Biker Mice From Mars FAQ/Strategy Guide (Italian)

by Spanettone

Updated on Jul 17, 2014

```
                          GUIDA A BIKER MICE FROM MARS
                                  versione 1.0

        gioco   : BIKER MICE FROM MARS
        sistema : Super Nintendo
        tipo    : Corse - Moto
        prodotto: KONAMI

26/06/2014 ---> inizio stesura del documento
17/07/2014 ---> fine stesura del documento


123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789
--------------------------------------
|PDpWriter                           |
|Copyright 2014 Spanettone Inc       |
|                                    |
|  http://spanettone.altervista.org  |
|                                    |
|ALL RIGHTS RESERVED                 |
--------------------------------------

Contenuto del documento GUIDA A BIKER MICE FROM MARS
==========================  1) IL GIOCO.  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@1IG]
==========================  2) LA STORIA  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@2ST]
==========================  3) NOZIONI DI BASE
 Comandi .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@3CM]
 Azioni  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@3ZN]
 Consigli vari .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@3CV]

==========================  4) PERSONAGGI .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@4PS]
==========================  5) MODALITÀ DI GIOCO.  .  .  .  .  .  .  . [@5MG]
==========================  6) TRACCIATI  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@6TR]
==========================  7) TRUCCHI & CURIOSITÀ
 Trucchi .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@7TR]
 Curiosità  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  .  . [@7CR]
CREDITS




|\\\\\\\\\\\\
|1) IL GIOCO:|                                                          [@1IG]
|////////////

BIKER MICE FROM MARS è un gioco di corse tratto dall'omonima serie di cartoni
animati. A bordo dei loro veicoli, gli impavidi corridori si danno battaglia su
piste di ogni tipo.
```

```
|\\\\\\\\\\\\\
|2) LA STORIA:|                                                         [@2ST]
|/////////////
```

I Plutarchiani sono una malvagia razza aliena che viaggia per lo spazio, depredando i mondi delle loro risorse naturali per poi spedirle sul loro pianeta natale, Plutarco. Una volta giunti su Marte, essi scatenano una guerra terribile con la popolazione locale, composta da topi antropomorfi.
Tre prigionieri marziani, Throttle (Sterzo), Vinnie (Turbo) e Modo (Pistone) riescono a fuggire dal conflitto, rifugiandosi sulla Terra.

Grazie all'aiuto dell'affascinante meccanica Charlene "Charley" Davidson, i tre topi combattono a bordo delle loro moto per sventare i piani del perfido industriale Lawrence Limburger, un Plutarchiano sotto mentite spoglie. L'alieno è intenzionato a rubare le risorse della Terra e può contare sul supporto dello scienziato Karbunkle (Carbonchio) e del suo aiutante Grease Pit (Morchia).

```
 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
```

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|3) NOZIONI DI BASE:|
|///////////////////
```

```
--------------------------------------------------------------------------------
  COMANDI                                                               [@3CM]
--------------------------------------------------------------------------------
```

I comandi del gioco sono i seguenti e non possono essere modificati:

```
Sinistra / Destra --: Sterzare a sinistra / destra
Su / Giù -----------: Alzare / Abbassare la ruota anteriore

Tasto A -: Usare oggetto
Tasto B -: Accelerare
Tasto X -: Frenare
Tasto Y -: Abilità Speciale
Tasto L -: Movimento Speciale verso sinistra
Tasto R -: Movimento Speciale verso destra

Start ---: mette il gioco in pausa
Select --: (nessuna funzione)
```

```
--------------------------------------------------------------------------------
  AZIONI                                                                [@3ZN]
--------------------------------------------------------------------------------
```

```
____________
  STERZARE             [direzioni Destra e Sinistra]
____________
```

Questo è il movimento di base per affrontare le curve. Avere il giusto tempismo nello sterzare e trovare il punto esatto in cui iniziare a girare è molto importante per tagliare le curve e guadagnare così secondi preziosi. Per via dell'inquadratura fissa, bisogna ricordarsi che la direzione Destra farà ruotare il personaggio in senso orario, mentre la Sinistra lo farà virare in verso antiorario.

IMPENNARE [direzione Giù]

All'interno delle piste possono esserci dei tratti privi di asfalto, lungo i quali i veicoli rallentano passandovi sopra. Per evitare di perdere velocità in queste zone, è possibile attraversarle mentre si solleva la ruota anteriore. Durante l'impennata è consentito comunque sterzare, usare l'oggetto oppure l'abilità speciale, inoltre si diventa immuni ai proiettili nemici. Limburger e Karbunkle sono gli unici personaggi che non possono eseguire questo movimento.

INCLINARSI [direzioni Su oppure Giù, mentre si è in aria]

Durante un salto oppure una caduta, è consentito inclinare il proprio veicolo in avanti o indietro per, rispettivamente, diminuire o aumentare la gittata del volo. Questa abilità può essere utile per colpire un avversario oppure per evitare una trappola.

ACCELERARE [pulsante B]

Assieme allo Sterzare, questo è l'altro movimento di base. Tenendo premuto il tasto B, il veicolo del personaggio accelererà gradualmente sino a raggiungere la sua velocità massima.

FRENARE [pulsante X]

Opposta all'accelerazione c'è la frenata. Tuttavia essa non è molto utile in questo gioco poichè, per rallentare in maniera ottimale, è più che sufficiente rilasciare il pulsante dell'acceleratore. La Frenata viene eseguita all'istante e può essere utile per arrestare subito il veicolo nel caso in cui si sbagli ad utilizzare un'abilità speciale.

USARE OGGETTO [pulsante A]

Al termine di ogni giro completato, il personaggio ottiene, tramite una roulette, un oggetto particolare da utilizzare. Esso è un bonus che può avere effetti vantaggiosi sul personaggio oppure ostacolare gli avversari. Se non viene sfruttato entro la fine del giro, l'oggetto rimarrà comunque disponibile sino al suo utilizzo e la roulette non si attiverà quando si taglierà il traguardo.

-- Denaro
questo oggetto dona al personaggio 100 $, che si andranno a sommare al bonus monetario ricevuto al termine della gara. Il Denaro si ottiene con più probabilità quando si è nelle prime posizioni della gara.

-- Nitro
tramite questo oggetto il personaggio potrà eseguire un notevole scatto in avanti. È consigliato usare la Nitro lungo i rettilinei oppure nei tratti dove sono presenti diverse rampe. Questo oggetto si ottiene con più probabilità quando si è nelle prime posizioni della gara.

-- Orologio
il personaggio arresta il tempo per circa cinque secondi, durante i quali gli avversari rimangono completamente paralizzati, ovunque si trovino. In questo breve lasso di tempo è possibile colpirli e distruggerli molto facilmente.

Al termine della paralisi, gli avversari riprenderanno la corsa con la stessa velocità che avevano prima dell'attivazione dell'Orologio. Questo oggetto si ottiene con più probabilità quando si è nelle ultime posizioni della gara.

-- Stella
per circa dieci secondi, il personaggio aumenta lievemente la sua velocità e non può subire danni dai nemici o dalle trappole. Questo oggetto però non ha effetto sugli elementi del tracciato che ostacolano il veicolo, come la mancanza di asfalto oppure i ventilatori orizzontali, ed inoltre svanisce immediatamente nel caso in cui si cada al di fuori della pista.

-- Teschio
il personaggio genera un terremoto della durata di circa cinque secondi, durante i quali gli avversari rallentano notevolmente, ovunque si trovino. Al termine della scossa, gli altri piloti dovranno accelerare nuovamente per riprendere la gara. Questo oggetto è molto utile da usare quando gli avversari si trovano in una zona con un gran numero di rampe poichè, per via del rallentamento, essi non saranno in grado di superarle, perdendo così ulteriore tempo. Il Teschio si ottiene con più probabilità quando si è nelle ultime posizioni della gara.

ABILITÀ SPECIALE [pulsante Y]

Ogni personaggio possiede una propria abilità personale, che può essere un proiettile oppure una tecnica particolare. All'inizio di ogni gara non è possibile utilizzare l'Abilità Speciale, la quale si sblocca solo dopo aver completato il primo giro. Il personaggio può eseguire la sua tecnica personale un numero limitato di volte e tale valore viene ripristinato automaticamente al termine di ogni giro, ma non può essere accumulato durante la gara.

MOVIMENTO SPECIALE [pulsante L oppure R]

Per superare facilmente gli ostacoli, alcuni personaggi hanno la capacità di eseguire un movimento particolare che può essere un breve spostamento laterale, un piccolo salto o altro. Questa abilità singolarmente può servire a poco ma, usata assieme alle direzioni Destra e Sinistra, consente di compiere una derapata.

MINI TURBO [premere il pulsante B ripetutamente]

Oltre tramite l'oggetto Nitro e gli acceleratori presenti sull'asfalto di alcuni tracciati, è possibile eseguire manualmente un breve scatto con il proprio veicolo, premendo il pulsante B ripetutamente. Al termine del Mini Turbo, bisognerà aspettare alcuni secondi prima di poterlo utilizzare nuovamente. Anche subito dopo una frenata è consentito eseguire il breve scatto, tenendo premuti assieme i tasti B ed X, per poi rilasciare solo quest'ultimo. Durante il Mini Turbo si diventa immuni ai proiettili nemici.

IN GIOCO

Durante la gara appaiono le seguenti informazioni nella parte alta dello schermo:

- - - - - - - - - - - - - - - -

```
              _______   ==OOO==
  RANK  3   | Nitro |   P x3
             ‾‾‾‾‾‾‾
- - - - - - - - - - - - - - - - -
```

Le varie voci indicano rispettivamente, da sinistra:

```
 .la posizione in tempo reale sulla pista            [Rank]
 .l'eventuale Oggetto Bonus posseduto                [Nitro]
 .i Punti Vita (PV) del personaggio                  [==OOO==]
 .le munizioni dell'Abilità Speciale a disposizione   [P x3]
```

Mentre nell'angolo in basso a sinistra è presente una mappa del tracciato che si sta percorrendo, con le posizioni in tempo reale di tutti i corridori: il pallino grande e rosso indica il proprio personaggio, quelli piccoli e blu sono gli avversari. Accanto alla mappa è indicato il numero di giri ancora da percorrere.

°°

```
/-----------------\
|  CONSIGLI VARI  |                                                       [@3CV]
\-----------------/
```

- Consumate sempre tutte le munizioni dell'Abilità Speciale prima di terminare il giro poichè non potrete accumularle. L'Oggetto Bonus invece conservatelo solo nel caso in cui possa servirvi in una determinata zona del tracciato.

- Quando appare un bersaglio su di voi, vuol dire che siete sulla traiettoria di un potenziale proiettile nemico, perciò spostatevi subito lateralmente, in modo tale da non venirne colpiti. Per questo motivo non rimanete mai allineati con chi vi segue o vi precede.

- Se possibile, evitate le piccole rampe: esse vi faranno solo rallentare e perdere terreno. Sfruttatele per compiere dei salti solo quando avete la Nitro o il Mini Turbo.

- Quando potete, utilizzate il Mini Turbo: un breve scatto può essere sempre utile sia per aumentare il vantaggio sugli avversari che per recuperare il terreno perduto.

- Non è consentito recuperare PV durante una gara, perciò state attenti agli avversari ed alle trappole: una volta persi tutti i PV, il veicolo del personaggio andrà distrutto e saranno necessari diversi secondi prima di poter riprendere la gara.

- Controllate sempre i bordi dei tracciati: alcuni di essi ne sono privi e cadendo oltre i loro limiti precipiterete nel vuoto, perdendo del tempo prezioso. Successivamente sarete recuperati da una mano meccanica che vi riposizionerà sulla pista.

- Quando dovrete acquistare i potenziamenti per i personaggi date la precedenza a quelli che colmano le loro lacune. Ad esempio, a Limburger migliorate subito le Ruote, per compensare la sua pessima tenuta di strada, mentre per Vinnie occupatevi di potenziare il Motore, per aumentare la sua velocità e così via. Nella modalità Battle Race invece, comprate subito la Corazza perchè perdere tutti i PV durante la gara causa eliminazione immediata.

```
 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
```

```
|\\\\\\\\\\\\\\
|4) PERSONAGGI:|                                                         [@4PS]
|//////////////
```

Il gioco permette di utilizzare sin da subito tutti e sei i personaggi, ognuno dei quali con il proprio veicolo e le proprie caratteristiche. I sei piloti sono:

```
 Grease Pit   (Morchia)
 Karbunkle    (Carbonchio)
 Limburger
 Modo         (Pistone)
 Throttle     (Sterzo)
 Vinnie       (Turbo)
```

- tra parentesi il nome usato nella versione italiana del cartone animato

°°

```
/--------------------------\
|  GREASE PIT   (Morchia)  |
\--------------------------/
```

"Sono il più viscido essere su tre ruote. Vi sommergerò di grasso!"

