



Diese Sammlung an Tipps und Tricks basiert auf der deutschen Dethkarz-Version "Revision 3", die der PC Games 11/99 beilag und für die es auch keinen Patch gibt - wie es überdies scheinbar allgemein keine Patches für das Spiel gibt! Das zeugt doch von Qualität!

Die Screenshots wurden in der Auflösung von 800x600 bei aktiviertem 4X 9tap AntiAliasing und 4X Anisotroper Filterung auf einem AMD Athlon XP mit 2 GHz und einer übertakteten GeForce4 Ti 4800SE mittels "Fraps" geschossen.

Als Schwierigkeitsgrad wurde "Hard" gewählt, was jedoch nur einen gewissen Einfluss auf die "Aggressivität" der Gegner hat und daher eigentlich weniger von Bedeutung ist. Wichtiger ist es da schon, welches Fahrzeug man wählt oder welche Einstellungen man trifft, denn gerade bei den Grafikoptionen kann man selbst einen "überdimensionierten" PC schnell in die Knie zwingen (ohne dabei die Grafikqualität sonderlich zu erhöhen!!).

Offensichtlich ist Dethkarz also ein durchaus recht komplexer "Fun-Racer", weshalb ich Ihnen hier neben diversen allgemeinen Tipps auch noch einige Worte zu den Fahrzeugen und insbesondere auch zu den Strecken mitgeben will..!

Tipps:

- Neben dem eigentlichen Rennen-Fahren steht bei Dethkarz natürlich vor allem auch die Action mit den Waffen im Vordergrund. Lernen Sie diese daher gut kennen und richtig nutzen, denn mitunter kann man einen uneinholbar enteilteten Gegner nur noch mit einigen Raketen vom Sieg abbringen!
- Damit die Action auch gut rüberkommt sollte man die Grafik nach Möglichkeit auf maximale Details hoch schrauben. Zweifelhaft ist aber die Option der Sichtweite, die ab Werten von 1.500-2.000 eigentlich keine Vorteile mehr bringt, aber selbst moderne PCs auf Maximaleinstellung mitunter noch leicht in die Knie zwingen kann (vor allem in Verbindung mit vielen Fahrzeugen, einer hohen Auflösung und AA bzw. AF)
- Einen kleinen Bug konnte ich bei Aktivierung des 3D-Sounds auf meiner SB Audigy feststellen! Nach der Aktivierung fehlen im Spiel fast alle Sounds. Da es keinen Patch gibt und der Treibersupport durch Creative recht eigenwillig ist, hab ich notgedrungen auf den 3D-Sound verzichtet...
- Um den brachialen Sound durch die Explosionen gegnerischer Fahrzeuge so richtig genießen zu können, braucht man natürlich einen Extra Subwoofer. Drehen Sie diesen dann am besten noch etwas auf (tiefe Töne!), so daß jeder Abschuss ein richtiges Donnern verursacht..! Herrlich!
- Nehmen Sie sich ruhig auch mal etwas Zeit die Strecken etwas genauer anzusehen (vor allem wenn es eh schlecht läuft und man neu starten möchte)! Auf der Metro City Strecke kann man zum Beispiel ein nett gemachtes Video ansehen, das mich irgendwie etwas an das Spiel Z erinnert...
- Nehmen Sie sich öfter mal die Zeit und sehen Sie sich die Aufzeichnungen der Rennen an. Die Kameraschwenks sind mitunter sehr gut gemacht, so daß man die schöne Grafik eher als beim hektischen Renngeschehen bewundern kann...

Die Powerups



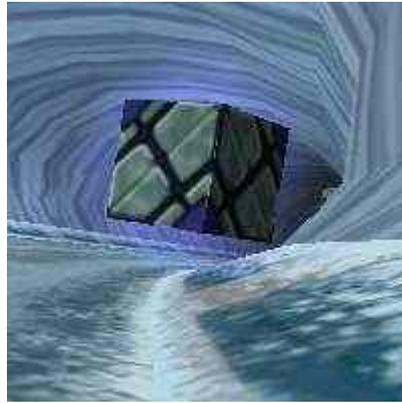
Das grüne "Durchlässigkeit-powerup" lässt Ihren Wagen durchsichtig grün erstrahlen, so daß alle gegnerischen Angriffe einfach durch Sie hindurch gehen und Sie somit eine gewisse Zeit lang unverwundbar sind, wobei die vor Ihnen fahrenden Gegner alle Angriffe netter weise ab bekommen..!



