93

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
------	------	---------	-----	-----	-----	-----

Nomad 1100	Sim	DeSades	90	87	100	277
Firebrand Viper	Arc	DeSades	88	82	97	267
Jiva Vendetta 950GS	Sim	Kaffe Boys	81	80	99	260
Tsunami XR950	Arc	Kaffe Boys	85	69	100	254

```

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|5) MULTIPLAYER:|
|//////////

```

In questa modalit  potremo giocare in pi  giocatori:

- .Skull-to-Skull ----: gara a 2 giocatori
- .Cops & Robbers ----: il classico "guardie & ladri"
- .Side Car (Co-op) --: campionato col sidecar
- .Side Car (Versus) -: gara fino a 4 giocatori
- .Time Trials -----: gara a tempo a 2 giocatori

- In qualsiasi modalit  del Multiplayer, utilizzando una moto dei Kaffe Boys, potremo avere da subito la spranga.

```

=====
SKULL-TO-SKULL
=====

```

Questa   la classica modalit  VERSUS. Possiamo disputare gare contro un altro giocatore, mentre gli altri motociclisti saranno controllati dalla CPU. Vince chi arriva prima.

MEN  SKULL-TO-SKULL

- iniziare la gara [RACE]
- scegliere la difficolt  [RANK]
- scegliere la moto [BIKE]
- scegliere il tracciato [COURSE]

```

/-----\
| SCHERMATA FINE GARA |
\-----/

```

GIOC 1	GIOC 2
Posto	
Tempo	
Colpi	
KO	
Furti	
Vittorie	

```

/-----\
| GARE & MOTO |
\-----/

```

Livello GRUNT

DOWNTOWN

Località --: Città
 Partenza --: Harbour
 Arrivo ----: City Park
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 4,14

__Note

01,2 -> curva a sinistra
 02,8 -> curva a destra

FISH FOOD

Località --: Città
 Partenza --: Factories
 Arrivo ----: Stadium
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 3,98

__Note

01,7 -> curva a sinistra
 03,3 -> curva a destra

PIPELINE

Località --: Deserto
 Partenza --: Military Base
 Arrivo ----: Coastal Dunes
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 4,03

__Note

00,8 -> curva a sinistra
 01,5 -> salto
 02,6 -> curva a destra

RED ROCKS

Località --: Deserto
 Partenza --: Military Base
 Arrivo ----: Canyons
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 3,88

__Note

01,0 -> curva a sinistra
 01,1 -> salto
 01,4 -> salto
 01,5 -> salto
 02,7 -> curva a destra

RIDGE RUN

Località --: Montagna
 Partenza --: Mountain Pass
 Arrivo ----: Countryside
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 4,00

__Note

01,2 -> curva a sinistra
 02,3 -> curva a destra
 03,4 -> salto
 03,6 -> curva a sinistra

UPHILL

Località --: Montagna
 Partenza --: Woodlands
 Arrivo ----: Alpine
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 3,98

__Note

00,8 -> curva a destra
 02,0 -> curva a destra
 03,4 -> curva a destra

| TABELLA RIASSUNTIVA |

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Downtown	Città	Leggero	Facili	4,14
Fish Food	Città	Leggero	Facili	3,98
Pipeline	Deserto	Medio	Medie	4,03
Red Rocks	Deserto	Medio	Medie	3,88
Ridge Run	Montagna	Leggero	Medie	4,00
Uphill	Montagna	Leggero	Medie	3,98

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Brave	Sim	DeSades	54	65	59	178
Desperado	Arc	DeSades	56	62	56	174
Jiva Banshee 250	Sim	Kaffe Boys	50	56	59	165
Freocracker 250LX	Arc	Kaffe Boys	53	51	59	163

Livello LIEUTENANT

CONCRETE JUNGLE

Località --: Città
 Partenza --: Freeway
 Arrivo ----: Suburbs
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 7,72
 __Note
 00,3 -> curva a destra
 03,4 -> curva a destra
 05,1 -> curva a sinistra
 06,4 -> curva a destra

DOWNTIME

Località --: Montagna
 Partenza --: Alpine
 Arrivo ----: Farms
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,56
 __Note
 00,5 -> salto
 01,2 -> curva a sinistra
 01,3 -> salto
 02,7 -> curva a sinistra
 03,9 -> curva a destra
 05,6 -> curva a sinistra

DRY RUN

Località --: Deserto
 Partenza --: Canyons
 Arrivo ----: Badlands
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,66
 __Note
 00,9 -> curva a sinistra
 03,0 -> curva a sinistra
 04,3 -> curva a destra
 06,0 -> curva a destra
 06,8 -> salto
 07,1 -> curva a sinistra

FREE-FOR-ALL

Località --: Città
 Partenza --: Strip Malls
 Arrivo ----: Harbour
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 7,78
 __Note
 00,9 -> curva a destra
 02,3 -> curva a sinistra
 03,6 -> curva a sinistra
 04,9 -> curva a destra
 06,5 -> curva a destra

GUN SLINGER

Località --: Deserto
 Partenza --: Badlands
 Arrivo ----: Dunes
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,84
 __Note
 00,4 -> curva a destra
 01,9 -> curva a sinistra
 03,2 -> curva a sinistra
 04,5 -> salto
 04,6 -> salto
 05,0 -> curva a destra
 06,4 -> curva a destra

