

F-Zero GX FAQ/Walkthrough (Dutch) Final

by me frog

Updated on Dec 22, 2003

EEN WALKTHROUGH VOOR:

```
+=====+
|                                     |
|                               F-ZERO GX                               |
|                                     |
+=====+
```

Me Frog
CSkull@Frogdesign.com
Kaioh Shin
KaiohDragon@hotmail.com

Gestart op 29/08/03
Vertaling begonnen op 04/10/03
Laatste update 11/11/03
Laatst vertaalt 11/11/03

FAQ/WALKTHROUGH
Voor Nintendo Gamecube
Leeftijd 6 jaar en ouder

```
+-----+
|                               INHOUD                               |
+-----+
```

- (01) INTRODUCTIE/HOE GEBRUIK JE DEZE WALKTHROUGH
- (02) BESTURING/TERREIN
- (03) KARAKTERS/VOERTUIGEN
- (04) GRAND PRIX WALKTHROUGH
- (05) STORY MODE WALKTHROUGH
- (06) ALTERNATIEVE STORY MODE WALKTHROUGHS
- (07) KARAKTER PROFIELEN
- (08) MACHINE ONDERDELEN
- (09) CUSTOMIZE
- (10) VOERTUIGEN VAN SPELERS
- (11) STAF GEESTEN
- (12) SCRIPT HANDLEIDING
- (13) SONGTEKSTEN
- (14) VEELGESTELDE VRAGEN/FAQ
- (15) GEHEIMEN
- (16) VERSIES EN UPDATES
- (17) CONTACT
- (18) CREDITS/RECHTELIJKE EIGENAAR

```
+-----+
| (01) INTRODUCTIE/HOE GEBRUIK JE DEZE WALKTHROUGH                |
+-----+
```

(Hallo iedereen! Ik ben Kaioh Shin en heb tot nu toe zo'n 14 walkthroughs geschreven en er 5 vertaald van het Engels naar het Nederlands. Mijn walkthroughs zijn allen te vinden op GameFAQS en SpelKubus. Dit wordt vertaald gids nummer zes. Ik heb hem vertaald van een F-Zero gids die is geschreven door Me Frog. Die zich hieronder even voorstelt.)

Hallo iedereen! Ik ben Me Frog. Ik heb tot nu toe zo'n zes spelgidsen

geschreven die gepost zijn op GameFAQS en dit word nummer zeven! F-Zero is al een tijdje aanwezig, maar nu kunnen we hem eindelijk op de Gamecube spelen. Deze gids/walkthrough zal alle bekers, voertuigen, karakters en meer verslaan. Je ziet verschillende dingen in deze walkthrough, dus lees daarom eerst de eerstvolgende paragraaf. Om te zien wat ik bedoel!

Als je een bepaald karakter/baan en/of personage wilt vinden, gebruik dan gewoon de zoekoptie van je computer, dit is meestal Ctrl + F. Zo word je er rechtstreeks naartoe geleid zonder veel te hoeven scrollen. Het scheelt zo een hoop tijd.

Als ik een baan beschrijf, doe ik het zo (het is erg simpel);

BAAN NAAM:
MOEILIJKHEIDSGRAAD:
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD:
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS:
AANBEVOLEN BALANS:

De baan naam vertelt je gewoon de naam van de baan. Vrij logisch lijkt me. De moeilijkheidsgraad is een schaal van één tot vijf sterren.

* Erg Makkelijk
** Makkelijk
*** Medium
**** Moeilijk
***** Erg Moeilijk

Het spel moeilijkheidsgraad vertelt je de moeilijkheidsgraad die het spel aan de baan geeft. Deze heeft een zes sterren grafiek.

* Erg Makkelijk
** Makkelijk
*** Medium
**** Moeilijk
***** Erg Moeilijk
***** AUGHHHHHHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Het nummer snelheid boosts geeft je het aantal gele boosts die er zijn in één baan.

De aanbevolen balans vertelt je hoe de balans van je voertuig moet staan aan het begin van de race.

Aanbevolen balans levels:

De hele acceleratie: de meter is helemaal links, of 0%
De halve acceleratie: de meter is halverwege de linkerkant, of 25%
Standaard: houd de meter in het midden, ofwel 50%
Halverwege topsnelheid: halverwege de rechterkant, of 75%
De hele topsnelheid: de meter is helemaal aan de rechterkant, of 100%

```
+-----+  
|                (02) BESTURING/TERREIN                |  
+-----+
```

Het eerste stuk vertelt de besturing van de race zelf.

GAS: A KNOP

Je houdt deze knop de hele tijd ingedrukt. Hiermee geef je gas en alleen in de

bochten moet je waarschijnlijk lichtelijk loslaten om erdoorheen te komen. Als je helemaal loslaat kom je langzaam tot stilstand. Een goede tip, aan het begin van de race, druk A dan in. Op deze manier sprint je naar voren en geraak je niet achter op de andere racers.

SNELLER/LANGZAMER: CONTROL STICK

Dit is erg belangrijk. Als je sneller wilt gaan, druk omhoog. Je vlucht zal afnemen en je zult sneller gaan. Duw hem helemaal naar voren voor maximale snelheid.

Als je af wilt remmen, duw naar beneden met je control stick. Je vlucht zal toenemen en je zult afremmen. Duw hem helemaal naar achteren en je zult SNEL afremmen.

Duw naar rechts en links om te sturen. Hoe verder naar links of rechts, hoe scherper je bocht wordt.

BOOST: Y KNOP

Dit is ERG belangrijk. Je gebruikt dit om je schip naar voren te boosten. Hoewel er boosts op de track zijn verspreid, kun je deze gebruiken wanneer je maar wilt. MAAR je kunt ze niet de hele tijd gebruiken. Rechtsboven in het scherm zie je je energie meter. Boosten vermindert het aantal levensenergie dat je hebt en als het op is ben je er geweest en kun je met pensioen (retire).

Je kunt je energie weer aanvullen in de pitstop gebieden. Je kunt er gewoon overheen zweven.

SPIN ATTACK: Z/X KNOP

Je kunt dit gebruiken om tegenstanders te beuken met je eigen voertuig. Het laat ze aan de kant schieten zodat je in kunt halen. Maar gebruik dit niet constant!!! Je verliest enorm veel snelheid als je dit doet en dat is nou juist iets wat in dit spel niet moet!!!

Dus alleen als je zeker weet dat je je tegenstander kan raken moet je deze aanval gebruiken.

ZWENKEN: L/R SCHOUDER KNOPPEN

Je kunt dit gebruiken om heen en weer te zwenken en net die te scherpe bocht te halen. Gebruik dit om naar links (L) of naar rechts (R) te zweven. Gebruik L en R tegelijk om op koers te blijven.

Als je beide knoppen tegelijk indrukt en naar links stuurt beweeg je jezelf naar links. En als je naar rechts stuurt beweeg je naar rechts.

LUCHTSTOP: B KNOP

Als je wilt stoppen (wat mij vrij onlogisch lijkt) druk je op B. Je voertuig zal tot stilstand komen. Dit doe je in dit snelheidsspel alleen als je vlak bij een afgrond zit en dreigt eraf te vallen. Of als je ergens tegenaan dreigt te rijden.

VERANDER HET CAMERA OOGPUNT: VIERPUNTSDRUKTOETS OMHOOG/NAAR BENEDEN

Druk omhoog op deze toets en de camera zoomt in op je voertuig. In tegenstelling tot naar beneden drukken wat je camera laat uitzoomen.

Persoonlijk vind ik uitzoomen beter, dit stelt je tenminste in staat om een groot deel van de tegenstanders en de baan te zien, zodat je vroegtijdig op onvoorziene gebeurtenissen laat reageren.

Ingezoomde camera's laten daarentegen wel de prachtige graphics van je voertuig zien, zodat je dat ook nog eens kunt bewonderen.

In het volgende deel beschrijf ik de vijf terreintypen die er zijn.

PITSTOP GEBIED:

Deze gebieden zijn de veelgekleurde, gloeiende gebieden op de baan. Als je over ze heen zweeft, vult dit langzaam je energie meter aan.

Aan het begin van de races zijn deze gebieden nog erg groot, maar beetje bij beetje verkleinen ze naarmate je verder komt in het spel en de moeilijker cups racet.

SNELHEID BOOST PLAAT:

Dit zijn geel gekleurde platen met lichtflitsen boven zich. Als je over ze heen rijdt krijg je een aardige snelheid boost die niet van je energie meter af gaat. Gebruik deze in de eerste ronde/lap als je je eigen boost nog niet kunt aanspreken.

SLIP GEBIED:

Dit terreintype lijkt op blokken ijs. Je voertuig zal zijn grip hierop verliezen (maar het zweeft!), waardoor het moeilijk zal zijn om het te besturen. Blijf gewoon recht vooruit gaan, anders crash je vast en zeker. Stuur zo min mogelijk en neem ruime bochten.

SPRING PLAAT:

Dit zijn gloeiende, groene platen met pijlen erop. Eroverheen vliegen zal ervoor zorgen dat je in de lucht schiet, wat je mogelijk maakt om over gaten heen te springen. Als je niet genoeg snelheid hebt zul je te pletter storten wat resulteert in een afgang. Letterlijk...

MODDER TERREIN:

Als je hierover heen zweeft zul je sterk afremmen, en dat willen we allemaal niet. Het zijn de bruine stukken op de baan waar je voor moet uitkijken. Ze zijn meestal niet te ontwijken, maar met een boost heb je er weinig last van.

LAVA TERREIN:

Deze verschijnen alleen in de Story Mode zeven en acht en zijn echt enorm vervelend. Als je over ze heen vliegt, verdwijnt je levensenergie SNEL! Als je over ze heen boost, gebruik je praktisch al je kostbare energie voordat je er überhaupt overheen bent. Deze terreintype komen meestal voor in paren dus je moet goed manoeuvreren om er langs te komen.

```
+-----+
|                (02) KARAKTERS/VOERTUIGEN                |
+-----+
```

Dit hoofdstuk zal alle voertuigen en hun piloten beschrijven.

GX RACERS...

CAPTAIN FALCON

SEKSE: MAN

LEEFTIJD: 37

VOERTUIG: BLUE FALCON

GEWICHT: 2777 lbs. - 1259.6 Kg.

BODY: B

BOOST: C

GRIP: B

DR. STEWART

SEKSE: MAN

LEEFTIJD: 42

VOERTUIG: GOLDEN FOX
GEWICHT: 3130 lbs. - 1419.7 Kg.
BODY: D
BOOST: A
GRIP: D

PICO

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 124 (Misschien?!)

VOERTUIG: WILD GOOSE
GEWICHT: 3571 lbs. - 1619.8 Kg.
BODY: A
BOOST: B
GRIP: C

SAMURAI GOROH

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 45

VOERTUIG: FIRE STINGRAY
GEWICHT: 4320 lbs. - 1959.5 Kg.
BODY: A
BOOST: D
GRIP: B

JODY SUMMER

SEKSE: VROUW
LEEFTIJD: 25

VOERTUIG: WHITE CAT
GEWICHT: 2535 lbs. - 1149.8 Kg.
BODY: C
BOOST: C
GRIP: A

MIGHTY GAZELLE

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 37

VOERTUIG: RED GAZELLE
GEWICHT: 2932 lbs. - 1329.9 Kg.
BODY: E
BOOST: A
GRIP: C

BABA

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 19

VOERTUIG: IRON TIGER
GEWICHT: 3924 lbs. - 1779.9 Kg.
BODY: B
BOOST: D
GRIP: A

BEASTMAN

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 30

VOERTUIG: HYPER SPEEDER
GEWICHT: 3218lbs. - 1459.6 Kg.
BODY: C
BOOST: C
GRIP: A

DR. CLASH

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 55

VOERTUIG: CRAZY BEAR
GEWICHT: 4849 lbs. - 2219.9 Kg.
BODY: A
BOOST: B
GRIP: E

OCTOMAN

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: DEEP CLAW
GEWICHT: 2182 lbs. - 989.7 Kg.
BODY: B
BOOST: B
GRIP: C

BIO REX

SEKSE: NIET BEKEND
LEEFTIJD: 9

VOERTUIG: BIG FANG
GEWICHT: 3350 lbs. - 1519.5 Kg.
BODY: B
BOOST: D
GRIP: A

BILLY

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 7

VOERTUIG: MAD WOLF
GEWICHT: 3285 lbs. - 1490 Kg.
BODY: B
BOOST: B
GRIP: C

SUPER ARROW

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 35

VOERTUIG: KING METEOR
GEWICHT: 1896 lbs - 860 Kg.
BODY: E
BOOST: B
GRIP: B

GOMAR & SHIOH

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: TWIN NORITTA
GEWICHT: 1719 lbs. - 779.7 Kg.
BODY: E
BOOST: A
GRIP: C

JOHN TANAKA

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 31

VOERTUIG: WONDER WASP
GEWICHT: 1984 lbs. - 899.9 Kg.
BODY: D
BOOST: A
GRIP: D

MRS. ARROW

SEKSE: VROUW
LEEFTIJD: 27

VOERTUIG: QUEEN METEOR
GEWICHT: 2513 lbs. - 1139 Kg.
BODY: E
BOOST: B
GRIP: B

JACK LEVIN

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 19

VOERTUIG: ASTRO ROBIN
GEWICHT: 2314 lbs. - 1049.6 Kg.
BODY: B
BOOST: D
GRIP: A

JAMES McCLOUD

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 32

VOERTUIG: LITTLE WYVERN
GEWICHT: 3064 lbs. - 1389.8 Kg.
BODY: E
BOOST: B
GRIP: B

KATE ALEN

SEKSE: VROUW
LEEFTIJD: 30

VOERTUIG: SUPER PIRANHA
GEWICHT: 2226 lbs. - 1009.7 Kg.
BODY: B
BOOST: C
GRIP: B

ZODA

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: DEATH ANCHOR
GEWICHT: 3571 lbs. - 1619.8 Kg.
BODY: E
BOOST: A
GRIP: C

MICHAEL CHAIN

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 39

VOERTUIG: WILD BOAR
GEWICHT: 4652 lbs. - 2110.1 Kg.
BODY: A
BOOST: C
GRIP: C

SILVER NEELSEN

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 98

VOERTUIG: NIGHT THUNDER
GEWICHT: 3373 lbs. - 1529.9 Kg.
BODY: B
BOOST: A
GRIP: E

ROGER BUSTER

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 41

VOERTUIG: MIGHTY HURRICANE
GEWICHT: 3924 lbs. - 1779.9 Kg.
BODY: E
BOOST: B
GRIP: B

DRAQ

SEKSE: MAN
LEFTIJD: 137

VOERTUIG: MIGHTY TYPHOON
GEWICHT: 2094 lbs. - 949.8 Kg.
BODY: C
BOOST: A
GRIP: D

LEON

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 16

VOERTUIG: SPACE ANGLER
GEWICHT: 2006 lbs. - 909.9 Kg.
BODY: C
BOOST: C
GRIP: A

MR. EAD

SEKSE: NIET BEKEND
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: GREAT STAR
GEWICHT: 4122 lbs. - 1869.7 Kg.
BODY: E
BOOST: A
GRIP: D

ANTONIO GUSTER

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 36

VOERTUIG: GREEN PANTHER
GEWICHT: 4541 lbs. - 2059.7 Kg.
BODY: A
BOOST: B
GRIP: D

BLOOD FALCON

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 37

VOERTUIG: BLOOD HAWK
GEWICHT: 2579 lbs. - 1169 Kg.
BODY: B
BOOST: A
GRIP: E

BLACK SHADOW

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: BLACK BULL
GEWICHT: 5158 lbs. - 2339.6 Kg.
BODY: A
BOOST: E
GRIP: A

THE SKULL

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 241

VOERTUIG: SONIC PHANTOM
GEWICHT: 2226 lbs. - 1009.7 Kg.
BODY: C
BOOST: A
GRIP: D

DEATHBORN

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: DARK SCHNEIDER
GEWICHT: 2080 lbs. - 943.4 Kg.
BODY: A
BOOST: B
GRIP: D

AX RACERS...

DON GENIE

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 65

VOERTUIG: FAT SHARK
GEWICHT: 2490 lbs. - 1129 Kg.
BODY: A
BOOST: A
GRIP: E

DIGI BOY

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 8

VOERTUIG: COSMIC DOLPHIN
GEWICHT: 900 lbs. - 408.2 Kg.
BODY: E
BOOST: A
GRIP: C

DAI SAN GEN

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 64

VOERTUIG: PINK SPIDER
GEWICHT: 1100 lbs. - 498.9 Kg.
BODY: C
BOOST: C
GRIP: A

SPADE

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: MAGIC SEAGUL
GEWICHT: 1330 lbs. - 630.2 Kg.
BODY: B
BOOST: A
GRIP: E

DAIGOROH

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 10

VOERTUIG: SILVER RAT
GEWICHT: 880 lbs. - 399.1 Kg.
BODY: D
BOOST: A
GRIP: D

PRINCIA RAMODE

SEKSE: VROUW
LEEFTIJD: 16

VOERTUIG: SPARK MOON
GEWICHT: 1620 lbs. - 734.8 Kg.
BODY: B
BOOST: C
GRIP: B

LILY FLYER

SEKSE: VROUW
LEEFTIJD: 14

VOERTUIG: BUNNY FLASH
GEWICHT: 1620 lbs. - 641.3 Kg.
BODY: D
BOOST: B
GRIP: A

**

PJ
**

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 35

VOERTUIG: GROOVY TAXI
GEWICHT: 1280 lbs. - 580.6 Kg.
BODY: B
BOOST: D
GRIP: B

QQQ

SEKSE: MAN (???)
LEEFTIJD: NIET BEKEND

VOERTUIG: ROLLING TURTLE
GEWICHT: 999 lbs. - 453.1 Kg.
BODY: A
BOOST: D
GRIP: B

PHOENIX

SEKSE: MAN
LEEFTIJD: 26

VOERTUIG: RAINBOW PHOENIX
GEWICHT: 1080 lbs. - 489.8
BODY: B
BOOST: B
GRIP: C

En tot zo ver de karakter sectie... Veel racers niet?

+-----+

+-----+
Dit eerste deel verteld je de regels van een race en de bekerwedstrijden.

+=====+
| PLAATS |
+=====+

Er zijn dertig racers in één race, inclusief jijzelf. Je wordt beloont met een aantal punten als je de race uitzweeft. Hoe hoger je eindigt hoe meer punten. Aan het eind van het toernooi heeft degene met de meeste punten gewonnen.

PLAATS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
PUNTEN: 100 93 87 81 76 71 66 62 58 54 50 47 44 41 38 35 33 31 29 27 25 23

PLAATS: 23 24 25 26 27 28 29 30
PUNTEN: 22 21 20 19 18 17 16 15

In geval van een gelijkspel tussen twee racers, zal de racer die het meest eerste was tot winnaar uitgeroepen worden. Als er dan nog een draw is, wordt het puntenaantal aan het eind van race vier bekeken, en diegene met de hoogste punten wint alsnog.

+=====+
| MACHINES |
+=====+

Machines zijn eigenlijk zo'n beetje je levens. In de easy mode krijg je vijf wagens tot je beschikking. In de standaard mode zijn het er vier. En er zijn drie machines beschikbaar in de expert mode.
Er zijn veel verschillende manieren om een machine kwijt te raken. Je kunt van de race baan vallen tijdens een race, dan raak je een voertuig kwijt. Je moet dan ook de race overnieuw rijden.
Je kunt al je energie verliezen door teveel te boosten, te beuken of over lava te rijden. Je wordt geforceerd een machine op te geven als je ontploft.
Ook de instellingen van het spel veranderen, tijdens/tussen een race wordt bestraft met voertuig verlies en overnieuw dezelfde race proberen (retry) wordt op een zelfde manier bestraft.
Je kunt, daarentegen, een machine winnen door vijf andere racers in een race uit te schakelen!
Als je sterft, en gedwongen wordt op te geven (retire) en je hebt geen voertuig meer over, is de Cup voorjou afgelopen!

+=====+
| BOOSTEN EN ALGEMENE REGELS |
+=====+

Boosten is niet toegestaan in de eerste ronde. Dit omdat de afstand tussen de deelnemers nihil is. Als je daarna aan de tweede ronde begint (second lap) zie je de woorden 'BOOSTER OK' wat betekent dat boosten nu toegestaan is. Boosten gebruikt wel energie dat je moet opwaarderen in de pit.

Wat andere regels zijn dat geen enkele piloot de baan in tegenovergestelde richting mag rijden. Doe je dit, per ongeluk of expres, krijg je een 'REVERSE WARNING' en je moet je richting veranderen, en wel zo snel mogelijk.

Dat zijn de regels.

+=====+
| BOCHTEN |
+=====+

```
+=====+
er zijn in dit spel verschillende type bochten en ik heb een naam gegeven aan
elk van hen:
```

LUCHTIGE BOCHTEN: Voor deze bochten, alles wat je hoeft te doen is de control stick in de juiste richting te tikken. Dit zijn eigenlijk meer scheve banen.

WIJDE BOCHTEN: Voor deze bochten moet je de control stick lichtjes in de juiste richting, met de bocht mee bewegen/duwen. Deze bochten zijn meestal erg lang.

SCHERPE BOCHTEN: De meeste van deze hebben twee delen. Het eerste deel verlangt van je dat je de control stick helemaal in de richting van de bocht moet houden. Voor wat scherpe bochten, in het tweede deel van de bocht, vind je jezelf waarschijnlijk dichterbij de muur. Nu moet je de zwenk knoppen gebruiken.

WIJDE 'S' BOCHTEN: De duivel zijn kleine broertje. Deze bochten dwingen je de zwenk optie te gebruiken. Je moet L en R helemaal indrukken en de control stick meebewegen met de bocht. Deze bochten kunnen het verschil betekenen tussen een podium plaats en de donkere prijs in een luguber steegje.

DUNNE 'S' BOCHTEN: Welkom bij de duivel. Voor deze bochten moet je driften (zwenken) zodra je aan hem begint. En vlak daarna, op een kwart van de bocht, duw je de control stick in de andere richting. Dit zijn de moeilijkste bochten uit het spel en je zult veel pogingen moeten wagen om deze bochten te overwinnen en met succes de bocht te halen.

90 GRADEN BOCHT: Deze bochten zijn gevormd als een gewone, normale hoek van 90 graden. Meestal kun je gewoon sturen en kom je er zonder problemen vanaf, maar anders moet je dezelfde tactiek toepassen als bij de 'S' bochten.

```
+=====+
|                      DE BEKERS                      |
+=====+
```

Dit deel van de walkthrough/spelgids vertelt je hoe je alle beker races kunt winnen. Tot zover zijn er twee cups verslagen met daarin tien races.

De eerste die je hier leest is die van de RUBY CUP.

```
+=====+
|                      RUBY CUP                      |
+=====+
```

```
<><><-----<><><><><><><><><><><><><><><>----->>>>>
      <>>><><><><><><><>             MUTE CITY: TWIST ROAD             <><><><><><><
<><><<-----<><><><><><><><><><><><><><><><>----->>>>>
```

- MOEILIKHEIDSGRAAD: *
- SPEL MOEILIKHEIDSGRAAD: *
- HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 4
- AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Dit is de eerste baan van het spel, en het erg simpel, zelfs voor een beginner. Maar je moet ergens beginnen. Ga gewoon recht vooruit en je ziet een bocht naar rechts. Dit soort bochten is heel makkelijk te halen. Blijf gewoon in het midden en stuur een beetje naar rechts om te voorkomen dat je teveel

snelheid verliest. Aan het eind van het rechte stuk is een snelheid boost. Ga over zoveel mogelijk snelheid boosts heen omdat zij je snelheid met zo'n 400 kilometer per uur kunnen verhogen.

Er komt nog een bocht naar rechts, en direct erna is nog een snelheid boost. Blijf gewoon in het midden rijden om eroverheen te kunnen zweven.

Hierna is weer een recht stuk met weer een snelheid boost aan het eind.

Na dit is een 'drop-off'. Hier eindigt eigenlijk de baan en val je op een lager gelegen verdieping. Met hele grote drop-offs kun je veel snelheid winnen.

Je ziet twee rode, een roze en een blauwe racebaan delen. Dit zijn de pitstops waar ik het eerder over had. Schiet eroverheen om je energie weer aan te vullen. Deze zijn nog heel erg LANG EN BREED, maar later, in de moeilijkere races zijn ze korter.

Er is een bocht naar de links, ook gewoon in het midden van de baan blijven. Deze bocht naar links wordt opgevolgd door een snelheid stuk dat alsmaar rechtdoor loopt. Gevolgd door een wijde bocht naar rechts. Daarna komt een recht stukje gevolgd door een looping. Blijf gewoon in het midden om de snelheid boost na de looping niet te missen en ook de rechte baan erna, wat eigenlijk een kurkentrekker is, te volgen en te behalen. Aan het eind van de kurkentrekker is een snelheid boost, waarna je na een lang recht stuk de eindstreep behaalt. Hopelijk als eerste.

```
><><-----<><>
<><><><><><>          CASINO PALACE: SPLIT OVAL          <><><><><><>
><><-----<><>
```

MOEILIKHEIDSGRAAD: *
SPEL MOEILIKHEIDSGRAAD: *
HET AANTAL SNELHEIDS BOOSTS: 15
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Dit is de tweede track in het spel, en hij is een beetje moeilijker dan Twist Road. Het introduceert een nieuw ding hier, kruispunten. Wat dan ook, je moet het eerste stuk rechtdoor.