```
 Velocità       ######   6
 Accelerazione  #        1
 Tenuta         ##       2
                Totale   9
```

|| Grease Pit è uno degli aiutanti di Limburger, dalla grande forza ma dal poco
|| cervello. Lavorando come uomo di fatica e meccanico, Grease Pit è sempre
|| ricoperto di olio del motore che gli gocciola da ogni parte.

•• GREASE GUN [pulsante Y]
Grease Pit scaglia frontalmente un proiettile che causa 1 PV di danno e scioglie l'avversario in una pozza di catrame, facendogli perdere tempo prezioso.

•• GREASE MINE [direzione Giù + pulsante Y]
Grease Pit è in grado anche di rilasciare dietro di sè il suo proiettile di catrame, facendolo funzionare come una mina. Se non viene colpita da un avversario, la Grease Mine svanirà automaticamente dopo pochi secondi.

<> SPOSTAMENTO LATERALE [pulsante L oppure R]
Grease Pit si sposta parallelamente alla sua direzione di marcia, senza però perdere velocità o aderenza. Questa abilità è molto utile per evitare le rampe o le trappole presenti sul tracciato oppure per schivare i proiettili nemici senza cambiare troppo la propria traiettoria.

<> DERAPATA D'IMPATTO [direzione Destra o Sinistra + pulsante L o R]
Grease Pit sterza, scivolando sull'asfalto, per poi urtare contro i bordi

del tracciato ed eseguire così un piccolo scatto. Questa abilità è molto utile per affrontare le curve poichè la tenuta di strada di Grease Pit è bassissima. Affinchè la Derapata d'Impatto venga eseguita efficacemente, è necessario che il personaggio urti contro i bordi perchè solo così usufruirà del piccolo scatto bonus: in caso contrario verrà effettuata una semplice derapata senza alcun effetto aggiuntivo. Per massimizzare questa abilità bisogna fare in modo che, nel momento dell'impatto, Grease Pit sia già voltato in maniera precisa verso il rettilineo successivo.

Come pilota, Grease Pit è un personaggio per giocatori esperti. La sua velocità è molto elevata, ma viene controbilanciata da una pessima tenuta di strada e soprattutto dalla peggiore accelerazione in assoluto. Per questo motivo è vitale schivare i proiettili nemici e le trappole poichè, dopo aver rallentato, Grease Pit necessiterà di parecchio tempo per raggiungere nuovamente la sua velocità massima, e ciò potrebbe costare diverse posizioni durante la gara.

Anche in curva i difetti di Grease Pit prendono il sopravvento: la sua pessima tenuta di strada lo fa slittare notevolmente e la sua accelerazione scadente gli fanno perdere tempo prezioso. L'unico modo di compensare questi difetti è quello di eseguire sempre la Derapata d'Impatto ad ogni curva, in modo tale da usufruire dello scatto bonus. Bisogna essere precisi però nell'utilizzarla: curvando in maniera troppo stretta, non si colpirà il bordo del tracciato; facendolo in modo troppo largo, si rischia di non essere rivolti in maniera parallela al rettilineo, sprecando così lo scatto bonus.

°°

```
/------------------------------\
|  KARBUNKLE    (Carbonchio)  |
\------------------------------/
```

"Sono il miglior scienziato di sempre! Vi trasformerò tutti in mutanti!"

```
 Velocità       ##       2
 Accelerazione  ####     4
 Tenuta         #####    5
                Totale  11
```

|| Scienziato pazzo al servizio di Limburger. Karbunkle si diverte a fare
|| esperimenti sui prigionieri dei Plutarchiani e a costruire nuovi macchinari.
|| Opera sua sono il braccio bionico di Modo, la placca facciale di Vinnie e
|| gli occhi speciali di Throttle.

•• MUTATION BEAM   [pulsante Y]
Karbunkle scaglia frontalmente un proiettile che non causa danni ma trasforma l'avversario in Fred, un piccolo mutante, per circa cinque secondi. Chi subisce questa metamorfosi rallenterà notevolmente e nel frattempo potrà anche essere danneggiato dagli altri avversari. Durante la mutazione però è comunque possibile eseguire il Mini Turbo.

•• MUTATION MINE   [direzione Giù + pulsante Y]
Karbunkle è in grado anche di rilasciare dietro di sè il suo proiettile mutante, facendolo funzionare come una mina. Se non viene colpita da un avversario, la Mutation Mine svanirà automaticamente dopo pochi secondi.

<> ANCORA LATERALE   [pulsante L oppure R]

Karbunkle estende da uno dei lati del suo veicolo un artiglio che, agganciandosi ai bordi del tracciato, permette al personaggio di curvare molto rapidamente, garantendogli in aggiunta un piccolo scatto bonus. L'Ancora Laterale funziona anche in assenza di pareti poichè l'importante è che si agganci oltre il bordo della strada, come può accadere ad esempio nelle piste dell'Isola. Per ottenere il piccolo scatto bonus bisogna eseguire una rotazione di almeno novanta gradi. L'Ancora Laterale non può essere usata per colpire gli avversari.

Karbunkle è, nel complesso, un personaggio nella media. Il suo veicolo è una specie di insetto robotico a sei zampe, che però non è in grado di impennare, nè di inclinarsi durante un salto. Per questo motivo bisogna fare molta attenzione sia ai tratti di strada privi di asfalto che alle trappole presenti subito dopo le rampe.

L'Ancora Laterale permette a Karbunkle di compensare la sua bassa velocità ed essa è un'abilità molto utile soprattutto nelle curve larghe e che si può padroneggiare facilmente. Durante i rettilinei invece bisogna sfruttare il più possibile il Mini Turbo.

°°

```
/----------------------\
|  LAWRENCE LIMBURGER  |
\----------------------/
```

"Dopo avervi colpito con il mio Electric Shot, mi impadronirò di Chicago!"

```
 Velocità       #####    5
 Accelerazione  ######   6
 Tenuta         #        1
                Totale  12
```

|| Abitante di Plutarco mandato in missione sulla Terra per depredarne le
|| risorse. Sotto le mentite spoglie di un magnate dell'industria, l'alieno
|| inizia il suo incarico cercando di impossessarsi della città di Chicago.

•• PLUTARKIAN BEAM [pulsante Y]
Limburger scaglia frontalmente un proiettile che causa 1 PV di danno ed elettrizza l'avversario, facendogli perdere tempo prezioso.

•• PLUTARKIAN REVERSE BEAM [direzione Giù + pulsante Y]
Limburger è in grado anche di voltarsi all'indietro per scagliare il suo proiettile elettrizzante.

<> TURBO ANTIGRAVITAZIONALE [due volte il pulsante L oppure R + direzione]
Limburger esegue un breve scatto in avanti. Rispetto al Mini Turbo, il personaggio può eseguire questa abilità senza aspettare un periodo di riposo tra uno scatto e l'altro. È consigliato usare il Turbo Antigravitazionale per tagliare le curve anzichè lungo i rettilinei. In questi ultimi casi, il personaggio rischierebbe di eseguirlo in diagonale allungando così il percorso.

Limburger è un ottimo personaggio ma solo nelle mani di giocatori esperti. Il suo veicolo è una specie di navetta spaziale, che però non è in grado di

impennare, nè di inclinarsi durante un salto. Ulteriore caratteristica del veicolo è quella di non toccare la strada e questo può essere, a seconda dei casi, un vantaggio o meno: da un lato, Limburger non subirà il rallentamento causato dalla mancanza d'asfalto; dall'altro invece, il personaggio non potrà godere a pieno dell'aumento di velocità dovuto agli acceleratori presenti sulla strada.

Non potendo impennare, premendo la direzione Giù, Limburger è in grado di voltarsi all'indietro, continuando però a procedere normalmente. Questa abilità è unica nel suo genere e permette al personaggio di poter sparare all'indietro il suo proiettile, anzichè rilasciarlo come mina.

L'unica caratteristica davvero negativa di Limburger è data dalla sua pessima tenuta di strada, la peggiore del gioco. Per questo motivo bisogna spingere solo leggermente le direzioni Destra e Sinistra per sterzare poichè una pressione prolungata farà ruotare eccessivamente il veicolo di Limburger, rischiando di sbagliare completamente la curva.

L'elevata accelerazione, la grande velocità, il Turbo Antigravitazionale ed il Mini Turbo consentono invece al personaggio di essere quasi sempre in testa alla gara, se comandato da un giocatore abile o comunque dalla CPU.

°°

```
/--------------------------\
|  MODO         (Pistone)  |
\--------------------------/
```

"Vi spazzerò via con il mio Bionic Crash!"

```
 Velocità       ####     4
 Accelerazione  ##       2
 Tenuta         ###      3
                Totale   9
```

|| Topo marziano dalla pelliccia scura. Ai tempi della guerra perse un occhio
|| ed un braccio, quest'ultimo rimpiazzato da una protesi robotica mentre era
|| prigioniero dei Plutarchiani. Topo di poche parole, Modo è il più forte
|| fisicamente tra i Biker Mice.

•• BIONIC CRASH   [pulsante Y]

Modo esegue un breve scatto in avanti che causa 3 PV di danno a qualsiasi avversario colpito lungo il tragitto. Questa tecnica è utile in ogni circostanza: permette di distanziare gli altri piloti nei rettilinei, fa recuperare rapidamente velocità a Modo dopo aver rallentato e distrugge ogni avversario sul suo cammino. Il Bionic Crash causa 2 PV di danno nella modalità Battle Race.

•• BIONIC MINE   [direzione Giù + pulsante Y]

Modo è in grado di rilasciare dietro di sè una mina che esplode a contatto con un avversario, causando 1 PV di danno. Se non viene colpita da un avversario, la Bionic Mine svanirà automaticamente dopo pochi secondi.

<> SALTELLO   [pulsante L oppure R]

Modo esegue un piccolo balzo. Presa singolarmente, questa tecnica non è granchè utile: può essere sfruttata per evitare qualche trappola oppure per non farsi rallentare troppo dalle zone prive di asfalto, ma non è comunque

consigliato usarla.

<> DERAPATA RAPIDA [direzione Destra o Sinistra + pulsante L o R]
Modo salta e sterza, scivolando sull'asfalto. Questa abilità è molto utile per affrontare le curve poichè la tenuta di strada di Modo e la sua accelerazione non sono molto elevate. Poichè si tende a slittare parecchio quando si esegue la Derapata Rapida, è necessario ottenere una certa padronanza in questa abilità, soprattutto quando bisogna raddrizzare il veicolo subito dopo aver superato la curva.

Modo è probabilmente il migliore personaggio del gioco. Per quanto le sue caratteristiche non siano molto elevate, il suo Bionic Crash compensa ogni sua lacuna: in fase offensiva, si può distruggere un avversario con un solo attacco; in fase difensiva, si può sfruttare lo scatto per guadagnare terreno o per ripartire velocemente.

L'unico vero difetto di Modo è dato dalla Derapata Rapida poichè, per quanto gli permetta di affrontare le curve in maniera migliore rispetto alla semplice sterzata, non gli garantisce uno scatto bonus, al contrario di quanto accade con le analoghe abilità degli altri personaggi. Per via della grande potenza del Bionic Crash, Modo è di gran lunga il pilota più adatto per affrontare la modalità Battle Race.

°°°

```
/-------------------------\
|  THROTTLE     (Sterzo)  |
\-------------------------/
```

"Io sono il leader dei Biker Mice! La mia specialità è il Tornado Shot!"

```
 Velocità       ###      3
 Accelerazione  ###      3
 Tenuta         ####     4
                Totale  10
```

|| Topo marziano dalla pelliccia chiara. Ai tempi della guerra venne ferito
|| agli occhi, i quali vennero curati mentre era prigioniero dei Plutarchiani.
|| Throttle è il leader e lo stratega dei Biker Mice.

•• TORNADO SHOT [pulsante Y]
Throttle scaglia frontalmente un proiettile che causa 1 PV di danno e lancia in aria l'avversario, facendogli perdere tempo prezioso.

•• TORNADO MINE [direzione Giù + pulsante Y]
Throttle è in grado anche di rilasciare dietro di sè il suo proiettile speciale, facendolo funzionare come una mina. Se non viene colpita da un avversario, la Tornado Mine svanirà automaticamente dopo pochi secondi.

<> SPOSTAMENTO LATERALE [pulsante L oppure R]
Throttle si sposta parallelamente alla sua direzione di marcia, senza però perdere velocità o aderenza. Questa abilità è molto utile per evitare le rampe o le trappole presenti sul tracciato oppure per schivare i proiettili nemici senza cambiare troppo la propria traiettoria.

<> DERAPATA TURBO [direzione Destra o Sinistra + pulsante L o R]

Throttle sterza, scivolando sull'asfalto, per poi ottenere subito uno scatto bonus. Questa abilità è molto utile per affrontare le curve in quanto permette di tagliarle notevolmente per poi ripartire a gran velocità.

Throttle è un personaggio nella media ed è indicato per i giocatori alle prime armi. Il topo non brilla per alcuna caratteristica in particolare e le sue abilità speciali non gli donano alcun pregio specifico. L'unica tecnica utile è la Derapata Turbo, che permette a Throttle di non perdere velocità in curva.

°°°

```
/-------------------------\
|  VINNIE       (Turbo)  |
\-------------------------/
```

"Nessuno è più veloce di me! Vi supererò tutti saltando!"