WOODLANDS

Località --: Montagna
 Partenza --: Countryside
 Arrivo ----: Alpine
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 7,70
 __Note
 00,7 -> curva a sinistra
 01,9 -> curva a destra
 02,0 -> salto
 03,1 -> curva a destra
 04,0 -> salto
 04,2 -> salto
 05,0 -> curva a sinistra

07,1 -> salto

06,5 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Concrete Jungle	Città	Leggero	Facili	7,72
Downtime	Montagna	Leggero	Medie	7,56
Dry Run	Deserto	Leggero	Medie	7,66
Free-For-All	Città	Leggero	Facili	7,78
Gun Slinger	Deserto	Leggero	Medie	7,84
Woodlands	Montagna	Medio	Difficili	7,70

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Bandit	Sim	DeSades	69	74	79	222
Afw Falcon	Arc	DeSades	71	66	76	213
Impotent 600LS	Sim	Kaffe Boys	65	66	81	212
Missleblade KB650	Arc	Kaffe Boys	66	65	53	209

Livello CAPTAIN

HEAD RUST

Località --: Montagna
 Partenza --: Mountain Pass
 Arrivo ----: Countryside
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 9,68
 __Note
 00,5 -> curva a destra
 01,4 -> salto
 02,0 -> curva a destra
 03,5 -> curva a sinistra
 04,6 -> curva a destra
 05,3 -> salto
 06,4 -> curva a destra
 07,6 -> curva a sinistra

HEAT WAVE

Località --: Deserto
 Partenza --: Cactus Hills
 Arrivo ----: Badlands
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 9,58
 __Note
 00,9 -> curva a destra
 02,2 -> curva a destra
 03,6 -> curva a destra
 03,9 -> salto
 04,7 -> curva a sinistra
 06,3 -> curva a sinistra
 07,6 -> curva a destra
 07,9 -> salto

LONG WAY

Località --: Città
 Partenza --: Factories
 Arrivo ----: Freeway
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,33
 __Note

MIRAGE

Località --: Deserto
 Partenza --: Badlands
 Arrivo ----: Cactus Hills
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 9,56
 __Note

01,9 -> curva a destra
 02,5 -> salto
 02,9 -> salto
 03,5 -> curva a sinistra
 04,8 -> curva a destra
 07,3 -> curva a destra
 08,7 -> curva a sinistra

00,5 -> curva a destra
 02,3 -> curva a sinistra
 03,6 -> curva a destra
 05,3 -> curva a sinistra
 07,1 -> curva a destra
 08,6 -> curva a destra
 08,8 -> salto
 09,0 -> salto
 09,1 -> salto

TENDERIZER

Località --: Montagna
 Partenza --: Mountain Pass
 Arrivo ----: Rolling Hills
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 9,60

__Note
 00,5 -> curva a destra
 01,3 -> salto
 02,4 -> curva a destra
 02,5 -> salto
 03,8 -> curva a sinistra
 05,0 -> curva a sinistra
 06,0 -> salto
 06,2 -> salto
 07,0 -> curva a destra
 08,2 -> curva a destra

TOUR DE FORCE

Località --: Città
 Partenza --: Stadium
 Arrivo ----: Strip Malls
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,70

__Note
 00,6 -> curva a sinistra
 02,3 -> curva a destra
 05,3 -> curva a sinistra
 06,9 -> curva a destra
 08,3 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

 GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Head Rust	Montagna	Medio	M.difficili	9,68
Heat Wave	Deserto	Leggero	Difficili	9,58
Long Way	Città	Medio	Medie	9,33
Mirage	Deserto	Leggero	Difficili	9,56
Tenderizer	Montagna	Medio	M.difficili	9,60
Tour De Force	Città	Leggero	Medie	9,70

 MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Nomad 1100	Sim	DeSades	90	87	100	277
Firebrand Viper	Arc	DeSades	88	82	97	267
Jiva Vendetta 950GS	Sim	Kaffe Boys	81	80	99	260
Tsunami XR950	Arc	Kaffe Boys	85	69	100	254

=====

COPS & ROBBERS

=====

In questa modalità, uno dei due giocatori sarà il poliziotto, l'altro il motociclista.

- Lo scopo del poliziotto è quello di arrestare il motociclista, o arrestare un determinato numero di motociclisti, prima che il timer arrivi a zero.
- Lo scopo del motociclista è quello di concludere la gara senza farsi arrestare dal poliziotto.
- Se nessuno dei due riesce nel suo obiettivo prima della fine del tempo, entrambi hanno perso.