De race zal dan krommingen vertonen. En er zal een snelheid boost in het midden van de weg zitten. Raak hem en zoef naar de linkerkant om de volgende boost te halen. Er is ook een kleine bocht naar links hier maar dat moet niet zo'n probleem geven. Nadat je de tweede boost hebt gehaald zoef je weer naar links om de volgende boost te halen, hierna volgt er nog een, maar alleen een echte gevorderde vindt de tijd om ook deze snelheid boost te benutten.

Maar vrees niet, na deze gemiste kans is er nog een snelheid boost aan de linkerkant, gevolgd door een boost in het midden van de racebaan.

Je komt nu aan op een kruising.

Er zijn veel van dit soort kruisingen in F-Zero GX, en de meeste zijn totaal verschillend van elkaar. In de eerste ronde moet je de rechterbaan nemen. Hier bevinden zich namelijk vier snelheid boosts. De eerste is aan de rechterkant en de tweede aan de linkerkant. De laatste twee bevinden zich aan de rechterkant. Allemaal snel opgevolgd door de ander.

Neem de linker afslag in de tweede en derde ronde. Er is een pitstop gebied aan de linkerkant. En zoals je zit is deze veel korter en veel smaller. Wen er maar aan want dit is nog ruim vergeleken met de eerstvolgende pitstops die je krijgt.

Zodra de twee wegen elkaar weer tegenkomen moet je naar rechts om een snelheid boost te benutten. Daarna weer naar links om de volgende te raken en van de ultieme snelheid te genieten.

De baan zal zich nu naar beneden afwenden, lichtelijk naar links neigend.

Duw de control stick niet te hard naar links omdat je nogal snel gaat momenteel. Het is een stuk moeilijker om in de bochten je voertuig te beheersen met hoge snelheden als deze. Want als je nu slipt, dan slijp je goed

en gaat het echt goed mis.

Na de bocht is een klein recht stuk gevolgd door de eindlijn/finish.

><><-----<><>
<><><><><><> SAND OCEAN: SURFACE SLIDE <><><><><><>
><><-----<><>

MOEILIJKHEIDSGRAAD: **
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: **
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 2
AANBEVOLEN BALANS: Standaard

Nou, dit is echt een verschil in moeilijkheidsgraad. En ik ben niet sarcastisch. Je krijgt hier je eerste SCHERPE BOCHTEN voor je kiezen, en er is zelfs een S BOCHT. Verder zijn er nauwere wegen en een gigantische drop-off. Je hebt ook te maken met een schaarste aan boosts. Vlak na de start is een boost in het midden van de baan. Raak hem en ga hierna een tijdje rechtdoor. De baan zal hierna afwijken naar links met een flauwe bocht. Blijf centraal, en dus in het midden van de baan, en wacht tot de baan weer rechtdoor gaat. Schiet naar rechts en raak de snelheid boost. Nu komt die grote drop-off waar ik het al over had. Nou moet je goed op letten dat je wel op het nauwe pad terecht komt. Als je faalt, is dit misschien een vergeefse poging. Eenmaal op het nauwe baantje moet je door rijden, MAAR BLIJF IN HET MIDDEN! De weg is eigenlijk een en al rechtdoor, afgezien van een superklein bochtje naar rechts aan het eind.

Na deze kleine bocht kom je bij een tunnel waar je in moet. De baan wordt ook weer wat wijder wat je meer speling geeft. Aan weerszijden bieden twee kleine pitstoppen je kans op energie. Dit is alle energie die je zult krijgen dus misbruik het niet! De volgende bocht die er vlak na komt is een scherpe bocht die je nog niet bent tegen gekomen. De bocht gaat naar rechts. Na de bocht kom je op een recht stuk dat je uitzicht op het einde van de tunnel biedt. Na de tunnel staat daarentegen wel een vervelende 'S' bocht te wachten. Dit is een wijde bocht, maar er zijn kleinere. Dit is het moeilijkste type bocht dat in het spel voorkomt. Deze is nog groot maar je wordt verderop in het spel gedwongen om hele kleine bochtjes en nauwe bochtjes te halen. Gebruik L en R om er goed doorheen te komen.

Na dat bochtje wat nog redelijk simpel te halen was, kun je de L en R knoppen loslaten en genieten van een lang recht stuk wat perfect is om te boosten en de eventuele, opgelopen achterstand in te halen. Na een kleine bocht naar links is een wijde bocht naar rechts. Neem de buitenste baan, op de hoogste verdieping aan de linkerkant als je de bocht neemt, daarna moet je door een wijde bocht naar links. Zodra je dit geklaard hebt is er een lang recht stuk dat je naar de eindstreep/finish brengt.

><><-----<><>
<><><><><><> LIGHTNING: LOOP CROSS <><><><><><>
><><-----<><>

MOEILIJKHEIDSGRAAD: **
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 4
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Deze baan serveert je aantal nieuwe ideeën en stunts, maar zorgt ook voor

muur inbeukt. Vlak daarna is een 90 graden bocht naar rechts. Drift om te voorkomen dat je hier crasht. Het is een beetje een blok 'S' bocht. Een 'Z' bocht zeg maar.

Het volgende is een rechte baan met aan het eind een snelheid boost. Na de boost ga je recht omhoog, naar boven. Bovenop is een 90 graden bocht naar links gevolgd door een andere 90 graden bocht naar links. Houd hierbij L en R ingedrukt totdat je weer recht naar beneden gaat. Je zou het eigenlijk zonder veel moeite moeten halen. Beneden is een snelheid boost, gevolgd door een aantal kleine bochten.

Je gaat recht omhoog en komt op een vlak plateau terecht, met een snelheid boost vlak voor je neus.

Vlieg eroverheen en je zult van een gigantische drop-off afgaan. Na dit volgen er twee pitstoppen, één aan elke kant van de racebaan. Ze bevinden zich op een golvende baan en zijn beide erg dun. Gebruik dus liever geen boost, tenzij je de controle over je schip wilt verliezen. Tussen de pit gebieden is een snelheid boost, waarna er een kleine bocht is die uitkomt op een heel lang, recht stuk.

Dan kom je bij twee 90 graden bochten die eigenlijk gemakkelijk te passeren zijn. Rij diagonaal de eerste bocht binnen zodat je alleen bij de tweede bocht hoeft te sturen.

Er is een snelheid boost voor je zodra je de bochten door bent. Gevolgd door een kleine bocht.

Dan is er een snelheid boost die je door twee gebieden modder leid, door een nauw pad in het midden.

Blijf in het midden om de modder niet te raken. Je gaat nu omhoog.

Ga naar de linkerkant van het wegdek, langs een modder zone, en gebruik de daar aanwezige snelheid boost. Ga langs de modder zone en schiet naar het midden voor nog een snelheid boost. Nadat je deze modder hebt gepasseerd schiet je naar links om van de volgende boost gebruik te maken.

Ontwijk alle modder zones en drift naar links om NOG een snelheid boost te halen. Gebruik hem en blijf in HET MIDDEN VAN DE BAAN!

Hoewel het amper te zien is, liggen de randen van de baan bezaaid met mijnen. Deze dingen nemen een vierde van je energie weg als je ze raakt.

Voorbij de mijnen is een scherpe bocht naar rechts, waar je misschien van de schouderknoppen gebruik moet maken.

Na dat, zie je iets nieuws... IJS ZONES.

Deze zorgen voor een sterk verminderde wrijving, waardoor je minder grip hebt op de baan en moeilijker kunt sturen. Dus blijf in het midden en mijd ze.

Na deze zones is er een boost die je moet gebruiken, deze wordt opgevolgd door een lange, maar dunne pitstop.

Hierna is de start/finish.

Je hebt nu BOOST OK en gebruik hem voor de eerstvolgende snelheid boost. Ga met je eigen boost over de boost op de baan en gebruik weer de spring plank. Je hebt nu een nog grotere afsnij-weg.

RUBY CUP VOLTOOID, GOED GEDAAN!!!

```
+=====+
|                                     |
|                               SAPPHIRE CUP                               |
|                                     |
+=====+
```

```
><><>-----<><><>
|<><><><><><>          BIG BLUE: DRIFT HIGHWAY          <><><><><><>
|<><><>-----<><><>
```

MOEILIKHEIDSGRAAD: **

SPEL MOEILIKHEIDSGRAAD: **
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 5
AANBEVOLEN BALANS: Op 75%

Ik hou van Big Blue. Het muziek is het fantastisch. Okay, deze baan introduceert een verbeterde versie van de hel bocht: de korte 'S' bocht. Je zult moeten oefenen en oefenen om deze bocht te kunnen doorstaan, zonder iets te raken. Je komt er zeker niet onaangeraakt door, in je eerste poging. Okay, je start op een rechte weg en komt terecht in een tunnel. Aan het begin van de tunnel, is een lange, wijde bocht naar rechts. Stuur gewoon helemaal naar rechts en blijf in het midden rijden om hem te passeren. Na dat is een recht stuk, opgevolgd door een lange, wijde bocht naar links. Gebruik dezelfde tactiek als bij de eerste bocht, maar stuur deze keer natuurlijk naar links. Je komt zo automatisch over en snelheid boost die je de tunnel uit boost. Er is hier een rechte weg met een lange bocht, die uitloopt in een nauwe bocht.

Om deze te passeren stuur je helemaal naar rechts, en als je dreigt de muur te raken, druk je de schouderknop R in. Er is een rechte weg, waarna een boost je van een drop-off stuurt. Dit is een ander soort drop-off, want zonder genoeg snelheid, die de boost je uiteraard meegeeft, val je in een bodemloze put. Val je hierin ben je gedwongen op te geven.

Eenmaal op de lagere verdieping, betreed je weer een tunnel. Luister eens naar die muziek. TOF!

Maak je klaar voor de S bocht. Er is een wijde bocht naar rechts. Met gewoon sturen kom je de bocht wel door. Daarna is er een klein recht stukje en dan zie je een bocht naar links. Dit is de veelbesproken bocht. Houdt, voor je aan de bocht begint, L en R in en stuur meteen als je de bocht inkomt, helemaal naar links. Doe dit voor ongeveer een kwart seconde en stuur helemaal naar rechts om de bocht te beëindigen.

Na dat is een scherpe bocht die de schouderknop behoeft. Druk dus R in en stuur jezelf en je voertuig door de bocht. Dan is er een pit aan elke kant van de tunnel, en drie snelheid boosts in het midden. Je energie bepaald wat je nodig hebt.

Na de boosts is een drop-off met weer een gat, een bodemloze put zeg maar. Val er niet in, want dat is zonde van alle tijd die je erin hebt gestoken.

Na de opvolgende rechte baan is er een start/finish.

```
><><-----<><><-----<><><
<><><><><><><>             PORT TOWN: AERO DIVE             <><><><><><><>
><><>-----<><><-----<><><
```

MOEILIKHEIDSGRAAD: ***
SPEL MOEILIKHEIDSGRAAD: **
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 10
AANBEVOLEN BALANS: Op 75%

Dit is een leuk level, er zijn veel drop-offs. Inclusief een gigantische drop-off die je snelheid tot 2000 KM/H kan brengen en er wordt weinig met nieuwe dingen geëxperimenteerd. Laat staan met oude dingen. Het enige zijn wat scherpe bochten.

Je begint met een lang recht stuk. Langs de start, in het midden, is een snelheid boost. Raak hem en je krijgt nog een aantal lange stukken baan cadeau. Het volgende is een viertal kleine drop-offs, je haalt ze met gemak als je niets indrukt behalve A. Er is een flauwe bocht (lijkt een beetje op die in Twist Road) en nog een met een snelheid boost aan het begin van de bocht. Na dit is een lange, maar flauwe bocht naar links, opgevolgd door een kleine drop-off. Dat kleine drop-off-je wordt opgevolgd door een scherpe bocht naar links.

Om langs deze bocht te geraken, gebruik je eerst de control stick, duw hem helemaal naar links en probeer de bocht te halen. Kom je te dicht in de buurt van de muur, gebruik dan L in combinatie met de control stick.
Er is nu weer een kleine drop-off, gevolgd door een bochtje naar rechts. Na de bocht ga je recht omhoog. En nu komt het mooiste deel van de baan. Maak je gereed voor een G-I-G-A-N-T-I-S-C-H-E drop-off. Blijf in het midden om de drie aanwezige boosts niet te missen. Na de derde komt de drop-off. Met een snel voertuig kun je de 2000KM/H halen, bijvoorbeeld met FROST LYNX-G4. je kunt hier een aantal seconden winnen door alles uit deze vlucht te halen. Blijf alleen A indrukken om vertraging te vermijden.
Blijf in het midden als je land op de trap, ik noem het zo omdat die drop-offs achter elkaar een trap vormen. Het zijn er ongeveer tien.
Na de drop-offs is weer zo'n bocht waarbij je in het eerste deel rechts in moet drukken. En voor deel twee de R knop ook in moet drukken.
Er volgen hierna weer een paar kleine drop-offs.

Er zijn ook een aantal flauwe bochten naar links en rechts, maar voegen niet veel toe aan de besturing. Na deze bochtjes, ga je omhoog. Er bevinden zich drie snelheid boosts aan de rechterkant, en aan de linkerkant is een pitstop. Er is een rechte weg gevolgd door de start/finish.
Gebruik tussen de drie boost voor de drop-off ook je eigen boost. Ze ga je nog sneller en vlieg je nog verder!

```
><><-----<><
<><><><><><>          GREEN PLANT: MOBIUS RING          <><><><><><>
><><-----<><
MOEILIJKHEIDSGRAAD: *
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 2
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%
```

Ik moet echt weten waarom het spel de baan Mobius Ring een drie sterren moeilijkheidsgraad geven. Het is waanzinnig makkelijk namelijk. Okay, er zijn maar twee pitten en ze zijn ongeveer even groot als je machine zelf, maar buiten dat is het hetzelfde als Twist Road.
Je begint op een rechte weg. Snel naar het midden van de baan om een snelheid boost te gebruiken die zich daar bevindt. Er zal een flauwe, lange bocht naar rechts zijn. Na dit is er nog een snelheid boost, gevolgd door een rechte weg. Wat dus eigenlijk een kurkentrekker is. Er zijn daarna wat flauwe bochten naar links. Blijf daarna in het midden van de baan! Hier is je eerste, maar erg dunne pitstop. Hij is erg dun, dus beweeg niet. Zo min mogelijk althans.
Na dit is een lange, rechte weg. Gevolgd door een bocht naar links.

Er is hierna weer een recht stuk weg, wat ook een kurkentrekker is. Dan weer wat flauwe bochten naar rechts, waarna de scherpste bocht in de baan aan de beurt is. Welke, jammer genoeg, alleen de control stick behoeft.
Dan is er nog een pit gebied. Op een verhoogt gebied waar het erg dun is. Beweeg dus niet en glijd de gehele baan gewoon af.
Er is daarna nog een lange, rechte weg. Gevolgd door de start/finish.
In de opeenvolgende rondes, NIET BOOSTEN op de pitstoppen, want dan vlieg je er hoogstwaarschijnlijk af!

```
><><-----<><
<><><><><><>          PORT TOWN: LONG PIPE          <><><><><><>
><><-----<><
MOEILIJKHEIDSGRAAD: ****
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 15
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%
```

Je begint op een rechte weg. Als je langs de startstreep komt, begint de baan meteen een pijpleiding te vormen. Als de pijp helemaal rond is, is er een bocht naar links. Hij is erg lichtjes, en makkelijk te nemen. ga rechtdoor en je gaat van een steepdrop af. Als je de baan bekijkt weet je wel waar ik het overheb. Na dit is een lichte bocht naar links met een snelheid boost aan de rand ervan. Dan komt er nog een bochtje met zo'n snelheid boost, vlakbij de top. Tenminste, als je nog niet ondersteboven vliegt en niet van kant veranderd bent. Blijf een poosje in het midden rijden tot er een kleine, maar flauwe bocht naar links komt. Blijf nog even rechtdoor zweven/vliegen, en je komt bij nog een bocht met, hoe kan het ook anders, aan de rand een snelheid boost. Er is daarna een korte rechte weg, die afgesloten wordt door een bocht met een boost.

Gebruik de boost en er zal nog een kleine bocht komen. Raak de eerstvolgende snelheid boost en ga naar het midden om de volgende ook te raken. Je zal een tijdje rechtdoor moeten gaan en je gaat van een steepdrop af. Weer een rechte weg, met aan de tegenovergestelde kant een snelheid boost. Bedacht dat je nog geen kanten hebt gewisseld sinds de laatste boost.

Nu kom je op een rechte weg en de baan verandert langzaamaan van kleur. Dit is omdat je zodadelijk begint aan de eerste van een tweetal drop-offs.

Onder de drop-off is een rotor met twee wieken. Deze bewegen langzaam en zijn als je in het midden blijft makkelijk te ontwijken. Mocht je ze toch raken, verlies je veel snelheid.

Achter de rotor is een snelheid boost. Na deze boost is er nog een rechte weg, en weer wordt deze opgevolgd door een drop-off. Onder de drop-off is deze keer een ventilator met DRIE wieken. Maar ook hier zul je weinig problemen ondervinden.

Aan het eind van het laatste stuk zijn tien palen bevestigd aan tralies aan de baan. Je zult er tussendoor moeten om uit de buisvormige baan te geraken.

Er is een pitstop aan de rechterkant van de baan. En daarna de finish/start.

```
><><-----<><><
<><><><><><>          MUTE CITY: SERIAL GAPS          <><><><><><>
><><-----<><><-----<><><
```

MOEILIKHEIDSGRAAD: ****
SPEL MOEILIKHEIDSGRAAD: ****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 5
AANBEVOLEN BALANS: Standaard

Dit is de meest frustrerende baan die je tot nu toe hebt gehad. Hij kan voor een F-Zero artiest erg leuk zijn, maar je zult er lang op moeten oefenen voor hij dat voor jou ook zal zijn. er zijn veel drop-offs, maar ook veel kansen en plaatsen waar je eraf kan vallen (van de baan) en wat resulteert in een verloren wedstrijd.

Je begint op een rechte weg. In het midden na de start is een snelheid boost, zorg dat je hem benuttigd. Er zal een bocht naar links zijn die opgevolgd wordt door een recht stuk weg. In de verte zie je een scherpe bocht naar rechts waarbij twee strategieën benodigd zijn; duw de control stick helemaal naar rechts om zo de bocht uit te komen dat je een snelheid boost raakt, of doe hetzelfde maar dan in combinatie met R zodat je in een pit gebied terechtkomt.

Na dit is er een drop-off en je beland in een oranje tunnel.

Je begint bergafwaarts te rijden en je komt de langste pitstop tegen in de baan, in het midden. En de pitstop is niet eens zo groot. Hij bevindt zich in een opgehoogde, flauwe bocht naar rechts. Je gaat verder naar beneden en komt beneden aan waar er mijnen verspreid liggen over de gehele baan. Dus niet alleen in het midden, maar ook in het midden. Slalom er dus omheen. Als je energie het kan hebben, raak er dan één voor een lichte snelheidsverhoging.

Er zal nog een drop-off komen en je verlaat de grot. Er is een scherpe bocht naar rechts zodra je land, dus wees voorbereid. Na de scherpe bocht na rechts, komt er een scherpe bocht naar links. Er volgt een drop-off, waarna er een rechte weg op het menu staat. Een 90 graden bocht komt op, stuur er vakkundig doorheen. Dit een vrij makkelijke bocht.

Ga aan de rechterkant rijden om wat springplaten mee te nemen in je rit. Zo kun je mooi wat bochten afsnijden. Het zijn er drie op een rij.

Val alleen niet in de afgrond, dus buiten de baan, want dan moet je het hele stuk overnieuw rijden.

Gebruik je echter deze springplaten niet, zul je goed moeten sturen in de bochten, want je komt er niet doorheen zonder te driften. Er is een drop-off na een 90 graden bocht naar links die opgevolgd wordt door een zelfde bocht naar rechts. Drift bij deze.

Twee ijs gebieden verschijnen aan weerszijden van de baan. Vlieg niet over de linker, want de baan mist hier zijn veilige zijrand.

Na het ijs is een grote bocht naar links met een snelheid boost in zijn einde. Gebruik de snelheid boost om op de volgende drop-off veel sneller, en verder te vliegen. Als je genoeg snelheid hebt kun je een andere, snellere route nemen; Je land op een hogere verdieping van de baan. Blijf in het midden want de zijkanten hebben geen rails die je terugstoten. Je valt gewoon van de rand, anders dan normaal. Er is een omhoog draaiende bocht naar rechts, die vrij lang is dus houd rechts helemaal ingeduwd. Na dit is een snelheid boost. RAAK HEM, anders heb je niet genoeg snelheid om weer op de baan te komen.

Als je de shortcut hebt gemist is er een langere, maar veiligere route beschikbaar.

Er is een plakkaat modder aan de linkerkant die uitsteekt naar het midden en dat het midden ook bedekt. Snel langs de rechterzijkant om niet af te remmen op de modder. Er is een wijde bocht naar rechts, en een klein modder gebied aan de linkerkant, die, als je vordert in de baan, uitbreid en groter wordt. Blijf in het midden om hem te ontwijken. Er is een flauwe bocht naar links een kleine bocht volgt deze op. Blijf gedurende deze bochten altijd in het midden. Er komt een pit gebied in het midden van de baan, een rechte baan, en de start/finish.

SAPPHIRE CUP VOLTOOID, GOED GEDAAN!!!

```
+====+-----+
|                                     |
|                               EMERALD CUP                               |
|                                     |
+====+-----+
```

```
><<<>-----<><<>
<><><><><><><>           FIRE FIELD: CYLINDER KNOT           <><><><><><><>
><><>>-----<><<>
```

MOEILIJKHEIDSGRAAD: **
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: **
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 10
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Kut, ik ga het haten om voor deze baan een stuk te schrijven. Het is moeilijk om te zeggen waar je je bevindt op de baan, ben je boven of onder?! Maar de lava is onder je bij de start, dus als het boven je zit, zit of jij op de kop. Of de zwaartekracht zit je op te fokken. Ik gok op het eerste :)

Je begint zoals altijd op een rechte baan. Raak de snelheid boost als de knoop van de baan begint, blijf boven rijden. Er is een flauwe bocht naar rechts waarbij je in het midden kunt blijven rijden, en ook hoort te doen. Nu komt er een flauwe bocht naar links. Dit gaat een tijdje door.

Er zal een kort stuk rechte baan zijn en dan een snelheid boost. Gebruik hem maar blijf op de top van de baan. Er is dan een snelheid boost aan de rechterkant van de baan, dus rij erheen. Er is een geduchte S bocht in de

komende paar meters. Maar omdat je nergens tegenaan kunt botsen is hij niet zo berucht als eerst.

Blijf intussen wel op de bovenkant van de baan, okay? Er is nog een andere, erg smalle S bocht na de laatste, en er zijn wat hobbels in de baan. Blijf gecentreerd (in het midden van de baan dus) en je zult niet veel snelheid verliezen. Na dat is een flauwe bocht naar rechts, gevolgd door een S bocht. Gevolgd door een bocht naar rechts waar je misschien de schouderknop R moet gebruiken. Het volgende is een heuvel die oprijst en daarna weer daalt. Gevolgd door een recht stuk baan. Wees er zeker van dat je de boost op dit stuk raakt, waarna je naar de linkerkant moet wijken. Blijf hier. Er is hier een snelheid boost die je moet raken. Ga nu weer naar je oorspronkelijke plaats op de bovenkant van de baan. Je zult bergafwaarts gaan en er komt een lichte bocht in de baan, naar rechts. Er is een snelheid boost die je kunt gebruiken. Zodra die boost achterwege is, snel je weer naar boven, om weer op de top van de baan te komen. Je wordt door de boost naar voren geschoten op een rechte weg. De baan gaat nu recht omhoog. Probeer in het midden van de baan te blijven, het is moeilijk, maar als het niet lukt, verwissel later wel van plaats. Je zult ondersteboven zijn. Letterlijk.

Dan ga je recht naar beneden en er zal daar een rechte weg op je wachten. Blijf wel in het midden. Er steken palen uit de baan, maar blijf bovenop en in het midden om erdoorheen te racen.

In het laatste stuk moet je een beetje naar links of rechts omdat er een paal in het midden staat.

Er is een drop-off en een pitstop aan de rechterkant, opgevolgd door de start/finish.

```
><><>-----<><>
<><><><><><><>      GREEN PLANT: INTERSECTION      <><><><><><>
><><>-----<><>
```

MOEILIJKHEIDSGRAAD: **
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 10
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Met honderd procent maximumsnelheid is dit een simpele baan. Je begint op een rechte baan. Voor je over de streep zweeft moet je al in het midden van de baan zijn, omdat je dan in een rechte lijn vliegt met een snelheid boost. Na de boost is een lange, rechte baan. Waarna je geholpen wordt met een lange, flauwe bocht naar rechts, waarbij je gelieve in het midden moet blijven rijden. Als je dit goed doet raak je een snelheid boost aan het einde van de bocht. Er is een lange, rechte weg en na dat nog een snelheid boost. Je zult opmerken dat de buitenkant van de baan een andere kleur gekregen heeft en de randen opkrullen. Als ze klaar zijn en de randen elkaar raken bevind je jezelf in een pijp. Het lijkt een beetje op... Nou, Long Pipe. Je moet proberen om op de begane grond te blijven en daadwerkelijk de bochten te nemen en niet gewoon rechtdoor vliegen.