```
 Velocità        #         1
 Accelerazione  #####     5
 Tenuta         ######    6
                Totale   12
```

|| Topo marziano dalla pelliccia bianca. Ai tempi della guerra perse metà
|| faccia, rimpiazzata da una placca metallica mentre era prigioniero dei
|| Plutarchiani. Vinnie è il più spericolato ed il miglior pilota tra i Biker
|| Mice.

•• SHOOTING STAR [pulsante Y due volte]
premendo il tasto Y la prima volta, Vinnie compie un balzo con la moto poi, spingendolo la seconda volta mentre si trova ancora in aria, il personaggio si lancia in picchiata, ottenendo così un breve aumento della velocità. Questa abilità non serve per danneggiare gli avversari bensì, usata in rapida successione, consente a Vinnie di guadagnare in poco tempo una velocità elevatissima, irraggiungibile per gli altri personaggi. La Shooting Star si può eseguire anche quando si è già in aria, dopo essere saltati tramite una rampa. Pur usando le due fasi di questa tecnica, salto e discesa in picchiata, si consumerà comunque una sola munizione dell'abilità speciale.

•• SHOOTING MINE [direzione Giù + pulsante Y]
Vinnie è in grado di rilasciare dietro di sè una mina che esplode a contatto con un avversario, causando 1 PV di danno. Se non viene colpita da un avversario, la Shooting Mine svanirà automaticamente dopo pochi secondi.

<> SPOSTAMENTO LATERALE [pulsante L oppure R]
Vinnie si sposta parallelamente alla sua direzione di marcia, senza però perdere velocità o aderenza. Questa abilità è molto utile per evitare le rampe o le trappole presenti sul tracciato oppure per schivare i proiettili nemici senza cambiare troppo la propria traiettoria.

<> DERAPATA TORNADO [direzione Destra o Sinistra + pulsante L o R]
Vinnie impenna, ruotando più volte su stesso, per poi ottenere uno scatto bonus. Questa tecnica si sfrutta per affrontare le curve ma necessita di diverso tempo per ottenerne la completa padronanza. Durante le rotazioni, il personaggio tende ad allargarsi molto mentre compie la curva, inoltre nel caso in cui si tocchino i bordi del tracciato, può capitare che Vinnie

risulti voltato nella direzione opposta a quella di marcia, facendo perdere così molto tempo per girarsi. Per questo motivo è consigliato iniziare la Derapata Turbo ben prima della curva da affrontare, in modo tale da avere a disposizione tutto lo spazio necessario per ruotare e per raddrizzare poi il veicolo.

Vinnie è un ottimo personaggio, se usato a dovere. La sua accelerazione e la sua tenuta sono eccellenti, ma possiede la peggiore velocità in assoluto.
La Shooting Star compensa questo difetto, garantendo a Vinnie la possibilità di ottenere picchi di velocità elevatissimi, mentre la Derapata Tornado aiuta molto il personaggio durante le curve.

Tuttavia entrambe queste abilità speciali necessitano di diverso tempo per ottenerne la completa padronanza poichè, se non usate a dovere, rischiano di penalizzare il personaggio anzichè avvantaggiarlo.

°°

```
+------------------------+
|  TABELLA RIASSUNTIVA  |
+------------------------+
```

Ricapitolando, i valori di base dei vari personaggi sono i seguenti:

NOME	VEL	ACL	TEN	TOT
Limburger	5	6	1	12
Vinnie	1	5	6	12
Karbunkle	2	4	5	11
Throttle	3	3	4	10
Grease Pit	6	1	2	9
Modo	4	2	3	9

LEGENDA
Vel --> Velocità
Acl --> Accelerazione
Ten --> Tenuta
Tot --> Totale

```
 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
```

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|5) MODALITÀ DI GIOCO:|                                                   [@5MG]
|/////////////////////
```

Premendo Start alla schermata del titolo apparirà il Menù Principale:

<> 1 PLAYER
modalità di gioco per un solo giocatore

<> 2 PLAYERS
modalità di gioco a due giocatori

<> PASSWORD
qui è possibile inserire una determinata combinazione di simboli per riprendere un'avventura precedentemente iniziata, ad uno oppure a due giocatori. Al termine di ogni Round viene mostrata sullo schermo la

rispettiva Password:
- usare i tasti direzionali per muovere il cursore
- pulsanti A oppure B per scorrere i simboli
- pulsanti A oppure B per inserire i simboli, dopo averli visualizzati
- pulsanti L oppure R per muovere orizzontalmente il cursore

una volta inseriti tutti i simboli necessari, selezionare 'OK' nella parte inferiore dello schermo per confermare

<> OPTION

qui è possibile
- attivare o meno l'Accelerazione automatica [Auto Accel.]
- impostare il tipo di audio [Sound Mode]
- riascoltare le musiche di sottofondo [Sound Test, 22 tracce]
- impostare l'handicap per la modalità Vs Race [Engine Power]
  (più frecce gialle ci sono, più veloce sarà il veicolo del giocatore)
- tornare al Menù Principale [Exit]

°°

Esistono quattro modalità di gioco:
- Main Race (uno o due giocatori)
- Battle Race (uno o due giocatori)
- Vs Race (solo due giocatori)
- Practice (solo un giocatore)

```
+-------------+
|  MAIN RACE  |
+-------------+
```

Questa modalità è un campionato che si svolge su più Round, ognuno dei quali è composto da sei tracciati.

.il numero dei Round da affrontare dipende dalla difficoltà che si sceglie all'inizio, presso il Menù Principale:
```
Easy ----> 3 Round
Normal --> 5 Round
Hard ----> 6 Round
```

.per completare un Round e qualificarsi a quello successivo, bisogna giungere almeno al terzo posto della classifica generale al termine dell'ultima gara e si riceverà anche la Password per continuare. Nel caso non ci si riesca a qualificare al Round successivo, verrà chiesto se continuare o meno la modalità e, in caso di risposta affermativa, apparirà la relativa Password.

.l'ordine di partenza della gara iniziale vede sempre il Giocatore 1 in prima posizione. Dalla secondo tracciato in poi, l'ordine di partenza sarà uguale a quello d'arrivo della gara precedente.

.una volta completato un tracciato, vengono assegnati punti in classifica e denaro da spendere in negozio, a seconda dell'ordine d'arrivo:
```
1° posto --> 300 punti + 3000 $
2° posto --> 200 punti + 2000 $
3° posto --> 150 punti + 1000 $
4° posto -->  80 punti +  500 $
5° posto -->  60 punti +  300 $
6° posto -->  40 punti +  100 $
```

.durante la gara, ogni nemico colpito fa guadagnare 100 $, mentre eliminandone

uno si ottengono 300 $. Perdendo tutti i PV invece, il veicolo esploderà e saranno necessari alcuni secondi prima di poter ripartire con la barra di vita completamente ripristinata.

.premendo il tasto Start durante la gara, è possibile decidere se ritirarsi o meno dal circuito, venendo classificati automaticamente all'ultimo posto.

.prima di cominciare la gara successiva, è possibile migliorare le prestazioni del proprio veicolo presso il Negozio:

```
 ----------------------------------------------------
  +----------+                      +-------------+
  | PLAYER 1 |       ________       |   STATUS    |
  +----------+      |        |      | Engine      |
  +----------+      |        |      |  #          |
  |  POINTS  |      |  Foto  |      | Tire        |
  |     150  |      |        |      |  # # #      |
  |          |      |________|      | Armor       |
  |          |                      |  # #        |
  |  MONEY   |     RACE             | Shot        |
  |  $ 1000  |             SHOP     |  # # # # #  |
  +----------+                      +-------------+
 ----------------------------------------------------
```

* a sinistra sono indicati i punti in classifica generale (Points) ed il denaro che si possiede (Money)

* al centro è presente un ritratto del personaggio ed è possibile scegliere se iniziare la gara successiva (Race) oppure acquistare migliorie per il veicolo (Shop)

* a destra sono indicati con una tacca ciascuna, per un massimo di cinque, quanti potenziamenti si sono già acquistati per il proprio veicolo: Motore (Engine), Ruote (Tire), Corazza (Armor) e Proiettili (Shot). Le singole migliorie possedute vengono conservate durante tutta la modalità.

.i prezzi dei vari componenti da acquistare sono i seguenti:

```
Motore -----> aumenta la velocità e l'accelerazione del veicolo
Ruote ------> aumenta la tenuta di strada del veicolo
Corazza ----> ogni potenziamento aumenta di una unità i PV del personaggio
Proiettili -> ogni potenziamento aumenta di una unità il numero di munizioni
              per le abilità speciali del personaggio
```

MOTORE		RUOTE	
V8	5'000 $	Twin Radial	2'000 $
Plasma V8	9'000 $	Big Foot	4'000 $
Cobra 1072	13'000 $	Road Runner	6'000 $
Pulsar X10	17'000 $	Ground Claw	8'000 $
Fission Reactor	21'000 $	Thunder Eagle	10'000 $
Totale	65'000 $	Totale	30'000 $

CORAZZA		PROIETTILI	
Steel Plate	2'500 $	Bonus +1	1'500 $
Kevlar Armor	5'000 $	Bonus +2	3'000 $
Adamantium Mesh	7'500 $	Bonus +3	4'500 $
Ceramo-Plastic	10'000 $	Bonus +4	6'000 $

```
 Vulcanium Plate   12'500 $            Bonus +5          7'500 $

           Totale  37'500 $                       Totale  22'500 $
 ----------------------------          ----------------------------

                 ___________________________________
                |                                   |
                |   Totale Motore      65'000 $     |
                |   Totale Ruote       30'000 $     |
                |   Totale Corazza     37'500 $     |
                |   Totale Proiettili  22'500 $     |
                |  ------------------------------   |
                |   TOTALE ASSOLUTO   155'000 $     |
                |___________________________________|
```

.al termine di ogni gara vengono mostrati i tempi di ogni singolo giro ed il tempo totale. Successivamente appare la classifica della gara e quella generale. Nella parte bassa dello schermo viene indicato il denaro che già si possiede (Money), quello ottenuto dalla posizione della gara appena conclusa (Prize) e quello guadagnato dai bonus.

.i tracciati si affrontano in questo ordine:

```
 ROUND 1                    ROUND 2                    ROUND 3
 --- Rock & Ride            --- Full throttle!         --- Riding wild!
  1. Square Town             1. Broken Overpass         1. Corner, Corner
  2. Midsea Island           2. Crab Hills Island       2. Dr Ino's Island
  3. The Maze                3. Flame Hall              3. Sewer Trap
  4. Jumping Square          4. Desert Storm            4. Silent Circuit
  5. Moon Base               5. Mercury Base            5. Venus Base

 ROUND 4                    ROUND 5                    ROUND 6
 --- Rush, rush, rush!      --- Rage hard!             --- Fight it out!
  1. Twin Road City          1. Snake City              1. Sunset City
  2. Creek Island            2. Big Rock Island         2. Whirpools
  3. Black Falls             3. Across the Drain        3. King's Labyrinth
  4. Two & Five              4. Crown Circuit           4. Dragon's Valley
  5. Jupiter Base            5. Saturn Base             5. Mars Base
```

.una volta completato il sesto ed ultimo Round, apparirà la schermata con il proprio personaggio che esulta:

Grease Pit (Morchia)
"Mi sento bello unto oggi! Mantenetevi oliati, gente!"

Karbunkle (Carbonchio)
"Hee hee hee. Ora posso compiere l'esperimento dei topi motociclisti nel labirinto. Hee hee!"

Lawrence Limburger
"Abitanti di Chicago! Sono il vostro nuovo sindaco. Oggi Chicago, domani il mondo!"

Modo (Pistone)
"Esiste qualcuno abbastanza forte da affrontarci? Ho bisogno di una sfida oppure rischierò di addormentarmi!"

Throttle (Sterzo)
"Venimmo, vedemmo e vincemmo! Forza ragazzi... Bolidi al massimo!"

Vinnie (Turbo)
"Yeah! Sono veloce quanto la Cometa di Halley! Guardatemi volare!"

°°

```
+---------------+
|  BATTLE RACE  |
+---------------+
```

Questa modalità è identica alla Main Race ma differisce per alcuni aspetti:

.le gare non sono divise in Round bensì se ne affrontano dodici nel seguente ordine e non sono previste Password:

```
 1. Square Town         7. Corner, Corner
 2. Midsea Island       8. Dr Ino's Island
 3. The Maze            9. Sewer Trap
 4. Broken Overpass    10. Twin Road City
 5. Flame Hall         11. Black Falls
 6. Desert Storm       12. Jupiter Base
```

.tutti i veicoli iniziano il Round possedendo già il massimo bonus per i Proiettili, ma essi comunque diventano disponibili solo dopo aver completato il primo giro di una gara

.perdendo tutti i PV, si viene istantaneamente eliminati dalla gara e si viene classificati all'ultima posizione disponibile. Di conseguenza è possibile vincere un tracciato anche eliminando tutti gli altri avversari.