MENÙ COPS & ROBBERS

- iniziare la gara [RACE]
- scegliere la difficoltà [RANK]
- scegliere la moto [BIKE]
- scegliere il tracciato [COURSE]

/-----\
| GARE & MOTO |
\-----/

Livello GRUNT

Tempo per il poliziotto ---: 2 minuti e 30 secondi

Arresti per il poliziotto -: 4

CLUB FED

Località --: Montagna
Partenza --: Countryside
Arrivo ----: Mountain Pass
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 4,00

CRACK'N HEADS

Località --: Città
Partenza --: Stadium
Arrivo ----: Factories
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 3,98

LA MIGRE

Località --: Deserto
Partenza --: Coastal Dunes
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 4,03

METER MAID

Località --: Città
Partenza --: City Park
Arrivo ----: Harbour
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 4,14

SOLITARY

Località --: Deserto
Partenza --: Canyons
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 3,88

YARD DUTY

Località --: Montagna
Partenza --: Alpine
Arrivo ----: Woodlands
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 3,98

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Club Fed	Montagna	Leggero	Medie	4,00
Crack'n Heads	Città	Leggero	Facili	3,98
La Migre	Deserto	Medio	Medie	4,03
Meter Maid	Città	Leggero	Facili	4,14
Solitary	Deserto	Medio	Medie	3,88
Yard Duty	Montagna	Leggero	Medie	3,98

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Brave	Sim	DeSades	54	65	59	178
Desperado	Arc	DeSades	56	62	56	174
Jiva Banshee 250	Sim	Kaffe Boys	50	56	59	165
Freocracker 250LX	Arc	Kaffe Boys	53	51	59	163

Livello LIEUTENANT

Tempo per il poliziotto ---: 3 minuti e 50 secondi

Arresti per il poliziotto -: 5

BEAT DOWN

Località --: Montagna
 Partenza --: Alpine
 Arrivo ----: Countryside
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 7,70

COURT DATE

Località --: Città
 Partenza --: City Park
 Arrivo ----: Freeway
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 7,72

DEPUTY DOG

Località --: Montagna
 Partenza --: Farms
 Arrivo ----: Alpine
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,56

MOVING VIOLATION

Località --: Città
 Partenza --: Harbour
 Arrivo ----: Strip Malls
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 7,78

NO PAROLE

Località --: Deserto
 Partenza --: Badlands
 Arrivo ----: Canyons
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,66

SPEED TRAP

Località --: Deserto
 Partenza --: Dunes
 Arrivo ----: Badlands
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,84

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Beat Down	Montagna	Medio	Difficili	7,70
Court Date	Città	Leggero	Facili	7,72
Deputy Dog	Montagna	Leggero	Medie	7,56
Moving Violation	Città	Leggero	Facili	7,78
No Parole	Deserto	Leggero	Medie	7,66
Speed Trap	Deserto	Leggero	Medie	7,84

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Bandit	Sim	DeSades	69	74	79	222
Afw Falcon	Arc	DeSades	71	66	76	213
Impotent 600LS	Sim	Kaffe Boys	65	66	81	212
Missleblade KB650	Arc	Kaffe Boys	66	65	53	209

 Livello CAPTAIN

Tempo per il poliziotto ---: 4 minuti e 40 secondi

Arresti per il poliziotto -: 6

BORDER PATROL

Località --: Deserto
 Partenza --: Cactus Hills
 Arrivo ----: Badlands
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 9,56

LIGHTS OUT

Località --: Deserto
 Partenza --: Badlands
 Arrivo ----: Cactus Hills
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 9,58

MOUNTIES

Località --: Montagna
 Partenza --: Rolling Hills
 Arrivo ----: Mountain Pass
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 9,60

PUNISHMENT

Località --: Città
 Partenza --: Freeway
 Arrivo ----: Factories
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,33

RIOT ACT

Località --: Montagna
 Partenza --: Countryside
 Arrivo ----: Mountain Pass
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 9,68

TRAFFIC SCHOOL

Località --: Città
 Partenza --: Strip Malls
 Arrivo ----: Skyscrapers
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,70

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Border Patrol	Deserto	Leggero	Difficili	9,56
Lights Out	Deserto	Leggero	Difficili	9,58
Mounties	Montagna	Medio	M.difficili	9,60
Punishment	Città	Medio	Medie	9,33
Riot Act	Montagna	Medio	M.difficili	9,68
Traffic School	Città	Leggero	Medie	9,70

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Nomad 1100	Sim	DeSades	90	87	100	277
Firebrand Viper	Arc	DeSades	88	82	97	267
Jiva Vendetta 950GS	Sim	Kaffe Boys	81	80	99	260
Tsunami XR950	Arc	Kaffe Boys	85	69	100	254

=====

SIDE CAR (Co-op)

=====

Questa modalità è simile alla Jailbreak utilizzando però un sidecar anziché la moto. Non esistono prove per il passaggio di livello.