Das neongrüne "Minen-powerup" ermöglicht Ihnen einen kleinen optisch ansprechenden Minenteppich hinter Ihrem Fahrzeug auszubreiten. Die Minen werden jedoch leicht "gefächert" ausgeworfen, so daß man das Powerup möglichst nur auf Geraden und nicht bei rasanter Fahrt durch Kurven auslösen sollte! Gegnerische Minen kann man glücklicherweise abschießen, was mit den Bordkanonen zwar eher schwer zu bewerkstelligen ist, doch mit einer ungelenkten Rakete geht dies gewöhnlich recht gut!



Das "Beschleunigungs-powerup" ist mit das Wichtigste überhaupt, denn durch den Boost erreicht man sonst kaum mögliche Höchstgeschwindigkeiten und kann so den Gegner richtig nahe auf den Pelz rücken! Wenden Sie es jedoch nicht zu leichtfertig an, denn das hohe Tempo lässt sich mitunter nur schwer beherrschen!



Das blaue "Schild-powerup" schützt Ihren Wagen durch einen blauen Energieschild, so daß Sie für eine gewisse Zeit jegliche Angriffe schadlos überstehen!



Mit dem orangen "Blitz-powerup" wird man ebenfalls seinen Wagen mit einer Art Schild umgeben können, dieser schützt Sie jedoch nicht wirklich, sondern attackiert gegnerische Fahrzeuge wenn diese Ihnen zu nahe kommen durch einen "Blitzangriff".
Das funktioniert jedoch meistens nur bei seitliche Annäherung, von vorne oder hinten springt der "Funke" nur selten über!



Das türkise "Reparatur-powerup" ist neben dem Booster das wichtigste Extra im ganzen Spiel! Spähen Sie danach, denn nur durch geschicktes Anfahren der Stellen, wo man die Powerups findet kann man die zeitraubende Fahrt durch die Boxengasse sparen..!



Das gelbe "Raketen-powerup" stattet Sie mit einer mächtigen, aber völlig un gelenkten Rakete aus. Wenden Sie diese dann auf möglichst kurze Distanzen an, denn nur so kann man einigermaßen sicher zielen und die hohe Schlagkraft der Rakete wirklich nutzen!



Das pinke "Raketen-powerup" versorgt Sie mit einer meiner Lieblingswaffen, der teilgelenkten Rakete!

Wie der Name vermuten lässt ist diese Rakete minimal gelenkt, so daß man nicht ganz 100% sicher sein muss um einen Treffer zu landen, da die Rakete leichte seitliche Korrekturen vornehmen kann! Diese Möglichkeit ist jedoch ebenfalls begrenzt, so daß man die Rakete nur auf mittlere Distanz und auf möglichst geraden Strecken einsetzen sollte.

Zusätzlich ist die Sprengkraft der Rakete noch etwas kleiner, als die der Ungelenkten.



Das hellblaue "Raketen-powerup" verschafft Ihnen eine komplett gelenkte leichte Rakete nach dem Fire-and-Forget-Prinzip.

Die große Reichweite und vollständige Eigenkontrolle, die jegliches Zielen fast unnötig werden lässt, fordern natürlich auch ihren Tribut bezüglich der Kampfkraft!

Findet man jedoch einige diese Raketen kurz hintereinander, kann man dem Gegner aber auch recht gut einheizen!



Das graue "Zufalls-powerup" verschafft Ihnen, wie zu vermuten wäre, zufällig eines der oben aufgelisteten echten Powerups...

