



```

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

```

La prima schermata del gioco ci presenta il menù principale:

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

Esistono tre tipi di configurazione:

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

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



## TACHIMETRO e CONTACHILOMETRI

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

### RADAR

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

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

- il triangolo bianco al centro rappresenta il nostro personaggio
- i rettangoli gialli rappresentano i nostri compagni di squadra
- i rettangoli rossi rappresentano gli avversari
- i rettangoli blu rappresentano i poliziotti
- il rettangolo rosa lampeggiante indica:
  - a) l'altro giocatore [solo nel MULTIPLAYER]
  - b) il motociclista da arrestare [solo FIVE-0 e COPS & ROBBERS]
  - c) il poliziotto Petrovich [solo nella pista Donut Patrol]

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

- a) dall'altro giocatore [solo nel MULTIPLAYER]
- b) dal motociclista da arrestare [solo FIVE-0 e COPS & ROBBERS]
- c) dal poliziotto Petrovich [solo nella pista Donut Patrol]
- d) dal motociclista più vicino

### BARRE DI ENERGIA

Poste in basso a sinistra, indicano:

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

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

Questa barra si ricarica gradualmente.

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

=== START ===

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

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

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

Le armi disponibili nel gioco sono 10:

- Pugno

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

#### PUGNO

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

#### CATENA

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

#### MAZZA DA BASEBALL

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

-----

SPRANGA

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

-----

MAZZA

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

-----

NUNCHAKU

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

-----

PIEDE DI PORCO

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

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

---

FORCONE ELETTRICO

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

---

SCOSSA ELETTRICA

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

---

SPRAY

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

---

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

#####  
# MOTO #  
#####

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

Le voci delle varie moto sono calcolate in centesimi

---

Livello GRUNT

---

(Arcade)

DESPERADO

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

(Arcade)

FIRECRACKER 250LX

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

(Simulazione)

OMAHA BRAVE

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

(Simulazione)

JIVA BANSHEE 250

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

---

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

---

---

Livello LIEUTENANT

---

(Arcade)

AFW FALCON

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

(Arcade)

MISSLEBLADE KB650

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

(Simulazione)

AFW BANDIT

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

(Simulazione)

IMPOTENT 600LS

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

---

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

---

---

Livello CAPTAIN

---

(Arcade)

FIREBRAND VIPER

Accelerazione ---: 88 #####

(Arcade)

TSUNAMI XR950

Accelerazione ---: 85 #####

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

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

(Simulazione)

NOMAD 1100

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

(Simulazione)

JIVA VENDETTA 950GS

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

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

\*\*\*\*\*

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE \*

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

#####  
 # SIDECAR #  
 #####

I sidecar sono di due tipi

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

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

-----  
 Livello GRUNT  
 -----

(guida pilota)

BUSHWHACKER 350

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

(guida comune)

RABBIT 325

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

-----  
 Livello LIEUTENANT  
 -----

(guida pilota)

OMAHA MARAUDER

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

(guida comune)

SUMO HARA-KIRI 750LX

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

-----  
 Livello CAPTAIN  
 -----

(guida pilota)

AFW GARROTTER

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

(guida comune)

SUMO SANGAI 1200

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

\*\*\*\*\*

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE \*

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

#####  
 # MOTO DELLA POLIZIA #  
 #####

Le moto della polizio sono solo di tipo Arcade

-----  
 Livello GRUNT  
 -----

SHIKARI 300 LP

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

-----  
 Livello LIEUTENANT  
 -----

---

AVENGER 700PS

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

---

Livello CAPTAIN

---

EXECUTIONER 1000SS

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

\*\*\*\*\*

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE \*

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

\*\*\*\*\*

\* CONSIGLI VARI \*

\*\*\*\*\*

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

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

La modalit  ad 1 giocatore   composta da:

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

=====

JAILBREAK

=====

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

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

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

-----

KAFFE BOYS

-----

(Moto Super Sport)

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

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

-----

DESADES

-----

(Moto Cruisers)

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

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

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

-----

POLIZIA

-----

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

Johnson      Puerco  
Kelly         Shanohan  
Kojax         Sipowitz  
O'Leary       Sprinklz

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

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

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

/-----\  
| MENÙ JAILBREAK |  
\-----/

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

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

---

POSTO      NOME      TEMPO

FATTI                   SUBITI  
          Colpi  
          KO  
          Furti

---

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

- .una nuova arma
- .una nitro
- .una super arma

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

/-----\  
|  GARE & MOTO  |  
\-----/

---

Livello GRUNT

---

BORDER RUN

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

HIGH NOON

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

MEDIEVAL

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

MONU-MENTAL

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

OVERLOOK

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

RUSH HOUR

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

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

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

SOCCKER MON

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

\_\_\_Note  
00,6 -> curva a destra  
01,9 -> curva a destra  
03,2 -> curva a destra