De bocht gaat vrij lang door en verandert plotseling in een scherpe bocht naar links. Je betreedt een ander deel van de pijp, dit is een doorkijk model, zeg maar. En die graphics, prachtig gewoon. Nu je ongeveer in de lucht zelf zit is het moeilijk te zeggen of je op de kop vliegt of niet. Maak je daar nu ook maar niet druk om, maar concentreer je op het rijden. Je gaat omhoog en er is een kleine bocht naar links. Er is dan een flauwe, kleine bocht naar links. Dan een erg, erg flauwe bocht naar rechts die na afloop bijna recht naar beneden gaat. Er is iets van een rechte baan met een flauwe bocht naar links. Vervolgens komt er nog een flauwe, slappe bocht naar links en rechts, opgevolgd door een, hoe kan het ook, een flauwe bocht naar rechts.

verdwenen zijn, een snelheid boost en daarna nog één aan de verre rechterkant. Schiet daarna naar links om nog een snelheid boost te geraken. Er is een spring plaat vlak achter deze boost. Als je deze gebruikt kun je ver doorvliegen, tot aan het eind van KRUISING #2.

Als je de plaat gemist hebt moet je de baan verder afrijden. Hij is voor de rest vrij recht, met een snelheid boost aan de rechterkant. Dan aan de linkerkant en als laatste kun je ook een snelheid boost vinden aan de rechterkant.

KRUISING #1

RECHTER WEG

Nadat je de kruising hebt gepasseerd zal er een klein stukje rechte baan zijn met een snelheid boost aan het einde. De baan heeft een flauwe bocht naar rechts, maar deze verandert in een scherpe bocht waarbij je R ingedrukt moet houden om erdoorheen te komen. Deze bocht houdt een flinke tijd aan. Na dat, is er een lange, rechte weg. In de verte zie je een wijde bocht naar links, waarbij je waarschijnlijk links helemaal in moet drukken. De rails aan de zijkant verdwijnen en er verschijnt een lange pitstop in het midden van de baan. Hij mag dan wel lang zijn, maar hij is erg dun, dus maak er zo nuttig mogelijk gebruik van. Als de pit eindigt ga je naar rechts om een boost te raken. Blijf aan de rechterkant, omdat zich er daar nog een snelheid boost bevindt. Er is daarna een snelheid boost aan de linkerkant, maar hij is vlak na de vorige dus je vliegt waarschijnlijk van de baan als je hem probeert te bereiken.

Probeer hem alleen te raken als je zeker weet dat het je lukt, en als je enige ervaring hebt met deze baan. Er is een lange, rechte weg (hier kom je terecht met de afsnijweg uit KRUISING #1 LINKERWEG) waar de rails langs de zijkant weer wederkeren. De banen zullen dan weer samenvoegen.

Er is een snelheid boost aan de rechterkant en er is een looping. Dan kom je bij de volgende kruising.

KRUISING #2

LINKER WEG

Er is een kleine bocht naar rechts die plotsklaps verandert in een bocht naar links. Er is een snelheid boost, waarbij ik je aanraad hem te gebruiken. Dan kom je bij een kruis, waar de twee wegen elkaar weer kruisen. Ga rechtdoor als je de kortste weg wil. Er is een korte, maar nauwe bocht naar links met een snelheid boost.

KRUISING #2

RECHTER WEG

Als je de rechterkant kiest is er een lichte bocht naar rechts, die daarna verandert in een bocht naar links. Er is een snelheid boost die je moet gebruiken, waarmee je over een kruising van de twee banen schiet. Ga rechtdoor als je het makkelijkste pad wilt. Er is een korte, maar scherpe bocht naar rechts.

Je komt bij het wijde deel van de baan, die eigenlijk een langdurige bocht naar rechts is. Aan elke kant is een dunne pit, waarvan je gebruik zult moeten maken als het je tweede of derde ronde is. In het midden is een boost. Blijf in het midden, zodra de baan weer dunner begint te worden. Er is nog een snelheid boost in het midden, waarna er nog een boost te vinden is aan de linkerkant van de baan. Er is een flauwe bocht naar recht vlak na dat. Er zijn in het midden twee snelheid boosts, de één vlak na de andere. En daarna nog één iets meer naar rechts van het midden af. Ga nog even rechtdoor om de volgende kruising tegemoet te komen.

KRUISING #3

LINKER WEG

Er is een lang stuk rechte weg en een neerdalende bocht naar links. Tap de control stick een paar keer in de juiste richting, dan kom je er gemakkelijk doorheen. Misschien moet je de laatste seconde van de bocht de control stick helemaal in duwen, maar dit ligt aan je eigen rijgedrag.

Als de bocht afgelopen is krijg je een vrij lang, recht stuk baan voor je kiezen. Er is een omhoog gaande bocht naar rechts met een snelheid boost in het midden. De snelheid boost wordt opgevolgd door nog een snelheid boost in het midden, en dan een boost aan de rechterkant.

Je kunt nog meer snelheid behalen aan de daaropvolgende boost aan de linkerkant.

Er is nu een rechte weg waarop je jezelf langzaam naar de rechterkant van de baan moet verplaatsen. Als je aan de andere kant bent moet je stoppen en de snelheid boost raken. Het rechte stuk hierop volgend is perfect om te boosten. De banen zullen dan weer samenvoegen.

KRUISING #3

RECHTER WEG

Er is een lange, rechte weg die langzaam naar beneden draait. Hij draait rechtsom. Hij begint als een flauwe bocht, maar wordt steeds nauwer en nauwer als je dichterbij het eind komt. Er is hierna een lange weg met een flauwe bocht naar links met een opwaartse draai. Bij deze kleine bocht bevindt zich een snelheid boost aan de rechterkant. Er volgt een rechte weg met een snelheid boost aan de rechterkant. Aan de linkerkant bevindt zich de eerstvolgende en daarna, wat een zigzag, is er nog eentje aan de rechterkant. Ga nog een eindje rechtdoor om nog twee snelheid boost te halen en bij het einde van de aparte weg te komen.

Als de banen weer samenvoegen is er een snelheid boost in het midden. Je gaat een tijd bergafwaarts. Als je hiervoor erg snel ging, mis je de helling en vlieg je rechtdoor de baan af, dus houdt hier rekening mee. Wees er zeker van dat je niet te snel rijdt, dus boost niet in het wilde weg rond. Als de rechte heuvel naar beneden stopt bij de volgende kruising is er een snelheid boost.

KRUISING #4

LINKER WEG

Als je een fatsoenlijke, snelle snelheid hebt, kun je gebruik maken van de spring plaat vlak bij het begin van de kruising. Vlieg zo over het gat en probeer de plaats waar de rechter weg eindigt te halen. Herinner je wel dat als je te langzaam gaat. Je het waarschijnlijk niet haalt en in het donker valt en je op moet geven.

Neem je deze afsnijweg niet, ga dan gewoon linksaf. De wegen zullen elkaar kruisen, maar ga maar gewoon rechtdoor. Er zal een lichte bocht zijn naar rechts en nog een spring plank. Ik heb eerlijk gezegd geen idee waar deze voor dient, het helpt je in ieder geval niet echt. Hierna voegen de verschillende wegen weer samen.

KRUISING #4

RECHTER WEG

Als je de rechterweg neemt, is er een kleine bocht naar rechts. En dan een bocht naar links. Er is hier een snelheid boost, welke je moet raken. De twee paden zullen kruisen.

Ga rechtdoor zodat je niet botst of afremt. Er is een korte, scherpe bocht naar rechts en dan een snelheid boost. De paden zullen dan samenvoegen.

De baan zal erg breed worden en er zijn twee dunne pitstoppen aan weerszijden. Zweef over ze heen en ga weer naar het midden van de baan. De baan zal weer versmallen.

gerust hart gebruiken. Heb je een voertuig met een kutbesturing, zoals Frost-Lynx (okay, het is geen kutbesturing, maar het is ook niets om over naar huis te schrijven) dan zal je het met boost waarschijnlijk niet halen.

Na dat is een erg lange rechte weg met een snelheid boost in het midden. Deze mag je uiteraard wel gebruiken zonder of met goede besturing. Je betreed nu een serie van kurkentrekkers. Blijf in het midden, want de randen verdwijnen en zullen anders zorgen voor een afgang, letterlijk. Om de volgende drie boosts te raken moet je na elke boost, lichtelijk links ingedrukt houden, na de vierde boost zullen de omhooggetrokken hoeken intrekken en zal de baan weer plat worden. Vier geen feest, want vlak erna komt de half-pipe weer terug. Neem de lange, flauwe bocht naar rechts met zorg en let op de baan, en dan is er een S bocht. Een flauwe welteverstaan. Je zult waarschijnlijk geen moeite meer hebben met dergelijke bochten.

Is je besturing kut, dan zul je wel af moeten remmen om vallen te voorkomen.

De half-pipe zal recht worden, en de snelheid boost voor je moet je niet onbenut laten. Je gaat weer door een aantal kurkentrekkers en je verbaasd over de mogelijkheden van je paarse/zwarte/zilveren kubusje.

Raak de boost in de kurkentrekkers, MAAR NEGEER DIE NA DE KURKENTREKKERS! De snelheid boost waar ik het over heb is aan de rechterkant van de baan, op het hooggelegen deel van de half-pipe. Als je hem gebruikt zul je de eerstvolgende bocht naar links niet halen. Na deze bocht is er nog een snelheid boost, MAAR RAAK DZE OOK NIET! Na dit zal de baan recht worden. Er zit een bobbel in het midden van de baan.

En nu, ben je klaar voor de moeilijkste bocht in het hele spel. Inclusief de AX races? Hier komt het : een DUNNE S BOCHT (voeg hier horrorkreten en pijn toe). Als je geen meester van deze baan bent, rem dan af. REM ERG AF! Je zal zelfs wel even A los willen laten en er langzaam doorheen willen glijden.

Je hebt toestemming om de snelheid boost na de horror wel te gebruiken, maar wees erop voorbereid R in te moeten drukken bij de volgende bocht. Je komt op een rechte weg met lasers erboven.

Eerst lijkt het alsof deze lasers geen kwaad doen, maar zodra je erdoorheen rijdt wordt je energie afgetapt en verdwijnt alle energie langzaam. Zigzag er gewoon doorheen. Als ze eindigen bevind je je op een lange, rechte weg, met een pitstop langs de rechterzijde. Gevolgd door de start/finish.

```
><><-----<><>
<><><><><><>          BIG BLUE: ORDEAL          <><><><><><>
><><-----<><>
```

MOEILIKHEIDSGRAAD: ****
SPEL MOEILIKHEIDSGRAAD: ****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 4
AANBEVOLEN BALANS: Op 25%

Dit is een leuke, leuke, leuke baan. Het heeft veel verschillende drop-offs en moeilijke 90 graden bochten. En het eerste deel van de baan zul je moeten leven met bijna geen boosts. Maar dat maakt niet uit, want je kunt zoveel leuke dingen doen met deze baan. Dus selecteer hem en draai de toffe remix, en heb plezier!

Okay, je begint op een rechte weg. De rechte weg gaat een tijdje door en wordt beëindigd door een drop-off. Druk de control stick naar voren om sneller te landen. Er komen twee 90 graden bochten op. Dit zijn de redelijke makkelijke bochten in deze baan. Ga de heuvel op. NEGEER de rechter weg in bij de kruising. Hij is een stuk langer en alleen nuttig om snelheid op te bouwen. Dus negeer hem volledig tenzij je de snelheid nodig hebt.

Hoe dan ook, als je helemaal de heuvel op bent, krijg je een drop-off en val je op de hoofdbaan. Er is een flauwe bocht naar links en je gaat bergafwaarts. Aan de voet van de heuvel is een erg nauwe, maar net geen 90 graden bocht,

waarbij je L in moet drukken. DIRECT na deze bocht is een bocht van hetzelfde soort maar dan naar rechts. Houdt R ingedrukt. En na DAT is NOG een 90 graden bocht, althans, het lijkt erop. Na de laatste bocht is een drop-off. Dus als je gebotst hebt tijdens de vorige drie bochten is het mogelijk dat je de sprong niet haalt. Er is een klein stukje recht baan en daarna een 90 graden bocht.

Er is een heuvel die omhoog gaat en aan de rechterkant is er een kleine pitstop. Vlakbij de top van de heuvel is een erg flauwe, flauwe, flauwe bocht naar rechts. Zelfs nadat de pitstop ophoudt gaat de opwaartse baan niet horizontaal. Bovenaan de heuvel wacht een drop-off op je. Er is na de drop-off een rechte weg met een scherpe bocht naar links waar je L bij moet gebruiken. En na een wijde bocht naar rechts is er nog een grote drop-off. Vlieg de lineaire weg (even een ander woord voor rechte gebruiken, zo veel herhaling, saai) af en neem de wijde bocht naar rechts. Daarna volgt een wijde bocht naar links en nog een drop-off, een vrij grote.

Wees er zeker van dat je diagonaal naar links vliegt. Alleen dan kom je op de baan, rechtdoor vliegen heeft geen zin. Daar is alleen een zwart gat. Maar wees niet ongerust, het is niet zo moeilijk als het lijkt. De baan heeft een andere kleur gekregen. Ga van de kleine heuvel af en de lange, rechte weg af met aan het eind de volgende 90 graden bocht. Hij gaat naar rechts en wordt opgevolgd door een andere 90 graden bocht naar links. Er volgt weer een drop-off. De baan waar je op moet landen is erg smal, probeer dus in het midden van de baan te rijden en te landen.

In het midden van de baan is een snelheid boost (wow, de eerste snelheid boost in de race, in de vijfde paragraaf, de baan moet vol zitten met snelheid boosts). Gebruik hem en je wordt gedwongen om een soort van kruising te nemen. Aan de linkerkant is een ijs zone met een snelheid boost aan het eind en aan de rechterkant is een pitstop en een modder gebied aan de binnenkant van de buitenkant. En dat laatste heeft waarschijnlijk niemand begrepen. Na deze onzin kom je bij een kleine tunnel. Wees niet ongerust, er is hier geen S bocht. Het eerste deel van de tunnel is heel benepen en klein, claustrofobisch bijna, met een hele kleine bocht naar links die ik bijna gemist had. De baan zal zich hierna verbreden en er is een wijde bocht naar links.

Het lijkt erop dat deze laatste bocht een wijde is en erg simpel, maar het is eigenlijk een erg scherpe bocht die je moet driften. Naar links driften welteverstaan. Dan is er nog een bocht waarbij je moet driften. Deze bocht is na een stuk rechte weg en gaat naar rechts. Okay, eigenlijk kun je het wel een S bocht noemen... In ieder geval, er is een rechte weg die omhoog gaat met een kleine bocht naar links. Je komt bij een snelheid boost en de baan wordt weer smaller. Blijf in het midden en het zal geen groot probleem zijn. Als je de tunnel weer uitkomt wordt de baan weer extreem wijd. Het zal wel. Er is een recht stuk weg met een flauwe bocht erin. Maar halverwege de bocht ben je gedwongen te driften en gebruik te maken van de eerdergenoemde schouderknoppen. Wees voorbereid!

Na dat is een kurkentrekker en een lichte bocht naar rechts. Er is een snelheid boost aan de linkerkant van de baan, die plotsklaps weer heel smal zal worden (jeeeh). Blijf in het midden en blijf rechtdoor vliegen tot je bij de laatste drop-off komt. Deze geleid je naar de start/finish.

EMERALD CUP VOLTOOID, GOED GEDAAN!

+=====+
| DIAMOND CUP |
+=====+

><><-----<><><

<><><><><><><>

COSMO TERMINAL: TRIDENT

<><><><><><><>

><><-----<><><

MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***

SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***

HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 13

AANBEVOLEN BALANS: Op 75%

Dit is DE MOEILIJKSTE BAAN TOT NU TOE, qua beschrijven dan... Het bestaat uit vijf splitsingen, niet zo'n probleem hoor ik je denken. Maar dan komt het. De verschillende wegen zijn erg lang en allemaal verschillend. Plus: ze komen in paren van drie; RECHTS, MIDDEN, LINKS.

De baan heeft, op wat kleine stukken na, geen rails. Dat kan erg vervelend zijn, maar je moet wel beletten dat er ook geen scherpe bochten zijn. Geen enkelvoudige en geen S bochten dus alleen de kurkentrekkers kunnen je nog verwarren. Er zijn veel pitstoppen aanwezig, aan het eind van elke aparte baan zo ongeveer, dus dat wordt al snel 13 pitstoppen die je allemaal tot op ongeveer 9/10 kunnen helen.

Net als Double Branches, beschrijf ik deze baan in verschillende splitsingen. Eerst de middelste, de linker en dan de rechter.

Je begint op een rechte weg en komt na een flauwe bocht al snel bij de eerste kruising.

KRUISING #1

MIDDELSTE WEG

Er is meteen een snelheid boost in het midden van de baan. Je ziet hoe smal de weg wordt en blijft. Je moet in het midden blijven om te overleven. Er is een rechte weg, en een heel, heel, heel flauwe bocht naar links wat op een deel van de recht weg lijkt. Pas op, als je aan de rechterkant zit kun je eraf vliegen. Na nog wat rechte baan, krult de baan en krijg je een kurkentrekker. Dit is een kleine in zijn soort en is dan ook weer snel afgelopen. Er komt nog een kurkentrekker en de baan zal lichtelijk naar rechts neigen. Op een flauwe bocht naar rechts bevind zich een pitstop. De banen voegen nu weer samen.

KRUISING #1

LINKER WEG

Er ligt een kleine bobbel in de weg als je eraan begint. Er is een rechte weg. Een klein stukje maar, en deze wordt opgevolgd door een kurkentrekker en een snelheid boost. Er is dan NOG een lange, rechte weg met weer een kurkentrekker en een kurkentrekker. Er is dan een snelheid boost en... je weet wel. Er is een bochtje naar rechts en de wegen zullen weer samenvoegen. Dit was een kleine splitsing.

KRUISING #1

RECHTER WEG

Er is een rechte weg die dan plotsklaps veranderd in een kurkentrekker. Deze houdt voor een kleine periode aan. Hierna volgt een rechte weg met een kleine bocht naar rechts. Er volgt dan nog meer rechte weg. Aan het eind van deze weg is een snelheid boost. Raak hem en de baan helt naar rechts. Blijft gewoon in het midden rijden en alles komt goed. De baan zal weer recht vallen en er is een rechte weg. Je gaat met een bochtje, bergafwaarts en de paden voegen weer samen.

Er is een flauwe bocht naar rechts waarna de volgende splitsing zichzelf toont.

KRUISING #2

MIDDELSTE WEG

Er is een plotselinge bocht naar rechts, dus wees daar op voorbereid als je aan de linkerkant rijdt. De baan zal dan een rechte baan vormen en gaat diagonaal naar rechts. Bergopwaarts. De baan zal op een gegeven moment niet meer stijgen en recht worden. De rechte weg eindigt dan. Er zal een kleine bocht naar rechts zijn en je daalt, waarnaar je weer stijgt. Nadat je de omgekeerde drempel hebt gepasseerd is er een rechte weg. Er is een lichte bocht naar links en de baan zal diagonaal blijven bewegen. Dit is een rechte weg, en je zult een pitstop aan het eind moeten kunnen zien. Deze pit kan alle energie bijvullen aangezien hij erg lang is. Als je over deze pitstop vliegt, zul je mee moeten bewegen met de opwaartse bocht naar rechts. Hij zal geruime tijd omhoog blijven gaan. Hierna voegen de wegen zich weer samen.

KRUISING #2
LINKER WEG

><><-----<><<
<><><><><><> SAND OCEAN: LETERAL SHIFT <><><><><><>
><><-----<><<

MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 8
AANBEVOLEN BALANS: Op 75%

><><-----<><<
<><><><><><> FIRE FIELD: UNDLULATION <><><><><><>
><><-----<><<

MOEILIJKHEIDSGRAAD: ***
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 4
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

><><-----<><<
<><><><><><> AEROPOLIS: DRAGON SLOPE <><><><><><>
><><-----<><<

MOEILIJKHEIDSGRAAD: ****
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: *****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 17
AANBEVOLEN BALANS: Standaard

><><-----<><<
<><><><><><> PHANTOM ROAD:SLIM-LINE SLITS <><><><><><>
><><-----<><<

MOEILIJKHEIDSGRAAD: *****
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: *****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 3
AANBEVOLEN BALANS: Op 25%

DIAMOND CUP VOLTOOID, GOED GEDAAN!

+=====+
| AX CUP |
+=====+

><><-----<><<
<><><><><><> AEROPOLIS: SCREW DRIVE <><><><><><>
><><-----<><<

MOEILIJKHEIDSGRAAD: *
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: *
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 1

AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Dit is een erg makkelijke baan. Je begint op een rechte weg en je moet alleen maar in het midden blijven rijden. De baan zal dan de kleinste bocht ooit introduceren. Deze gaat naar rechts en je moet ook hier gewoon in het midden blijven. Het gaat nog een tijdje rechtdoor, blijf gewoon in het midden. En dan is er een merkbare bocht naar links. Je zult misschien moeten driften (L+R) omdat deze bocht verraderlijk scherp kan zijn. De baan wordt weer recht en houdt een paar seconden deze koers aan voordat er een bocht naar links is. Stuur met de bocht mee en je komt bij twee grote pitstoppen, één aan elke kant. Je rijdt rustig, in F-Zero termen, de pitten langs en komt bij de volgende lichte bocht. Zodra je de top van de heuvel hebt bereikt, is er een bocht naar rechts. Dan volgt er een enorm recht stuk rechte weg.

In de verte moet je de glimmende platen opmerken. Er is een wijde bocht naar links, gelijk aan de bochten in de Story Mode, missie 8. je moet waarschijnlijk naar links driften. Vanaf hier is de baan weer recht. Er is een snelheid boost in het midden en weer een grote pit aan de linkernat van de baan. Voor je is de start/finish.

```
><><-----<><>
<><><><><><>      OUTER SPACE: METEOR STREAM      <><><><><><>
><><-----<><>
```

MOEILIKHEIDSGRAAD: **
SPEL MOEILIKHEIDSGRAAD: ***
AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Wow, kijk gewoon eens naar het uiterlijk van deze race. Overal vliegen meteorieten, de oranje lijnen die langs je heen schieten en de baan op zich is enorm gedetailleerd. Dit is een super baan, er zijn veel onverwachte, verrassende dingen in deze baan.

Begin door recht van de drop-off af te geraken. Je bevindt je nu in een soort van pijp, hij is alleen erg breed. Het lijkt erop dat je sterft als je van de randen afvliegt, maar dat gebeurt niet. Dus maak je niet ongerust. Er is een snelheid boost voor je neus en na die boost begint de baan een beetje naar rechts te draaien. Er is dan nog een snelheid boost en daarna een soort van portaal. Het is eigenlijk een deel van de pijp dat geheel uit ijs bestaat. Het is één en al ijs gebied. Aan het begin is een bocht naar rechts en dan verderop is een snelheid boost.

Na dat kom je uit de ijs pijp, om het zo maar even te noemen, en zie je jezelf weer in een normale buis. Het gaateigenlijk alleen maar vooruit, rechtdoor. Je komt twee snelheid boosts tegen op je weg, dus zorg ervoor dat je ze gebruikt. Na de tweede snelheid boost is nog een ijs zone, maar deze is in de vorm van een kurkentrekker. Het ziet er een beetje verkloot uit, als ik zo grof mag zijn.

Je vindt jezelf erna waarschijnlijk aan het plafond. Althans, als je de eerstvolgende snelheid boost mist. Je ziet hem wel langs schieten. Als je hem hebt gemist moet je van plaats wisselen anders mis je ook de pitstop. Ga rechtdoor voor gedurende een lange tijd en je komt bij een andere ijs zone. Deze is erg kort en heeft een kleine bocht naar rechts. Probeer aan de linkerkant te blijven, zodat je als je het ijs verlaat direct op een pit gebied terechtkomt. Deze pit is erg lang en moet eigenlijk al je energie wel weer bij kunnen vullen.

Je komt bij een drop-off waarmee je uit de pijp komt. Rijdt een paar seconden rechtdoor en je komt bij een splitsing. Welke kant?

EERSTE RONDE
RECHTER WEG

Er is een snelheid boost aan het begin van de weg. Daarna volgt een grote bocht naar rechts die twee boosts bevat. Je kunt ze allebei in een goede baan te pakken krijgen. Maar als je R niet ingedrukt houdt haal je het niet zonder te crashen. Daarna is er een bocht na links waarna de twee paden weer samenvoegen.

TWEEDE RONDE/DERDE RONDE

LINKER WEG

Er is een grote pitstop aan het begin en een bocht naar rechts. Volg deze bocht en je ziet nog een pitstop, met vergelijkbare grote als de laatste. Rijd door en je krijgt nog een klein bochtje voordat de twee wegen weer bij elkaar uitkomen.

Vanaf hier, raak de boost en volg de bochten naar links, en twee keer naar rechts. Ga dan rechtdoor tot je bij de start/finish bent.

```
><<>-----<><>
    <><><><><><>          PORT TOWN: CYLINDER WAVE          <><><><><><>
><<>-----<><>
```

MOEILIJKHEIDSGRAAD: **

SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: ****

HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 10

AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

Welkom bij een flauw Cilinder Knot aftreksel. Je krijgt hier een wijde versie van de Cilinder Knot met drop-off.