MENÙ SIDECAR (Co-op)

- iniziare la gara [RACE]
- scegliere il sidecar [BIKE]
- scegliere il tracciato [COURSE]

/-----\
| SCHERMATA FINE GARA |
\-----/

POSTO	NOME	TEMPO
-------	------	-------

FATTI	SUBITI
	Colpi
	KO
	Furti

Per qualificarci ad una gara, dovremo arrivare tra le prime tre posizioni

/-----\

Livello GRUNT

BORDER RUN

Località --: Deserto
Partenza --: Headlands
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 5,01
___Note
01,0 -> curva a sinistra
02,7 -> curva a sinistra
03,8 -> salto
04,5 -> curva a sinistra

HIGH NOON

Località --: Deserto
Partenza --: Badlands
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 5,01
___Note
01,6 -> salto
02,4 -> curva a destra
03,5 -> salto
04,1 -> curva a destra

MEDIEVAL

Località --: Montagna
Partenza --: Woodlands
Arrivo ----: Farms
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 4,94
___Note
00,7 -> curva a sinistra
01,7 -> salto
01,9 -> curva a sinistra
03,0 -> curva a destra

MONU-MENTAL

Località --: Deserto
Partenza --: Coastal Dunes
Arrivo ----: Dam
Traffico --: Pesante
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 4,86
___Note
00,8 -> curva a destra
02,7 -> curva a destra
03,9 -> curva a destra

OVERLOOK

Località --: Montagna
Partenza --: Alpine
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Medio
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 4,94
___Note
00,6 -> curva a destra
02,1 -> curva a sinistra
03,3 -> curva a destra
04,4 -> salto
04,5 -> curva a sinistra

RUSH HOUR

Località --: Città
Partenza --: Strip Malls
Arrivo ----: Freeway
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 5,28
___Note
01,0 -> curva a destra
02,3 -> curva a sinistra
03,6 -> curva a destra

SOCCKER MON

Località --: Città
Partenza --: Stadium
Arrivo ----: City Park
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 5,06
___Note
00,6 -> curva a destra
01,9 -> curva a destra
03,2 -> curva a destra

TREE MUGGER

Località --: Montagna
Partenza --: Alpine
Arrivo ----: Rolling Hills
Traffico --: Pesante
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 5,09
___Note
01,0 -> curva a destra
02,6 -> curva a sinistra
03,7 -> curva a destra

WATERFRONT

Località --: Città
 Partenza --: Skyscrapers
 Arrivo ----: Factories
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 5,01

___Note
 01,1 -> curva a destra
 02,6 -> curva a sinistra

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Border Run	Deserto	Leggero	Facili	5,01
High Noon	Deserto	Leggero	Medie	5,01
Medieval	Montagna	Leggero	Medie	4,94
Monu-Mental	Deserto	Pesante	Difficili	4,86
Overlook	Montagna	Medio	Difficili	4,94
Rush Hour	Città	Leggero	Facili	5,28
Soccer Mom	Città	Leggero	Facili	5,06
Tree Hugger	Montagna	Pesante	Difficili	5,09
Waterfront	Città	Medio	Facili	5,01

SIDECAR *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Bushwhacker 350	Pil	DeSades	54	80	46	180
Rabbit 325	Com	Kaffe Boys	50	68	49	167

 Livello LIEUTENANT

DESCENT

Località --: Montagna
 Partenza --: Alpine
 Arrivo ----: Arid Hills
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 9,53

___Note
 00,5 -> salto
 01,2 -> curva a sinistra
 01,3 -> salto
 02,7 -> curva a destra
 03,5 -> salto
 03,8 -> salto

ESCAPE

Località --: Città
 Partenza --: Factories
 Arrivo ----: Island
 Traffico --: Pesante
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,30

___Note
 01,3 -> curva a destra
 03,0 -> curva a sinistra
 04,3 -> curva a destra
 06,8 -> curva a sinistra
 08,4 -> curva a sinistra

04,7 -> curva a destra
05,9 -> curva a sinistra
07,5 -> salto

FLIGHT SCHOOL

Località --: Montagna / Deserto
Partenza --: Rocky Forest
Arrivo ----: Coastal Dunes
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,70

__Note

00,5 -> salto
03,6 -> curva a destra
04,8 -> salto
04,9 -> salto
05,0 -> salto
05,3 -> curva a sinistra
06,8 -> curva a sinistra
07,4 -> salto
08,6 -> curva a destra
08,5 -> curva a destra
08,9 -> salto

LOST HIGHWAY

Località --: Deserto
Partenza --: Military Base
Arrivo ----: Dam
Traffico --: Pesante
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,46

__Note

00,6 -> curva a destra
01,0 -> salto
01,2 -> salto
02,3 -> curva a destra
04,1 -> curva a sinistra
05,3 -> curva a destra
05,5 -> salto
06,2 -> salto
07,2 -> curva a destra

ROUND UP

Località --: Deserto
Partenza --: Badlands
Arrivo ----: Military Base
Traffico --: Pesante
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,74

__Note

00,4 -> curva a sinistra
01,6 -> curva a destra
03,4 -> curva a destra
04,2 -> salto
04,5 -> curva a sinistra
05,9 -> curva a sinistra
07,3 -> curva a sinistra
08,5 -> salto
08,6 -> salto
08,7 -> salto
09,0 -> curva a sinistra

SIGHTSEEING

Località --: Montagna
Partenza --: Alpine
Arrivo ----: Meadows
Traffico --: Leggero
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 9,67

__Note

00,8 -> curva a sinistra
00,9 -> salto
02,3 -> curva a sinistra
03,4 -> curva a destra
04,5 -> salto
04,6 -> curva a sinistra
05,8 -> curva a sinistra
07,5 -> curva a destra
09,3 -> salto

URBAN SPRAWL

Località --: Città
Partenza --: Factories
Arrivo ----: Harbour
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,33