.completando con successo questa modalità appare un ritratto esultante del proprio personaggio

°°

```
+-----------+
|  VS RACE  |
+-----------+
```

Questa modalità consiste in una sfida solitaria tra due giocatori, con lo schermo diviso orizzontalmente. Dopo aver scelto il proprio personaggio ed il tracciato da percorrere, si affronterà la gara senza la presenza degli altri avversari.

Al termine della gara viene chiesto se:

```
.ricominciare la stessa gara               [Retry]
.cambiare solo il tracciato                [Course change]
.cambiare il tracciato ed il personaggio   [Player change]
.tornare al Menù Principale                [End game]
```

°°

```
+------------+
|  PRACTICE  |
+------------+
```

Questa modalità permette di allenarsi da soli in uno dei trenta tracciati presenti nel gioco. Dopo aver scelto il proprio personaggio e la pista da

percorrere, si affronterà la gara senza la presenza degli altri avversari.
A differenza delle altre modalità, durante la Practice non si riceveranno oggetti quando si taglia il traguardo ed alcune trappole risulteranno non attive.

Al termine della gara viene chiesto se:

.ricominciare la stessa gara	[Retry]
.cambiare solo il tracciato	[Course change]
.cambiare il tracciato ed il personaggio	[Player change]
.tornare al Menù Principale	[End game]

6) TRACCIATI: [@6TR]

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente le varie piste del gioco, in ordine alfabetico. Rispetto alla visuale isometrica mostrata sullo schermo, le mappe seguenti possono avere qualche differenza di prospettiva proprio per via della diversa inquadratura.

I tracciati possono essere divisi in cinque categorie, a seconda della località in cui si svolgono:

+-- CITTÀ --+

Queste piste, sviluppate lungo strade cittadine, sono le prime che si affrontano durante ogni Round e solitamente sono piuttosto semplici da percorrere. Le corsie della Città sono le più strette in assoluto ed in genere presentano rampe per saltare e zone senza asfalto.

Le piste di questa località sono:
- Broken Overpass
- Corner, Corner
- Snake City
- Square Town
- Sunset City
- Twin Road City

+-- ISOLA --+

Queste piste, sviluppate lungo la costa, sono le seconde che si affrontano durante ogni Round. Caratteristica dei tracciati dell'Isola è quella di avere corsie piuttosto larghe, ma spesso prive di bordi laterali, perciò si dovrà evitare di cadere nelle acque profonde.

Le piste di questa località sono:
- Big Rock Island
- Crab Hills Island
- Creek Island
- Dr Ino's Island
- Midsea Island
- Whirpools

+-- FOGNA --+
Queste piste, sviluppate nel sottosuolo, sono le terze che si affrontano durante ogni Round. In genere le piste della Fogna possiedono bordi ben definiti e pochi dislivelli, mentre i pericoli maggiori sono rappresentati dagli scarichi fognari e dalle bocche di fuoco.

Le piste di questa località sono:
- Across the Drain
- Black Falls
- Flame Hall
- King's Labyrinth
- Sewer Trap
- The Maze

+-- CIRCUITO --+
Queste piste, sviluppate nella campagna, sono le penultime che si affrontano durante ogni Round. Esse sono caratterizzate da corsie molto larghe e da un gran numero di rampe e dislivelli. In alcuni tracciati di questo tipo, il punto di partenza non coincide con quello di arrivo.

Le piste di questa località sono:
- Crown Circuit
- Desert Storm
- Dragon's Valley
- Jumping Square
- Silent Circuit
- Two & Five

+-- FORTEZZA --+
Queste piste, sviluppate all'interno di basi spaziali, sono le ultime che si affrontano durante ogni Round. I tracciati della Fortezza sono molto simili come caratteristiche a quelli della Fogna ma presentano un maggior numero di di rampe e dislivelli.

Le piste di questa località sono:
- Jupiter Base
- Mars Base
- Mercury Base
- Moon Base
- Saturn Base
- Venus Base

Considerando i Round invece, i tracciati sono divisi in questo modo:

ROUND 1
--- Rock & Ride

1.	Square Town	(Città)
2.	Midsea Island	(Isola)
3.	The Maze	(Fogna)
4.	Jumping Square	(Circuito)
5.	Moon Base	(Fortezza)

ROUND 2
--- Full throttle!

1.	Broken Overpass	(Città)
2.	Crab Hills Island	(Isola)
3.	Flame Hall	(Fogna)
4.	Desert Storm	(Circuito)
5.	Mercury Base	(Fortezza)

ROUND 3
--- Riding wild!

1.	Corner, Corner	(Città)
2.	Dr Ino's Island	(Isola)

ROUND 4
--- Rush, rush, rush!

1.	Twin Road City	(Città)
2.	Creek Island	(Isola)

```
 3. Sewer Trap        (Fogna)            3. Black Falls        (Fogna)
 4. Silent Circuit    (Circuito)         4. Two & Five         (Circuito)
 5. Venus Base        (Fortezza)         5. Jupiter Base       (Fortezza)


ROUND 5                                 ROUND 6
--- Rage hard!                          --- Fight it out!
 1. Snake City        (Città)            1. Sunset City        (Città)
 2. Big Rock Island   (Isola)            2. Whirpools          (Isola)
 3. Across the Drain  (Fogna)            3. King's Labyrinth   (Fogna)
 4. Crown Circuit     (Circuito)         4. Dragon's Valley    (Circuito)
 5. Saturn Base       (Fortezza)         5. Mars Base          (Fortezza)


I 30 tracciati presenti nel gioco sono:
 - Across the Drain         - Mars Base
 - Big Rock Island          - Mercury Base
 - Black Falls              - Midsea Island
 - Broken Overpass          - Moon Base
 - Corner, Corner           - Saturn Base
 - Crab Hills Island        - Sewer Trap
 - Creek Island             - Silent Circuit
 - Crown Circuit            - Snake City
 - Desert Storm             - Square Town
 - Dr Ino's Island          - Sunset City
 - Dragon's Valley          - The Maze
 - Flame Hall               - Twin Road City
 - Jumping Square           - Two & Five
 - Jupiter Base             - Venus Base
 - King's Labyrinth         - Whirpools

LEGENDA GENERALE
 ###### : questa serie di simboli rappresenta la linea di partenza ed il
          traguardo del tracciato. In alcune piste essi possono non coincidere
          e, quando ciò accade, vengono indicati singolarmente sia la partenza
          che l'arrivo.

  --+   : situata accanto alla linea di partenza, questa freccia indica il
          verso di percorrenza del tracciato

 Altri eventuali elementi presenti lungo la strada vengono indicati pista per
 pista con la propria legenda. In ogni modalità, tutte le gare sono composte da
 cinque giri.


==============================================================================
  ACROSS THE DRAIN
==============================================================================
Tipo --: Fogna                          Miglior giro --: 0'26"54
Round -: 5                              Miglior tempo -: 2'19"87
Gara --: 3


      _________________________________
     |                                 |
     |    _______________________      |
     |   |                       |     |
     |   |        _______________|     |
     |   |       |                     |
     |   |       |      _______________|
     |   |       | D D |
```

```
     |   |       |     |
     |   |       | D D |            _________________________
     |   |       |     |           |                         |
     |   |       |     |           |      _________________  |
     |   |       |     |           |     |                 |  |
     |   |       |     |           |     |                 |  |
     |CCC|       |     |           |     |                 |  |
     |BBB|       |BBBBB|           |  CCC|                 |  |
     |   |       |     |           |BBBBB|                 |BBB|
     |BBB|       |BBBBB|           |     |                 |  |
     |   |       |     |           |BBBBB|                 |BBB|
     |BBB|       |BBBBB|           |     |                 |  |
     |   |       |AAAAA|           |BBBBB|                 |BBB|
     |   |       |     |           |     |                 |AAA|
     |   |       |     |           | D D |                 |  |
     |   |       |     |___________|     |                 |  |
     |   |       |                   D D |                 |  |
     |   |       |_______________________|                 |  |
     |   |                                                 |  |
     |   |_________________________________#_______________|  |
     |                                     #                  |
     |_____________________________________#__________________|
                                           #
                                          --+
```

[A] grande rampa
[B] scarico fognario con parete di spine
[C] turbo
[D] bocche di fuoco

In questo tracciato sono presenti diverse serie di scarichi fognari, ognuno dei quali spingerà il personaggio verso una parete di spine che causa eliminazione immediata: per oltrepassare questi ostacoli sono presenti rampe e zone turbo. All'inizio tenetevi sul lato esterno della pista per superare la prima serie di scarichi fognari, poi successivamente spostatevi nella parte interna per oltrepassare tutti quelli successivi.

==========
BIG ROCK ISLAND
==========

Tipo --: Isola Miglior giro --: 0'22"09
Round -: 5 Miglior tempo -: 1'54"39
Gara --: 2

{2}

```
          _____________________________________________________
         |              CCCC        EE      EE        DD     |_
         |              CCCC                          DD       |
     ___     _____________________________________________|_    |
     |       |                                          |   |
     |    ___|                                          |   |
     |   |                                              |   |
  |  |   |                                              |   |
  | #######                                             |   |
  +  |   |                                              |CCC|
     |   |                                              |CCC|
     |   |                                              |CCC|
     |   |                                              |CCC|
     |   |                                             _|   |
     |   |                                            |     |
```

```
     |   |                        {1}                   |    _|
     |   |                       _____                  |   |
     |   |                     _|BBBBB|_                |   |
     |   |                   _|BBBBBBBBB|_              |CCC|
     |   |                  |BBBBBBBBBBBBB|             |CCC|
     |   |                  |BBBBBBBBBBBBB|             |   |
     |   |                  |BBBBBBBBBBBBB|             |   |
     |   |                  |BBBBB|¯|BBBBB|             |   |
     |   |                  |BBB|¯   ¯|BBB|             |   |
     |   |                  |   |     |   |_           _|   |
     |   |                  |   |_    |     |_________|     |
     |   |                  |     |   |_                  _|
     |   |                  |_    |     |_________________|
     |   |_                   |   |
     |     |___________________|   |
     |_      AAAA                 |
       |     AAAA                 |
        _________________________
```

[A] discesa
[B] curva sopraelevata
[C] salita
[D] grande rampa
[E] piccola rampa

Una volta giunti alla grande curva sopraelevata, cercate di tenervi al centro di essa per avere lo spazio necessario per sterzare e non farvi rallentare troppo {1}. Successivamente, usando la Nitro o il Mini Turbo, potrete sfruttare tutte le tre rampe presenti per poter superare agevolmente quella sezione, tenendovi sulla destra, anzichè procedere lungo il terreno sottostante {2}.

==========
BLACK FALLS
==========

Tipo --: Fogna Miglior giro --: 0'25"21
Round -: 4 Miglior tempo -: 2'17"48
Gara --: 3

```
      ____________________________________________________________
     |                                                            |
     |    ____________________________________________________    |
     |   |                                                    |   |
     |   |                                                    |   |
     |   |                                                    |   |
     |   |____________________________________________        |   |
     |                                              |         |   |
     |BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB|         |   |
     |_____________________________________________      |         |AAA|
                                                 |     |         |   |
                                                 |     | {1}     |AAA|
                                                 |BBBBB|         |AAA|
      ___________________________________________|     |         |   |
     |                                              |         |   |
     |BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB|         |   |
     |    ___________________________________________|         |   |
     |   |                                       ____________|   |
     |   |                                     |                |
     |   |                                     |    ____________|
```

```
     |CCC|                                    |   |
     |   |                          __________|   |
     |CCC|                         |               |
     |CCC|                         |    __________|
     |   |                         |   |
     |   |                         |   |
     |   |___________#_____________|   |
     |               #                 |
     |_______________#_________________|
                     #
                   --+
```

[A] salita
[B] scarico fognario
[C] discesa

L'unico ostacolo presente in questo tracciato è composto da tre scarichi fognari che poi finiscono nel vuoto. Fatevi spingere dal primo di essi poi però spostatevi verso l'interno prima di cadere nel precipizio. Subito dopo superate il secondo scarico ed evitate il terzo, che vi farà solamente rallentare {1}.

==========
BROKEN OVERPASS
==========

Tipo --: Città
Round -: 2
Gara --: 1

Miglior giro --: 0'19"30
Miglior tempo -: 1'39"76

```
                                          _________________
                                         |DDDDDDDDDDDDDDDDD|
                          ______________|DDDDDDDDDDDDDDDDD|
                         |                CCC D            DDDD|
                         |                CCC D             DDD|
                         |   _______________|DDDDDDDDDD     DD|
                         |   |               |DDDDDDDDDDD     D|
                         |BBB|                 ____|DDDDDDD    D|
                         |BBB|                     |DDDDDDDD   D|
                         |BBB|                      ________|   |
                         |   |                               |   |
      ____________________|   |                               |   |
     |                       |                               |   |
     |    ___________________|                               |   |
     |AAA|                                                   |   |
     |AAA|                                                  |E  |
     |   |                                                  |E  |
     |AAA|                                                   |   |
     |AAA|                                                   |   |
     |AAA|                                                   |  E| {1}
     |   |                                                   |  E|
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                  |E  |
     |   |                                                  |E  |
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |                                 ___________________|   |
     |   |_______#_________________________|                       |
     |           #                          ___________________|
```

```
     |___________#___________________________|
                 #
                +--
```

[A] salita
[B] discesa
[C] grande rampa
[D] niente asfalto
[E] piccola rampa

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa da ricordare è di fare lo slalom tra le piccole rampe, nel caso in cui non si possieda la Nitro o non si utilizzi il Mini Turbo {1}.