Die Perspektiven



Die "Ego-Perspektive" bringt die Geschwindigkeit natürlich gut rüber, ist jedoch etwas ungünstig, da man zum Überholen ansetzende Gegner nicht sieht und auch erstmal nicht gut abschätzen kann wie der Wagen hinten "aussieht", da man bekanntlich oft eine Kurve gerade so bekommt und das Heck mitunter schon leicht in der Luft hängt...!



Die "reale" Perspektive blendet dann noch die Motorhaube ein und versetzt die Kamera je nach Fahrzeug auch noch etwas nach oben, kämpft aber mit den gleichen Nachteilen wie die "Ego-Perspektive". Vergessliche sehen hier zudem stets zusätzlich welches Powerup gerade aktiviert ist (zu den Anzeige neben der Position)



Die Standard-Perspektive, die bei jedem Start automatisch eingestellt wird ist ein guter Kompromiss aus Übersicht und "Bodennähe", so daß man die Geschwindigkeit noch richtig fühlen kann..!



Eine Stufe weiter entfernt von der Standard-Perspektive hat man hier natürlich etwas mehr Übersicht und kann schon den fehlenden Rückspiegel recht gut kompensieren, da man eine recht gute "Rundumsicht" hat...

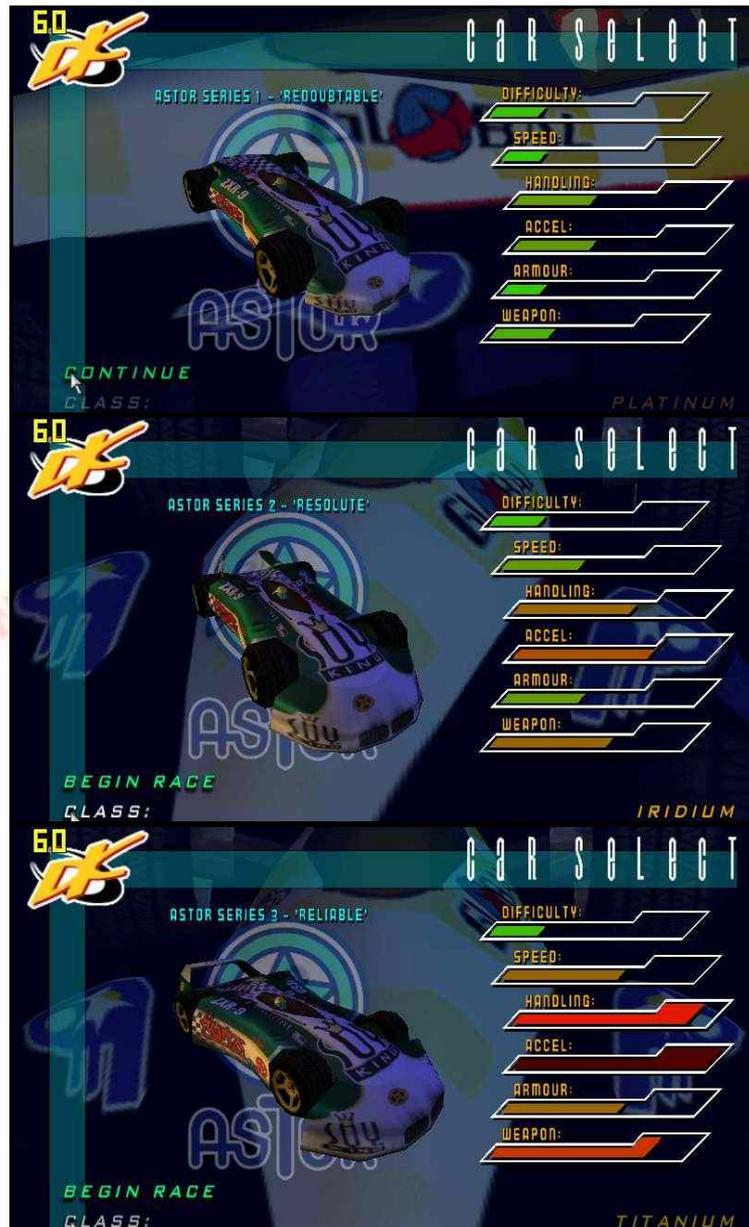


Die am weitesten entfernte "3rd-car-Perspektive" bringt natürlich maximale Übersicht, das Fahrzeug ist aber schon so klein, dass man es fast für ein kleines ferngesteuertes Auto halten kann! Geschwindigkeits- und Fahrgefühl leiden hier schon deutlich, so daß man diese Perspektive eigentlich nur in den ersten Metern nach dem Start oder im Multiplayer-Modus gebrauchen kann, wo es dann eh nur ums Abschießen des Mitspielers geht...

Fahrzeuginformationen

- Die Fahrzeugauswahl ist enorm wichtig, da man nur zwischen vier Teams bzw. Modellen auswählen kann, die sich auch allesamt recht deutlich unterscheiden und man sich daher anhand der "Wertebalken" einen ersten Überblick verschaffen sollte, welches Fahrzeug einem denn am besten zusagt.
- Beachten sollte man weiterhin auch, dass die Fahrzeuge durch die "Aufrüstungen" zwar in fast allen Bereichen deutlich besser werden, ihr charakteristisches Handling jedoch beibehalten und somit die Handhabe nicht einfacher wird!