Ga rechtdoor bij de start en je ziet een snelheid boost. Raak het en het pad trekt lichtelijk naar rechts. Ga rechtdoor en er komt een scherpe bocht naar links die je uiteraard moet nemen. Het pad wordt hierna smaller en neigt ietsjes naar links. Er zal hier een snelheid boost zijn waarvan je zeker gebruik moet maken. De weg zal doorgaan met de bocht naar rechts. Blijf aan één kant van de knoop, want hierdoor kun je zien wat boven en wat onder is. Met daarop de bijbehorende pitstoppen en snelheid boosts. Ga aan de zijkant rijden, negeer wat ik hiervoor zei voor heel eventjes, en je ziet de eerste pitstop. Het beslaat een groot gebied en is daardoor moeilijk om te missen. De baan wordt ietwat wijder.

Er is een bocht naar rechts. Ga naar de onderkant van de baan voor een snelheid boost. De baan zal naar links gaan, en er is een snelheid boost aan de linkerkant van de baan. Raak hem en blijf op de positie, op de lijn waar je nu rijdt want de baan zal een scherpe bocht naar links vormen. Als je op dezelfde baan blijft zal je aan de zijkant van de baan een snelheid boost tegenkomen, en deze kun je nu makkelijk raken en je snelheid wat opkrikken. Vanaf hier is nog een snelheid boost die METEEN opgevolgd wordt door een splitsing.

EERSTE RONDE

LINKER WEG

In de eerste ronde moet je de linkerkant uit gaan. Het bevat twee snelheid boosts aan de bovenkant. De één meteen na de ander. Daarna komen de twee paden samen.

TWEEDE RONDE/DERDE RONDE

RECHTER WEG

Aan de rechterkant is een vrij groot gebied. Je kunt deze nemen, wat me verstandig lijkt, als je in de tweede en derde ronde van de race zit. Maar de snelheid boosts aan de andere zijde zijn erg handig. Dus, de keus is aan jou. Het probleem is keuze.

Als de twee paden weer tot één gevormd zijn moet je rechtdoor. Je komt bij een

drop-off die je bij een groot, wijd deel van de baan brengt. De baan gaat naar links. Aan de linkerkant, in deze bocht, bevindt zich een snelheid boost. Probeer dit een tijdje vol te houden met hoge snelheid en je komt bij een opwaartse, scherpe bocht naar rechts. Probeer de hele tijd aan één kant te blijven om je snelheid hoog te houden. Na de bocht is er een recht stuk weg. Je merkt iets verder voor je een snelheid boost op, rijdt eroverheen. Het volgende is een bocht naar links waarna de baan zich vouwt tot een klein knoepje. Je gaat rechtdoor op dit type weg in deze baan, dus BOOST DE HELE TIJD DOOR, in de tweede en derde ronde natuurlijk.

Na dat is een drop-off en ga je richting een grote cirkel. Er is een GROTE kans dat je de cirkel overvliegt/overslaat en je over de start/finish vliegt.

```
><><>-----<><><>
<><><><><><><>          LIGHTNING: THUNDER ROAD          <><><><><><><>
><><>-----<><><><><><><>
```

MOEILIJKHEIDSGRAAD: ****
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: *****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 9
AANBEVOLEN BALANS: Standaard

Welkom bij een combinatie van Multiplex en Ordeal! Hier vind je een aantal drop-offs gecombineerd met vele 90 graden bochten. Wacht eens, dat klinkt als Ordeal :) In ieder geval, je begint op een rechte weg. Alweer. Vlakbij de startlijn is een snelheid boost in het midden van de baan. Raak hem, en rij de rest van de rechte weg rustig af. Er komt een lichte bocht naar links en er zal een snelheid boost zijn na deze bocht. Wees voorbereid, want nu komt de eerste 90 graden bocht. Je moet driften als je makkelijk door deze bochten heen wilt komen. Na deze bocht is een rechte weg, gevolgd door een snelheid boost. Er is een flauwe bocht naar rechts. Je gaat nog een tijdje rechtdoor en je ziet je eerste pit. Precies in het midden.

Vlieg over de pitstop en je komt bij nog zo'n lieflijke 90 graden bocht. De baan hierna is vrijwel recht en continueert voor een hele tijd. De baan zal inkorten qua breedte en er komt een bocht naar rechts. Blijf in het exacte midden en hoop dat je voor ligt op de nadere machines om crashen te voorkomen. De bocht duurt nog eventjes, voordat de baan doorzet in een rechte weg. Die net zo nauw is als de bocht ervoor. Je rijdt onder een dozijn gele borden door en de baan wordt weer breder. Recht voor je is een snelheid boost, dus gebruik die. Dan is er een 90 graden bocht naar links, die op de voet gevold wordt door een 90 graden bocht naar rechts. Een Z bocht dus. De weg zal behoorlijk recht zijn na dat, zonder een enkel obstakel in de weg. Je bereikt een 90 graden bocht naar links. Ga rechtdoor en onder het checkpoint door.

Het pad zal hier erg smal zijn, maar zal de hele tijd recht blijven. Aan het eind raak je een snelheid boost. Vlak nadat is een drop-off. Je vliegt ver en komt voor een 90 graden bocht terecht. Als je een boost gebruikt, vlak voor de drop-off, kun je over deze bocht heen vliegen. Maar hierna volgt nog een 90 gaden bocht. En als je vlak voor deze bocht land kun je in moeilijkheden geraken.

Na deze bochten is een rechte weg, compleet met een boost aan het eind. Hier wordt de baan weer smaller. Blijf in het midden en je rijdt over een dunne, maar erg lange pitstop. Deze pitstop verbreed zichzelf aan het eind, maar zodra deze stopt is er een 90 graden bocht naar links. Rij een klein stukje door en je komt bij een stuk van de baan dat behoorlijk irritant kan zijn. Drie 90 graden bochten achter elkaar. Elkaar naadloos opvolgend. De eerste gaat naar links, rechts en als je je weer naar links toestuurt komt er nog een laatste bocht. Deze staat los van de drie 90 graden bochten, maar vult het geheel mooi aan tot een frustrerend hoopje ellende als je een niet geoefende rijder bent.

Het pad wordt weer smaller. Blijf in het midden en het beste is hier te boosten in de tweede en derde ronde. Op ongeveer halverwege is er een bocht naar links en daaropvolgend een drop-off. Je valt naar een erg breed deel van deze baan, wat je waarschijnlijk niet vervelend zult vinden. Maar de baan is ook erg hobbelig en je kan hier veel snelheid verliezen, dus gebruik je persoonlijke boost hier. De baan zal draaien en er is een snelheid boost in deze bocht. Vervolgens buigt de baan weer, ditmaal naar links. Je passeert een checkpoint en komt bij een pit gebied. Deze begint aan de ene kant en gaat diagonaal over de baan naar de andere kant. Het is een vrij brede pitstop en je kunt hem makkelijk helemaal gebruiken. Je hele energie vak zal weer opgevuld moeten zijn nu. Nu volgt er een rechte weg, en dan een scherpe bocht naar links. Het is geen 90 graden bocht, maar het blijft een scherpe bocht. Er zijn wat rechte stukken baan en dan weer een scherpe bochten.

De baan zal weer verschuiven en buigen. Eerst naar links, dan naar rechts en dat gaat een tijdje door. In deze puinhoop bevinden zich een aantal snelheid boost in het midden. Volg het over een groot, recht, uitgerekte stuk weg, helemaal naar de start/finish.

```
><<<-----<><><
<><><><><><>          GREEN PLANT: SPIRAL          <><><><><><>
><<<-----<><><
MOEILIJKHEIDSGRAAD: *****
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: *****
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 9
AANBEVOLEN BALANS: Standaard
```

Kijk eens naar die graphics. Die beeldkwaliteit. De stenen de baan... Alles! Deze baan is zo goed ontwikkeld en uitgelegd. Maar goed, ik kan beter beginnen want de gids voor deze baan wordt GROOT. De baan is GROOT, ZO GROOT!

Ten eerste, de baan is een combinatie van vrijwel alle banen die je tot nu toe gehad hebt. Om de beurt volgen de delen ervan elkaar op. Je ziet dat de randen ophogen als een pijp net als in Intersection. Raak de snelheid boost en vlieg door de pijp. De eerste bocht zal er één naar rechts zijn. Het enige wat je hoeft te doen is in het midden te blijven, dan verlies je vrijwel geen snelheid. Vlak voor het eind van deze bocht, schiet naar rechts of links. DIT IS VERPLICHT! Vlak na de bocht vormt de weg namelijk een kurkentrekker met een bodemloze put in het midden. En daar wil je niet invallen. Het maakt niet uit welke weg je neemt. Raak de snelheid boost en je begint met het verlaten van de pijp. Als je helemaal uit de pijp bent moet je een tijdje rechtdoor vliegen. Je komt bij een gigantische bocht naar links. Als je gedaan hebt wat ik je gevraagd heb, dan staat je balans op standaard, dan heb je geen probleem met deze bocht en hoeft je ook geen L in te drukken. Het is een grote bocht met een klein, recht stuk baan aan het eind. Je bent nu bij een grote bocht naar rechts.

WEES KLAAR VOOR EEN SCHERPE BOCHT NAAR LINKS! Als de bocht naar rechts afloopt, ga rechtdoor in een grote bocht naar links. Je wil het waarschijnlijk een scherpe bocht maken om persoonlijke reden. Snelheid, tijd etc.. Vlak na deze bocht is een drop-off. Je komt terecht op de baan uit Cilinder Knot. Cruise over de linkerkant en blijf hier om over een pitstop te rijden. Het houdt een hele tijd aan, en je kunt waarschijnlijk je persoonlijke boost wel twee keer of meer gebruiken.

Nu komt er een recht stuk, met een paar heuvels erin. Een drop-off, die na de laatste heuvel komt, brengt je bij een kruising. Het maakt niet uit welke weg je neemt, want ze zijn beide hetzelfde. Behalve de bochten die naar links en rechts gaan, maar dat is natuurlijk logisch anders zouden ze nooit meer kunnen

samenvoegen. Aan het eind van elke weg is een boost en dan een gigantische drop-off. Beneden is er een scherpe bocht naar links. Of rechts... Het ligt eraan welke weg je neemt. Daarna voegen de wegen zich weer samen en je zit vlak achter een snelheid boost.

Je ziet een deel van de baan met een pitstop onder je. Er is een grote bocht naar rechts en je zult dicht bij de rechterwand moeten blijven om tijd te besparen. Vlak voor het eind van de bocht moet je naar het midden om naar een snelheid boost te komen. Ga rechtdoor en je komt bij nog een scherpe bocht, deze keer naar links. Weer moet je de binnenste wand knuffelen om tijd te besparen. Vlak na dat is een scherpe bocht links en je zult moeten driften om er goed doorheen te komen. Er zal nog een scherpe bocht volgen waarna je bevredigt word met een pitstop. Hij bevindt zich in het midden van de baan en is moeilijk te missen. Blijf op de pit rijden zodat je geen moeite hebt met de smalle bocht naar links die erop volgt. Daarna is er een rechte weg met een wijde bocht naar links waar je misschien L moet gebruiken.

Je komt in een tunnel met paarse lichten. Er is hier een wijde S bocht dus gebruik L en R om naar rechts en links te sturen. Blijf in het midden om crashen te voorkomen. Je laat dan de tunnel achter je en komt terecht op een snelheid boost, als je goed stuurt tenminste. Er is een bochtje naar links. Op het volgende stuk zijn twee pitstops, één aan elke kant. Deze pitstops zijn geplaatst in een GROTE bocht naar rechts. Vlieg over de rechterpit en schiet naar de linkerkant zodra deze stopt. Je komt bij een scherpe bocht die je kunt verkorten door de binnenste wand eens nader te bekijken. Je zult misschien moeten driften.

Vervolgens kom je op een gaatjesvloer, om het maar eens lekker krom te zeggen. De baan zal langzaam naar links gaan en dan zal er een goed merkbare bocht naar links zijn. Ga erdoor en je bevindt je in een pad van opeenvolgende kleine bochten naar links en rechts. Aan het eind is het pad redelijk recht. Volg het bergafwaarts en je komt bij een drop-off.

We zijn eindelijk aangekomen bij het laatste deel van deze baan. En dus ook de laatste paragraaf. Vanaf je landing gaat het zo verder. Er is een GIGANTISCHE bocht naar rechts waar je er verstandig aan doet L en r te gebruiken. Doe dit voor geruime tijd en blijf gecentreerd. Zodra je het einde van de bocht hebt gehad, blijf je een tijdje rechtdoor vliegen totdat je bij een deel komt dat geheel in het ijs zit. Er is hier een ruime bocht naar rechts die geruime tijd aanhoudt. De verminderde grip op de baan zal ervoor zorgen dat je L niet hoeft te gebruiken. Het hele ijs deel van de baan bestaat als het ware uit deze bocht en na de bocht smelt het ijs dan ook als sneeuw voor de zon. Aan het eind, in nog een klein deel van het ijsdeel is een snelheid boost. Er volgt een recht stuk weg.

Er is een bocht naar links die L en R nodig heeft. Mocht je crashen dan is er een grote pitstop na de bocht. En anders natuurlijk ook. Ga vooruit en tuf verder en je komt bij een scherpe bocht die naar links gaat. Daarna is er een scherpe bocht die naar rechts gaat. Daarna is een rechte weg en eindelijk, daar is-tie. De start/finish.

Nou nog maar twee rondes.

AX CUP VOLTOOID, GOED GEDAAN!

Je hebt nu Sonic Oval unlocked!

```
><><-----<><>
  <><><><><><><>      EXTRA TRACK MUTE CITY: SONIC OVAL      <><><><><><>
><><-----<><><
```

MOEILIJKHEIDSGRAAD: *
SPEL MOEILIJKHEIDSGRAAD: *
HET AANTAL SNELHEID BOOSTS: 7

AANBEVOLEN BALANS: Helemaal op 100%

sigh... Wat een teleurstelling... Je hebt zo hard gewerkt aan die AX banen. En dan, de laatste, supergeheime baan die je hebt gewonnen... Je wordt hier gewoon opgezadeld met de Story Mode missie één baan!

Dit is gewoon een ovaal en heeft amper enige uitleg nodig. Je begint op een rechte weg. Er is verderop een snelheid boost die je moet raken. De baan zal hierna lichtelijk naar links draaien. Blijf gewoon in het midden en volg. Er is nog een boost op ongeveer halverwege de lange, wijde, flauwe bocht. In het midden van de baan.

Aan het einde van deze boost is nog een snelheid boost. Recht voor je is nu een superlange pitstop. Of je nou links of rechts gaat, het maakt niet uit. Het zijn beide erg lange gebieden met een snelheid boost in het midden.

Na de pit is nog meer rechte weg. En dan de grootste bocht die je 180 graden laat draaien. Hij is niet eens zo groot. Niet eens scherp! In ieder geval, hij gaat omhoog naar links. Er is een snelheid boost ergens in het midden van deze bocht. Precies in het midden van de baan. De baan zal rechttrekken en weer een fijne, vaste, rechte baan worden. Er is een korte pitstop aan het eind. En vlak na dat is een boost. Voor de rest is het gewoon een rechte baan. Gevolgd door de start/finish.

SUPER! JE HEBT ALLE BANEN IN HET SPEL VOLTOOID!

```
+-----+
|                (05) STORY MODE WALKTHROUGH                |
+-----+
```

In de Story Mode speel je als Captain Falcon. Je moet een aantal missies voltooien. Deze walkthrough verteld je hoe je de missies moet voltooien.

```
><><-----<><>
<><><><><><>      MISSIE ÉÉN: CAPTAIN FALCON TRAIKT      <><><><><><>
><><-----<><>
```

Craving for another title, Falcon has trained tirelessly at his base... (Smachtend naar een nieuwe titel, heeft Falcon onvermoeibaar getraind in zijn basis.)

VERKRIJG ALLE CAPSULES OP DE BAAN EN FINISH BINNEN DE 80 SECONDEN!

Er zijn vijftientig capsules hier, en ze zijn vrij groot, dus het moet niet moeilijk zijn ze allemaal te krijgen. Pak alle capsules aan de rechterkant eerst. Vergeet niet die in de pitstop! Je hoeft niet om te draaien als je er één mist. In je tweede ronde, pak je alle capsules aan je linkerkant. En in de derde ronde pak je de capsules die je gemist hebt. Je hebt je eerste missie gehaald!

HARD MODE

VERKRIJG ALLE CAPSULES OP DE BAAN EN FINISH BINNEN DE 60 SECONDEN!

Deze is anders. Er zijn hier dertig capsules, en ze zijn allemaal op verschillende plaatsen. Je kan er niet één missen, omdat je zwaar tijdgebrek hebt. Je hebt drie verschillende plaatsen waar je wilt zijn. Pak ze eerst allemaal aan je rechterkant, en de twee links aan het eind. Pak ze dan allemaal aan je linkerkant, PLUS DE TWEE AAN HET EIND! Op het laatst moet je diegene uit het midden plukken en alle capsules die je gemist hebt. Als je aan beide kanten nog een capsule hebt liggen, op dezelfde

plaats. Geef dan maar op, want dat red je nooit meer op tijd.
Daarbij moet je ook elke boost op de baan gebruiken wil je tijdig binnen zijn.
Gebruik ook je persoonlijke boost. Anders kom je niet op tijd in de derde ronde. Veel geluk!

VERY HARD MODE

^= Snelheid boost

1-9= Capsule

Dit is te moeilijk om uit te leggen zonder een kaart. Een | of / of \ stelt je rijweg voor. Volg dus deze lijn als je wilt slagen in deze bijzonder moeilijke missie.

RONDE EEN

```
1 2
 \
  \
   \
```

Stuur gewoon om deze capsule te pakken.

Dit is hoe het volgende deel van de baan eruitziet:

```
      3
     2      5
    \
     1  4
    \
     \
      ^
```

Op je weg van 2 naar 3, moet je snel op R drukken. Het kan even duren, dus wees geduldig met het leren ervan.

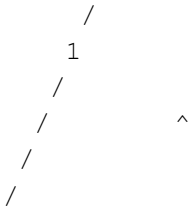
De volgende is simpel. Er is een alleenstaande capsule aan de linkerkant, en een snelheid boost in het midden. Na de bochten, kom je bij een snelheid boost in het midden. Dit is hoe de baan eruitziet na de snelheid boost:

```
4
3
/^
|
|
2
|
|
1
 \
  \
   \
    \
```

Je moet snel zijn in het verzamelen van 3 en vier, maar de andere zijn makkelijk.

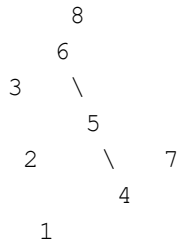
Er is een capsule in het midden na dat. En twee aan weerszijden van de baan. Pak de linker. Dit is hoe het daaropvolgende stuk baan eruitziet:

```
      \
        4
       /
6      3
      /
      2 5
```



Negeer de boost en collecteer de vier capsules. The \ aan het eind laat zien dat je weg moet bewegen van de muur.

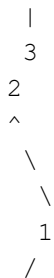
Er is nou een enkele capsule in het midden, en een boost na dat. Gevolgd door twee capsules. Raak de boost en pak de rechter capsule.



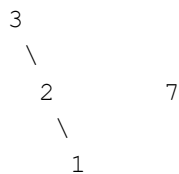
Het is moeilijk om van 6 naar 8 te komen, maar voor de rest is het simpel.

TWEEDE RONDE

Pak alle overgebleven capsules aan de linkerkant, raak dan de snelheid boost en grijp de capsule in het midden. Aan de linkerkant van de pitstop is dit:



de | aan het eind verteld je het gebied te verlaten. Het raken van de boost en het verzamelen van capsules 2 en 3 kan erg moeilijk zijn, maar het is te doen. Pak de capsule aan de rechterkant en raak de boost. Pak de capsule aan de linkerkant en schiet naar rechts. Dit is hoe het laatste stuk eruit zou moeten zien:



Volg gewoon de lijn, niets moeilijks aan.

DERDE RONDE

Als alles volgens plan verliep moet deze laatste een makkie zijn. Pak de eerste capsule die je ziet (rechterkant), en boost dan door. Cruise over de pitstop en boost terwijl je dat doet. Pak de enkele capsule rechts en rij dan nog eens tuk door. Pak de laatste aan de linkerkant en boost je naar de finish.

Dit kan UREN duren, maar blijf oefenen!
 Uiteindelijk moet het toch lukken?!

```

><><-----<><><
  <><><><><><><>  MISSIE TWEE: GOROH: DE WRAAKZUCHTIGE SAMURAI <><><><><><>
><><-----<><><

```

Falcon chases a bounty into the wastes and lands in an ambush...
 (Falcon volgt een premie in de achterlanden en beland in een hinderlaag.)

VERSLA SAMURAI GOROH TOT HET GOAL!

Voordat je start, breng je balans helemaal tot 100%. Dus op volle snelheid, Goroh is namelijk erg snel. Je moet hem een paar keer raken met X-attack. En je moet je boost alleen gebruiken als je anders niet bijhouden. De baan zelf is niet zo'n groot probleem. De grote bedreiging zijn de meteorieten die vallen. Deze kunnen je serieus afremmen. Ze beginnen met vallen op ongeveer een kwart van de baan. Slinger er rondom heen, want anders loop je zware schade toe aan je Blue Falcon.

De beste manier om dit te doen, is Goroh zo snel mogelijk bij te halen. Daarna, eenmaal achter hem, moet je hem met X-attack eraf slaan. Van de baan dus. Zo kun je gewoon op je gemakje de finish bereiken. Een beetje stenen ontwijken en energie besparen zodat je niet dood gaat.

HARD MODE

Goroh lijkt wel wat sneller, maar het grote verschil zijn de stenen. Ze komen nog harder naar beneden dan voorheen. Vreselijk. Doe hetzelfde als je de vorige keer gedaan hebt. Probeer hem in te halen en hem met X de afgrond in te beuken. Daarna, en daarvoor eigenlijk ook, moet je goed opletten waar je rijdt. Als je geraakt wordt door een steen ben je ver van huis. Je kunt het zo snel mogelijk proberen, soms werkt dat. Maar boost niet! Je hebt alle energie die je hebt nodig.

><<>-----<><<>
<><<><><><><> MISSIE DRIE: ZIEKE INZET IN MUTE CITY <><<><><><><>
><<>-----<><<>

After dealing with Goroh, Falcon visits a club to try to relax...
(Na afgerekend te hebben met Goroh, bezoekt Falcon een club om een beetje te ontspannen.)

BEREIK DE FINISH HET EERST!

Dit is moeilijk, zet je machine op maximale snelheid, dus op 100%, voordat je begint met de race. Zelfs al bestaat de baan volledig uit 90 graden bochten. JE HEBT DE SNELHEID NODIG. Ernstig. Drift in het eerste aantal bochten en je komt bij een spring plaat. Gebruik hem en spring over de binnenkant van de bocht. Na nog een aantal bochten is nog een plaat. Ook deze kun je gebruiken om af te snijden. Dus spring en draai. Daarna is meteen de derde spring plaat. En ook met deze kun je een aantal bochten overslaan. Hier na volgt de pit stop met de finish/start. Je moet drie rondes halen en eerste eindigen om dit te verslaan.

><<>-----<><<>
<><<><><><><>MISSIE VIER: DE UITDAGING VAN BLOODY CHAIN<><<><><><><>
><<>-----<><<>

A nasty crew stalls Falcon in his quest to stop Black Shadow...
(Een ongere bende weerhoudt Falcon in zijn reis om Black Shadow te stoppen.)

VERNIETIG MICHAEL CAIN ZIJN MACHINE EN WEES HET EERST BIJ DE CHECKPOINT!

Zet eerst je balans op hoge snelheid. Wacht nu totdat je de woorden BOOSTER OK hoort en doe dan een boost. Je moet inlopen op de eerste machines. Gebruik X en je moet in ieder geval twee ervan uit kunnen schakelen. Doe nog een tweetal boosts en je ziet nog een aantal machines die je langzaam aan, één voor één, uit moet schakelen. Het is noodzaak dat je er in elk geval twee uitschakelt, anders is je energie op voordat je de pitstop bereikt. Na je volgende boost, moet je in de buurt zijn van een grote hoeveelheid voertuigen. Probeer zo dicht mogelijk in de buurt te komen en sla ze in mekaar. Gebruik Z, X of de

control stick om je te ontdoen van een groot aantal vijandelijke wagens. Bost om bij de volgende groep voertuigen te komen. Ook deze moeten vernietigd worden wil je deze missie tot een goed einde brengen.

Je moet in ieder geval één gouden doodshoofd (golden skull) hebben, dat betekent dat er in elk geval al tien wagens vernield zijn.

Blijf bezig met het vermorzelen van de verschillende voertuigen als je verder komt in de race. GEBRUIK NOOIT JE BOOST als je energie meter is gestart met knippen. De andere machines houden er ook van om je te beuken en dat kan je op een dergelijk moment fataal worden. Doe een tiental boosts totdat je bij de pitstop bent. Je moet nu ongeveer vijftien wagens hebben vernield en in ieder geval in de top tien staan. En nu wordt het moeilijk, er zijn niet veel machines meer over en je kunt dus geen energie veroveren van de voertuigen die er niet meer zijn. Je MOET op de tweede plaats komen. En ook MOET je zorgen dat je je tegenstanders zo'n slordige seconde of twee achter je laat.

Boost naar je rivaal die eerste staat. Als je recht achter hem bent, scheur je langs hem heen en doe je een spin aanval. Dit moet genoeg zijn om hem te vernietigen. Zo niet, rem af en ga weer achter hem rijden. Ga naast hem rijden en beuk op hem in aan de zijkant. Als je deze mist, het spijt me om het te zeggen, maar dan is er geen hoop meer. Tenzij je nog een boost over hebt. Dan moet je gewoon boosten en spinnen. Als dat niet werkt. Dan is er ECHT geen hoop meer. Veel geluk.