__Note

00,7 -> curva a sinistra
02,2 -> curva a destra
03,8 -> curva a sinistra
06,2 -> curva a sinistra
07,8 -> curva a destra

WHARF RAT

Località --: Città
Partenza --: Stadium
Arrivo ----: Meadows
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,42

__Note

00,6 -> curva a sinistra
02,3 -> curva a destra
05,4 -> curva a sinistra
07,0 -> curva a sinistra

WOODLANDS

Località --: Montagna
 Partenza --: Farms
 Arrivo ----: Mountain Pass
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,46

__Note

02,3 -> curva a destra
 04,1 -> curva a sinistra
 05,2 -> curva a sinistra
 05,9 -> salto
 06,2 -> salto
 07,1 -> curva a destra
 08,2 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Descent	Montagna	Leggero	M.difficili	9,53
Escape	Città	Pesante	Medie	9,30
Flight School	Mon / Des	Leggero	Medie	9,70
Lost Highway	Deserto	Pesante	Medie	9,46
Round Up	Deserto	Pesante	Medie	9,74
Sightseeing	Montagna	Leggero	Difficili	9,67
Urban Sprawl	Città	Leggero	Medie	9,33
Wharf Rat	Città	Medio	Medie	9,42
Woodlands	Montagna	Medio	Medie	9,46

SIDECAR *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Marauder	Pil	DeSades	71	87	65	220
Sumo Hara-Kiri 750LX	Com	Kaffe Boys	75	78	65	218

 Livello CAPTAIN

AGRO

Località --: Montagna / Deserto
 Partenza --: Countryside
 Arrivo ----: Bluffs
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 13,99

__Note

01,6 -> salto

DRY HEAT

Località --: Deserto / Montagna
 Partenza --: Arid Hills
 Arrivo ----: Coastal Dunes
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 13,83

__Note

01,4 -> salto

01,7 -> curva a destra
03,5 -> curva a sinistra
04,6 -> curva a destra
06,2 -> curva a sinistra
07,7 -> curva a sinistra
07,8 -> salto
09,1 -> curva a destra
10,8 -> salto
13,5 -> salto

01,7 -> curva a destra
02,9 -> salto
03,0 -> salto
03,1 -> salto
03,3 -> salto
03,5 -> curva a destra
04,8 -> curva a destra
05,3 -> salto
05,5 -> salto
06,7 -> curva a sinistra
07,4 -> salto
07,7 -> curva a sinistra
09,2 -> curva a destra
10,9 -> salto
11,0 -> curva a sinistra
12,3 -> curva a destra

IN THE DRINK

Località --: Deserto / Città
Partenza --: Military Base
Arrivo ----: Harbour
Traffico --: Pesante
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 14,16

__Note

00,8 -> curva a destra
01,0 -> salto
01,2 -> salto
01,3 -> salto
02,6 -> curva a destra
03,9 -> curva a destra
05,3 -> curva a sinistra
06,3 -> salto
06,5 -> curva a destra
07,7 -> curva a sinistra
12,2 -> curva a sinistra
13,7 -> curva a sinistra

LONG HAUL

Località --: Città / Deserto
Partenza --: Chunnel
Arrivo ----: Oil Fields
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 13,92

__Note

00,6 -> curva a sinistra
02,1 -> curva a sinistra
04,5 -> curva a sinistra
06,1 -> curva a sinistra
10,6 -> curva a sinistra
10,6 -> curva a sinistra
12,4 -> curva a sinistra

MOUNTAINEER

Località --: Montagna
Partenza --: Woodlands
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Medio
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 13,81

__Note

00,2 -> salto
00,4 -> salto
01,4 -> curva a destra
02,5 -> curva a destra
03,9 -> curva a sinistra
05,1 -> salto
05,8 -> curva a sinistra
05,9 -> salto
07,3 -> curva a sinistra
08,5 -> curva a destra
09,2 -> salto
10,2 -> curva a destra

ROAD TRIP

Località --: Montagna / Città
Partenza --: Mountain Pass
Arrivo ----: Chunnel
Traffico --: Leggero
Curve -----: Molto difficili
Lunghezza -: 14,11

__Note

00,5 -> curva a destra
01,2 -> salto
02,4 -> curva a destra
02,5 -> salto
03,8 -> curva a sinistra
04,9 -> curva a destra
05,9 -> salto
06,1 -> curva a sinistra
07,2 -> curva a sinistra
09,0 -> curva a destra
10,7 -> salto
11,4 -> salto

11,4 -> curva a sinistra

RUN FOR HILLS

Località --: Deserto / Montagna
Partenza --: Bridge
Arrivo ----: Alpine
Traffico --: Medio
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 14,03

__Note

02,3 -> curva a destra
03,5 -> curva a destra
03,7 -> salto
05,4 -> curva a destra
06,7 -> curva a destra
07,1 -> salto
09,2 -> salto
11,5 -> curva a sinistra
13,0 -> curva a destra

TRAFFIC SCHOOL

Località --: Montagna / Città
Partenza --: Foothills
Arrivo ----: Skyscrapers
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 14,13