==========
CORNER, CORNER
==========

Tipo --: Città Miglior giro --: 0'17"57
Round -: 3 Miglior tempo -: 1'31"46
Gara --: 1

```
        ___________________________________________
      _|                                          |
     |      ___________________________________   |___
     |    _|                                |       |
     |   |                                  |___    |
     |   |                                      |   |_____
     |   |                                      |         |
     |   |                                      |_____    |
     |   |                                            |   |
     |   |                                            |   |
     |   |                                            |   |
     |   |                                            |   |
     |   |                                            |   |
     |   |                                            |   |
     |   |_______________                             |   |
     |                   |                            |   |
     |_______________    |                            |   |
                     |   |                            |   |  |
                     |   |                          ####### |
                     |   |                            |   |  +
                     |   |                            |   |
                     |   |                            |   |
                     |   |                            |   |
                     |   |                            |   |
                     |   |                            |   |
                     |   |                          _|   |
                     |   |__________________________|     |
                     |                  BBBBBBB AA        |
                     |                 BBB AA BBB         |
                      ___________________________________
```

{1}

[A] piccola rampa
[B] niente asfalto

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa da ricordare è di usare la Nitro oppure il Mini Turbo subito dopo la prima curva, rimanendo sul lato interno, per sfruttare la piccola rampa ed oltrepassare

facilmente la zona priva di asfalto {1}.

==========
CRAB HILLS ISLAND
==========

Tipo --: Isola
Round -: 2
Gara --: 2

Miglior giro --: 0'17"34
Miglior tempo -: 1'33"70

```
                              +--
      ___________________________#_______________________
     |      BBBBB        AA      #             CCCC      |
     |      BBBBB        AA      #             CCCC      |
     |   |_______________________#_____________________|   |
     |   |                                             |   |
     |CCC|                                             |BBB|
     |CCC|                                             |BBB|
     |CCC|                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |   |                                             |DD |
     |   |_                                            |   |
     |     |_                                          |   |
     |_      |                                         |   | {2}
       |     |                                         |   |
       |_    |                                         |   |
         |   |                                         |   |
         |   |                                         |   |
         |   |                                         | DD|
         |   |                                         |   |
         |   |                                         |   |
         |   |                                         |   |
       _|   |                                         |   |
      _|    _|                                         |   |
     |    _|                                           |CCC|
     |   |                                            _|CCC|
     |   |_________________________________________|      |
     |_        AA                DD       BBBB          _|
       |       AA       DD                BBBB         |
        ____________________________________________
```

{1}

[A] grande rampa
[B] salita
[C] discesa
[D] piccola rampa

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa da ricordare è di fare lo slalom tra le piccole rampe, nel caso in cui non si possieda la Nitro o non si utilizzi il Mini Turbo, per evitare le zone con l'acqua {1 e 2}.

==========
CREEK ISLAND
==========

```
Tipo --: Isola                          Miglior giro --: 0'25"92
Round -: 4                              Miglior tempo -: 2'16"81
Gara --: 2


          ____________________________________________________
        _|                                                    |_
      _|      ___________________________________________      |
     |      _|                                   |''''''|_    |
     |    _|                                     |'''''''|   |
     |   |                                        _|''''''|   |
     |   |                        CC               |''''''|   |
     |   |               CC             CC         |''''''|BBB|
     |   |      ________________________________    |''''''|BBB|
     |   |    _|                              |   |''''''|   |
     |   |   |                  {1}            |   |''''''|   |
     |   |   |                                 |   |''''''|   |
     |   |   |                                 |   |''''''|   |
     |   |   |                                 |   |''''''|   |
     |   |   |                                 |   |''''''|   |
     |   |   |                                 |   |''''''|   |
     |   |   |                                 |   |''''''|   |
     |   |   |                                 |    _|'|_    |
     |   |   |                                 |_     _      _|
     |   |   |                                   |_________|
     |   |   |
     |   |   |_
     |   |     |_______________________
     |   |_                              |_
     |   |'|_________________________      |
     |AAA|''''''''''''''''''''''''''|_    |
     |AAA|''''''''''''''''''''''''''|   |
     |   |''''''''''''''''''''''''''|   |
     |    _|'''' # '''''''''''''''|_    |
     |_      _____#_________________     _|
       |_________#_____________________|
                 #
                +--
```

[A] salita
[B] discesa
[C] piccola rampa

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa da ricordare è di sfruttare le piccole rampe presenti nella zona larga per poter superare agevolmente quella sezione, anzichè procedere lungo il terreno pieno d'acqua {1}.

```
================================================================================
  CROWN CIRCUIT
================================================================================
Tipo --: Circuito                       Miglior giro --: 0'22"95
Round -: 5                              Miglior tempo -: 2'19"27
Gara --: 4
                                   {4}
      ____________________________________________________
     |AA               FF        DDDDDD CC EE            |_
     |AA               FF        DDDDDD    EE              |
     |AA    _|_____________________________________|_    |
```

```
     |AA   |                                          |   |
     |AA   |                     {3}                 _|   |
     |AA   |      _____________________________________|     |
     |AA   |_    |AAAA   CC DDDD  DDDD  DDDD              _|
     |AA   AA|   |AAAA      DDDD  DDDD  DDDD             |
      _|   AA|   |AAAA  _|_________________________________
       |   AA|   |AAAAB|
       |   AA|   |AAAAB|
      _|   AA|   |AAAAB| {2}                      Partenza
     |AA   AA|   |AAAAB|                            +--      {1}
     |AA   |_    |AAAA  _|____________________________#_________
 {5} |AA   |     |AAAA                                #         |
     |AA   |     |AAAA                                #         |
     |AA   |_    |AAAA _                             _#_________|
     |AA   AA|   |____| |_____________________      | #
      _|   AA|                                |_    |_
       |   AA|                                  |_    |_
       |   AA|                                    |_    |
      _|   AA|                                      |   |
     |AA   AA|                                      |   |
     |AA   |_                                       |   |
     |AA   |                                        |   |
     |AA   |                                        |   |
     |AA   |_   {6}                               _|   |
     |AA     |_______#____________________________|     |
     |AA    CCC FFFF #    GG      EE     GG           _|
     |AA        FFFF #    GG      EE     GG          |
      ______________#_________________________________
                    #
                  --+
                 Arrivo
```

[A] curva sopraelevata
[B] spine
[C] turbo
[D] piccola rampa
[E] salita
[F] grande rampa
[G] discesa

In questa pista, la Partenza non coincide con l'Arrivo. Incominciando dallo spiazzo iniziale {1}, percorrere la grande curva sopraelevata senza tagliare dal basso, poichè sono presenti le spine sull'asfalto {2}. Al termine della curva cercate di posizionarvi al centro della carreggiata successiva, in modo tale da poter sfruttare la zona turbo ed oltrepassare così la prima serie di le rampe {3}.

Successivamente, ripetete lo stesso procedimento per superare anche la seconda serie {4}. Arrivati nel rettilineo con le curve sopraelevate, potrete anche attraversarlo senza passare su di esse, bensì rimanendo sull'asfalto ed eseguendo spostamenti laterali per evitare le zone senza asfalto {5}. Infine svoltate nuovamente per rimanere al centro della carreggiata e sfruttare così l'ultimo turbo e la grande rampa per oltrepassare il traguardo {6}.

==========

DESERT STORM

==========

Tipo --: Circuito Miglior giro --: 0'19"22

Round -: 2 Miglior tempo -: 1'48"19
Gara --: 4

```
      _____________________________________
     |                     C    AA       |_
     |               C         AA         |
     |       |_________________________|   |
     |       |      ___________________|   |
     |       |    _|      AA  BB          _|
 {1} |  D D  |   |        AA  BB         |
     |  D D  |   |    _|  ________________
     |  EEE  |   |   |_           +--
     |       |   |     |___________#_________________________
     |       |   |                 #        BB    C          |_
     |       |   |                 #        BB    C            |
     |      _|    ________________#_________________|_        |
     |     |                                          |       |
     |  FF |                                          |       |
     |_    |_                                         |       |
       |     |                                        | CC    |
  {2}  | FF  |                                        |       |
      _|    _|                                        |   CC  |
     |     |                                          |       |
     |  FF |                                          | CC    |
     |_    |_                                         |       |
       |     |                                       _|       |
       |     |                                    _|   AAAA  |
      _|     |_       {3}                        _|           |
     |         |_________________________________|            |
     |                                                        |
     |_         DD  EE      BBBB  AA  AA        BB            |
       |_           EE      BBBB  AA  AA        BB            |
         |_____________________________________________________|
```

[A] discesa
[B] salita
[C] cumulo di terreno
[D] turbo
[E] grande rampa
[F] piccola rampa

Nella parte iniziale del tracciato non sono presenti particolari difficoltà. Una volta superata la seconda serie di cumuli di terreno, affrontate la curva a sinistra, cercando di rimanere nella parte più interna del tracciato {1}. In questo modo potrete sfruttare il turbo migliore per oltrepassare il gruppo di rampe e ritrovarvi subito al termine di questa zona {2}. In seguito svoltate nuovamente a sinistra e questa volta mantenetevi al centro della carreggiata per utilizzare il turbo successivo ed attraversare rapidamente il rettilineo con le rampe {3}. Successivamente non sono presenti ostacoli particolari sino al traguardo.

==========

DR INO'S ISLAND

==========

Tipo --: Isola Miglior giro --: 0'17"69
Round -: 3 Miglior tempo -: 1'32"17
Gara --: 2

```
          _________________________       _________________________
         _|        BBBB  CCCCCC     |____|   CCCCCC                |
        |          BBBB  CCCCCC    CCCCCCCC  CCCCCC                |_
        |    _|_______________|     CCCCCCCC     |______________|     |
        |   |                _____________________                |     |
        |_  |_                                                    |    _|
          |   |                                                   |   |
         _|  _|                                                   |   |
        |   |                                                     |   |
       _|   |                                                    |DDD|
      |    _|                                                     |   |
      |   |                                                       |   |
      |   |                                                       |   |
      |   |                                                       |   |
      |   |_                                                      |   |
      |_    |                                                     |   |
        |   |                                                     |   |
        |   |                                                     |   |
        |   |                                                     |   |
        |   |                                 _________________|   |
        |   |                                |                     |
        |AAA|                                |                     |
        |AAA|                                |                     |
        |   |                                |                     |
        |   |                                |                     |
        |   |                                |   EE      EE        |
        |   |_                               |                     | {1}
        |     |___________#____________________|                     |
        |_                #                                        |
          |________________#____________________    EE      EE      |
                          #                    |                     |
                         +--                   |____________________|
```

[A] salita
[B] discesa
[C] dossi artificiali
[D] grande rampa
[E] casette

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa a cui bisogna fare attenzione sono le quattro casette presenti nello spiazzo prima del traguardo {1}.

==========

DRAGON'S VALLEY

==========

Tipo --: Circuito Miglior giro --: 0'30"69
Round -: 6 Miglior tempo -: 2'46"28
Gara --: 4

```
                   {2}

      ________________   ________   ________________________________
     |        CCCC DD|_|        |_|DDDD      AA                  |_
     |        CCCC DD|            |DDDD      AA                    |
     |        CCCC DD|            |DDDD      AA                    |
     |   ____________|   |___|    |____________________________|_    |
     |   |__________  |   |   |   |                            |DDD|
     |             | |   |   |   |                _________#___|DDD|
     |             | |   |   |   |             _|         #       |
     |________     | |   |   |   |            |           #       | {3}
```

```
            |     | |   |   |   |           |    _|     #   |DDD|
     _______|     | |   |   |   |           |   |      +--  |FFF|
    |              | |   |   |   |           |   |  Partenza |___|
    |      _______| |   |   |   |           |   |           |   |
    |    _|         |   |   |BBB|           |   |           |   |
    |   |           |   |   |   |           |   |           |   |
    |   |           |   |   |   |_         _|   |          _|   |
    |   |          _|   |   |     |_#_____|     |_________|     |
    |   |        _|    _|   |       # AAA        DD  AA         |
    |   |       |    _|     |       # AAA        DD  AA         |
    |   |       |   |        _______#_____________________________
    |   |       |   |_             +-- Arrivo
    |   |       |     |_____________________________________
    |   |       |                                          |_
    |BBB|       |_                                           |_
    |   |         |_____________________________________        |
    |   |_                                            |        |
    |     |_____________________________________________|        |
    |                    AAAA     EEEE         DD               _|
    |                AAAA    EEEE      EEEE    DD CC         _|
    |            AAAA                          DD CCC       |
     ____________________________________________________
```

{1}

[A] salita
[B] discesa
[C] turbo
[D] grande rampa
[E] spine pavimento
[F] caduta

In questa pista, la Partenza non coincide con l'Arrivo. Nella prima parte del tracciato non sono presenti particolari difficoltà od ostacoli. Dopo aver superato la seconda curva a gomito, tenetevi sul lato esterno della pista e, così facendo, potrete sfruttare il turbo migliore per oltrepassare il gruppo di rampe e soprattutto le spine presenti sull'asfalto {1}. In seguito troverete una seconda zona con il turbo, questa volta uniforme, per poter saltare oltre la grande rampa {2}. Infine saltate da un settore all'altro, andando sempre dritti per poi svoltare a destra e raggiungere il traguardo {3}.