TREE MUGGER

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

\_\_\_Note  
01,0 -> curva a destra  
02,6 -> curva a sinistra  
03,7 -> curva a destra

WATERFRONT

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

\_\_\_Note  
01,1 -> curva a destra  
02,6 -> curva a sinistra

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

- - - GAUNTLET - - -

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

\_\_\_Note  
00,5 -> curva a sinistra  
03,1 -> curva a destra

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*  
GARE \*

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

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

#### Livello LIEUTENANT

##### DESCENT

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

##### \_\_Note

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

##### ESCAPE

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

##### \_\_Note

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

##### FLIGHT SCHOOL

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

##### \_\_Note

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

##### LOST HIGHWAY

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

##### \_\_Note

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

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

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

#### ROUND UP

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

#### SIGHTSEEING

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

#### URBAN SPRAWL

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

#### WHARF RAT

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

#### WOODLANDS

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

aumentare di grado

- - - DONUT PATROL - - -

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

\_\_Note

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

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

-----  
Livello CAPTAIN  
-----

AGRO

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

DRY HEAT

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

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

\_\_Note

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

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

\_\_Note

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

IN THE DRINK

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

\_\_Note

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

LONG HAUL

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

\_\_Note

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

MOUNTAINEER

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

\_\_Note

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

ROAD TRIP

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

\_\_Note

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

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

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

#### RUN FOR HILLS

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

##### \_\_Note

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

#### TRAFFIC SCHOOL

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

##### \_\_Note

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

#### WEEKENDER

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

##### \_\_Note

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

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

- - - JAILBREAK - - -

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

##### \_\_Note

00,2 -> salto

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

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

\*\*\*\*\*

SIDECAR \*

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

=====

FIVE-O

=====

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

JORK, alias "JORN' NOFF"

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

MONGO

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

TASHA

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

BULL

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

HELMUT

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

DRACO

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

---

Livello METER MAID

---

Tempo ---: 3 minuti  
Arresti -: 4

---

Livello PATROLMAN

---

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

---

Livello SERGEANT

---

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

---

TIME TRIAL

---

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

MENÙ TIME TRIAL

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

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

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

---

Livello GRUNT

---

DESERT SANDS

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

DOWNHILL

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

WHITE KNUCKLE

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*  
 GARE \*

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

\*\*\*\*\*  
 MOTO \*

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

-----  
 Livello LIEUTENANT  
 -----

POKE-ME-MAN!

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

SASQUATCH

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

SUBURBIA

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

---

Livello CAPTAIN

---

COUNTY LINE

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

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

HOME RUN

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

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

MIRAGE

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

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

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

---

```

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

```

In questa modalit  potremo giocare in pi  giocatori:

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

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

```

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

```

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

MEN  SKULL-TO-SKULL

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

```

/-----\
| SCHEMATA FINE GARA |
\-----/

```

GIOC 1	GIOC 2
Posto	
Tempo	
Colpi	
KO	
Furti	
Vittorie	

---

```

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

```

Livello GRUNT

## DOWNTOWN

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

## \_\_Note

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

## FISH FOOD

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

## \_\_Note

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

## PIPELINE

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

## \_\_Note

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

## RED ROCKS

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

## \_\_Note

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

## RIDGE RUN

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

## \_\_Note

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

## UPHILL

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

## \_\_Note

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

## | TABELLA RIASSUNTIVA |

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

---

Livello LIEUTENANT

---

CONCRETE JUNGLE

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

DOWNTIME

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

DRY RUN

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

FREE-FOR-ALL

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

GUN SLINGER

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

WOODLANDS

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

07,1 -> salto

06,5 -> curva a destra

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

-----  
Livello CAPTAIN  
-----

HEAD RUST

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

HEAT WAVE

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

LONG WAY

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

MIRAGE

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

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

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

TENDERIZER

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

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

TOUR DE FORCE

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

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*  
 GARE \*

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

\*\*\*\*\*  
 MOTO \*

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

=====

COPS & ROBBERS

=====

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

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

MENÙ COPS & ROBBERS

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

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

-----  
Livello GRUNT  
-----

Tempo per il poliziotto ---: 2 minuti e 30 secondi  
Arresti per il poliziotto -: 4

CLUB FED

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

CRACK'N HEADS

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

LA MIGRE

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

METER MAID

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

SOLITARY

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

YARD DUTY

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

-----

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

Livello LIEUTENANT

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

Arresti per il poliziotto -: 5

BEAT DOWN

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

COURT DATE

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

DEPUTY DOG

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

MOVING VIOLATION

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

NO PAROLE

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

SPEED TRAP

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

-----  
 Livello CAPTAIN  
 -----

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

Arresti per il poliziotto -: 6

BORDER PATROL

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

LIGHTS OUT

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

MOUNTIES

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

PUNISHMENT

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

RIOT ACT

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

TRAFFIC SCHOOL

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

=====

SIDE CAR (Co-op)