__Note

00,0 -> salto
00,7 -> salto
01,6 -> salto
02,7 -> curva a sinistra
04,3 -> curva a destra
05,5 -> curva a destra
06,2 -> salto
06,9 -> salto
07,2 -> curva a sinistra
10,2 -> curva a sinistra
11,9 -> curva a destra
13,3 -> curva a destra

WEEKENDER

Località --: Città / Montagna
Partenza --: Freeways
Arrivo ----: Mountain Pass
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 14,12

__Note

00,6 -> curva a destra
02,4 -> curva a destra
05,5 -> curva a sinistra
06,8 -> curva a sinistra
08,9 -> salto
09,7 -> salto
11,4 -> curva a destra
12,6 -> curva a destra

| TABELLA RIASSUNTIVA |

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Agro	Mon / Des	Medio	Medie	13,99
Dry Heat	Des / Mon	Medio	Medie	13,83
In the Drink	Des / Cit	Pesante	Difficili	14,16
Long Haul	Cit / Des	Medio	Medie	13,92
Mountaineer	Montagna	Medio	Difficili	13,81
Road Trip	Mon / Cit	Leggero	M.difficili	14,11
Run for Hills	Des / Mon	Medio	Difficili	14,03
Traffic School	Mon / Cit	Leggero	Medie	14,13
Weekender	Cit / Mon	Medio	Medie	14,12

SIDECAR *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Garrotter	Pil	DeSades	94	100	79	273
Sumo Sangai 1200	Com	Kaffe Boys	96	96	76	268

SIDE CAR (Versus)

Questa è la classica modalità VERSUS, usando però il sidecar al posto della moto. Possiamo disputare gare contro un altro giocatore, fino a 4 giocatori (2 vs 2), mentre gli altri motociclisti saranno controllati dalla CPU. Vince chi arriva per primo.

MENÙ SIDECAR (versus)

- iniziare la gara [RACE]
- scegliere la difficoltà [RANK]
- scegliere la moto [BIKE]
- scegliere il tracciato [COURSE]
- scegliere il compagno [MONKEY, solo col multitap]

/-----\
| SCHERMATA FINE GARA |
\-----/

GIOC 1	GIOC 2
Posto	
Tempo	
Colpi	
KO	
Furti	
Vittorie	

/-----\
| GARE & SIDECAR |
\-----/

Livello GRUNT

DOWNTOWN

Località --: Città
Partenza --: Harbour
Arrivo ----: City Park
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 4,14
__Note
01,2 -> curva a sinistra

FISH FOOD

Località --: Città
Partenza --: Factories
Arrivo ----: Stadium
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 3,98
__Note
01,7 -> curva a sinistra

02,8 -> curva a destra

03,3 -> curva a destra

PIPELINE

Località --: Deserto
Partenza --: Military Base
Arrivo ----: Coastal Dunes
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 4,03

__Note
00,8 -> curva a sinistra
01,5 -> salto
02,6 -> curva a destra

RED ROCKS

Località --: Deserto
Partenza --: Military Base
Arrivo ----: Canyons
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 3,88

__Note
01,0 -> curva a sinistra
01,1 -> salto
01,4 -> salto
01,5 -> salto
02,7 -> curva a destra

RIDGE RUN

Località --: Montagna
Partenza --: Mountain Pass
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 4,00

__Note
01,2 -> curva a sinistra
02,3 -> curva a destra
03,4 -> salto
03,6 -> curva a sinistra

UPHILL

Località --: Montagna
Partenza --: Woodlands
Arrivo ----: Alpine
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 3,98

__Note
00,8 -> curva a destra
02,0 -> curva a destra
03,4 -> curva a destra

| TABELLA RIASSUNTIVA |

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Downtown	Città	Leggero	Facili	4,14
Fish Food	Città	Leggero	Facili	3,98
Pipeline	Deserto	Medio	Medie	4,03
Red Rocks	Deserto	Medio	Medie	3,88
Ridge Run	Montagna	Leggero	Medie	4,00
Uphill	Montagna	Leggero	Medie	3,98

SIDECAR *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Bushwhacker 350	Pil	DeSades	54	80	46	180
Rabbit 325	Com	Kaffe Boys	50	68	49	167

CONCRETE JUNGLE

Località --: Città
 Partenza --: Freeway
 Arrivo ----: Suburbs
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 7,72
 __Note
 00,3 -> curva a destra
 03,4 -> curva a destra
 05,1 -> curva a sinistra
 06,4 -> curva a destra

DOWNTIME

Località --: Montagna
 Partenza --: Alpine
 Arrivo ----: Farms
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,56
 __Note
 00,5 -> salto
 01,2 -> curva a sinistra
 01,3 -> salto
 02,7 -> curva a sinistra
 03,9 -> curva a destra
 05,6 -> curva a sinistra

DRY RUN

Località --: Deserto
 Partenza --: Canyons
 Arrivo ----: Badlands
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,66
 __Note
 00,9 -> curva a sinistra
 03,0 -> curva a sinistra
 04,3 -> curva a destra
 06,0 -> curva a destra
 06,8 -> salto
 07,1 -> curva a sinistra