==========

FLAME HALL

==========

Tipo --: Fogna
Round -: 2
Gara --: 3

Miglior giro --: 0'19"52
Miglior tempo -: 1'42"32

```
                        _________________________________
                       | A                               |
                       | A  __________________________   |
                       | A |                          |  |
                       | A |                          |  |
                       | A |                          |  |
                       | A |                          |  |
                       | A |                          |BBB|
                   {1} | A |                          |BBB|
                       | A |                          |  |
                       | A |                          |  |
                       | A |                          |  |
```

```
                    | A |                          |   |
 _________________| A |                          |   |
|                   A |                          |   |_______
|                   A |                          |           |
|   _________________                            |           |
|   |                                            |           |
|   |                                            |           |
|   |                                            |C C C C C C|
|   |                                            |C C C C C C|
|   |                                            |C C C C C C|
|   |                                            |C C C C C C| {2}
|   |                                            |C C C C C C|
|   |                                            |_______ C C|
|   |                                                    | C |
|   |                                                    |   |
|   |                                                    |   |
|   |                                                    |   |
|   |_________#_____________________________________________|   |
|             #                            DDDD               |
|             #                            DDDD               |
 _____________#_____________________________________________
             #
            +--
```

[A] scarico fognario
[B] discesa
[C] bocche di fuoco
[D] salita

Giunti allo scarico fognario, portatevi subito alla sua destra, in modo tale da non farvi rallentare dalla corrente {1}. Successivamente arriverete in un grande spiazzo dove sono presenti le bocche di fuoco: cercate di posizionarvi il più possibile verso l'interno per evitarle ed essere già rivolti verso l'uscita dello spiazzo {2}.

==========
JUMPING SQUARE
==========

Tipo --: Circuito Miglior giro --: 0'17"51
Round -: 1 Miglior tempo -: 1'30"40
Gara --: 4

```
          +--                              {2}
     _________#_____________________________________________
    |         #            FFFFFF                  BBBB        |
    |         #            FFFFFF      FFFFFF      BBBB EEE    |
    |         #                        FFFFFF      BBBB        |
    |    ____#_____________________________________________|   |
    |   _|   #                                              |   |
    |   |                                                  |   |
    |   |                                                  |   |
    |AAA|                                                  |   |
    |   |                                                  |   |
    |   |                                                 _|   |
    |   |                                                |     |
    |   |                                                |    _|
    |   |                                                |   |
    |BBB|                                                |   |_
    |   |                                                |     |
    |   |                                                |_    |
```

```
     |   |                                                |   |
     |   |                                                |   |
     |AAA|                                                |   |
     |   |                                                |   |
     |   |                                                |   |
     |   |                                                |   |
     |   |    {1}                                         |CCC|
     |   |_____________________________                   |   |
     |            CC    CC             |__________________|   |
     |            CC    CC                        AA           |
     |  DDDDDDDDDDDDDD                            AA           |
      ___________________________________________________________
```

[A] salita
[B] grande rampa
[C] discesa
[D] terriccio
[E] turbo
[F] dossi artificiali

Giunti alla seconda curva a sinistra, tagliatela all'interno per non cadere sul terriccio situato a lato, al di sotto del gradino, perdendo così del tempo prezioso {1}. Una volta arrivati all'ultima curva invece, posizionatevi sul lato interno e sfruttate questa zona turbo per saltare oltre il primo dosso artificiale e soprattutto evitare il secondo {2}.

==========
JUPITER BASE
==========

Tipo --: Fortezza
Round -: 4
Gara --: 5

Miglior giro --: 0'27"32
Miglior tempo -: 2'24"68

```
                  --+
      _____________#_________________________________________
     |             #                                        |
     |    __________#___________________________________    |
     |   |         #                                  |   |
     |   |                                            |   |
     |   |                                            |AAA|
     |   |                                            |AAA|
     |   |      _____________       ______________    |AAA|
     |   |     |             |     |              |   |AAA|
     |   |     |    ____     |     |    ______    |   |AAA|
     |CCC|     |   |    |    |     |   |      |BBB|   |AAA|
     |   |     |   |    |    |     |   |      |BBB|   |   |
     |   |     |   |    |    |     |   |      |   |   |   |
     |AAA|     |CCC|    |    |     |CCC|      |BBB|   |   |
     |   |     |   |    |    |     |   |      |BBB|   |   |
     |   |     |   |    |    |     |   | {1}  |   |   |   |
     |CCC|     |CCC|    |    |     |CCC|      |BBB|   |   |
     |   |     |   |    |    |     |   |      |BBB|   |   |
     |   |     |   |    |    |     |   |      |   |   |   |
     |AAA|     |   |    |CCC|     |   |      |BBB|   |   |
     |   |     |   |    |    |     |   |      |BBB|   |   |
     |   |     |   |    |    |     |   |      |   |   |   |
     |   |     |   |    |CCC|     |   |      |   |   |   |
```

```
     |   |     |   |     |   |     |   |     |   |____|   |
     |   |_____|   |     |   |     |   |     |            |
     |             |     |   |_____|   |     |            |
     |_____________|     |             |     |____________|
                         |_____________|


[A] discesa
[B] scariche elettriche
[C] salita

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa a
cui bisogna fare attenzione sono le scariche elettriche. Affrontate la curva
che le precede in maniera molto larga, posizionandovi proprio accanto al bordo
sinistro del tracciato e così facendo passerete indenni la zona con queste
trappole {1}.



==============================================================================
  KING'S LABIRINTH
==============================================================================
Tipo --: Fogna                          Miglior giro --: 0'24"93
Round -: 6                              Miglior tempo -: 2'09"81
Gara --: 3


      _____________       ______________________________________
     |             |     |                                      |
     |    _____    |     |EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE|
     |   |     |   |     |      ____________________________    |
     |   |     |   |     |     |                          |   |
     |   |     |   |     |     |__________________        |   |
     |   |     |   |     |     D    D    D    D  |         |   |
     |   |     |   |     |EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE|         |   |
     |   |     |   |     |     D    D    D    D  |         |   |
     |   |     |   |      ___________________|     | {1}     |FFF|
     |   |     |   |                        |     |         |   |
     |   |     |   |                        |EEEEE|         |   |
     |DDD|     |   |                        |     |         |   |
     |DDD|     |   |                        |EEEEE|         |   |
     |CCC|     |   |________________________|     |         |   |
     |BBB|     |                                  |         |   |
     |   |     |EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE|         |   |
     |   |     |__________________________________|         |   |  |
     |   |                                                #######  |
     |DDD|                                                 |   |  +
     |DDD|                                                 |   |
     |CCC|                                                 |   |
     |BBB|                                                 |   |
     |   |                                                 |   |
     |   |                                                 |   |
     |   |                                                 |   |
     |   |_________________________________________________|   |
     |                           A                               |
     |                           A                               |
      ___________________________________________________________


[A] salita
[B] turbo
[C] grande rampa
```

[D] bocca di fuoco
[E] scarico fognario
[F] discesa

Gli scarichi fognari si muovono tutti nella stessa direzione e finiscono sempre nel vuoto. Per accelerare potrete sfruttare solo il primo e l'ultimo di essi, facendo sempre attenzione a non cadere oltre il bordo. Superate i due scarichi più corti, senza farvi spingere nel vuoto e, successivamente percorrete la curva in maniera molto larga, per posizionarvi oltre le bocche di fuoco ed attraversare questa zona indenni {1}.

==========
MARS BASE
==========

Tipo --: Fortezza
Round -: 6
Gara --: 5

Miglior giro --: 0'32"43
Miglior tempo -: 2'51"11

```
                                        {3}
                    ____________________________________________
                   |                     G   G   G               |
                   |    ____________________________________    |
                   |FFF|                                    |   |
               {4} |FFF|                                    |   |
                   |   |                        {1}         |   |
                   |DDD|    ______________________________  |   |
                    ___          |        BB      C  C  C  C     | |   |
      ____________________|        BB      C  C  C  C     | |   |
     |                        |_______________________|   | |   |
     |            AAAAAAA      |                       |   | |EEE|
     |   ____________________                          |   | |EEE|
     |   |                                {2}         |   | |EEE|
     |   |                   ________________________|   | |EEE|
     |   |          ___      |              C  C  C  C     | |EEE|
     |   |         |BBB|     |              C  C  C  C     | |EEE|
  +  |   |         |BBB|     |   _________|   |____________  |EEE|
  | #######        |BBB|     |DDD|         |   |              |   |
  |  |   |         |BBB|      ___           |   |              |   |
     |   |         |BBB|                    |   |___________  |   |
     |   |         |BBB|                    |      EE       | |   |
     |   |         |   |                    |      EE       | |   |
     |   |         |   |                     ___________|   | |DDD|
     |   |         |   |                                |   | |   |
     |   |         |   |                                |   | |FFF|
     |   |         |   |      ________________________|   | |   |
     |   |         |EEE|     |AAA                        | |   |
     |   |         |   |     |    __________________________| |EEE|
     |   |         |   |     |   |                           |   |
     |   |_________|   |     |   |___________________________|   |
     |                 |     |                                   |
     |_________________|     |___________________________________|
```

[A] niente bordi
[B] discesa
[C] scariche elettriche
[D] grande rampa
[E] salita
[F] turbo
[G] ventola orizzontale

Giunti nella zona con le scariche elettriche, dovrete fare molta attenzione nell'attraversarla, posizionandovi nella parte più esterna del tracciato {1}. In seguito troverete un bivio: l'unico personaggio in grado di poter effettuare con successo il grande salto è Vinnie, lanciato a gran velocità e sfruttando la sua Shooting Star; tutti gli altri piloti invece cadrebbero nel vuoto anche sfruttando la Nitro {2}.

Seguite il resto del percorso, andando incontro alle ventole orizzontali per non farvi spingere oltre il bordo della pista {3} ed infine sfruttate il turbo per compiere un grande salto per poi raggiungere il traguardo {4}.

==========

MERCURY BASE

==========

Tipo --: Fortezza Miglior giro --: 0'18"60

Round -: 2 Miglior tempo -: 1'37"09

Gara --: 5

```
                                                    {2}
                                          _________________
                                         |       B  B  B     |
                                         |    ___________    |
                  --+               {1}  |   |           |   |
      _____________#_________________________|   |           |   |
     |             #          AA    B B          |           |   |
     |             #          AA                 |           |   |
     |   __________#________________________________            |CCC|
     |   |                                                     |   |
     |   |                                                     |   |
     |   |                                                     |CCC|
     |   |                                                     |   |
     |   |                                                     |   |
     |AAA|                                                     |   |
     |AAA|                                              _______|   |
     |   |                                             |           |
     |   |                                             |    _______|
     |   |                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |   |                                             |CCC|
     |EEE|                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |DDD|                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |AAA|                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |   |                                             |   |
     |   |_____________________________________________|   |
     |                                                     |
     |_____________________________________________________|
```

[A] salita
[B] ventole orizzontali
[C] discesa
[D] turbo
[E] grande rampa

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa a cui bisogna fare attenzione sono le due serie di ventole orizzontali, entrambe montati sul bordo esterno della pista {1 e 2}. Andate loro incontro per superarle senza cadere nel vuoto.