=====

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

MENÙ SIDECAR (Co-op)

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

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

POSTO NOME TEMPO

FATTI SUBITI  
Colpi  
KO  
Furti

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

/-----\  
-----

---

Livello GRUNT

---

BORDER RUN

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

HIGH NOON

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

MEDIEVAL

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

MONU-MENTAL

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

OVERLOOK

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

RUSH HOUR

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

SOCCKER MON

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

TREE MUGGER

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

WATERFRONT

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

\_\_\_Note  
 01,1 -> curva a destra  
 02,6 -> curva a sinistra

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

SIDECAR \*

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

-----  
 Livello LIEUTENANT  
 -----

DESCENT

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

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

ESCAPE

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

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

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

#### FLIGHT SCHOOL

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

##### \_\_Note

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

#### LOST HIGHWAY

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

##### \_\_Note

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

#### ROUND UP

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

##### \_\_Note

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

#### SIGHTSEEING

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

##### \_\_Note

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

#### URBAN SPRAWL

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

##### \_\_Note

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

#### WHARF RAT

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

##### \_\_Note

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

WOODLANDS

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

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

SIDECAR \*

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

-----  
 Livello CAPTAIN  
 -----

AGRO

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

\_\_Note  
 01,6 -> salto

DRY HEAT

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

\_\_Note  
 01,4 -> salto

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

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

#### IN THE DRINK

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

#### \_\_Note

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

#### LONG HAUL

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

#### \_\_Note

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

#### MOUNTAINEER

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

#### \_\_Note

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

#### ROAD TRIP

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

#### \_\_Note

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

11,4 -> curva a sinistra

RUN FOR HILLS

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

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

TRAFFIC SCHOOL

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

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

WEEKENDER

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

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

| TABELLA RIASSUNTIVA |

\*\*\*\*\*
GARE \*

Table with 5 columns: NOME, LOCALITÀ, TRAFFICO, CURVE, LUNGHEZZA. Rows include Agro, Dry Heat, In the Drink, Long Haul, Mountaineer, Road Trip, Run for Hills, Traffic School, Weekender.

\*\*\*\*\*

SIDECAR \*

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

SIDE CAR (Versus)

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

MENÙ SIDECAR (versus)

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

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

GIOC 1                      GIOC 2

Posto  
Tempo  
Colpi  
KO  
Furti

Vittorie

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

Livello GRUNT

DOWNTOWN

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

FISH FOOD

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

02,8 -> curva a destra

03,3 -> curva a destra

PIPELINE

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

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

RED ROCKS

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

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

RIDGE RUN

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

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

UPHILL

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

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

| TABELLA RIASSUNTIVA |

\*\*\*\*\*

GARE \*

Table with 5 columns: NOME, LOCALITÀ, TRAFFICO, CURVE, LUNGHEZZA. Rows include Downtown, Fish Food, Pipeline, Red Rocks, Ridge Run, Uphill.

\*\*\*\*\*

SIDECAR \*

Table with 7 columns: NOME, TIPO, SQUADRA, ACC, RES, V.M, TOT. Rows include Bushwhacker 350, Rabbit 325.

CONCRETE JUNGLE

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

DOWNTIME

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

DRY RUN

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

FREE-FOR-ALL

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

GUN SLINGER

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

WOODLANDS

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*  
 GARE \*

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

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

\*\*\*\*\*

SIDECAR \*

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

-----  
 Livello CAPTAIN  
 -----

HEAD RUST

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

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

HEAT WAVE

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

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

LONG WAY

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

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

MIRAGE

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

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

TENDERIZER

Località --: Montagna  
 Partenza --: Mountain Pass

TOUR DE FORCE

Località --: Città  
 Partenza --: Stadium

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

\_\_Note

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

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

\_\_Note

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

SIDECAR \*

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

=====

TIME TRIAL

=====

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

MENÙ TIME TRIAL

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

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

---

Livello GRUNT

---

DESERT SANDS

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

\_\_Note

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

DOWNHILL

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

\_\_Note

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

WHITE KNUCKLE

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

\_\_Note

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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

---

Livello LIEUTENANT

POKE-ME-MAN!

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

\_\_Note

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

SASQUATCH

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

\_\_Note

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

SUBURBIA

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

\_\_Note

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*  
 GARE \*

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

\*\*\*\*\*  
 MOTO \*

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

-----  
 Livello CAPTAIN  
 -----

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

\_\_Note

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

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

\_\_Note

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

MIRAGE

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

\_\_Note

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

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA

\*\*\*\*\*

GARE \*

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

\*\*\*\*\*

MOTO \*

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