- Während der Rennen sollte man öfter mal einen Blick auf den Zustandsbalken werfen, der gerade in der Startperiode und bei leichter gepanzerten Modellen sehr schnell mal in gefährliche Bereiche rückt, wo man dann auch eine akustische Warnmeldung bekommt.
- Spätestens dann sollte man einen Gang zurückschalten, Konfrontationen aus dem Weg gehen und auf das nächste Reparatur-Powerup oder gar die "Boxengasse" zusteuern.
- Bei jedem Fahrzeug kann man zwischen zwei Waffen wählen, die sich jedoch im Endeffekt nicht wirklich unterscheiden und so eher eine subjektive Komponente darstellen, dass man einfach die Waffe wählt, die einem besser gefällt:
- Plasma-Cannon: Verfeuert eher schwächere grüne Energieladungen, kann dafür jedoch öfter abgefeuert werden und somit eher geeignet den gesamten Bereich vor dem Fahrzeug abzudecken bzw. einfach durch Quantität zu überzeugen.
- Pulse-Cannon: Verschießt weiße Energie-Strahlen, die deutlich mehr Schaden als die grünen Energieladungen anrichten, dafür jedoch auch mehr Energie benötigen und somit seltener in ganzen Salven abgefeuert werden können, so daß man hier etwas besser zielen muss. Folglich eher eine "qualitativ" überzeugende Waffe.

Team New Empire - Fahrzeug "Astor"



New Empire setzt auf das Modell Astor, dass es als eine Art Allzweckfahrzeug als Erstes vorzustellen gilt. Der/die/das Astor zeichnet sich vor allem durch seine äußerst ausgewogenes Verhalten aus, was es vor allem für Einsteiger zu einer idealen Wahl werden lässt!

Neben dem netten Design, welches durch die Lufteinlässe etwas an Fahrzeuge der Marke BMW erinnert, überzeugt das Gefährt vor allem durch die Ausgewogenheit und das einfache Handling, dass selbst in der Titanium-Version eigentlich nicht wirklich geschmälert wird!

Nach den Eigenschaftsgrafiken besitzt das Fahrzeug in der Titanium-Version zwar die maximal mögliche Beschleunigung, doch je nach Schwierigkeitsgrad wird man davon nicht viel merken, da die Gegner gerade beim Start meist deutlich besser wegkommen! Entscheidender ist es daher eher, dass auch in der höchsten Aufbaustufe alle Werte recht nahe beieinander liegen und man somit gerade in der letzten, langen und aufreibenden Saison den Vorteil hat nicht noch gegen negative Eigenheiten des Fahrzeug ankämpfen zu müssen!