><><-----<><>

<><><><><><>

MISSIE VIJF: RED JODY!

<><><><><><>

><><-----<><>

The Federation arrives to help out, only to fall prey to the villain...

(De Federatie arriveert om je te helpen, alleen vallen ze prooi aan de crimineel.)

DE KRACHTCENTRALE GAAT EXPLODEREN! ONTSNAP BINNEN 50 SECONDEN!

Hier, begin je op een rechte weg. Een zoi grote deuren en pilaren staan in je weg. Zet alles op maximale snelheid voor je aan deze missie begint. En direct nadat je het woord GO hoort, moet je blijven boosten. Rechtdoor. Blijf boosten tot je bij een dichtslaan, verticale deur komt. En voordat je bij een horizontaal deur komt, waar je links of rechts langsheen moet, krijg je vier verticaal sluitende deuren. Blijf intussen boosten.

Er volgt nog een horizontaal sluitende deur, waarna een verticaal sluitende poort stopt en je amper ruimte geeft om te passeren.

Het volgende is een deur die diagonaal sluit, en dan nog een diagonale deur.

Drie pilaren volgen en dan twee verticaal sluitende deuren, die praktisch compleet sluiten. Er komt een deur die openingen heeft aan alle vier de zijdes, die opgevolgd wordt door twee horizontale deuren die ook bijna helemaal sluiten. De volgende deuren zitten als volgt in elkaar, en ze sluiten bijna allemaal volledig, een verticale, een verticale, een verticale, en drie horizontale. Allemaal nauw sluitend en slechts kleine openingen achterlatend. Uiteindelijk, er zijn wat snelheid boosts die je moet raken en die je naar een steiger leiden die je doet ontsnappen. Goed werk.

><><-----<><>

<><><><><><>

MISSIE ZES: BLACK SHADOWS VAL

<><><><><><>

><><-----<><>

After saving Jody, Falcon finally catches up to Black Shadow...

(Na Jody gered te hebben, komt Falcon eindelijk bij Black Shadow.)

DE BOM IS SNELHEID GEVOELIG! HOU JE SNELHEID BOVEN DE 700 KM/H!

Wow, dit plot is zó origineel. Echt, ik zou het een 10/10 geven. Wie zou dit

hebben gedacht?

Ten eerste, GEBRUIK GEEN BOOST TOTDAT IK HET ZEG OF ALS HET ECHT NOODZAKELIJK IS! De baan is ongeveer 48000 meter lang en er is een enkele machine op deze baan aanwezig. Deze verwijderen zich meestal vanzelf uit je rijweg. Vlieg langs het pad, bochten nemend en uiteindelijk kom je dan bij een scherpe bocht naar links. Dit kan een probleem zijn, maar met de drift techniek moet het lukken. Je gaat hierna een tijdje rechtdoor.

Vlieg d het pad af, al bochten nemend en dan, bij ongeveer 18000 meter over, zie je een scherpe, opwaartse bocht naar rechts. En op 16000 meter vanaf het einde bereik je een nauw deel van de baan. Dit is het NAUWSTE deel van de baan, dus blijf zo veel mogelijk in het midden. Op ongeveer 11000 meter voor de finish krijg je een modder gebied. BOOST, ja het mag, door het heen en kort daarna heb je nog een modder zone, waar je ook doorheen mag boosten. Mag het echt, ja.

Rij een tijdje door om nog een modder gebied te bereiken. Deze wordt opgevolgd door een scherpe bocht, dus wees voorzichtig. Als je de 40000 meter gepasseerd bent, kom je bij een sectie met veel modder en machines. Deze dunne slierten modder en machines moet je ontwijken door heen en weer te slingeren. Op het laatste deel van deze race zijn er veel scherpe bochten. Dus wees voorzichtig en rij met verstand.

De laatste 1000 meter moeten niet zo moeilijk zijn voor je.

```
><><-----<><>
<><><><><><>  MISSIE ZEVEN: DE F-ZERO GRAND PRIX  <><><><><><>
><><-----<><>
```

His death averted, Falcon visits the F-ZERO competition grounds...

(Ontsnapt aan de dood, bezoekt Falcon het F-ZERO competitie gebied.)

WORDT DE F-ZERO GRAND PRIX KAMPIOEN!

GEEF ME EEN H! GEEF ME EEN A! GEEF ME EEN R! GEEF ME EEN D! EN JE KRIJGT? HARD! Moeilijk dus! Hahaha... Ik lach om de uitdrukking op je gezicht als je deze baan voor het eerst aanschouwd... Nee, echt waar... Dit is H-A-R-D. De AI is zo goed, zo slim. Dat ik me nog steeds afvraag of ze dat per ongeluk of expres zo hoog hebben gezet [wacht maar tot je VERY HARD speelt :)]. Okay, zet eerst je balans op maximale snelheid, dus op 100%. Je begint op de 28ste plaats. Dit stuk tekst hieronder verteld je hoe je de mode verslaat op VERY HARD, dat, zucht, vijf rondes heeft. Maar ondanks het verschil in moeilijkheid, zal deze gids ook werken bij NORMAL en HARD. Je begint op een rechte weg, zo'n halve seconde nadat je gestart bent passeert een andere racer je. Beuk hem om hem te vernietigen. Nadat je de start gepasseerd bent kom je bij een flauwe bocht naar rechts. Er is een lava put aan de verre rechterkant.

In je eerste ronde kun je eroverheen, omdat je toch geen energie nodig hebt om te boosten. De bocht waarin je je bevind is erg lang en na afloop gaat deze over in een flauwe bocht naar links. Er is een ijs zone aan de linkerkant die deze bocht ietwat moeilijker kan maken dan die eigenlijk is. Er is een nauwe weg overgebleven waar je kan rijden, en deze is waarschijnlijk al opgevuld met andere racers die in je weg zitten. En, om het nog erger te maken, zit er geen rail aan de linkerkant. Zodat je tot je ondergang vliegt als je eraf stuurt. Aan het einde van de bocht met het ijs is een drop-off. Beneden de drop-off is een hele lading lava gestationeerd. Probeer aan de linkerkant van de middelste lava plek te landen en schiet naar het midden zodra daar de lava verdwenen is. Rechts kan ook, maar prefereer links boven rechts.

Er is nog wat lava aan de linkerkant, maar dat is niet zo'n grote bedreiging naar jou toe. Na de lava is er een lange, rechte weg die vernauwd aan het einde. Volg de lange rechte weg en je komt bij een flauwe, amper merkbare

bocht, waarna de opvolgende rechte weg versmalt. Nu verdwijnen de rails aan beide zijden van de baan. Als je nu bij de eerstvolgende bocht, na een flauwe, te dicht bij de randen komt, val je eraf. Wat resulteert in verlies. In het midden van deze scherpe bocht naar rechts is een snelheid boost die je MOET raken. Er volgt een rechte weg.

Blijf in het midden en navigeer door een flauwe, flauwe, erg flauwe bocht.

De baan zal weer groter worden, wat je wat meer bewegingsvrijheid geeft. Zodra hij verbreed zal er een wijde bocht naar rechts zijn. Hierna is een korte, rechte weg met daaropvolgend een wijde bocht naar links... Hé, we zijn net door een S bocht gegaan niet? En het was de makkelijkste S bocht in het hele spel!

Okay, je ziet een snelheid boost en vlak na deze boost twee lava putjes die makkelijk te ontwijken zijn. Na dat is de ENIGE pitstop in de hele race. Je moet ervoor zorgen DAT JE ELKE KEER JE ENERGIE WEER HELEMAAL BIJVULT! Je kunt niet als eerste over de eindstreep komen zonder een volle energie balk!

Gelukkig voor jou, is de pit erg lang en breed en geeft je de volle mogelijkheid om deze taak uit te voeren. De pit bevindt zich eigenlijk in een flauwe, opwaartse bocht naar links.

Na de pitstop is een kurkentrekker wat ook een rechte weg is. Er zijn aan het einde, aan elke kant mijnen. DEZE ZIJN BELANGRIJK IN DE LAATSTE RONDES!!!

Na de mijnen is de start die ook fungeert als finish. Boost niet meteen wanneer dat kan en ga deze keer niet over de lava in de eerste bocht. Je hebt alle boost energie nodig die je kunt krijgen! Loop de baan af zoals de eerste ronde tot voor de drop-off. Boost hier en je vliegt verder, waarschijnlijk tot over de lava in het midden. Boost daarna nog eens en je zult een hogere plaats veroveren. In ieder geval vijfde (ik stond vierde). Boost nog eens op de rechte weg, en je zult de leiding nemen. Raak de snelheid boost in de railloze sectie van de baan en boost vlak nadat de snelheid boost boost eindigt. Ga door de makkelijke S bocht en raak de snelheid boost. Op de pitstop boost je één keer, mits je verzekerd bent, dat al je energie is bijgevuld aan het einde van de pitstop. JE MOET ECHT AL JE ENERGIE VOL HEBBEN!!! Boost een keer tijdens de rechte weg met de mijnen, en nog eens als je de start passeert.

Ga door met de derde ronde en herhaal wat je in de tweede ronde gedaan hebt. Voeg enkel een boost toe in de flauwe bocht na de lava na de drop-off. Als je aan het eind komt, boost je tot aan de pitstop en dan, als je tiende of hoger staat, boost door tot in de kurkentrekker. BOOST NIET na de start in je vierde ronde, maar afgezien van dat, doe alles hetzelfde.

In je vijfde ronde, boost één keer na de start, en ga dan normaal door tot aan de pitstop. Boost wild door, over de pit, over de kurkentrekker. ZORG ER WEL VOOR DAT JE AAN DE RECHTERKANT VAN DE KURKENTREKKER RIJDT. Terwijl je aan het boosten bent, raak de mijnen aan het eind van de kurkentrekker om je een gigantische hoge snelehid mee te geven, en dan moet je alle wagens die voor je zitten (of niet) in kunnen halen en eerste worden.

Whew... Dat was moeilijk om te schrijven!

```
><<<>-----<><<>
<><<<><><><><>  MISSIE ACHT: GEHEIMEN VAN DE KAMPIOENSRIEM  <><<<><><><>
><<<>-----<><<>
```

Falcon sets out to meet Deathborn, knowing he must not lose...
(Falcon vertrekt om Deathborn te ontmoeten, wetende dat hij niet mag verliezen.)

WIN HET GEVECHT MET DEATHBORN! WEES ALS EERSTE BINNEN OM TE WINNEN!

Deze gozer is best simpel. Je moet gewoon je balans op 25 procent zetten voordat je start. Anders kun je moeilijkheden krijgen met een groot aantal

bochten. De baan is opgemaakt uit rechte stukken weg met scherpe bochten die je niet kunt halen zonder de schouderknoppen L en R te gebruiken. Er is een bocht aan het eind dat je snelheid kan laten dalen tot 500 KM/H als je het verpest. Deze bocht komt zeer plotseling, dus kijk uit. De pitstoppen zijn kort, maar er zijn er vele. Dus dat compenseert elkaar een beetje.

Op ongeveer halverwege de baan kom je bij een plaat lava. Ontwijk dat, maar mislukt dit, is het goed te maken met een aanwezige pitstop, die er vlak achter zit.

Heb geduld als het winnen niet wil vlotten. Deze Deathborn is erg makkelijk als je je hoofd maar koel houdt.

><><-----<><>
<><><><><><> MISSIE NEGEN: BINNENKOMST VAN DE SCHEPPER <><><><><><>
><><-----<><>

With the Ultimate Championship's Belt in hand, Falcon can relax. But...
(Met de ultieme Kampioensriem in zijn bezit, kan Falcon relaxen. Maar.)

VERSLA DE STAFF GHOST! WEES HET EERSTE BIJ DE FINISH EN WIN!

Slechtste. Tegenstander. Ooit. Meest. Frustrerende. Baan. Ooit. Mix ze beide in een missie, voeg wat extreem goede graphics in, en je hebt de laatste missie. Deze race neemt plaats op Phantom Road (niet Slime Line Slits). Je racet met een fantoom die N-O-O-I-T boost en ERG traag is. Maar als de geest zo makkelijk te verslaan is, waarom is deze missie dan zo moeilijk? Ik zal het even snel zeggen. De baan HEEFT GEEN RAILS. Helemaal niets, nooit, en zal ze ook niet krijgen. Wanneer dan ook. De baan is dan wel wijd maar er zijn een aantal scherpe, en onverwachte bochten. Ik stel ook voor dat je NIET boost. Gewoon om de simpele reden dat je eraf kan vallen. Ik raad je aan om je balans op acceleratie zet voordat je begint met rijden. Geloof me, het is echt nodig.

Je begint op een rechte baan. Je volgt een bocht naar rechts. Kijk dus uit voor de randen en blijf in het midden. De eerste bocht is niet scherp, maar behoeft wel enig stuurwerk. Je komt bij een wijde bocht naar links. Na dat krijg je een bocht die zwenkt naar rechts. Als je hebt gedaan wat ik je verteld heb, dan zul je met je balans op acceleratie geen probleem hebben met deze bocht. Anders wel. Hierna volgt je eerste bocht die je heel dicht bij de afgrond laat komen. Je MOET een scherpe bocht maken met de R knop. Hierna volgt weer een gewone bocht, waarbij alleen de control stick bedient dient te worden. MAAR, deze bocht veranderd op een gegeven moment in een scherpe bocht, waarbij je de L in moet drukken. Zo maak je een scherpe bocht naar links waarmee je de bocht wel door moet komen. Hierna zijn er geen scherpe bochten meer en is het eigenlijk een eitje.

Je komt bij een aantal drop-offs. Sommige van deze drop-offs hebben bochten vlak voor elkaar. Dus als je het verkloot, kun je van de randen afschieten en overnieuw beginnen. Wees er dus zeker van dat je je niet laat verrassen door een bocht en een drop-off. Het laatste deel van de baan heeft een erg dunne, slingerende pitstop. Waarvan ik betwijfel of je hem eigenlijk wel nodig zult hebben. Na dat volgt de start/finish.

VERY HARD MODE

als je balans 70% procent aan de rechterkant staat zit je goed. Je begint binnen enkele seconden, en als je in het midden van de baan blijft, moet je als het goed is de geest passeren. Blijf in het midden, maar schiet naar rechts tijdens de flauwe bocht, zo kun je wat tijd afsnijden. Rij rustig door

en blijf in het midden zodat je bij de eerstvolgende bocht niet van de rand afvliegt zodra deze veranderd van richting.
Blijf steeds gecentreerd en neem de gebogen bocht naar rechts. Doe je best om rechts in de bocht te blijven, maar als dit niet lukt moet je gewoon R gebruiken. Zodra je deze scherpe bocht hebt voltooid moet je gewoon in het midden van de rechte weg blijven. Je moet aan de linkerkant vliegen tijdens de opwaartse bocht naar links. Duw de control stick verder in de bocht wat harder in en gebruik uiteindelijk ook de L knop.

Rij door op de rechte weg en blijf in het midden van de baan tijdens je tochtje omhoog. Ongeveer halverwege zal de geest je inhalen.
Als je bij de drop-offs terechtkomt, wees er dan absoluut zeker van dat je niets anders aanraakt dan de A knop. In de bochten tussen de drop-offs is het echter wel nodig om de schouderknoppen te gebruiken. Als je weer op de hoofd weg land ga dan aan de rechterkant rijden. Blijf hier zolang mogelijk rijden en het liefst tot aan de start. Ga dan weer naar het midden.
Als je over de startlijn gaat boost dan twee keer, meteen nadat je BOOST OK hebt gezien. Ga door de eerste bocht en boost dan nog twee keer na elkaar. Ga dan door zoals je de vorige ronde ook gedaan hebt.
Na de scherpe bocht kom je op een rechte weg, boost hier één keer en beklim de heuvel op normale snelheid.

Vlak voor de top, BOOST. Je zult voor de Staff Ghost uitvliegen en op het platform na de eerste drop-off landen. Als je nog wat energie over hebt, gebruik het nou.
Je moet wel bij de pitstop, waar je nu terechtkomt, al je energie weer bijvullen anders zul je het moeilijk krijgen, tijdens je pogingen eerste binnen te komen. Boost twee keer, wacht twee seconden, en boost dan weer twee keer. Loop de baan op normale wijze door. De fantoom zal je nu weer inhalen vlak voor de scherpe, opwaartse bocht. Je komt bij het rechte stuk na deze scherpe bocht waar je mag boosten en waar je eigenlijk ook moet boosten om de geestverschijning voor te blijven. Doe een boost vlak voor de heuvel top en vlieg naar voren. Als je nu nog energie over hebt, gebruik het dan.

Vanaf de pitstip moet je wild aan het boosten slaan om uiteindelijk dan toch nog te winnen.

NOTITIE: Als je bekijkt dat de HARD MODE vrijwel hetzelfde is als de VERY HARD MODE, heb ik besloten alleen de VERY HARD MODE te beschrijven. Je hebt zo het moeilijke deel van de Story Mode binnen handbereik, waarmee je ook de minder moeilijke HARD MODE kunt verslaan.

STORY MODE VOLTOOID, GOED GEDAAN!

Je hebt nu Deathborn vrijgemaakt! En hij kost twintig tickets! En hij zuigt!

```
+-----+
|                (06) ALTERNATIEVE STORY MODE WALKTHROUGHS                |
+-----+
```

Hier zijn wat alternatieve Story Mode gidsen die ingestuurd zijn door mensen die deze FAQ hebben gelezen. Als jij wat andere strategieën heb, anders dan door mij en deze mensen zijn geschreven, stuur ze dan in, alstublieft!

-----VAN Trimis-----
MISSIE ÉÉN - CAPTAIN FALCON TRAIKT
Er zijn nu 35 capsules, om ze allemaal te verzamelen onder de zestig seconden zal ERG moeilijk zijn, precies. Ten eerste zijn ze geplaatst in gebieden waar je L en R moet gebruiken omsnel van de één naar de ander moet schieten. Gewoon rechtdoor rijden werkt niet en resulteert in een gemiste capsule. en ten

tweede, ze zijn dicht bij de muur geplaatst, dus je moet in een bepaalde hoek op de muur afrijden, wil je ze te pakken krijgen.

Als je één capsule mist is het beter om het opnieuw te proberen. Je *kunt* één boost missen, en ik stel voor dat het de voorgestelde laatste boost is die je overslaat. Zo kun je een moeilijk te krijgen bol aan de linkerkant van de baan krijgen. En dan naar de rechterkant gaan om er nog drie te verzamelen.

Er zijn geen capsules in de pitstop, dus je kunt die aan de linker en rechterkant in de eerste twee rondes verzamelen. In de derde ronde gebruik je de pitstop wel en boost je erdoorheen. Geloof me, je hebt het nodig.

Het verslaan van deze moeilijkheidsgraad maakt de Rainbow Phoenix Racer. Pak een bol, en druk weer op L of R om naar de andere kant te snellen om daar de volgende te pakken. De laatste zes zijn het moeilijkst om te pakken te krijgen.

MISSIE TWEE - GOROH: DE WRAAKZUCHTIGE SAMURAI

Er zijn NOG MEER rotsen deze keer. Goroh blijft boosten om je voor te blijven (hij heeft zo te zien een ongelimiteerde boost kracht) gedurende de hele race. Als je hem eraf slaat heb je meer kracht tot je beschikking, maar ik heb hem gewoon eruit geracet.

Op een bepaald punt in de race, wordt ook hij geraakt door een steen, wat jou in staat stelt om hem in te halen. Het is voor het einde van de race, dus om hem voor te blijven zou niet zo'n probleem moeten zijn. Maar zodra hij geraakt wordt, moet je wel boosten alsof je leven je lief is.

Ik heb ook bevonden dat de buitenkanten van de baan het veiligst zijn. Hier zijn de rotsblokken namelijk makkelijk te ontwijken. Of makkelijk...

Makkelijker. Alleen in de laatste bocht moet je wel uitwijken naar het midden, omdat je anders geraakt wordt door een grote steen.

Het verslaan van deze race op VERY HARD zal de Spark Moon Racer vrijmaken.

NOTITIE: Als je in het begin van de race twee keer boost, zal Goroh je voor blijven. Maar niet zo ver dat hij niet geraakt wordt door de stenen, en ook niet te dichtbij zodat hij wegboost.

MISSIE VIJF - RED JODY!

Herinner je je wat je de vorige keer gedaan hebt? Nou, doe het VIJF SECONDEN SNELLER (veertig seconden op VERY HARD). Je MOET BOOSTEN WANNEER JE KAN EN ALLE GROENE CAPSULES VERZAMELEN om hier te winnen. ALLEMAAL. Als je afremt: opnieuw beginnen. Als je een muur raakt: opnieuw beginnen.

Er is niets wat dit verhelpt (niet in mijn kennis in ieder geval), doe gewoon je best om niets te raken behalve alle bollen.

Als je dit op VERY HARD haalt, krijg je de Cosmic Dolphin Racer. Ik meen het, boost de hele tijd door, zelfs als je energie opraakt. Zelfs bij het aantikken van een muur moet je overnieuw beginnen.

MISSIE ZES - BLACK SHADOWS VAL

800 KM/H is deze keer de snelheid waar je niet onder mag komen. En ik had geen problemen met de eerste twee moeilijkheidsgraden, dus waarom hier wel? Ik heb deze race verslagen in mijn tweede poging eigenlijk.

Het was hier dat ik iets ontdekte trouwens, je balans beïnvloed direct je boost snelheid. Als je topacceleratie hebt, maar een slechte topsnelheid, krijg je met een boost makkelijk 1400+ in een oogwenk. Maar als je al een hoge topsnelheid hebt, zal je boost niet zo groots zijn. Het heeft niets met deze koers te maken maar ik heb het hier ontdekt dus.

Versla dit op VERY HARD om de Sliver Rat te verkrijgen.

-----VAN Timothy Swantek-----

MISSIE VIER - DE UITDAGING VAN BLOODY CHAIN

De andere machines hebben volgens mij evenveel leven als jij hebt. Ze knippen helemaal niet, behalve als je ze op de één of andere manier beschadigd. Verder heeft Michael Cains wagen zo'n twee á drie keer zoveel

energie dan elke machine in de race. Een ouderwetse beuk doet hem niet eens blinken. Als je dit wil winnen, is de beste methode om al de andere racers uit te schakelen. Boost en beuk de voertuigen, uitkijkend voor hun aanvallen, en verniel er zoveel mogelijk. Als je een waarschuwing pijl achter je ziet, let op voor aanvallen en verniel ze voor dit gebeuren kan.

Als alle voertuigen kapot zijn zal Michael vertragen. Dit is bijna aan het eind van de race. Beuk hem een keer, en doe daarna een spin attack. Ontwijk zijn spin attack als hij het probeert. Blijf spinnen en uiteindelijk zul je winnen. Dit is hoe ik het heb gedaan.

+-----+
| (07) KARAKTER PROFIELEN |
+-----+

Deze sectie zal alle karakters opsommen en een profielschets geven.

1

Mighty Gazelle.

Vier jaar geleden, was Mighty Gazelle de piloot die de meeste schade opliep bij een gigantisch ongeluk dat heeft geleid tot een tijdelijk uitstel van de F-Zero Grand Prix races. Hij is aan de dood ontsnapt en is opgestaan als een cyborg met vrijwel alleen mechanische ledematen. Levend voor de F-Zero, trekt hij zich niets aan van iedereen die zich zorgen maakt over zijn deelneming erin. Geen protest kan hem tegenhouden een race te rijden.

Om het feit dat het een cyborg is, heeft hij zijn race vaardigheden bij kunnen schaven zonder de angst voor de dood. Door analyse van zijn laatste races, heeft hij al zijn reflex gevoelige onderdelen bijgesteld.

3

Jody Summer.

Jody Summer is een gevechtspiloot voor de Galactic Space Federatie. Haar kunnen is hoog aangeslagen en ze wordt erkend als held bij haar vrienden, collega's en superieuren. Om deze redenen is zij ook gekozen om als spreekpersoon te fungeren bij de Federatie. Ze was niet in staat om de laatste F-Zero Grand Prix te winnen, maar is wel geprezen voor haar moed en zij is gekozen tot Miss Galactic Space Federatie. Ze heeft nog steeds niet een grote ervaring in het rijden van de F-Zero, maar ze heeft een koelbloedige controle bij hoge snelheden. En dat maakt haar vaak het doelwit van haar tegenstanders.

3

Dr. Stewart.

Zijn echte naam is Robert Stewart. Een lange tijd geleden was hij een charismatische chirurg met legendarische vaardigheden. Maar de dood van zijn vader, Professor Kevin Stewart, schonk hem de kans om een F-Zero piloot te worden. Een reguliere racer met meer dan tien jaar ervaring. Hij wordt nog steeds gezien als één van de topklasse coureurs.

Als een racer staat hij bekend om zijn dapperheid en vriendelijke houding. In het grote ongeluk vier jaar terug, hielp Dr. Stewart de gewonden met zijn ongelooflijke medische kennis. En het is dankzij zijn heroïsche vertoning, dat er geen doden gevallen zijn.

4

Baba.

Dit 'wild child' is geboren en grootgebracht ten midden van de natuurlijke schoonheid van Giant, een planeet met uitgestrekte, groene landen. Hij is in het bezit van onnatuurlijke dieren instincten en is uitgerust met een goedgetraind lichaam. Dit heeft beide zeer zwaar meegewogen in de beslissing van het F-Zero Pilot Selection Committee om Baba te rekruteren.