MIDSEA ISLAND

Tipo --: Isola
Round -: 1
Gara --: 2

Miglior giro --: 0'24"73
Miglior tempo -: 2'09"29

```
                         {1}
      ____________________________________________________
     |       BB    DDDD        BB  DDDDDD                |
     |       BB    DDDD        BB  DDDDDD                |
     |   ________________________________________________|   |
     |   |                                              |   |
     |   |                                              |   |
     |   |                _______                       |   |
     |   |              _|       |_                     |   |
     |CCC|             |           |                    |AAA|
     |CCC|             |    ___    |                    |AAA|
     |   |             |   |   |   |                    |   |
     |   |             |   |   |   |                    |   |
     |   |             |   |   |   |                    |   |
     |BBB|             |   |   |   |                    |   |
     |   |             |   |   |   |                    |   | {2}
     |   |             |   |   |   |                    |   |
     |   |             |   |   |   |                    |   |
     |BBB|             |   |   |   |                    |   |
     |   |             |   |   |   |                    |   |
     |   |             |CCC|   |   |                    |   |
     |   |             |CCC|   |___|                    |CCC|
     |   |             |   |   |DDD|                    |CCC|
     |AAA|             |   |   |   |                    |   |
     |AAA|             |   |   |   |                    |   |
     |   |             |   |   |   |                ___|   |
     |   |             |   |   |   |              |        |
     |   |             |   |   |   |______________|    ___|
     |   |             |   |   |                        |
     |   |            _|   |   |________________________|
     |   |_____#_____|     |
     |         #          _|
     |_________#_________|
               #
              +--
```

[A] grande rampa
[B] piccola rampa
[C] salita
[D] dosso artificiale

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: usate la Nitro o il Mini Turbo per superare rapidamente la zona con i dossi artificiali {1} e, dopo la curva successiva, ricordatevi di impennare una volta atterrati, in modo tale da non farvi rallentare troppo dalla zona paludosa {2}.

```
==============================================================================
  MOON BASE
==============================================================================
Tipo --: Fortezza                        Miglior giro --: 0'15"80
Round -: 1                               Miglior tempo -: 1'21"98
Gara --: 5


      _____________________________________________
     |                  AA    AA                   |
     |                  AA    AA                   |
     |   ____________________________________|   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |  +
     |   |                                #######  |
     |   |                                  |   |  |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |EEE|
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |DDD|
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |CCC| {1}
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |BBB|
     |   |                                  |   |
     |   |                                  |   |
     |   |__________________________________|   |
     |                                            |
     |____________________________________________|


[A] discesa
[B] salita
[C] turbo
[D] grande rampa
[E] ventole verticali

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: ricordatevi solo
di usare efficacemente la zona turbo presente poco prima del traguardo {1}.



==============================================================================
  SATURN BASE
==============================================================================
Tipo --: Fortezza                        Miglior giro --: 0'26"54
Round -: 5                               Miglior tempo -: 2'20"73
Gara --: 5


      ___________________________________________________
     |                                                   |
```

```
     |    ____________________________________________    |
     |   |                                            |   |
     |   |                                            |   |  +
     |   |                        {1}               ####### |
     |   |          ________________________________  |   |  |
     |   |         |           C   C   C            | |   |
     |   |         |    ________________________    | |   |
     |AAA|         |   |                        |   | |   |
     |AAA|         |   |                        |   | |   |
     |AAA|         |   |                        |DDD| |   |
     |   |         |   |                        |DDD| |   |
     |BBB|         |BBB|                        |DDD| |FFF|
      ___           ___                         |DDD| |AAA|
                                                |DDD| |   |
                                                |   | |FFF|
                                                |   | |AAA|
                                                |   | |   |
                                                |   | |FFF|
      ___           ___                         |   | |AAA|
     |BBB|         |BBB|    ___________________|   | |   |
     |   |         |   |   |                       | |FFF|
     |   |         |AAA|   |    ___________________| |AAA|
     |   |         |   |   |   |                     |   |
     |   |         |AAA|   |   |                     |   |
     |   |         |   |   |   |                     |   |
     |   |_________|AAA|   |   |                     |   |
     |                 |   |   |_____________________|   |
     |_________________|   |         E  E  E  E  E  E   |
                           |         E  E  E  E  E  E   |
                            ___________________________
                                                {2}
```

[A] turbo
[B] grande rampa
[C] ventola orizzontale
[D] discesa
[E] scariche elettriche
[F] salita

Durante tutto il tracciato cercate di rimanere al centro della pista, in modo tale da sfruttare nel modo migliore le varie zone turbo presenti. Giunti nel settore dove sono montate le ventole orizzontali, andate loro incontro per superarle senza cadere nel vuoto {1}. Una volta arrivati nella zona con le scariche elettriche, dovrete essere precisi nel posizionarvi lungo uno degli stretti corridoi tra le trappole, per attraversarla indenni {2}.

==========

SEWER TRAP

==========

Tipo --: Fogna Miglior giro --: 0'19"13
Round -: 3 Miglior tempo -: 1'39"30
Gara --: 3

```
                                  +--
            ___________________________#_______________________
           |                           #                  BB |
        ___|    ______________________#_________________   AA |
       |       |                      #                |  AA |
```

```
        |    ___|                                    |  AA |
      _|   |                                         |  AA |
     |     |                                         |  AA |
     |     |                                         |  AA |
     |    _|                                         |  AA | {2}
     |   |___________                                |  AA |
     |               |                               |  AA |
     |___________    |                               |  AA |
                 |   |                               |  AA |
                 |   |                _______________|  AA |
                 |   |              |  BB                AA |
                 |   |              |  AA                AA |
                _|   |              |  AA |_______________
               |     |              |  AA |
               |    _|              |  AA |
      _________|   |                |  AA |
     |              |                |  AA |
     |    _________|                |  AA |
     |   |                          |  AA | {1}
     |   |                          |  AA |
     |   |                          |  AA |
     |   |                          |  AA |
     |   |                          |  AA |
     |   |                          |  AA |
     |   |________     _____________|  AA |
     |            |___|   _______      AA |
     |____________________|        |    AA |
                                   _______


[A] scarico fognario
[B] parete di spine
```

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa a cui bisogna fare attenzione sono i due scarichi fognari presenti. Essi vi doneranno una notevole accelerazione ma vi condurranno anche contro una parete di spine che vi eliminerà all'istante. Lungo il primo scarico, rimanete sul lato destra del corso d'acqua, in modo tale da essere vicini alla svolta successiva {1}. Più avanti invece tagliate la curva e così facendo vi ritroverete nella parte sinistra del secondo scarico fognario, da dove poi potrete tagliare anche la curva successiva {2}.

```
==============================================================================
  SILENT CIRCUIT
==============================================================================
Tipo --: Circuito                        Miglior giro --: 0'25"38
Round -: 3                               Miglior tempo -: 2'31"95
Gara --: 4


                                            Arrivo
                    {2}                      --+
      ____________________________________#_________________
     |DDDD  EE      FFGG            CC    CC # EEE  CCC        |
     |DDDD  EE        GG            CC    CC # EEE  CCC        |
 {1} |DDDD   |_____________________________#___________|_     |
     |DDDD   |_____________________________________#_______|   |
     |DDDD  CC            B      B             |A  #       |   |
     |DDDD  CC         B      B      B         |A  #       |GGG|
```

```
      ___________________________________|_    |___#_______|HHH|
                                         |   |  +--      |HHH|
                                         |   | Partenza  |HHH|
                                         |   |           |HHH|
                                         |   |           |   |
        _________________________        |  B|           |CCC| {3}
      _|          EEEE           |_      |B  |           |   |
     |            EEEE             |     |  B|           |   |
     |     _________________|     |     |B  |           |GGG|
     |    _|                  |_    |     |  B| {5}       |HHH|
     |   |                     |   |     |B  |           |HHH|
     |   |                    _|  _|     |  B|           |HHH|
     |   |                  |_  |_       |B  |           |   |
     |   |                    |   |     |   |           |CCC|
     |   |                   _|   |_____|   |           |   |
     |   |                  |_               |           |   |
     |   |                    |_______________|           |AAA|
     |   |                                                |   |
     |EEE|                                                |   |
     |   |                                                |   |
     |   |_                                             _|   |
     |     |_____________________________________________|     |
     |         CCCCCC   HHHHGG   II   IIIIIIII   IIIIFF        |
     |         CCCCCC   HHHHGG   II   IIIIIIII   IIII          |
      ____________________________________________________________

                                                   {4}
```

[A] caduta
[B] cumulo di terreno
[C] salita
[D] curva sopraelevata
[E] discesa
[F] turbo
[G] grande rampa
[H] terriccio
[I] piccola rampa

In questa pista, la Partenza non coincide con l'Arrivo. Una volta scesi dalla piazzola iniziale andate dritti e percorrete la grande curva sopraelevata {1}. Al termine della curva cercate di posizionarvi al centro della carreggiata successiva, in modo tale da poter sfruttare la zona turbo ed oltrepassare così la prima serie di rampe {2}.

Più avanti usate il più possibile il Mini Turbo per darvi lo slancio durante la seconda serie di rampe, per non farvi rallentare troppo da esse e soprattutto per evitare di atterrare sul terriccio {3}. Dopo aver svoltato a destra, cercate nuovamente di posizionarvi al centro della carreggiata successiva ed utilizzate il turbo presente per superare le rampe successive {4}.

Infine, prima di tornare sul rettilineo iniziale, rimanete sempre al centro della strada e potrete passare tra le due file di cumuli di terriccio senza venirne rallentati {5}.

==========

SNAKE CITY

==========

Tipo --: Città Miglior giro --: 0'24"15
Round -: 5 Miglior tempo -: 2'05"59
Gara --: 1

```
                                  _______
                                 |       |
     _______________________________|       |
    |                                       |
    |      _____________________            |
    |    _|                     |_______    |
    |   |                                |   |
    |   |                                |   |
    |   |                                |   |
    |   |                                |   |
    |   |                                |   |
    |   |                                |   |  {1}
    |   |          _____________________|___|_______________
    |   |         |                      BBBBBBB             |
    |   |         |                      BBBBBBBBB           |
  |  |   |         |   |________________|___|___________|   |
  | #######        |   |                |   |           |   |
  +  |   |         |   |                |   |           |CCC|
     |   |         |   |                |   |           |CCC|
     |   |         |AAA|                |   |           |CCC|
     |   |         |AAA|                |   |           |CCC|
     |   |         |AAA|                |   |           |CCC|
     |   |         |AAA|                |   |           |   |
     |   |         |AAA|                |   |           |   |
     |   |         |   |                |   |__         |   |
     |   |         |   |                |    DD|________|   |
     |   |        _|   |                |D    D             |
     |   |       |     |                |DD                  |
     |    _______       |                 ___________________
     |                  |
     |__________________|
```

[A] salita
[B] niente bordi
[C] discesa
[D] niente asfalto

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: ricordatevi solo di non cadere dal ponte nella zona dove non sono presenti i bordi {1}.
Se dovesse accadere, il gioco non considererà il giro come compiuto e quindi sarete costretti a ricominciarlo, tornando alla partenza.

==========
SQUARE TOWN
==========

Tipo --: Città Miglior giro --: 0'16"30
Round -: 1 Miglior tempo -: 1'26"03
Gara --: 1

```
     ____________________________________________________
    |                    AAAA BBBBBB                     |
    |                    AAAA BBBB                       |
    |   ____________________________________________|   |
    |   |                                            |   |
    |   |                                            |B  |
    |   |                                            |B  |
    |   |                                            |BB |
```

```
     |   |                                          |BB |
     |   |                                          |   | {1}
     |   |                                          |   |
     |   |                                          |  B|
     |   |                                          |  B|
  +  |   |                                          |  B|
  | #######                                         |  B|
  |  |   |                                          |   |
     |   |                                          |   |
     |   |                                          |   |
     |B  |                                          |   |
     |BB |                                          |   |
     |AAA|                                          |   |
     |AAA|                                          |   |
     |AAA|                                          |   |
     |DDD|                                          |   |
 {3} |DDD|                                          |   |
     | D |_____________________________________________|   |
     |               CC          CC          CC             |
     |_____________________________________________________|

                                 {2}
[A] grande rampa
[B] niente asfalto
[C] piccola rampa
[D] turbo
```

Dopo aver eseguito la seconda curva, impennate subito e così facendo potrete attraversare la zona con poco asfalto senza perdere velocità {1}. Più avanti tenetevi sulla parte esterna del tracciato per evitare le piccole rampe {2}. Al termine dell'ultima curva invece cercate di posizionarvi al centro della carreggiata successiva, in modo tale da poter sfruttare la zona turbo più lunga e raggiungere così il traguardo {3}.

==========

SUNSET CITY

==========

Tipo --: Città Miglior giro --: 0'27"37

Round -: 6 Miglior tempo -: 2'26"84

Gara --: 1

```
                                   _______________________
                                  |      D|EEEEEEEEEEEEEEE|
                                  |      D|E          EEEE|
                                  |   |___|E             E|
     _______________________      |   |   |EEEEEEEEEEE   E|
    |EEE                   |      |   |    _________|E   E|
    |E       _________     |      |   |             |E    |
    |     EE|         |   |      |DDD|             |E    |
    |      E|         |   |       ___               |E    |
     _______         | |    _______________________|      _|   |
    |EE             | |_____________________      |       |   |
     ___________|   |                  ___    |   |       |   |
                |   |                |CCC|   |   |       |   |
                |   |                |CCC|   |   |       |   |
                |   |                |   |   |   |       |   |
                |   |  {1}           |   |   |   |       |   |
     ___________|___|________________|   |   |   |       |   |
    |            BBBBBBB                 |   |   |       |   |
```

```
     |            BBBBBBBBB               |   |   |       |   |
     |   _______ ___ _____________________    |   |       |   |
     |   |       |   |                        |   |       |   |
     |   |       |   |                        |   |_______|   |
     |   |       |   |                        |               |
     |AAA|       |   |                        |_______________|
     |AAA|       |   |
     |AAA|       |   |
     |AAA|       |   |  |
     |AAA|      ####### |
     |   |      _|   |  +
     |   |_____|     |
     |               |
     |_______________|


[A] salita
[B] niente bordi sopraelevata
[C] grande rampa
[D] caduta
[E] niente asfalto

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: ricordatevi solo
di non cadere dal ponte nella zona dove non sono presenti i bordi {1}.
Se dovesse accadere, il gioco non considererà il giro come compiuto e quindi
sarete costretti a ricominciarlo, tornando alla partenza.



================================================================================
  THE MAZE
================================================================================
Tipo --: Fogna                          Miglior giro --: 0'19"09
Round -: 1                              Miglior tempo -: 1'30"45
Gara --: 3


                 ___________     ___________
        _________|           |___|           |___________________
       |              ___              ___                         |
       |    _________|   |___________|   |___________________    |
       |   |                                                 |   |
       |   |                                                 |   |
       |   |                                                 |   |
       |   |                                                 |   |
      _|   |_                                                |   |
     |       |                                               |   |
     | A A A |                                               |   |  +
     | A A A |                                             ####### |
     |       |                                               |   |  |
     |       |                                               |   |
     |_     _|                                               |   |
       |   |   {1}                                           |   |
      _|   |_                                                |   |
     |       |                                               |   |
     | A A A |                                               |   |
     | A A A |                                               |   |
     | A A A |                                               |   |
     |       |                                               |   |
     |_     _|                                               |   |
       |   |                                                 |   |
       |   |                                                 |   |
```

```
        |   |                                        ___________|   |
        |   |_________________                     |               |
        |                     |___________________|    ___________|
        |________________                              |
                         |______________________________|
```

[A] bocche di fuoco

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa a cui bisogna fare attenzione sono le due serie di bocche di fuoco. Dopo la seconda curva, cercate di posizionarvi verso l'interno del tracciato, in modo tale da ritrovarvi in uno degli stretti corridoi tra una fila di trappole e l'altra. In questo modo riuscirete a passare indenni i due gruppi di bocche di fuoco {1}.