Team Kibashi - Fahrzeug "Hyperon"

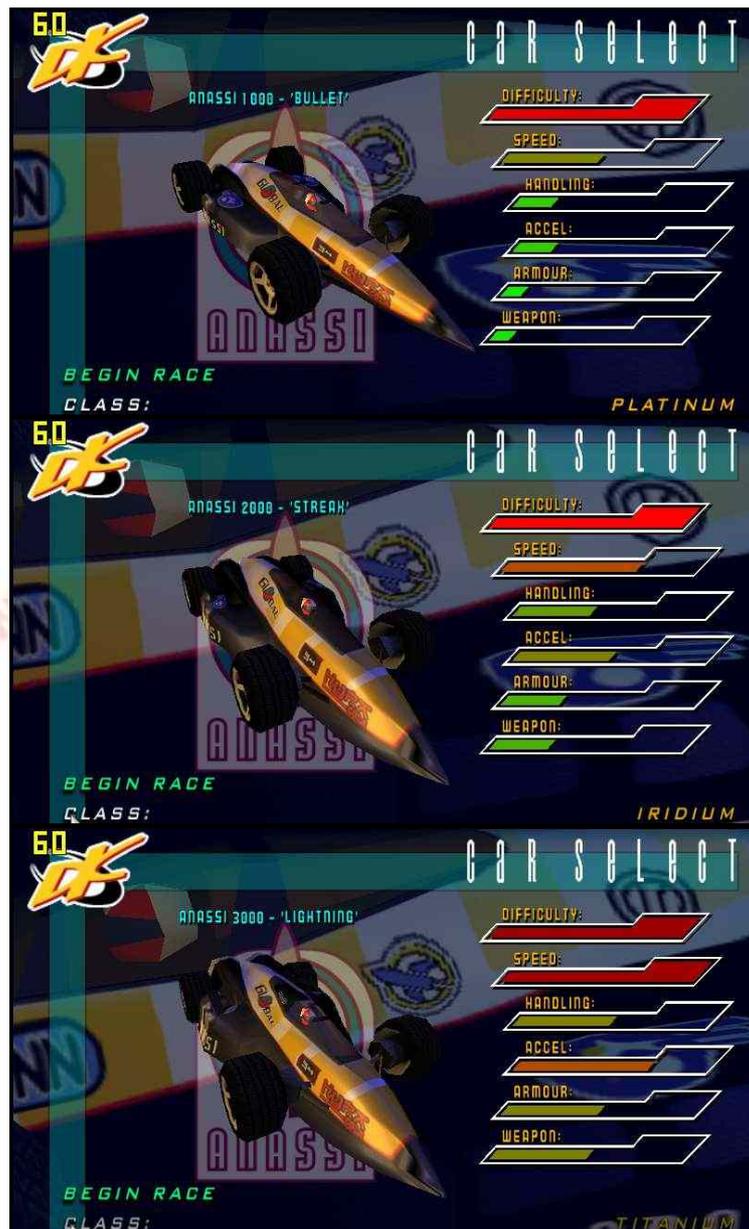


Kibashi nutzt das Modell Hyperon, das erstmal an alte Rennwagen aus der Formel 1 erinnert. Interessanterweise ist der Vergleich auch gar nicht einmal so falsch, denn es handelt sich quasi um ein geschwindigkeitsoptimiertes Modell des Astors, denn auch hier sind die Eigenschaften recht ausgeglichen, so daß man auch dieses Fahrzeug noch dem Dethkarz-Einsteiger und

Fortgeschrittenen empfehlen kann.

Da in der Titanium-Ausbaustufe jedoch keine Eigenschaft das maximal Mögliche erreicht, muss man dort durchaus hart kämpfen, denn das Handling ist für die gebotenen Eigenschaften vergleichsweise schwer.