Hij verliet zijn thuis en onderging een zware training. Hiermee heeft hij een fantastisch debuut gemaakt tijdens de Grand Prix van vorig jaar. Hij heeft

niet gewonnen, jammer genoeg, en wetend dat hij nog niet goed genoeg was, heeft hij een spirituele reis ondergaan om zijn vaardigheden en zwakheden te verkennen. Als resultaat is hij mentaal twee keer zo sterk als voorheen. Hij is echter enorm overtuigt van zijn kunnen en wordt vaak gezien als een opschepper met een te grote mond.

5

Samurai Goroh.

Het publiek denkt dat Goroh een premie jager is, net als Falcon. Maar wat ze niet weten is dat Goroh eigenlijk de baas is van een intergalactische groep van bandieten met een beruchte reputatie. Deze groep van moordenaars heeft, volgens velen, een schuilplaats in de Red Canyon. Wat Goroh door de jaren heen precies heeft geplunderd en geroofd is niet bekend.

Als premie jager reist hij van planeet naar planeet om de waarde te bepalen van zijn roofbuit. Hij droomt er daadwerkelijk van om een grote daad als premie jager te doen, maar Falcon lijkt hem altijd voor te zijn door de nieuwste en roemrijkste opdrachten binnen te slepen. Goroh is verbitterd door dit. Hij doet mee aan de Grand Prix en staat bekend als de eeuwige rivaal van Falcon. Niets zal hem tegenhouden Falcon te verslaan.

6

Pico.

Pico was lid van een speciale eenheid van het Poripoto leger en heeft tal van gevaarlijke missies ten uitvoer gebracht. Hij is erg agressief, maar koelbloedig genoeg om tot het bittere eind te doen wat nodig is. Mensen die met hem sollen leven niet lang genoeg om ooit nog iets anders te kunnen doen. Na zijn pensioen heeft Pico een klein winkeltje geopend vlakbij de militaire basis. Hij is echter nog steeds actief als een gevaarlijke moordenaar. Het ongeluk van vier jaar geleden wordt in zijn schoenen geschoven. Velen geloven dat het veroorzaakt werd door zijn roekeloze rijstijl. Veel F-Zero fans haten hem hiervoor, maar dit betekent niet dat hij zijn rijstijl aan heeft gepast.

7

Captain Falcon.

Captain Falcon was de winnaar van de vorige F-Zero Grand Prix, een prestatie die zijn populariteit, die al hoog was, heeft laten stijgen tot in het ongekende. Buiten het racen is hij een goede, hoog aangeslagen premie jager. Hoeveel criminelen hij heeft binnengesleept is niet bekend, maar het aantal moet astronomisch hoog zijn. Hij komt uit Port Town, maar verder is er niets bekend van zijn verleden. Het is een compleet mysterie. Zijn lichaam en geest zijn gevormd door de vele gevechten die hij heeft gevochten. Er is geen uitdaging die te groot is.

8

Octoman.

Octoman is de vertegenwoordiger van Takora, een planeet die momenteel enige onenigheid heeft met de Milky Way Space Federatie. De confrontatie tussen de Takora en de Federatie groeit met de dag. De Takoraians zijn omsingeld door vijanden en bevinden zich een onzekere economische staat. Octoman doet mee aan de F-Zero Grand Prix om het prijzengeld. Hij hoopt hiermee de scholing van zijn kinderen te betalen. De rest van het geld denkt hij te schenken aan zijn regering, om hoop te schenken voor de toekomst.

9

Mr. EAD.

Mr. EAD is een android gecreëerd door een mysterieuze ontwikkelingsgroep genaamd: EAD. Zijn doel in de Grand Prix is het afronden van de laatste testfases van zijn IQ en AI. Na zijn laatste deelname aan de Grand Prix heeft hij vele trainingen ondergaan; snelheid-, gevechts-, spionage-, college examens en vele andere. Als al zijn functies werken als berekend is, is een

overwinning zo goed als zeker. Zijn overwinning zal de geboorte van de eerste, foutloze android aanduiden.

10

James McCloud.

McCloud is de leider van het de vlieg eskadron Galaxy Dog. Hij heeft zijn vechtvliegtuig om laten bouwen tot een F-Zero racer om mee te kunnen gedingen naar de eerste prijs in de Grand Prix. Tijdens de vreedstijd is er weinig werk beschikbaar voor een eskader als Galaxy Dog. James doet voor de tweede keer mee aan de Grand Prix in de hoop deze keer het prijsgeld mee naar huis te nemen. Hij is gemotiveerd met de gedachte aan zijn vrouw en kind, wie zijn hulp nodig hebben.

11

Billy.

Één van Billy's voorouders was een getrainde raket piloot en was de eerste aap in de ruimte. Of het door zijn genetische aanleg komt of niet, Billy is zeker begaafd in het besturen van een F-Zero racer en hij is de eerste aap die meedoet met de Grand Prix. Hij is grootgebracht in een laboratorium en heeft les gekregen in literatuur en communicatie vaardigheden. Het lab heeft ook een F-Zero racer ontworpen die voldoet aan de proporties van een aap. Ze gaven Billy de eer om mee te doen aan de F-Zero Grand Prix.

12

Kate Allen.

Kate is een megaster, een zangeres die in de vorige F-Zero races gekozen werd om op de openingsceremonie te zingen. Haar fans zijn vol van haar krachtige danspassen en zangstem. Compleet gefixeerd door de hoge snelheden in de race, besloot Kate om te gaan racen en te stoppen met het volgen van haar zangcarrière. Ze maakt gebruik van haar gevoel voor ritme en lenigheid om de race sierlijk te winnen.

13

Zoda.

Zoda heeft een langdurig conflict met de held van gerechtigheid, Super Arrow. Maar ook Flacon heeft hem op zijn lijst, en Zoda is al bijna eens gevangen om zijn premie. Zoda's gestoorde tendens komt van een vreemd apparaat dat adrenaline en dopamine in zijn lichaam pompt. Hij doet mee aan de races om een start kapitaal aan te leggen voor zijn sinistere plannen. Tijdens de laatste race rekent hij af met iedereen die dit plan in de weg zou staan.

14

Jack Levin.

Jack is een vroeger lid van een pop groep. Hij heeft de muziekindustrie op zijn kop gezet met het idee dat hij een F-Zero piloot wil worden. Hij wint nu vele harten van de vrouwelijke F-Zero fans. Elk product met zijn naam en gezicht erop is een bestseller. Men spreekt echter alleen van zijn zangtalenten en knappe uiterlijk, terwijl zijn race gevoel er ook niet om liegt.

15

Bio Rex.

Bio rex is gemaakt uit een fossiel dinosaurusei. Met geavanceerde technologie hebben ze hem een leven geschonken, en ze hebben hem een hoger IQ aangemeten. Hij is even slim als een mens, maar het blijft een carnivoor, dus even agressief als bijvoorbeeld Pico. Hij deed eerst mee aan de races om te bewijzen dat hij hoger in de evolutie staat als de mens. Hij wou bewijzen beter te zijn, maar deze keer heeft hij een andere reden. Zijn eeuwige honger naar mammoet ribbetjes stillen.

16

The Skull.

De Skull was ooit eens de beste F-MAX racer. Een competitie die de voorganger was van F-Zero voor zo'n slordige honderd jaar. Dankzij de wetenschap en duistere magie is hij wedergekeerd om nogmaals te competieren in de F-Zero Grand Prix. Met zijn opmerkelijke techniek en oplossingszoekende krachten heeft hij een kans om zijn legende voort te zetten in deze nieuwe generatie.

17

Antonio Guster.

Antonio was de rechterhand van Goroh, maar Goroh verraadde hem en liet hem achter in de handen van de Galactic Space Allies. Na zijn vrijlating werd hij een solo bandiet. Nu is zijn enige doel in het leven; het wraak nemen op Goroh. En waar beter dan voor de ogen van miljoenen fans van de F-Zero Grand Prix.

18

Beastman.

Beastman werd een jager na een vervelende confrontatie met een gigantische krokodil op de planeet White. Hij heeft het overleefd en besloot om vanaf dat moment anderen te beschermen van zulke gevaarlijke wezens. Hij is in werkelijkheid erg verlegen, en om zijn vriendelijke innerlijk te verbergen heeft hij zichzelf versiert als een imposante dinosaurus. Kortgeleden heeft hij de naam Beastman verworven, door zijn heroische daden en groeiende populariteit. Omdat al de beesten op zijn thuisplaneet verslagen zijn heeft hij besloten aan de F-Zero X Grand Prix deel te nemen als ware het een soort van promotie. Hier ontmoette hij Bio Rex voor de eerste keer. Hij heeft toentertijd gezworen de andere racers te beschermen tegen dit woeste wezen.

20

Super Arrow.

Super Arrow is een superheld die de vrede op aarde bewaakt. Hij heeft aan de laatste F-Zero meegedaan om zijn aartsvijand Zoda te achtervolgen. Hij heeft snel zijn rijbewijs gehaald om mee te doen aan de race.

Maar ondanks deze haast om aan de race mee te doen, ging het wonderwel heel goed in de Grand Prix met Super Arrow. Hij benut zijn superkrachten volledig en dat maakt hem een uitstekende rijder.

Zoda heeft zich weer ingeschreven en Super Arrow blijft hem achtervolgen. Hij doet er alles aan om zijn terreurslag te voorkomen. Hij staat bekend bij criminelen als een niet vergevingsgezinde, harteloze, irritante bemoeial. Maar als het op zijn vrouw aankomt, Mrs. Arrow, is hij even volgzaam en trouw als een puppy.

21

Mrs. Arrow.

Mrs. Arrow verdedigd haar man, Super Arrow, in en buitenshuis. Ze heeft meegedaan aan de vorige Grand Prix om haar man, die geen eerdere ervaring had met racen, te assisteren. Ze was een F-Zero circuit model voor het huwelijk. En ze is het eerste model dat meedoet aan de F-Zero.

22

Gomar & Shioh.

Op de planeet Huckmine, thuis van de Furikakes, hebben ze een heel vreemd gebruik. Zodra er een Furikake geboren wordt, worden ze gekoppeld met een ander en blijven ze hun hele leven bij elkaar, doen alles samen en scheiden nooit meer. De intelligente Gomar is erg klein en is jaloers op de lengte van Shioh, die op zijn beurt weer Gomar respecteert en volledig vertrouwd op zijn beslissingen. Dit rare paar werkt samen, rijdend in hun F-Zero machine die voor twee personen is gemaakt. Maar deze twee wezens, die hun hele leven bij

elkaar zijn geweest, trouwen het eerstkomende jaar, en ondergaan dan een gevreesde partnerruil. Dit heeft gezorgd voor de roddel dat dit hun laatste, gezamenlijke F-Zero zou zijn.

23

Silver Neelson.

Mensen noemen hem 'Ironman Silver'. Maar ondanks dat hij het record heeft voor de meeste F-Zero Grand Prix's, moet hij nog steeds een keer eerste worden. Hij wordt volgend jaar negenennegentig en overweegt of hij met pensioen moet. Maar hij is besluiteloos en denkt ook nog door te kunnen gaan tot ver na zijn honderdste. Silver is verslaafd aan de oude machines. Hij bekritiseert dan ook vaak de nieuwe, moderne wagens en de zielige racers ervan.

24

Michael Cain.

Michael is het hoofd van een race bende beter bekend als de Blood Chain, wiens ledenaantal in het laatste decenium is gestegen tot boven de tienduizend racers. Hij staat in de F-Zero als vertegenwoordiger van zijn hele bende en laat er ook zien wat hij in zijn mars heeft. Wat de laatste jaren niet zo voorbeeldig is. Het aantal leden is dus flink gedaald tot VER onder de tienduizend. Er gaan rumoeren dat de Bloody Chain bende binnen enkele jaren compleet verdwenen is.

25

Blood Falcon.

Hoewel hij in de race ingeschreven staat als 37-jarige man, is Bloody Falcon eigenlijk een kloon gemaakt uit het bloed van Captain Falcon, dat is gestolen tijdens zijn ziekenhuisbezoek na het ongeluk vier jaar geleden. Met dit in gedachte is Blood Falcon eigenlijk pas vier jaar. Hij kan alles wat de echte Falcon ook kan maar er is hem geleerd naar zijn meester te luisteren: Black Shadow.

26

John Tanaka.

John, de monteur van de Galactic Space Federatie, zit in hetzelfde korps als Jody Summers. Hij heeft, in het geheim, veel gevoelens voor haar en doet mee aan F-Zero om haar te beschermen. Als hij bij toeval de race zou winnen, overweegt hij een aanzoek.

27

Draq.

Draq werkt samen met Roger Buster, hij doet een organiseert een deel van het bezorg bedrijf dat ze hebben. Hij is absoluut een grote fan van de F-Zero en heeft er van kinds af aan al een enorme passie gehad voor F-Zero Grand Prix. Ongeveer een jaar geleden kwamen er twee F-Zero machines hun bedrijf binnen zonder een duidelijk leesbaar adres en geen retour adres. Draq was er snel bij om Roger te overtuigen om mee te doen met de Grand Prix. Hij vertelde hem dat hun rechtmatige eigenaar, de voertuigen op tv zal herkennen en toe eigenen. Maar niemand kwam de machines ophalen, dus proberen de twee kameraden het nog een keer. Draq hoopt de races te winnen, voordat de machines weg moeten. Hij droomt ervan om zelf een machine te kopen met het prijzengeld.

28

Roger Buster.

Roger is een galactische postbode beroemd om zijn motto 'geen overdracht te gevaarlijk'. Hij heeft een overeenstemming met Draq over zijn deelnemerschap aan de race. Hij ziet zelf niet veel in het racen, maar geloofd in de goede zaak van het teruggeven van de machines en zijn leveringen te voltooien.

29

Dr. Clash.

Dr. Clash is een F-Zero monteur die zijn droom om racer te worden maar niet kan opgeven. Hij heeft een speciaal apparaatje ontworpen om zijn gelimiteerde, fysieke kracht te compenseren en heeft, na jaren studie, eindelijk de perfecte racewagen. Nu komt hij uiteindelijk toch nog toe aan racen.

30

Black Shadow.

Black Shadow is de koning van het kwaad en wordt gevreesd door iedereen. Hoewel Captain Falcon al zijn voetsoldaten al gevangen heeft genomen, wil Shadow weinig anders zien gebeuren dan de vernietiging van Falcon. Het liefst voor de ogen van duizenden fans.

31

Don Genie.

Don Genie is de grootste mongool van de universitaire ruilers. Hij is tientallen keren gearresteerd voor het ruilen van energie bronnen en wapens. Elke keer moest hij een klein fortuin betalen om zichzelf vrij te kopen op borgtocht. Momenteel is het moeilijk te zeggen of Don genie meedoet aan F-Zero om zijn bedrijf te promoten, of dat hij het gewoon voor de lol doet. Één ding is wel zeker; het moet te maken hebben met een sinister plot dat hij heeft bedacht. Er gaan geruchten dat hij ook connecties heeft met Black Shadow, koning van het kwaad.

32

Digi Boy.

Digi Boys echte naam is Terry Getter, hij is een jong genie dat momenteel afstudeert aan de Einstein Academy. Hij is nog maar een kind en heeft de naam Digi Boy gekregen omdat er geen enkel elektrisch apparaat bestaat dat hij niet bedienen kan. Hij heeft er zelf zelfs vele uitgevonden. Hij heeft ook alle F-Zero racers en bestuurders geanalyseerd en heeft zo alle mankementen bij andere racers verbeterd in zijn eigen denkwijze en machine. Hij is er zeker van de volgende race te winnen. In zijn woordenboek komt het woord geluk niet voor.

35

Daigoroh.

Daigoroh is de enige zoon van Goroh. Hij is zo intens slecht dat zelfs zijn vader hem niet onder controle kan houden. Daigoroh is een meester in zwaardgevechten en houdt ervan om relletjes te schoppen door met zijn zwaard in de lucht te zwaaien en zwenken. Hij heeft een immens respect voor zijn vader en schept overal op. Ongeacht het onderwerp. Hij hoopt de trots van zijn vader te krijgen door Falcon, de grootste vijand van Samurai Goroh, te verslaan in een race en te vernederen. Hij heeft als een racer meer potentie dan zijn vader en men kijkt met spanning uit naar wat voor racer hij wordt in de toekomst.

36

Princia.

Princia Ramode is de prinses van een woestijn rijk op de planeet Magica, een gemeenschap met een geavanceerde, technologische kennis. Haar karakteristieke nieuwsgierigheid leidt haar vaak in miserkenning en andere gevaarlijke situaties. Om haar wijsdom te vergroten voordat ze koningin wordt, ontsnapte ze in het geheim met een aantal bedienden om avonturen te beleven op andere planeten. Toen ze arriveerde op aarde ving ze een glimp op van de F-Zero, waaraan ze al snel mee wilde doen. Wetend dat ze de prinses haar mening niet konden veranderen, of zelfs maar buigen, stelde ze een voertuig samen dat voldoet aan de hoge technische kwaliteit waar Magica bekend om staat.

40

Pheonix.

Pheonix is een tijd reiziger welke terug in de tijd is gereisd vanuit de toekomst. Zijn rol in de geschiedenis is het in de gaten houden van de natuurlijke tijdloop. Hij kwam naar dit tijdperk met de informatie dat een er een verandering van de tijdsloop zou komen door een gebeurtenis in deze F-Zero race. Hij is momenteel bezig om zijn geliefde tijdmachine, de Rainbow Pheonix, voor te bereiden op de race.

```
+-----+  
|                (08) MACHINE ONDEDELEN                |  
+-----+
```

dit hoofdstuk verteld je over alle onderdelen die ik momenteel heb verkregen. Het geeft je hun naam, gewicht, rank en prijs in tickets.

```
*****  
LICHAAMS ONDERDELEN  
*****
```

Valient Jaguar
1000 kg
B rank
4 tickets

Big Tyrant
1500 kg
A rank
5 tickets

Grand Base
1380 kg
A rank
5 tickets

Fire Wolf
840 kg
B rank
3 tickets

Rapid Barrel
580 kg
C rank
5 tickets

Sky Horse
640 kg
C rank
4 tickets

Aqua Goose
700 kg
C rank
4 tickets

Liberty Manta
380 kg
D rank
7 tickets

Brave Eagle Speedy Dragon

460kg
D
8 Tickets

Speedy Dragon
240 gk
E rank
10 tickets

Megalo Cruiser
1600 kg
A rank
8 tickets

Splash Whale
280 kg
E rank
8 tickets

Optical Wing
420 kg
D rank
8 tickets

Dread Hammer
1440 kg
A rank
8 tickets

Silver Sword
620 kg
C rank
8 tickets

Space Cancer
680 kg
C rank
8 tickets

Holy Spider
540 kg
C rank
8 tickets

Giant Planet
1020 kg
B rank
8 tickets

COCKPIT ONDERDELEN

Aerial Bullet
240 kg
E rank
3 tickets

Bright Spear
330 kg

C rank
4 tickets

Super Lynx
460 kg
B rank
5 tickets

Moon Snail
260 kg
D rank
4 tickets

Scud Viper
320 kg
C rank
7 tickets

Energy Crest
500 kg
B rank
5 tickets

Wonder Worm
290 kg
D rank
8 tickets

Gernet Phantom
640 kg
A rank
10 tickets

Cyber Foz
370 kg
C rank
8 tickets

Heat Snake
480 gk
B rank
8 tickets

Rave Drifter
230 kg
E rank
8 tickets

Spark Bird
530 kg
B rank
8 tickets

Crystal Egg
270 kg
D rank
8 tickets

Sonic Soldier
310 kg

C rank
8 tickets

Red Rex
350 kg
C rank
8 tickets

Dark Chaser
250 kg
E rank
8 tickets

BOOSTER ONDERDELEN

Titan -G4
540 kg
B rank
5 tickets

Boxer -2C
350 kg
C rank
5 tickets

Scorpion -R
400 kg
C rank
4 tickets

Bazooka -YS
250 kg
D rank
3 tickets

Tiger -RZ
250 kg
D rank
4 tickets

Triple -Z
660 kg
A rank
7 tickets

Euros -01
160 kg
E rank
8 tickets

Thunderbolt -V2
860 kg
A rank
10 tickets

Devilfish -RX
800 kg
A rank

8 tickets

Punisher -X4

580 kg

B rank

8 tickets

Impuse 220

220 kg

D rank

8 tickets

Meteor -RR

500 kg

B rank

8 tickets

Jupiter -Q

230 kg

D rank

8 tickets

Comet -V

330 kg

C rank

8 tickets

Bluster -X

360 kg

C rank

8 tickets

Extreme -ZZ

480 kg

B rank

8 tickets

dit zijn alle onderdelen in het spel.

```
+-----+
|                (09) CUSTOMIZE                |
+-----+
```

Dit hoofdstuk verteld je over de functie 'customize'. Hiermee kun je een perfecte machine samenstellen.

Eerst zal ik de eigenlijke machine even beschrijven;

Er zijn drie onderdelen die je kunt toevoegen.

Lichaamsonderdelen

- Dit is de machine op zich.

Cockpitonderdelen

- Dit is de cockpit, de plaats waar de coureur zich bevind.

booster onderdelen

- De boost van de machine, het spreekt eigenlijk allemaal voor zich.

Je moet eerst onderzoek doen naar wat nou eigenlijk de beste onderdelen zijn voor jou voertuig. Je moet onderdelen zoeken met een goede A of B rank. Kijk in het vorige hoofdstuk wat het beste onderdeel is. Zoek met control F naar booster, lichaam en cockpit onderdelen.

Hoe je de kleur van je voertuig veranderd;
Selecteer eerst je voertuig, en dan change color. Je kunt nu drie verschillende meters gebruiken om het uiterlijk van je machine te veranderen. Druk op R om te wisselen van onderdeel. Deze knop gebruik je trouwens in elke mode van customize om onderdelen te wisselen. Druk op Y om de kleuren op te slaan.

Als je een embleem wilt toevoegen aan je wagen;
Selecteer je machine uit je garage, vanaf je memory card. Kies: Attach Emblem. Als er geen embleem data is zal het spel een nieuwe savefile creeren. Je kiest een slot en een onderdeel van je machine. Het volgende is het eigenlijke embleem. Er is een wijde keuze van nintendo emblemen en karikaturen van verschillende bestuurders.

Je kunt nu kiezen waar je hem wilt plaatsen. Delen die niet opgevuld zijn in je tekening, zijn doorschijnend en tonen de oppervlakte van het metaal. Als je het embleem opgeplakt hebt, met A, kun je hem ook weer verwijderen met A. De Y en X knoppen zijn voor het vergroten en verkleinen van jou embleem. Met B ga je terug naar het hoofdscherm en kun je de volgende tekening toevoegen aan je apparaat. Je kunt in totaal vier emblemen toevoegen.
Je wordt gevraagd of je wilt saven zodra je afsluit.

Het maken van een embleem verloopt ietwat anders. Ga naar Emblem Editor en het maakt een nieuwe file voor je. Je kunt het volgende doen;

Erase: hiermee kun je de dingen die je tot nu toe hebt uitgevoerd wissen.

Fill: dit vult de gehele achtergrond.

Draw Line: dit helpt je om een rechte lijn te tekenen.

Draw Circle: dit stelt je in staat om een cirkel te tekenen in welke grote dan ook.

Draw Rectangle: dit laat je een rechthoek tekenen. Ook deze kun je zo groot maken als je wilt.

Enlarge Edit Screen: je kunt het scherm zo ietsjes groter maken.

Draw and Fill a Circle: je kunt een cirkel tekenen van praktisch elke grote en het spel vult hem hierna automatisch voor je op.

Draw and Fill a Rectangle: je kunt een rechthoek of kubus tekenen. De computer vult hem voor je op.

Rotate Emblem: duw je control stick naar rechts om je tekening te draaien.

Invert Emblem: dit geeft je de mogelijkheid je tekening om te draaien.

Undo Operation: je kunt zoveel daden ongedaan maken als je wilt.

Redo Operation: je kunt alle ongedaan gemaakte bewerkingen wéér ongedaan maken.

Load Emblem: als je al een tekening gemaakt hebt, kun je hem hiermee weer laden.

Save Emblem: zo kun je een embleem waarmee je bezig bent opslaan.

End: je kunt de Emblem Editor afsluiten.

Als je kleuren wilt veranderen kun je de cursor in het linker veld bewegen met de C-Stick.

Dat was dus Customize!

```
+-----+
|                (10) VOERTUIGEN VAN SPELERS                |
+-----+
```

Ik (me frog) heb zo'n tien e-mails ontvangen met de vraag wat nu eigenlijk het beste voertuig is dat je kunt maken. het antwoord is: er is geen beste. Ik heb besloten om hier de voertuigen van verschillende spelers te posten zodat je zelf kunt besluiten welke goed is. Ze zijn allemaal van gebruikers op het Gamefaqs forum, maar ook jij kunt me mailen met een goede wagen! Voel je vrij om er meerdere te sturen.

NOTITIE: sommige van deze gecombineerde onderdelen zijn ook te vinden in Zoopsoul's FAQ. Dit is geen plagiaat, maar slechts een vervelend bijverschijnsel van de beperkte combinaties. Sommige voertuigen hebben ook meer informatie dan andere, simpel omdat de bestuurders ervan me er meer informatie over hebben gegeven.

```
*****
ME FROG'S GARAGE
*****
```

Voertuig: FROST LYNX G4
Stats: C-B-B
Body: Aqua Goose
Cockpit: Super Lynx
Booster: Titan-G4
Gewicht: 1700 Kg.