==========

TWIN ROAD CITY

==========

Tipo --: Città Miglior giro --: 0'17"31
Round -: 4 Miglior tempo -: 1'30"76
Gara --: 1

```
                          +--
      _________________________#_______________________________
     |                         #                               |
     |    ____________________#_________     ____________     |
     |   |                   #          |   |            |   |
     |   |                              |  C|            |   |
     |   |                              |  C|            |   |
     |   |                              |  C|            |   |
     |   |                              |  C|            |   |
     |   |                              |   |            |   |
     |   |                         {2} |C  |            |   | {1}
     |   |                              |C  |            |   |
     |   |                              |   |            | BB|
     |   |                              |  C|            |   |
     |   |                              |  C|            |   |
     |   |___________                   |  C|            |   |
     |               |                  |   |___________|   |
     |___________    |                  |C         AAA      |
                 |   |                  |C         AAA _____|
                 |   |                   _________|   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |                            |   |
                 |   |____________________________|   |
                 |                                    |
                 |      ______________________________|
                 |_____|
```

[A] bivio
[B] piccola rampa
[C] niente asfalto

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa a cui bisogna fare attenzione è il bivio prima del traguardo. Il percorso di destra è più lungo e possiede solo una piccola rampa, facilmente evitabile {1}. La strada a sinistra invece è più breve ma non è completamente asfaltata, perciò dovrete eseguire spostamenti laterali oppure impennare per non farvi rallentare dal terreno {2}.

==========
TWO & FIVE
==========
Tipo --: Circuito Miglior giro --: 0'27"30
Round -: 4 Miglior tempo -: 2'26"16
Gara --: 4

{2}

```
        _____________________________________________________
      _|                  EEEE  EEEE  EEEE  EEEE AAAA       |_
     |                    EEEE  EEEE  EEEE  EEEE AA           |
     |                    EEEE  EEEE  EEEE  EEEE              |
     |      _______________________________________________|_    |
     |     |                                             |   |
     |     |_                                            |   |
     |       |_______________________________             |   |
     |_           BBBBBB  BBBBBB             |_            |   |
       |          BBBBBB  BBBBBB               |           |D  |
        _____________________________|_        |           |   |
                                     |       |           |  D|
                +--                 _|       |           |   |
      _____________#_______________|         |           |D  |
     |             #                        _|           |   |
     |      _______#_________________________|            _|   |
     |    _|       #            _________________________|     |
     |   |              _______|      CC      CC      CC       |
     |   |             |                                       |
     |   |             |          CC      CC      CC           |
     |   |             |       |_______________________________
     |   |             |       |_____________________________
     |   |             |_                                     |_
     |   |               |_______________________________        |
     |   |                                             |       |
     |   |_                                            |       |
     |     |_____________________________________________|       |
     |              BBBBBB  BBBBBB  BBBBBB                      |
     |           AA BBBBBB  BBBBBB  BBBBBB                      |
     |_        AAAA BBBBBB  BBBBBB  BBBBBB                     _|
       |            BBBBBB  BBBBBB  BBBBBB                    |
        _____________________________________________________
```

{1}
[A] turbo
[B] dosso artificiale
[C] spine
[D] cumulo di terreno
[E] piccola rampa

Il tracciato non presenta particolari difficoltà od ostacoli: l'unica cosa che bisogna ricordare è quando eseguire la curva in modo largo per poter sfruttare in seguito la zona turbo più lunga. Questo accade sia dopo la seconda curva a sinistra {1} che dopo il rettilineo con i cumuli di terreno {2}: in entrambi i casi sarà possibile oltrepassare rapidamente tutti i dossi artificiali e le rampe presenti.

```
==============================================================================
  VENUS BASE
==============================================================================
Tipo --: Fortezza                        Miglior giro --: 0'20"38
Round -: 3                               Miglior tempo -: 1'46"62
Gara --: 5


                  --+              {1}
      _____________#____________________         ________________
     |             #                 A  |       |                |
     |    _________#___________         |       |      _______   |
     |   |         #           |       |       |     |       |   |
     |   |                     |       |       |     |       |   |
     |   |                     |       |_______|     |       |   |
     |   |                     |                     |       |   |
     |   |                     |                 A   |       |   |
     |   |                      _____________________        |BBB|
     |   |                                       {2}         |BBB|
     |CCC|                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |CCC|                                                   |   |
     |E E|                                                   |   |
 {4} |   |                                                   |   |
     |E E|                                                   |   |
     |BBB|                                                   |CCC|
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |BBB|                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |___________________________________________________|   |
     |        DDDD                    A A               BB       |
     |        DDDD             A A         A A          BB       |
      ___________________________________________________________

                                      {3}
```

[A] ventola orizzontale
[B] discesa
[C] salita
[D] ventola verticale
[E] scariche elettriche

All'inizio del tracciato sfruttate le prime ventole orizzontali per darvi un breve slancio {1 e 2}. In seguito, giunti sul lungo rettilineo, andate incontro alle ventole successive per non farvi spingere oltre il bordo della pista {3}. Dopo la curva invece posizionatevi al centro della carreggiata e potrete superare indenni le scariche elettriche {4}.

```
===============================================================================
  WHIRPOOLS
===============================================================================
Tipo --: Isola                          Miglior giro --: 0'22"90
Round -: 6                              Miglior tempo -: 2'05"54
Gara --: 2


                        _____________________________
                       |                             |
                       |      _________________      |
                       |    _|                 |_    |
                       |   |                     |   |
                       |   |                     |   |
                       |AAA|                     |   |
                 {1}   |AAA|                    _|   |
      _________________|   |___________________|     |
     |            AAAA                               |
     |            AAAA                  BBBB         |
     |    _|___________|   |_________________________
     |   |         {3} |   |             {2}
     |   |             |   |
     |   |             |   |
     |   |             |   |      _____________________
     |   |             |   |     |                     |_  {4}
     |   |             |   |    _|                       |_______
     |   |             |   |   |                                 |
     |   |             |   |___|                          _      |
     |BBB|             |                                 | |_    |
     |BBB|             |_______                         _|   |   |
     |   |                   |_______________________|     |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |AAA|                                                   |   |
     |   |                                                   |   |
     |   |_                                                  |   |
     |     |_                                              _|   |
     |       |_______#_____________________________________|     |
     |__             #                 AA        AA             _|
        |            #                 AA        AA            |
         ____________#_________________________________________
                    +--
```

[A] grande rampa
[B] salita

Subito dopo aver superato la seconda curva, posizionatevi sul lato esterno del tracciato se possedete la Nitro o se state per usare il Mini Turbo; in caso contrario, portatevi nella zona interna {1}. In questo modo potrete effettuare il salto nel modo migliore: nel primo caso, compiendo lo scatto atterrerete direttamente sulla pedana, mentre nel secondo, saltando normalmente dovrete poi attraversare la salita per proseguire {2}. Dopo aver eseguito il secondo salto invece {3}, proseguite impennando lungo il percorso sino al termine dello spiazzo {4}. In questo modo non verrete rallentati eccessivamente dal terreno paludoso.

```
 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
```

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|7) TRUCCHI & CURIOSITÀ:|
|///////////////////////

/-----------\
|  TRUCCHI  |                                                          [@7TR]
\-----------/
```

=== DIFFICOLTÀ SUPER HARD ===

Alla schermata del titolo, premere dal controller 2 i seguenti pulsanti:

```
 ##  Su, X, Sinistra, Y, Giù, B, Destra, A, Su, X  ##
```

Se fatto correttamente, si sentirà un effetto sonoro di conferma ed iniziando la modalità Main Race sarà possibile scegliere anche la difficoltà Super Hard.

=== PASSWORD ===

Le seguenti Password permettono di iniziare la modalità Main Race dal Round 1, possedendo già tutti i potenziamenti esistenti. Le serie di simboli sono divisi per personaggio e per difficoltà.

LEGENDA

- . -> (nessuno)
- C -> cerchio
- F -> fulmine
- Q -> quadrato
- R -> rombo
- T -> triangolo
- V -> lettera V
- X -> lettera X

GREASE PIT

Normal	Hard
Q X C T	R X C T
Q . Q R	. . Q R
. . Q R	. . Q V
. T Q R	. T Q C

KARBUNKLE

Normal	Hard
Q V C T	R V C T
Q . Q Q	C . Q Q
. . Q V	. . Q R
T F Q R	T F Q C

LIMBURGER

Normal	Hard
Q Q C T	R Q C T
R . . X	. . . X
. . Q X	. . Q R
T F Q V	T F Q C

MODO

Normal	Hard
. R C T	C R C T
V . Q Q	F . Q Q
. . Q X	. . Q X
. F Q F	. F Q V

```
+---+---+---+---+  +---+---+---+---+       +---+---+---+---+  +---+---+---+---+


____________                               __________
  THROTTLE                                   VINNIE
____________                               __________

 Normal              Hard                   Normal              Hard
+---+---+---+---+  +---+---+---+---+       +---+---+---+---+  +---+---+---+---+
| . | Q | C | T |  | C | Q | C | T |       | . | R | C | T |  | C | R | C | T |
+---+---+---+---+  +---+---+---+---+       +---+---+---+---+  +---+---+---+---+
| V | . | . | R |  | F | . | . | R |       | X | . | Q | V |  | T | . | Q | V |
+---+---+---+---+  +---+---+---+---+       +---+---+---+---+  +---+---+---+---+
| . | . | Q | Q |  | . | . | Q | Q |       | . | . | Q | R |  | . | . | Q | R |
+---+---+---+---+  +---+---+---+---+       +---+---+---+---+  +---+---+---+---+
| T | T | Q | F |  | T | T | Q | V |       | T | T | Q | C |  | T | T | Q | R |
+---+---+---+---+  +---+---+---+---+       +---+---+---+---+  +---+---+---+---+
```

****
* CODICI ACTION REPLAY *
****

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere l'Action Replay, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
7EFE3105	Si ottiene infinito denaro
7E17C603	Si ottengono infiniti proiettili
7EFE3805	Si ottengono tutti i potenziamenti per il Motore
7EFE3C05	Si ottengono tutti i potenziamenti per le Ruote
7EFE4005	Si ottengono tutti i potenziamenti per la Corazza
7E092800	Si viene sempre considerati primi in classifica
7E17CE01	Premere il pulsante A per usare sempre la Nitro
7E17CE02	Premere il pulsante A per usare sempre la Stella
7E17CE03	Premere il pulsante A per usare sempre il Teschio
7E17CE04	Premere il pulsante A per usare sempre l'Orologio
7E17CE05	Premere il pulsante A per usare sempre il Denaro

°°

```
/-------------\
|  CURIOSITÀ  |                                                          [@7CR]
\-------------/
```

=== SPONSOR EUROPEO ===

La versione europea di questo gioco è sponsorizzato dallo snack "Snickers".
Si possono vedere diversi loghi di questo prodotto lungo il tracciato,
nei ritratti del personaggi inoltre lo Snickers sostituisce la Stella durante
la gara e la Corazza presso il negozio.

=== SEQUEL ===

Il gioco per Super Nintendo ricalca la serie originale dei Biker Mice, che fu realizzata nel 1993. Molti anni dopo, nel 2006, venne prodotto il seguito della serie ed assieme ad esso venne realizzato anche un nuovo videogioco per Play Station 2 e Nintendo DS.

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|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 BIKER MICE FROM MARS

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter
Copyright 2014 Spanettone Inc
http://spanettone.altervista.org
ALL RIGHTS RESERVED

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