Team Speedar - Fahrzeug "Anassi"



Speedar zeichnet sich durch sein extrem schnittiges Fahrzeug aus, das fast wie ein aktueller Formel-1-Wagen aussieht und sich eigentlich nur durch den fehlenden Heckspoiler bzw. die Heckpartie etwas unterscheidet. Der fehlende Heckspoiler ist auch durchaus ein Manko, das das Fahrzeug schwer zu beherrschen macht, denn die Höchstgeschwindigkeit ist in allen drei Ausbaustufen top, so daß man beim Überfahren von "Hügeln" schnell eine kleine Flugeinlage einlegt, was natürlich vor allem problematisch ist, wenn dahinter direkt eine Kurve kommt. Neben der Geschwindigkeit ist aber auch die schwache Panzerung ein deutlicher Negativpunkt, so daß man dieses Fahrzeug wirklich nur fortgeschrittenen Spielern empfehlen kann, die sich gerade beim Start gut zu helfen wissen, denn dort bekommt man bekanntlich die meisten Schäden ab, die beim Anassi schon durchaus zur Vernichtung führen können!

Wer jedoch den ultimativen Geschwindigkeitkick sucht und weniger auf das Abschießen der Gegner aus ist, wird mit diesem Fahrzeug wohl sein Glück finden..!

Team RKA 01 - Fahrzeug "Blitzwagen"



Mit dem RKA 01 Team frönt Melbournehouse mal ganz schön dem Klischee vom "aggressiven Deutschen", allein die kryptische Team-Benennung erinnert schon an gefühllose Maschinen-Ethik und dann noch der Blitzwagen getaufte Renner (sicherlich in Anlehnung an "Blitzkrieg"), der im Vergleich zu den anderen Fahrzeugen extrem bullig überkommt, können ja fast nur auf "deutsche Herkunft" verweisen. Neben dem Anassi stellt der Blitzwagen dann auch das andere "Extrem" bei den Fahrzeugen dar, denn wie man den Fahrzeuggrafiken entnehmen kann wird hier ultimativ auf Aggression und Kampf Wert gelegt und weniger auf renn-typische Eigenschaften wie Geschwindigkeit und Beschleunigung.

Für ein zünftiges Multiplayer-Match mag der Blitzwagen durchaus Vorteile haben, doch gegen die Computer wird man deutliche Probleme bekommen erstmal überhaupt mithalten zu können, so daß man die überlegenen Waffen zum Einsatz bringen kann. Das starke Untersteuern und die geringe Beschleunigung sind die wichtigsten Negativpunkte, die man nur durch recht konstante Fahrweise einigermaßen ausgleichen kann. Es gilt also die Gegner weitgehend zu ignorieren und nicht für ein gutes Ziel Geschwindigkeit zu opfern. Fahren Sie stattdessen eher rücksichtslos wie ein Panzer Ihr Rennen und schießen Sie einfach alles weg, was Ihnen in den Weg kommt, so daß man mit etwas Glück Zeit gewinnt, wenn die Gegner in die Boxengasse müssen.

Fazit: Hier wartet ein schwerer Stück Arbeit, dass man wirklich nur Fortgeschrittenen empfehlen kann!

Geheimwagen - Templar Project



Dieses, erneut einem klassischen Rennwagen nachempfundene, Geheimfahrzeug steht jedem Team zur Verfügung und besitzt nur eine Ausbaustufe, die aber auch ausreicht, da alle Werte bereits am Maximum sind. Da man das Fahrzeug erst freifahren muss, können es auch wirklich nur Fortgeschrittene Spieler nutzen, was auch durchaus in Ordnung ist, denn bei Nutzung muss man mehr Konzentration auf die Beherrschung des Fahrzeugs richten als auf die Gegner, da man wohl zu Beginn vor allem mit der wahnsinnigen Geschwindigkeit und der deutlichen Untersteuerung kämpfen muss.

Streckenübersicht

Wie bei jedem Rennspiel ist natürlich auch hier die Streckenkenntnis enorm wichtig für den Erfolg. Mit schnelleren Fahrzeugen sollte man die Strecke natürlich auch besser kennen, denn mitunter wird man an sonst recht überrascht vom seltsamen Streckenverlauf von der Bahn fliegen und damit wertvolle Zeit verlieren.