FREE-FOR-ALL

Località --: Città
 Partenza --: Strip Malls
 Arrivo ----: Harbour
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Facili
 Lunghezza -: 7,78
 __Note
 00,9 -> curva a destra
 02,3 -> curva a sinistra
 03,6 -> curva a sinistra
 04,9 -> curva a destra
 06,5 -> curva a destra

GUN SLINGER

Località --: Deserto
 Partenza --: Badlands
 Arrivo ----: Dunes
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 7,84
 __Note
 00,4 -> curva a destra
 01,9 -> curva a sinistra
 03,2 -> curva a sinistra
 04,5 -> salto
 04,6 -> salto
 05,0 -> curva a destra
 06,4 -> curva a destra
 07,1 -> salto

WOODLANDS

Località --: Montagna
 Partenza --: Countryside
 Arrivo ----: Alpine
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 7,70
 __Note
 00,7 -> curva a sinistra
 01,9 -> curva a destra
 02,0 -> salto
 03,1 -> curva a destra
 04,0 -> salto
 04,2 -> salto
 05,0 -> curva a sinistra
 06,5 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

 GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Concrete Jungle	Città	Leggero	Facili	7,72

Downtime	Montagna	Leggero	Medie	7,56
Dry Run	Deserto	Leggero	Medie	7,66
Free-For-All	Città	Leggero	Facili	7,78
Gun Slinger	Deserto	Leggero	Medie	7,84
Woodlands	Montagna	Medio	Difficili	7,70

SIDECAR *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Marauder	Pil	DeSades	71	87	65	220
Sumo Hara-Kiri 750LX	Com	Kaffe Boys	75	78	65	218

 Livello CAPTAIN

HEAD RUST

Località --: Montagna
 Partenza --: Mountain Pass
 Arrivo ----: Countryside
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 9,68

__Note
 00,5 -> curva a destra
 01,4 -> salto
 02,0 -> curva a destra
 03,5 -> curva a sinistra
 04,6 -> curva a destra
 05,3 -> salto
 06,4 -> curva a destra
 07,6 -> curva a sinistra

HEAT WAVE

Località --: Deserto
 Partenza --: Cactus Hills
 Arrivo ----: Badlands
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 9,58

__Note
 00,9 -> curva a destra
 02,2 -> curva a destra
 03,6 -> curva a destra
 03,9 -> salto
 04,7 -> curva a sinistra
 06,3 -> curva a sinistra
 07,6 -> curva a destra
 07,9 -> salto

LONG WAY

Località --: Città
 Partenza --: Factories
 Arrivo ----: Freeway
 Traffico --: Medio
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 9,33

__Note
 01,9 -> curva a destra
 02,5 -> salto
 02,9 -> salto
 03,5 -> curva a sinistra
 04,8 -> curva a destra
 07,3 -> curva a destra
 08,7 -> curva a sinistra

MIRAGE

Località --: Deserto
 Partenza --: Badlands
 Arrivo ----: Cactus Hills
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Difficili
 Lunghezza -: 9,56

__Note
 00,5 -> curva a destra
 02,3 -> curva a sinistra
 03,6 -> curva a destra
 05,3 -> curva a sinistra
 07,1 -> curva a destra
 08,6 -> curva a destra
 08,8 -> salto
 09,0 -> salto
 09,1 -> salto

TENDERIZER

Località --: Montagna
 Partenza --: Mountain Pass

TOUR DE FORCE

Località --: Città
 Partenza --: Stadium

Arrivo ----: Rolling Hills
Traffico --: Medio
Curve -----: Molto difficili
Lunghezza -: 9,60

__Note

00,5 -> curva a destra
01,3 -> salto
02,4 -> curva a destra
02,5 -> salto
03,8 -> curva a sinistra
05,0 -> curva a sinistra
06,0 -> salto
06,2 -> salto
07,0 -> curva a destra
08,2 -> curva a destra

Arrivo ----: Strip Malls
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,70

__Note

00,6 -> curva a sinistra
02,3 -> curva a destra
05,3 -> curva a sinistra
06,9 -> curva a destra
08,3 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Head Rust	Montagna	Medio	M.difficili	9,68
Heat Wave	Deserto	Leggero	Difficili	9,58
Long Way	Città	Medio	Medie	9,33
Mirage	Deserto	Leggero	Difficili	9,56
Tenderizer	Montagna	Medio	M.difficili	9,60
Tour De Force	Città	Leggero	Medie	9,70

SIDECAR *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Garrotter	Pil	DeSades	94	100	79	273
Sumo Sangai 1200	Com	Kaffe Boys	96	96	76	268

=====

TIME TRIAL

=====

In questa modalità vince chi arriva al traguardo nel minor tempo possibile.