Informatie: Wow... dit is een van de beste voertuigen in het hele spel. Er zijn veel positieve dingen over te vertellen. Je krijgt de onderdelen vrij snel, ze is erg licht en zijn stats zijn goed. Als je de balans op maximum snelheid zet ga je al gauw 1124 kilometer per uur. Als je een boost gebruikt veranderd dit al snel in 1300 kilometer per uur en hoger! Je kunt op een gemiddelde snelheid komen van 1600 kilometer per uur! In het eerste level van Port Town kun je zijn kracht goed zien. Je kunt met de drie boosts en de grote drop-off moeilijk achter je tegenstander blijven. Je haalt ze met gemak in.

En ook in Trident, is er geen fout in de besturing wat ervoor zorgt dat je uit de bocht vliegt of van de baan afvliegt. Je kunt op de dunne paden boosten zonder enige angst. Maar, zoals alle customs, heeft het enkele minpunten. In Half Pipe bijvoorbeeld. Er is gewoon GEEN manier om op volle snelheid door de hele buis te geraken tenzij je erg bekwaam bent. Haar besturing is goed op sommige banen, maar slecht op andere. In het eerste level van Big Blue is het moeilijke om de nauwe S bocht te maken. maar hoe dan ook, met een uitstekende maximum snelheid (ze gaat 1025 KM/U op acceleratie) en een goede balans, zal dit voertuig ervoor zorgen dat alle cups haalbaar zijn, op wat voor een moeilijkheidsgraad dan ook. Ze heeft het voor mij voor elkaar gekregen.

Op plaatsen als Green Plant: Spiral, zijn sommige bochten moeilijk op maximale snelheid, maar de snelheid op rechte stukken maakt dit ruimschoots goed! 90 Graden bochten in Lightning zijn frustrerend, maar de geoefende rijder is hier in zijn voordeel. GEBRUIK DEZE MACHINE! Je zult van haar gaan houden!

```
*****
MOYSTURFURMER'S GARAGE
*****
```

Voertuig: HEAT HORSE-Z

Stats: ?

Body: Sky Horse

Cockpit: Heat Snake

Booster: Triple-Z

Gewicht: 1780 Kg.

Informatie: hij is niet te zwaar, zwenkt niet uit en heeft een uitstekende topsnelheid.

PHINEASFOOL'S GARAGE

Voertuig: RED SPIDER-Z

Stats: C-A-C

Body: Holy Spider

Cockpit: Red Rex

Booster: Triple-Z

Gewicht: 1550 Kg.

Informatie: haar topsnelheid is (zonder boosten of wat dan ook) 1120 kilometer per uur. Hij zwenkt een beetje uit, maar niet ernstig. Ik kan praktisch elke bocht in het spel maken zonder de L en R knoppen te gebruiken. De acceleratie is niet best, maar ik kan iedereen halverwege de race wel inhalen.

NAZGULNARSIL'S GARAGE

Voertuig: ACRO CREST

Stats: ?

Body: Sky Horse

Cockpit: Energy Crest

Booster: Titan G4

Gewicht: ?

Informatie: ?

Voertuig: Super Barrel Z

Stats: ?

Body: Rapid Barrel

Cockpit: Super Lynx

Booster: Triple-Z

Gewicht: ?

Informatie: ?

Voertuig: ARCH LYNX

Stats: ?

Body: Silver Sword

Cockpit: Super Lynx

Booster: Triple-Z of Titan G4

Gewicht: ?

Informatie: ?

Voertuig: GARNET MANTA

Stats: ?

Body: Liberty Manta

Cockpit: Garnet Phantom

Booster: Triple Z

Gewicht: ?

Informatie: ?

EPYO THE GREAT'S GARAGE

Voertuig: GARNET DRAGON
Stats: ?
Body: Speedy Dragon
Cockpit: Garnet Phantom
Booster: Sunrise 140
Gewicht: ?
Informatie: ?

MEGANIUM7'S GARAGE

Voertuig: SCUD WOLVE Z
Stats: ?
Body: Fire Wolf
Cockpit: Scud Viper
Booster: Triple Z
Gewicht: ?
Informatie: ?

RABIDSPAM'S GARAGE

Voertuig: ACRO CREST G4
Stats: ?
Body: Sky Horse
Cockpit: Super Lynx
Booster: Titan G4
Gewicht: ?
Informatie: ?

VIRUS218105'S GARAGE

Voertuig: FOST SPEAR-G4
Stats: ?
Body: Aqua Goose
Cockpit: Bright Spear
Booster: Titan G4
Gewicht: ?
Informatie: ?

Voertuig: ACRO LYNX-G4
Stats: ?
Body: Sky Horse
Cockpit: Super Lynx
Booster: Titan G4
Gewicht: ?
Informatie: ?

JUGEM'S GARAGE

Voertuig: PHOTON PHANTOM-G4
Stats: D-B-A
Body: Optical Wing
Cockpit: Garnet Phantom
Booster: Titan G4
Gewicht: 1600 Kg.
Informatie: heeft een topsnelheid van ergens tussen de 1120 en 1130 kilometer

per uur. Goede besturing en een behoorlijk goede acceleratie.

TEDMASTER'S GARAGE

Voertuig: SPARK GAUNTLET

Stats: ?

Body: Spark Bird

Cockpit: Dread Hammer

Booster: Euros -01

Gewicht: ?

Informatie: ?

POKEMASTER1004'S GARAGE

Voertuig: BRIGHT MANTA-G4

Stats: D-A-C

Body: Liberty Manta

Cockpit: Super Lynx

Booster: Titan G4

Gewicht: ?

Informatie: ?

ANTI UNI'S GARAGE

Voertuig: SACRED LYNX-G4

Stats: C-B-B

Body: Holy Spider

Cockpit: Super Lynx

Booster: Titan G4

Gewicht: ?

Informatie: ?

COOL WHIPP'S GARAGE

Voertuig: ?

Stats: ?

Body: Dread Hammer

Cockpit: Speed Dragon

Booster: Titan G4

Gewicht: ?

Informatie: hij is nauwgezet.

SPEEDDAEMON'S GARAGE

Voertuig: HEAT GOOSE

Stats: ?

Body: Aqua Goose

Cockpit: Red Rex

Booster: Sunrise (nog wat)

Gewicht: ?

Informatie: ?

RAPIDWINGO'S GARAGE

Voertuig: WINDY MANTA-Z

Stats: D-A-E

Body: Liberty Manta

Cockpit: Windy Shark

Booster: Triple Z

Gewicht: 1260 Kg.

Informatie: hij mag erg slecht lijken door de E grip, maar ze laat zich redelijk besturen!

+-----+
| (12) SCRIPT GUIDE |
+-----+

This guide simply tells you all the dialogue said in story mode and then the misc. dialogue stated throughout the game.

+====-----+
====+
| SPOILERS!!!!!!!!!!!! |
| |
+====-----+
====+

This chapter may spoil major parts of the story for you! If you do not want anything spoiled, skip this section NOW!

PROLOGUE: BLACK SHADOW'S DISGRACE

Black Shadow failed in his last bid to win the Grand Prix and has now incurred the wrath of an evil villain...

(Black Shadow and another racer are piloting their machines down a track. The pilot racing against Black Shadow boosts several times before finally catching up. The pilot rams Black Shadow into a wall, destroy Shadow's machine. Black Shadow emerges, coughing.)

BLACK SHADOW: Augh... huh? Wait, augh! (A mysterious figure appears and picks up Shadow by the neck.) Just give me one more chance!

MYSTERIOUS MAN: One more chance is all you get! Win this F-Zero Grand Prix or... you know the price of failure

BLACK SHADOW: Yes... yes... I can win it this time... I swear...

(The figure gets in a machine and leaves the area.)

CHAPTER ONE: CAPTAIN FALCON TRAINS

Craving another title, _Falcon_ has trained tirelessly at his base...

(We see a zoom of the city. People are watching a TV with Black Shadow pointing and laughing. Captain Falcon walks by and steps into an alleyway. He stops in front of a picture of a falcon, and the falcon scans him, letting him into a secret path. He approaches his machine, the Blue Falcon, climbs in, and

triggers
a simulation mode.)

AFTER MISSION...

(We see Falcon ending the simulation mode. He climbs out of the machine and examines an ad for the F-ZERO grand prix. He hears laughing on the TV, and turns to look. Black Shadow is there, staring and laughing.)

BLACK SHADOW: Hahahaha! This time, the prize will be MINE!

CHAPTER TWO: GOROH: THE VENGEFUL SAMURAI

Falcon chases a bounty into the wastes and lands in an ambush...

(We see a gang waiting on top of a hill. As Falcon approaches, they jump down screaming, and forces Falcon to stop.)

GOROH: YOU stole the prize money from us last time! You'll pay for that.

(Goroh examines the Blue Falcon) That's a fine looking she you're driving Falcon! You know the law here in Red Canyon? If you lose the race, you forfeit your machine!

(Falcon starts up his machine, but a sword is put to his neck. The rest of the gang aims guns at Falcon.)

GOROH: Hahaha! The mighty Falcon can't back down from a challenge now, can he?

CAPTAIN FALCON: Let's do it...

GOROH: All right then! The first one to that checkpoint over there is the winner!

(Goroh and Falcon get ready to race.)

GOROH (to himself): I can't lose my Fire Stingray.

AFTER MISSION...

(Goroh stutters and then shouts at Falcon)

GOROH: FALCON! I'M GONNA GET YOU IN THE GRAND PRIX!

(Goroh's machine explodes, sending pieces everywhere and throwing him forward)

GOROH: AUGH!

(Falcon speeds away...)

CHAPTER THREE: HIGH STAKES IN MUTE CITY

After dealing with _Goroh_, _Falcon_ visits a club to try to relax...

(Falcon drives down Mute City and parks near a club. As he enters he spots a bunch of people talking and he sees an old man yelling in anger.)

OLD MAN: What a scam! That's not two million space crags! Hah! What can I do with this ONE COIN!

(The coin drops and rolls toward Falcon, who catches it. The old man runs toward Falcon, and realizes who he is.)

OLD MAN: You're the famous Falcon! Please, I'm begging you, enter the bet race!

CAPTAIN FALCON: Huh... wha?

OLD MAN: Please! Consider it an old man's last request!

CAPTAIN FALCON: Just calm down.

ANNOUNCER: We will soonly be closing registrations for the next race!

OLD MAN: The next race is going to start!

(He grabs Falcon and drags him toward a door)

CAPTAIN FALCON: Hey, where do you think you're taking me!

(The race starts soon after.)

AFTER MISSION...

(The old man throws down a bag full of money.)

OLD MAN: Heh heh! Here! This is your share!

CAPTAIN FALCON: Thank you!

(Captain Falcon notices a TV.)

TV REPORTER: Once again, Black Shadow is causing havoc in the lightning area! All citizens are advised to evacuate immediately! Once again, all citizens are advised to evacuate immediately!

(Captain Falcon throws down the bag and runs out of the room.)

CHAPTER FOUR: CHALLENGE OF THE BLOODY CHAIN

A nasty crew stalls Falcon in his quest to stop Black Shadow...

(Falcon is cruising down the road when he sees CAUTION flashing on his machine.

A bunch of other machines catch up to him.)

CAPTAIN FALCON: Gangs!

(The gang member rams Falcon.)

CAPTAIN FALCON: So you want to play!

MICHAEL CHAIN: Haha! Guys! The party's just starting!

AFTER MISSION...

(Falcon drives away and escapes the gang)

MICHEAL CHAIN: Oh no! After Falcon! Don't lose him! (The rest of the gang starts to drive away) No go after him! WHAT ARE YOU DOING!?!?

CHAPTER FIVE: SAVE JODY!

The Federation arrived to help out, only to fall prey to the villian...

(We see a destroyed power plant... Captain Falcon is cruising toward it, look around in horror... he spots a member of the federation.)

CAPTAIN FALCON (running toward the person): Are you all right?

MAN: Jody's still inside the building!

CAPTAIN FALCON: Right there...

(He runs inside the plant.)

CAPTAIN FALCON: JODY!

JODY:*cry, whimper* Falcon...?

(Captain Falcon helps Jody into his machine and he turns to escape the plant.)

AFTER MISSION...

(Captain Falcon and Jody escape as the Plant blows up. The federation man covers his eyes at the explosion. Captain Falcon gives Jody to the man.)

MAN: Jody!

(Falcon sees Black Shadow across the plant.)

CAPTAIN FALCON: Black Shadow...

CHAPTER SIX: BLACK SHADOW'S TRAP

After saving Jody, _Falcon_ finally catches up to _Black Shadow_...

BLACK SHADOW: Falcon! You've come to die! I needn't have wasted time looking for you then!

CAPTAIN FALCON: Lets settle this at the GP! Not like this! It's the cowards way!

BLACK SHADOW: The coward's way! You make it sound so noble! I plan to eliminate anyone who stands between me and the prize. Simple as that! Hahaha! Falcon! Take this!

(Black Shadow shoots a strange rope at Captain Falcon, which binds him.)

CAPTAIN FALCON: Aughhh! What are you doing?

BLACK SHADOW: Come out Blood Falcon!

(Blood Falcon approaches and places some kind of device on the Blue Falcon.)

BLACK SHADOW: Are you ready?

BLOOD FALCON: Yeah! I'm ready!

(Falcon hovers into his machine.)

BLACK SHADOW: Farwell Captain Falcon!

BLOOD FALCON: You are going on a little ride now! (Something like that I couldn't make it out well.)

(Captain Falcon struggles for a moment, then finally breaks out of the ropes. He grabs his wheel and realizes what is on his machine...)

AFTER MISSION...

(Captain Falcon is speeding down the road when he hits a sign. He flies off the road.)

CAPTAIN FALCON: Huh... augh!

(He hits a crane and the bomb flies off and explodes in the water. Captain Falcon lands on the road and continues speeding down it.)

MISSION SEVEN: THE F-ZERO GRAND PRIX

His death averted, Falcon visits the F-ZERO competition grounds...

ANNOUNCER: Ladies and Gentelmen! The contestants! The high flying medico! Dr. Stewart. The hitman who flies at the speed of sound! Pico! The Japanese warrior!

Samurai Goroh! The cyborg returns! Mighty Gazelle! The emperor of brutality, Black Shadow. And the bounty hunter, CAPTAINNNN FALCONNNN!

(Black Shadow glances at Falcon, startled.)

BLACK SHADOW: Well still alive it seems! Well I won't miss this chance to make mince meat of you! Hahaha!

CAPTAIN FALCON: Black Shadow, I'll show you! You'll NEVER defeat me!

(Captain Falcon climbs into his machine.)

ANNOUNCER: Ladies and gentelmen! Start your engines!!!!

AFTER MISSION...

(Captain Falcon finishes the race and climbs out of his machine.)

ANNOUNCER: Our champion! CAPTAINNNN FALCONNNN! The F-Zero committee will now

present the champions prize belt!

(Black Shadow climbs out of his machine.)

BLACK SHADOW: What the... eh!

(The mysterious man we saw in the prologue appears)

MYSTERIOUS MAN: Black Shadow, you failed again! Your good for nothing!

(He sends a wave of energy at Black Shadow, coving him and making him dissappear.)

CAPTAIN FALCON: Ju...just who are you!

MYSTERIOUS MAN: I am Deathbond! The Grand Prix champion of the underworld. Why don't we race tomorrow! Hahahaha

CHAPTER EIGHT: SECRETS OF THE CHAMPIONSHIP BELT

Falcon sets out to meet _Deathborn_ knowing he must not lose...

(Falcon is seen driving up to a huge gate. It opens, with blinding light, and Falcon shields his eyes. He drives in and sees Deathborn.)

DEATHBORN: I've been waiting for you. Did you bring the Champion's Belt?

(Falcon holds up the belt won at the Grand Prix.)

DEATHBORN: Good...

(The two belts rise and begin to glow green...)

DEATHBORN: Falcon shall I tell you something before you die? Dark and lights, the two great forces which make up our universe. These TWO universal forces are

condensed in each of our belts! Didn't you know, at the time when the two forces

become one, it is possible to seize that power. Then I can turn this whole galaxy into a planet of ashes in an instant! How I've waited for this moment...

the world will fall into total... darkness...

CAPTAIN FALCON: Not if I can help it! I'll destroy you yet! Lets go!

(The two climb into their machines and start their engines...)

AFTER MISSION...

(DEATHBORN is screaming and yelling)

DEATHBORN: No! He got me! How can I lose! NOOOOOOOOOO!

(He flies off the track and into the lava. The belt merges and attatches itself to Captain Falcon.)

CAPTAIN FALCON: The evil forces will never get their hands on this belt! I'll make sure!

CHAPTER NINE: FINALE: ENTER THE CREATORS

With the Ultimate Championship's Belt in hand, Falcon can relax. But...

(Falcon is resting and putting away his stuff when all of a sudden, he hears a strange voice coming from the belt.)

MYSTERIOUS VOICE: Falcon... Hahahaha. Falcon... hahahahaha... look, I'm over here Falcon... hahahaha

CAPTAIN FALCON: Who are you?

MYSTERIOUS VOICE: We are the Creator!

CAPTAIN FALCON: What are you talking about

CREATOR: We created the whole world. What a surprise. You'd beat Deathborn... our best creation!

CAPTAIN FALCON: Your best creation...? So it was you who set up everything!

But

why

CREATOR: To tell you the truth, there are no universal forces...

CAPTAIN FALCON: WHAT?

CREATOR: Now you become the champion of the two grand prix... We'll take out your soul from your body and turn it into our creation!

(The Creator emerges from the belt and flies around. It transports Falcon to a glowing place, similar to Phantom Road.)

CREATOR: Are you ready?

CAPTAIN FALCON: Come off it! You think you can beat me? No way!

AFTER MISSION...

(The Creator's machine explodes and they disappear. Falcon appears back at his training area and takes off his helmet. He places it down and walks through a door. We now see the staff credits.)

Okay. That was the Worst. Ending. Ever.

The announcer in the game says...

3...2...1...GO!

YOU GOT BOOST POWER!

YEAH! FINAL LAP!

OFF COURSE!

RETIRED!

BROKEN DOWN!

Original Machine!

(He says all machine names)

ALRIGHT! FIRST PLACE!

SECOND PLACE!

THIRD PLACE!

FOURTH PLACE!
FIFTH PLACE!
Sixth place!
Seventh place!
Eighth place!
Ninth place!
Tenth place.
Eleventh place.
Twelvth place.
Thirteenth place.
Fourteenth place.
Fifteenth place.
Sixteenth place.
Seventeenth place.
Eighteenth place.
Ninteenth place.
Twentyth place...
Twenty-first place...
Twenty-second place...
Twenty-third place...
Twenty-fourth place.....
Twenty-fifth place.....
Twenty-sixth place.....
Twenty-seventh place.....
Twenty-eighth place.....
Twenty-ninth place.....
Thirtyith place.....

The script is now complete. I might add a TV guide later on though.

+-----+
| (13) SONG LYRICS |
+-----+

CAPTAIN FALCON

In this world you've got to be strong
You've got to fight to keep your spirit alive
And you might feel like there's nothing left to go for and fight for
But it's the fight that keeps us ready and on top

Even I can feel feel the power
When I think of you
I see no fear, feel no pain
Forever he will be my hero

(Better believe he knows the way)
And not just only for tonight
And now that I'm not just a dreamer
(And I know I got what he's got)

And not just only for tonight
I've got power
I'm gonna fight to the end
I'm gonna fight to the end

Even I can feel the power
When I think of you
I see no fear, feel no pain
Forever he will be my hero

(Better believe he knows the way)
And not just only for tonight
And now that I'm not just a dreamer

(And I know I got what he's got)
And not just only for tonight
Forever he will be my hero
(Forever he will be my hero)

And now that I'm not just a dreamer
(And now that I'm not just a dreamer)
Forever he will be my hero
(Forever he will be my hero)

And now that I'm not just a dreamer
(And now that I'm not just a dreamer)
Forever he will be my hero
And now that I'm not just a dreamer

Forever he will be my hero
And now that I'm not just a dreamer
Forever he will be my hero
And now that I'm not just a dreamer

JAMES McCLOUD

He is the hero
Leader of the team
Tough, brave, and super
It's the subtlety

Shining Little Wyvern
Makes the speed of light
(??????)

JACK LEVIN

Look around, take it in, watch the moves now
Buzzin 'round like a fly by a lightbulb
Watchin' words, bouncin 'round to the beat of my drum
Nothing said when you were under my thumb

Take a ride in the night sky
Looking good silhouette with my x-ray eyes
Be alive, and let it slide, and watch the sun rise
I know where it's at

In the light of the sun
There is part of me there
In the middle of it all
(I know where it's at)

And in the light of the moon
There is none of us there
In the middle of it all
(I know where it's at)

SUPER ARROW

Follow me

I'll protect you
I believe
It's destiny

If you are me
Could you be so strong
Can you see
Can you see its me

And if you think it is too
Don't think it's up to me

And it's a perfect world
You now belong to me

And I can take you higher
Than you can believe

And it's a perfect world
You now belong to me

And I can take you higher
Than you can believe

BILLY

Billy, an ape of the universe
Noone can reach the speed of light
Billy, an ape on the universe
Nothing can save you from the machine

PHOENIX

You never know if we are watching you through secret eyes and
Find a place where you can hide underground
Change your name and
Change your face and
Feel the heat around you
It's the forces
It's the order detective

It's the forces, it's the order (Detective)

I want you to feel the pressure (We keep the order)
I know you can't run forever
No-one moves without me saying (I'm gonna take you down)
You know there's no use in fighting

You never know if we are watching
Through our secret eyes
No place for hiding
Change your name
Change your face
Feel the heat around you
It's the force
It's the order detective

DAIGOROHS THEME-

"Get Lost,

You've no *** (might be "speed", not sure but 85% sure it is speed he says

here),
Too bad,
You lose, I win!"

PRINCIA'S THEME-

"Bring to me, all you've got -
enchanted enough for you to be,
lost with me, hypnotised,
illusions passing through your mind.

If you don't think you can handle what you see,
better be, ready to run for cover.
If you might think this is fantasy land look my way,
I will cast a spell on you.

You're scared of the dark, **** (not sure what this part is),
Give me your hand and let me guide you through the night.
You're scared of the dark, **** (ends with a "eams" like "Dreams" but I can't
it make out.)
Give me your hand and I will try to lead you right.

STORY MODE

PROLOGUE

Are you prepared to play the game?
The dare's the only price of fame

CHAPTER ONE

I'm a hero, F-Zero!
I'm a hero, F-Zero!
I'm a hero, F-Zero!

[laughing]
If the haves would take the have-nots
and the bads would come to their lot
and there's no one even their to buy them

And Falcon always comes out on top
No matter what.
You're meant to be goin' goin' flip-flop
He's puts his job on this madness to stop
To round up every bad guy and fry them

I've found the race
A boost to my morale
He's ready for the chase
And he's raced in the Falcon
In the hour of need
He never failed to take the lead.
What's that Captain Falcon got up his sleeve?

I'm a hero in the F-Zero!
I'm a hero in the F-Zero!
I'm a hero in the F-Zero!

CREDITS

Captain Falcon will always be there
Send angered voices of darkness away

Thank heavens he's on the right side
Or else there'd be no where to hide

Captain Falcon will always be found
Hot on the trail tracking them down

Give it up, "capitan"
Three cheers for the falcon

Call me tracking hero
Fast attack, F-Zero
Cracker Jack, F-Zero
On the gates, F-Zero
Stylin' face, F-Zero
In the race, F-Zero
In first place, F-Zero
Call me tracking hero
Fast Attack, F-Zero
Cracker Jack, F-Zero
On the gates, F-Zero

00: Deathborn

V: That's a fine machine you have.

A: The Dark Schneider! The wings of Darkness!

V: Got a message for your viewers?

A: YOU'RE ALL GOING TO DIE! SAY GOODBYE TO YOUR LOVED ONES!

V: Do you have any other interests?

A: World domination! You are all nothing but pawns in my battle plan!

V: Got a message for your rivals?

A: You dare to challenge my supremacy?! Do you have a death wish?!

V: Got a message for Falcon?

A: Don't get up off your knees. Everyone is going to bow down to me eventually anyhow!

V: What was the key to your victory?

A: The same power that will enable me to control the world!

V: Got any advice for your rivals?

A: None of you will truly be my rivals. Give up now!

V: What do you plan to achieve through world domination?

A: Make the world a much more interesting place.

01: Mighty Gazelle

V: Do you have a girlfriend?

A: Of course I do! I hope you don't think she's a cyborg too...

V: Some racers are saying your victory is a victory for science.

A: I know they don't want to admit defeat. But they have to acknowledge my skill.

V: Nice F-Zero machine!

A: It looks like a gazelle galloping across the savannah.

02: Jody Summer

V: We expect no less from a member of the federation.

A: The best in the federation is the best in the galaxy!

V: What are you going to do with the 1 billion space credits in prize money?

A: I'm going to pamper myself at the best beauty salon in the galaxy.

V: Got a message for your rivals?

A: I'll take on you anytime.

V: What was the key to your victory?

A: I couldn't have done it without the help of the Galactic Space Federation.

V: There was some dangerous driving out there!

A: Well, I used my spin attack to destroy my enemies.

V: Can I have your autograph?

A: Sure. Treasure it always!

V: Why did you become an F-Zero racer?

A: My goal is to eliminate the criminal element that congregates at this event.