MENÙ TIME TRIAL

- iniziare la gara [RACE]
- scegliere la difficoltà [RANK]
- scegliere la moto [BIKE]
- scegliere il tracciato [COURSE]
- vedere la classifica [TROPHY ROOM]
- scegliere le opzioni della gara: [RACE OPTIONS]
 - a. abilitare gli avversari [Opponents]
 - b. abilitare il traffico [Traffic]
 - c. abilitare la polizia [Cops]

/-----\
| GARE & MOTO |
\-----/

Livello GRUNT

DESERT SANDS

Località --: Deserto
Partenza --: Coastal Dunes
Arrivo ----: Badlands
Traffico --: Medio
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 3,40

__Note

01,3 -> curva a destra
02,4 -> curva a sinistra

DOWNHILL

Località --: Montagna
Partenza --: Woodlands
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Leggero
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 3,49

__Note

00,8 -> curva a sinistra
01,8 -> salto
02,0 -> curva a sinistra
03,1 -> curva a destra

WHITE KNUCKLE

Località --: Città
Partenza --: Strip Malls
Arrivo ----: Freeway
Traffico --: Leggero
Curve -----: Facili
Lunghezza -: 3,50

__Note

00,9 -> curva a sinistra
02,1 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Desert Sands	Deserto	Medio	Medie	3,40
Downhill	Montagna	Leggero	Difficili	3,49
White Knuckle	Città	Leggero	Facili	3,50

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Omaha Brave	Sim	DeSades	54	65	59	178
Desperado	Arc	DeSades	56	62	56	174
Jiva Banshee 250	Sim	Kaffe Boys	50	56	59	165
Freocracker 250LX	Arc	Kaffe Boys	53	51	59	163

Livello LIEUTENANT

POKE-ME-MAN!

Località --: Deserto
 Partenza --: Dunes
 Arrivo ----: Military Base
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 6,73

__Note

00,8 -> curva a destra
 02,6 -> curva a destra
 04,0 -> curva a sinistra
 05,2 -> salto
 05,3 -> salto
 05,6 -> salto
 05,7 -> curva a sinistra

SASQUATCH

Località --: Montagna
 Partenza --: Mountain Pass
 Arrivo ----: Countryside
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Molto difficili
 Lunghezza -: 6,66

__Note

00,5 -> curva a destra
 02,4 -> curva a destra
 02,5 -> salto
 03,8 -> curva a sinistra
 05,0 -> curva a destra
 06,0 -> salto
 06,2 -> curva a sinistra

SUBURBIA

Località --: Città
 Partenza --: Slums
 Arrivo ----: Park
 Traffico --: Leggero
 Curve -----: Medie
 Lunghezza -: 6,36

__Note

02,4 -> curva a destra
 03,9 -> curva a sinistra
 05,5 -> curva a destra

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
Poke-me-man!	Deserto	Leggero	Medie	6,73
Sasquatch	Montagna	Leggero	M.difficili	6,66
Suburbia	Città	Leggero	Medie	6,36

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Afw Bandit	Sim	DeSades	69	74	79	222
Afw Falcon	Arc	DeSades	71	66	76	213
Impotent 600LS	Sim	Kaffe Boys	65	66	81	212
Missleblade KB650	Arc	Kaffe Boys	66	65	53	209

 Livello CAPTAIN

Località --: Montagna
Partenza --: Rolling Hills
Arrivo ----: Countryside
Traffico --: Leggero
Curve -----: Difficili
Lunghezza -: 9,69

__Note

01,3 -> curva a sinistra
02,5 -> curva a destra
04,0 -> curva a destra
04,7 -> salto
05,8 -> curva a destra
05,9 -> salto
07,3 -> curva a sinistra
08,4 -> curva a destra

Località --: Città
Partenza --: Chinatown
Arrivo ----: Freeway
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medie
Lunghezza -: 9,66

__Note

00,8 -> curva a sinistra
03,9 -> curva a destra
05,4 -> curva a sinistra
07,0 -> curva a sinistra
08,3 -> curva a sinistra

MIRAGE

Località --: Deserto
Partenza --: Badlands
Arrivo ----: Cactus Hills
Traffico --: Leggero
Curve -----: Medio
Lunghezza -: 9,93

__Note

01,2 -> curva a sinistra
02,3 -> curva a destra
03,6 -> curva a destra
05,3 -> curva a sinistra
07,0 -> curva a sinistra
08,4 -> curva a sinistra
08,6 -> salto
08,8 -> salto
08,9 -> salto

TABELLA RIASSUNTIVA

GARE *

NOME	LOCALITÀ	TRAFFICO	CURVE	LUNGHEZZA
County Line	Montagna	Leggero	Difficili	9,69
Home Run	Città	Leggero	Medie	9,66
Mirage	Deserto	Leggero	Medie	9,93

MOTO *

NOME	TIPO	SQUADRA	ACC	RES	V.M	TOT
Nomad 1100	Sim	DeSades	90	87	100	277
Firebrand Viper	Arc	DeSades	88	82	97	267
Jiva Vendetta 950GS	Sim	Kaffe Boys	81	80	99	260
Tsunami XR950	Arc	Kaffe Boys	85	69	100	254

moto con un solo incidente. >>

```

|////////////////////////////////////
|Per segnalarmi eventuali imprecisioni, errori, |
|mancanze, oppure volete chiedere qualcosa di |
|particolare sul gioco, mandatemi un email a: |
| |
|spanettone@yahoo.it |
| |
|cercherò di rispondere il più presto possibile.|
|////////////////////////////////////

```

```

-----
|**CREDITS**|
-----

```

GUIDA A ROAD RASH JAILBREAK

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter
Copyright 2003 Spanettone Inc
<http://spanettone.altervista.org>
ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.