V: What do you treasure most?

A: My family.

03: Dr. Stewart

V: You even beat Captain Falcon!

A: With my driving? With my machine? How could anybody stop me?

V: Nice scarf!

A: I wear it for someone, as a symbol of our friendship.

V: What was your father like?

A: He was a very generous man. I hope to follow in his footsteps.

V: What was the key to your victory?

A: It's not something one can simply explain in words.

V: Nice F-Zero machine!

A: The Golden Fox. Just as my late father designed it.

V: Congratulations on your victory!

A: The way I drive is an art form.

V: What will you do with the 1 billion space credits in prize money?

A: I race for the honour. You can keep the money.

04: Baba

Q: So I've heard you can dance!

V: Poetry and dance baby, watch these moves!

V: Why did you become a racer?

A: F-Zero is the only worthy recipient of my affections!

05: Samurai Goroh

V: What was the key to your victory?

A: Being so handsome! *laughs*

V: Got any advice for young thieves?

A: Come with me if you dare! We'll rule the universe!

V: We hear you like to drink...

A: Yeah, tonight I'll drink to my victory! And to the look of Captain Falcon's face!

V: Nice F-Zero machine!

A: The power of two RS-5060 engines cannot be matched!

06: Pico

V: Do you have any other interests?

A: I like collecting knives! And they all cut so well!

V: Can you tell us why you became an F-Zero racer?

A: Only F-Zero can quench my thirst for blood!

V: What do you plan to do with the 1 billion space credits in prize money?

A: Host the Pico cup! The world's most exciting F-Zero race!

V: What was the key to your victory?

A. I eliminated all of my opponents!

07: Captain Falcon

V: Got a message for your rivals?

A: I'm coming!

V: What do you plan to do with the prize money?

A: Begin construction on the Neo Blue Falcon.

V: Will you show us your face?

A: Beat me in a race, and I'll show you.

V: Can I have your autograph?

A: Of course! *signs autograph*

V: Got a message for your viewers?

A: I'll race anyone, anytime.

V: Why did you become an F-Zero racer?

A: I was born to be an F-Zero racer.

V: Nice F-Zero machine!

A: The Blue Falcon is the fastest of them all!

V: Is it true that you are thinking about retiring?

A: Of course not, there are still rivals to beat, and titles to win.

V: What was the key to your victory?

A: Winning isn't about being lucky, it's about being bold.

08: Octoman

V: You defeated Jody Summers!

A: Jody should really get over her anti-octopus feelings.

V: That's a nice machine you've got there!

A: It's a second hand machine, but it is still a good machine.

V: What was the key to your victory?

A: I have six arms.

V: What animal would you say you are?

A: Strong, yet gentle, like an elephant!

V: Got a message for your fans?

A: I love you all!

V: What will you do with the 1 billion space credits in prize money?

A: Why, support my large family of course.

V: Got a message for your rivals?

A: Spineless, the lot of them! Bring on some real competition!

09: Mr. EAD

V: Will you be going into mass production?

A: Mass production has already begun! *laughs*

V: Can you tell us why you became an F-Zero racer?

A: To increase my intellect.

V: Where do you originate from?

A: Kyoto, Japan, that is all I can say.

V: What is your favourite food?

A: Italian... ITALIAN!

V: That's a nice F-Zero machine!

A: This is my brother!

V: Why did you become an F-Zero racer?

A: To check for flaws in my program.

10: James McCloud

V: What will you do with the prize money?

A: I'm going to buy the latest F-Zero racing model for my son.

V: Can you tell us why you became an F-Zero racer?

A: Galaxy Dog was at a great loss.

V: Got a message for your viewers?

A: Galaxy Dog. Mercenaries for hire.

V: Chance was with you in this race.

A: There are no miracles in F-Zero. I earned this victory.

V: What is your favourite quote?

A: "Friendship is a treasure that will last a lifetime"

V: What's that mark on your back?

A: The Galaxy Dog logo. I designed it.

11: Billy

V: What are your dreams for the future?

A: A big house? A beautiful wife? NO! All I want is money!

V: Are you going to donate some of your money to charities?

A: No, this is MY MONEY and I'm keeping it!

V: Nice F-Zero machine!

A: It really brings in the money!

V: Go a message for your rivals?

A: Ok. Ok. Bring them on! But you have to offer the same stakes!

V: How'd you hear about F-Zero?

A: A TV commercial. That one where Falcon says "Let's try" at the end.

V: What do you think of those drivers who break the race rules?

A: Are you implying something about my driving?

12: Kate Alen

V: Congratulations on your victory!

A: I'm the prima donna of the racing circuit!

V: What were you doing a year ago?

A: I was doing an outdoor concert at Red Canyon. Who would have thought I'd end up here?

13: Zoda

V: Do you have any other interests?

A: I like to grow flowers...flowers that kill people!

V: Got a message for your viewers?

A: I'm the new emperor of evil!

V: What planet are you from?

A: Earth. I'm not an alien, I'm an improved version of a human.

V: That was a beautiful victory over the Arrows!
A: I will definitely bring those two over to the dark side.
I will make them work for me and I will rule the world!

V: Why do you want to take over earth?
A: It is every bad guys dream!

14: Jack Levin

V: Is there anything you are afraid of?
A: My mother! She's impervious to all my charms!

V: That's a fine F-Zero machine you've got there!
A: The Astro Robin: tough and good-looking, just like me!

V: Do you have a girlfriend?
A: My 20 million fans are my girlfriends.

15: Bio Rex

V: Got a message for your rivals?
A: If I beat you again, I'll eat the lot of you!

V: What's your favourite food?
A: Hamburgers, steaks, hot dogs, humans...anything with meat!

V: Can you tell us something about the dinosaur beliefs?
A: Everyone you meet is food. Eat everything in front of you, and brush your teeth properly.

V: Can you tell us why you became an F-Zero racer?
A: I heard the winner gets to eat the tastiest meat in the universe!

V: Congratulations on your victory!
A: You look surprised. Aren't the dinosaurs supposed to win?

16: The Skull

V: What did death teach you?
A: Ohh... living is not all there is to life. When you die, you'll know what I mean.

V: Got a message for any racers you've injured?
A: Here's a one way ticket to the Netherworld!

V: That's a nice F-Zero machine!
A. It has excellent boost. You could boost all the way to the Netherworld with it.

V: What now for the undead?
A. Visit my grave.

V: So what will you do now?
A: I'm going to take a looong nap in my coffin.

17: Antonio Guster

V: What was the key to your victory?

A. Remembering my hatred for Samurai Goroh.

V: What's your story with Goroh?

A: As soon as the federation put a price on my head, he tried to turn me in.

V: What's your hair like under that helmet?

A: Well, it's either an afro, a mohawk, or a skinhead do. Can't guess? It's a mohawk!

V: Congratulations on your victory!

A: This is only the start of my revenge, Goroh!

V: Got a message for your fans?

A: Wow, I have fans?! I'm so lucky!

V: Do you have a message for your rivals?

A: Come on, then!

18: Beastman

V: Got a message for your fans out there?

A: Kids, if you see a wild animal out there, give Beastman a call and I'll come zooming in at 2000kph!

V: What is your biggest hunting trophy?

A: This one! (Referring to his suit) Next I'm gonna get a Bio Rex helmet!

V: Are racing and hunting alike?

A: Both require dedication. A moments hesitation can make the difference between life and death.

V: That's a fine F-Zero machine you've got there!

A: The Hyper Speeder and I are an unbeatable team!

19: Leon

V: Nice gloves!

A: It was a present from the kids.

V: You made a promise to the kids?

A: I promised to build them a soccer field, and I will keep that promise.

V: Did you win for the kids?

A: I fight for a reason. I win for a reason.

V: What are your hobbies?

A: I coach soccer. The kids are pretty good.

V: What was the key to your victory?

A: Racing for someone other than myself.

V: How about that prize money?

A: Tonight we eat like lords, kids! I'm on my way.

V: What's non-racing life like?

A: I'm the head on an orphanage! I won this race for the kids

V: Nice F-Zero machine!

A: The Space Angler: It cuts through wind like a knife.

V: Your machine has a nice colour to it.

A: Yes, it is the colour of the sky on my home planet.

V: Got a message for your rivals?

A: Catch me if you can!

20: Super Arrow

V: You're always with that owl, aren't you?

A: It brings me good luck!

V: Who's faster, you or your wife?

A: I concede that victory to my wife. I'm scared not to!

V: Will you show us your face?

A: A true hero should never show his identity.

V: Nice F-Zero machine!

A: My sword of justice, the King Meteor. That's a 40 year loan, it is.

V: Are there any downsides to being a defender of justice?

A. The wages are pretty low.

21: Mrs. Arrow

V: The rumour mill says that you and your husband aren't getting along so well...

A: You've got to be kidding. We argue sometimes, of course, but we have a firm relationship built on trust.

V: I heard the justice of Mrs. Arrow is known for it's severity.

A: Racers who break the rules will be severely punished!

V: How did Super Arrow propose?

A: He was beating around the bush, so... I ordered him to marry me!

V: Nice F-zero machine!

A. It's the greatest!

V: Congratulations on your victory!

A: Was such a foregone conclusion boring to watch?

V: Do you have a message for your rivals?

A: Wherever evil goes, the Arrows will follow.

V: Why did you become a racer?

A: I go wherever evil goes!

22: Gomar & Shioh

V: Nice scarves!

A: We wear them as a symbol of our friendship.

V: You never quit, do you?

A: (Gomar) That's us, Gomar and Shioh! (Shioh) Together, we'll take on the galaxy!

V: Congratulations on your victory!

A: Gomar and Shioh are the best!

V: Nice machine you got there!

A: The Twin Noritta is like the third member of our team.

23: Silver Neelson

V: Is a movie in the works?

A: To celebrate my victory, they're going to make the movie of my life.

V: Will you retire now?

A: I'll NEVER retire! And after I die, I'll race in the afterlife!!

V: Nice F-Zero machine!

A: We've still got a lot of mileage yet.

24: Micheal Chain

V: Got a message fo the bloody chains?

A: Stay with me, and you will get power and women beyond imagination!

V: What are your other interests?

A: Boxing! There's no one I can't knock down.

V: Tell us about bloody chain.

V: We have 10,000 members and control three planets. We are the greatest.

V: This race will go down in F-Zero history!

A: The fame of my driving will live on!

25: Blood Falcon

V: Got a message for the viewers?

A: Blood Falcon. Captain Falcon. Now you know who is real.

V: Can you tell us why you became an F-Zero racer?

A: It is my duty as a clone!

V: Nice F-Zero machine!

A: Only I can control the ower of the Blood Hawk!

V: Got a message for Captain Falcon?

A: I'm going to kill you! Resistance is futile.

V: What do you do besides race?

A: You probably don't know, but I race F-Zero in the underworld as well.

26: John Tanaka

V: What's the essence of F-zero?

A: Love your machine. It's what gets you over the finish line.

V: Why did you become a racer?

A: To protect Jody Summers.

V: Can you repeat as champion?

A: I don't know if I'll win again, but I'll certainly be giving it my best shot.

V: Looks like your days at the monastery paid off...

A: Yes, I only came down off that mountain twice!

V: Nice F-Zero machine!

A: It's built to my own design. Every part I made with my own hands.

27: Drag

V: Would you like to dedicate this victory to someone?

A: I would like to dedicate this to my buddy, Roger Buster.

V: Can you tell us why you became an F-Zero racer?

A: Is there anyone who does not want to become an F-Zero racer?

V: How do you train?

A: I practice on the F-Zero computer game.

28: Roger Buster

V: What will you do if the owner comes to claim that machine?

A: It's my job to deliver it to him.

V: Congratulations on your victory!

A: Racing in F-Zero is no different than driving my truck.

V: How do you relax?

A: I have a drink after work!

V: Why did you become a racer?

A: Drag made me do it.

29: Dr. Clash

V: What do you plan to do with the 1 billion space credits in prize money?

A: I think I'll build a giant F-Zero machine.

V: It looked dangerous out there!

A: They needed the screws in their heads tightened... I did it for them!

laughs

V: That's a nice machine you got there.

A: No, it still needs work: the microwave is on blink and the TV is broken.

30: Black Shadow

V: Congratulations on your victory!

A: This was a victory for EVIL!

V: Do you have a favourite saying?

A: "Domination or Death!" HAHAAHAHAHA! You hear that, Falcon?!

V: How about taking off that mask?

A: You're very brave to ask me that.

V: Nice F-Zero machine!

A: *laughs* It helps me carry out my grudge.

31: Don Genie

V: Why did you become an F-Zero racer?

A: I don't think you petty humans could fully grasp my reasons.

V: Will you donate any of your prize money to charity?

A: Ha! I wouldn't waste one space credit on charity.

V: What was your biggest purchase?

A. Controlling F-zero will be my largest financial investment.

V: Do you respect any racers?

A: None of them amount to much, but Falcon has potential.

V: What was the key to your win?

A: My own judgement. I defeated more rivals than there are stars in the sky.

V: Nice F-Zero machine!

A: Of course it is! Do you have any idea how much I've spent on it?

32: Digi-Boy

V: What else are you interested in?

A: Astronomy. It's the key to all my other scientific research.

V: Is there a special girl in your life?

A: There's this girl in my class named Sharon... but that's not quite going according to my simulation.

V: Why did you become a racer?

A. I wanted to see if my simulation of F-Zero was accurate.

V: Your dream of the future?

A: Field work is essential in research. I want to get out there and have adventures!

V: What are some of your other interests?

A: I would like to do more research on Samurai Goroh. He's intriguing!

V: Nice F-Zero machine!

A: The computer does all the hard work. I can control it one handed.

33: Dai San Gen

V: Which one of you will hold the trophy?

A: I will! (I think this is Gen) Or better, we will win 3 trophies!

V: Do you have any other skills?

A: Wanna see the gymnastics we learned at the National Troupe?

(Dai San Gen perform gymnastics)

V: You're aggressive drivers!

A: (Dai) We call it the triple attack! (San) Anything we hit, (Gen) blows up!

V: What are your other interests?

A: Mahjong. Mahjong with friends.

34: Spade

V: What will you do with the 1 billion credits in prize money?

A: One billion? hmm, hmm. With a little magic, I can triple that.

V: What's your best magic trick?

A: Sawing bodies in half.

V: Do you have any advice for other racers?

A: Don't focus so much on the finish line that you miss the tricks I'm pulling right in front of you.

V: Nice F-Zero machine!

A. It is beautiful, isn't it? I wouldn't trade it for the world.

V: What was your impression of the race?

A: Very underwhelming. None of my preparation was even necessary.

V: Got a message for your viewers?

A: All the crashes and explosions; we hope you enjoyed the show.

V: What was the key to your win?

A: Strategy. Not even the seasoned racers could anticipate my strategy.

V: Were you born that way?

A: My body, you mean? When I was born, I was put inside a globe.

35: DaiGoroh

V: Tell us about your father.

A: He's fat and he snores, but he's so GOOD at what he does! He's the greatest!

36: Princia

V: Why did you become a racer?

A: We never had this much fun in the Royal Palace!

V: How do you keep that gorgeous body?

A: *giggles* That is a very closely-guarded secret!

V: Nice F-Zero machine!

A: I know! I had a hard time hiding it from my father!

V: Do you like any of the racers?

A: Yes: Samurai Goroh. I've never met anyone like him.

V: Is racing too rough for you?

A: I'm not the graceful type. I like the rough and tumble of a good fight!

giggles

V: What was the key to your victory?

A: Luck, mostly. Unless the other drivers let me win.

37: Lily

V: Got a message for your viewers?

A: I wish I could be free to live and love as you do.

V: What are your best features?

A: This fabulous body! All that training really paid off.

V: May I have your autograph?

A: This is the last of my duties.

V: Why did you become an F-Zero Racer?

A: It's only part of my pilot training.

V: Nice machine you got there!

A: It may not be that good, but it's pretty versatile.

V: Congratulations on your victory!

A: I want you to realise that I'm even more capable than this.

V: Talk about your organization.

A: We support the efforts of the Galactic Space Federation.

V: Do you have any other intrests?

A: This may seem embarrassing, but I collect Frog Nic-nacks.

V: What will you do with the one billion space credits in prize money?

A: I've love to spend it, but the organisation will decide how to spend the money.

V: Got a message for your rivals?

A: I'll take that as a decleration of war against the organization.

38: PJ

V: Who are your worst passengers?

A: Drunks. And couples who can't get their hands off each other.

V: What about that taxi CEO?

A: I want a bigger cab! Some of my passengers are 30 meters tall ya know!

V: May I have your autograph?

A: *signs* At times like this I'm glad I have a short name.

V: What are a taxi driver's worst enemies?

A: Traffic jams and the Galactic Space Federation. They're always after me for speeding violations, but so far they haven't been fast enough to catch me.

39: QQQ

V: What was the key to your victory?

A: I analyzed Falcon's style and used the data.

V: That's a great F-Zero machine!

A. It's my pride and joy.

V: Isn't it scary being a racer?

A: Now that you mention it, yes it is.

V: What will you do with the 1 billion space credits in prize money?

A: Although I don't really need money, I can use it to repair my ship.

V: You're a robot hero!

A: A hero? Me? I'm just a robot.

40: Phoenix

V: Does F-Zero still exist in the 29th Century?

A: To a certain extent, yes, in a slightly different form. That's all I can say though.

You'll just have to wait and find out.

V: That's a nice machine you've got there!

A: Yes, it's the very best of the 29th century.

+-----+
| (16) VERSION HISTORY |
+-----+

ME FROG

08/29/03 Finished three cups, got three missions done, and finished the character, controls, and intro. Although the FAQ is already about halfway done, there will be more to come very soon.

08/31/03 Unlocked the Diamond Cup today so added walkthrough for that. Also added four new chapters! In addition to that, added the recommended balance for each race, and added a new story mode mission. More to come soon...

09/06/03 New chapter added and got the AX racers! Also added TWO new chapters which allows people to post their own custom vehicles and gives you the script of the game. Also added the game difficulty for each track. Finally, completed story mode! YAY! This FAQ is now very, very close to being complete.

09/14/03 AUGHH! STILL haven't unlocked AX tracks! Added a skeleton of the AX section thanks to Famliygy and added two new chapters: Staff Ghosts and Song Lyrics. mode, will be rewritten next week.

09/22/03 Added 5 Time Attack guides, and you'll notice the format of some chapters is different.

09/24/03 Three Time Attack guides added, also added the Hard and Very Hard mode guide for chapter nine to the Story Mode section. Finally, added the AX staff ghosts times.

09/25/03 One Time Attack guide added, and changed the forma

09/18/03 Emerald...Master...must...die... Anyway, added two new chapters!

09/20/03 WOOT! UNLOCKED AX TRACKS! This FAQ is now complete! I will try to work on getting the finishing touches (character profiles, TV guide, and Time Attack guide) next week, but for now, enjoy!

09/21/02 TOTALLY rewrote the Ruby Cup, and three tracks of the Sapphire Cup. The Emerald and Diamond cups, as well as story t. I was unable to add in all the custom machine parts as I did not have time. I was also unable to complete the chapter one very hard guide, so that will be in the next update.. Also finished the GX racer profiles. Finally, got some more secrets in.

09/28/03 Added V. Hard ch 1 map and more revised tracks.

09/30/03 Time Attack guides added in. I hope to finish all the time attack guides and revised tracks by next week. The FAQ should be TOTALLY complete by the next two weeks.

09/30/03 (4 hours later) Changed the format of the Time Attack guide, also added all custom parts and more secrets. Added a tiny bit more to my additional information for my garage.

10/04/03 Happy October. Added 3 revised guides.

10/07/03 Thanks to Carl G, I was able to add the Interview section

10/07/03 (One hour later) Added some more Time Attack guides in, as well as changing the custom machines format.

10/14/03 I did four rewrites for the cups. Just one left, which is Trident. I didn't do that because I'll need at least an extra hour on my hands to complete it and I didn't have that time. Also, more interview questions added thanks to carl G again.

11/02/03 Sorry about the huge gap without an update. Anyway, I finally added Trident in the Diamond Cup section, so now the rewrites are complete! I only have a few profiles and Time Attack guides left and this guide is done. Hate to say it, but I'm starting to get really sick of this game.

12/22/03 The final version of this FAQ.

KAIOH SHIN

04/10/03 Ik ben begonnen met het vertalen van de FAQ die geschreven is door me frog. Ik zal verder weinig te updaten hebben, daar ik gewoon alles vertaal.

17/11/03 Ik ben zowat klaar. Ik ben nu nog aan het wachten op de laatste update maar het vlot al aardig. Ik heb zojuist de FAQ naar me frog gestuurd zodat hij hem kan posten op wat voor site dan ook. Ik begin weldra met het laatste stukje van de FAQ en dan kan ik al mijn aandacht besteden aan Mario Kart: Double Dash!!, waarmee ik al mee begonnen ben!

+-----+
| (17) CONTACT |
+-----+

ME FROG

My e-mail address is cskull@frogdesign.com. There are a few things that you can e-mail me about, and few things that you can't. First the things that are okay.

Information on the game. No this does NOT mean full cup guides, because if it isn't there I haven't gotten to them yet but I will. It means additional TIPS on beating a track or correcting information that I messed up. Secrets are TOTALLY accepted.

Asking permission to use this FAQ. You can see full details on this in the final chapter.

Suggestions for the FAQ. Something like, "Why don't you add such and such in your FAQ. NOT "Why don't you totally re-do your FAQ because it sucks!" That is just plain rude and annoying. If you don't like my FAQ, tell me things to make it better!

The things that you CAN'T e-mail me about are...

Spam. This is the NUMBER ONE thing that you must not send. I get at least twenty spam e-mails a day and I don't need yours it doesn't help. Please don't send any.

Praise/Hate mail. Yes I appreciate it if you praise my FAQ. No I don't appreciate it if you send me an e-mail saying, "Your FAQ is the biggest piece of **** ever created! It sucks!" Those two things just fill up my inbox and it really annoys me.

Spelling/Grammar mistakes. I used to get about ten e-mails a day saying, "You spelled these two words wrong." or something like, "You used inappropriate grammar in this chapter." Please people! I can find those on my own!

And that wraps up the contact. Once again my e-mail is:
cskull@frogdesign.com

KAIOH SHIN

Je kun mij bereiken op het e-mail adres KaiohDragon @ Hotmail.com of op ShintaZero @ Hotmail.com. bij mij gelden vrijwel dezelfde regels als bij me frog. Ik heb eigenlijk weinig toe te voegen. Behalve dat als deze FAQ niet gemarkeerd is als FINAL je niets moet aanmerken op niet goed lopende zinnen. Ik ben dan namelijk nog bezig met het nalopen van de hoofdstukken.

Je kunt me altijd vragen stellen over bepaalde games waar ik FAQs over geschreven heb. Mijn bovenstaande e-mail adres controleer ik vrijwel dagelijks en zal je zo mogelijk altijd iets terugsturen.

Heb je informatie wat nuttig is in een FAQ, aarzel dan vooral niet om deze op te sturen. Ik kan altijd goede info gebruiken, en ook bijvoorbeeld de Customize wagens zijn nuttig om in te sturen.

Datwas dan alles met Contact. Nogmaals, mijn e-mail adres is:
KaiohDragon @ Hotmail.com
ShintaZero @ Hotmail.com

```
+-----+
|                                     |
|                               (18) CREDITS/LEGAL                               |
|                                     |
+-----+
```

```
*****
ME FROG
*****
```

The credits so far go to...

Nintendo and Sega for publishing this game.

Amusement Visions for creating this great game.

CJayC for posting this on his site.

NJBob628 for recommending putting the recommended balance

Flamemaster2007 and Squid Z for both helping me with the AX Character stats

famliyguy; he gave me the skeleton of the AX section

Timothy Swantek: he helped A LOT by giving me profiles of AX characters and AX song lyrics

Big K 21921 for giving me Spade's bio

carl G for letting me use his Interview FAQ to complete my interview section

Kaioh Shin for translating this guide to Dutch for me.

That is all I have now. If you want to be included in the credits, e-mail me with some good information!

```
*****
KAIOH SHIN
*****
```

Me Frog voor het lenen van zijn uitstekende walkthrough voor het spel F-Zero GX

@lberda voor het geven van een aantal strategien in de story mode

Shinta Zero voor het checken op spelfouten

```
*****
ME FROG
*****
```

The legal info...

Some of you people have no idea how annoying it is to see your FAQ on

someone else's site. DON'T put this on your site or in your book or magazine. Don't take any PARTS of this guide without my permission. I will find out somehow by someone who e-mails me and I will get very mad at them. You can, however, print this guide out for your own use.

The big sin: DON'T GIVE YOURSELF CREDIT FOR THIS FAQ!

Ever, ever, ever! Plagiarism is the number one thing that pisses me off. If I find this FAQ on someone's site without my permission AND without my name on it, I'm not even going to send a nice little e-mail telling you to remove it. I'll get serious FAST! Using this guide as your own is against the law, and can result in severe punishments. Altering this section is also against U.S. law and can result in severe punishments.

KAIOH SHIN

Precies, daar ben ik het helemaal mee eens. Buiten het feit dat het zo dreigend klinkt dan. Mail gewoon als je de FAQ ergens anders voor wilt gebruiken.

This FAQ is copyright 2003 me frog

Thanks a bunch for reading this FAQ! I hope it helps you!
Heel erg bedankt voor het lezen van deze FAQ! Ik hoop dat het je geholpen heeft!

This document is copyright me frog and hosted by VGM with permission.