Dethkarz bietet neben den zahlreichen Powerups, die man für ein erfolgreiches Rennen oft wirklich benötigt, jedoch auch zahlreiche Möglichkeiten zum Abkürzen und "optimierten" Fortkommen. Neben dem Erlernen der wichtigen Powerup-Positionen sollten Sie also auch noch einiges an Experimentierfreudigkeit an den Tag legen um die oft ungewöhnlichen Abkürzungen herausfinden zu können.

Nützlich ist hier vor allem die anfänglich recht flotte "Wiedereinsetzung" auf der Rennstrecke, die Abflüge in den ersten Cups noch sehr gut abfängt. Später wird der Zeitraum zwischen Verlassen der Strecke und "Zurückbeamen" jedoch immer größer, so daß man trotz mitunter deutlich schwerer handhabbarer Fahrzeuge möglichst wenige Abflüge einplanen und daher durchaus massiv Gebrauch von der Bremse machen sollte, denn "Wer bremst, verliert" gilt hier garantiert nicht!

Weiterhin gilt es natürlich auch den Zustand des eigenen Fahrzeuges zu beachten, denn mancher Abflug wird nicht rechtzeitig abgefangen, so daß man auch beim Aufschlag an den diversen Säulen Schäden davonträgt!

Im Folgenden will ich nun die Strecken jeweils kurz besprechen, Ihnen die Positionen der wichtigsten Powerups verraten (das sind vor allem Reparatur- und Beschleunigungs-Powerups, die Raketen- und Schilderweiterungen sind oft keine Umwege wert!) und natürlich auch die besten Abkürzungen erwähnen, sofern es denn Sinnvolle gibt...

Da die diversen Cups die Strecken quer gemischt und daher alle Strecken mehrfach in verschiedenen Kombinationen befahren werden, will ich hier die Strecken geordnet nach dem Thema und nicht nach dem jeweiligen Cup auflisten. Hier deshalb nur eine kurze Übersicht der jeweiligen Renn-Klassen:

Platinum-Serien: Beim Pep! Cup, der Tatsu Maki Trophy und den Soy King Super Stakes gilt es je alle vier Strecken jeweils als Short-, Medium- oder Long-Variante zu befahren. Man kann hier maximal 40 Punkte erreichen und benötigt zum Bestehen je Serie mindestens 32, so daß man durchschnittlich bei jedem Rennen Zweiter werden müsste (8 Punkte!). Hat man alle drei Serien gewonnen darf man die Iridium-Klasse angehen.

Iridium-Serien: Es gilt hier die B-Bop Big City Series, den H-Plus Polar Trials, den Hoffener Ocean Sprint und den Matsuko Mars Medal zu gewinnen, wozu man jeweils knapp 48 Punkte benötigt (20 Punkte für jeden Sieg), so daß man wieder durchschnittlich stets nur Zweiter werden muss! Die jeweiligen Serien bestehen jeweils aus einer Strecke, die in allen Varianten gefahren werden muss. Als zusätzliche Hürde darf man hier die Rennen auch maximal zwei mal pro Serie starten!

Titanium-Serie: Hier gilt es nur eine einzige Serie, die "Global Leage Finals", zu fahren, was dann aber auch direkt alle Streckenvariationen mit einschließt, so daß man Am Stück (!!) alle zwölf Strecken fahren muss, was dann durch die fehlende Neustartmöglichkeit und die Titanium-Fahrzeuge natürlich deutlich erschwert wird, weshalb man durchaus erstmal ein paar Rennen "nur zum Spaß" fahren sollte um das neue Fahrzeug doch etwas kennenzulernen, denn später sollte man möglichst keine Platzierung schlechter als den Vierten Platz einfahren, sonst wird es bei den späteren langen Strecken fast unmöglich die nötigen Punkte zusammen zu bekommen..! Als Lohn für eine erfolgreiche Saison bekommt man hier den Geheimwagen, den man dann für diverse Spaß-Rennen nutzen kann...

Metro City

Short



Die erste Strecke ist vergleichsweise einfach und bietet auch keine einzige Abkürzungsmöglichkeit.

1. - Hinter den beiden engen Kurven nach dem Start folgt ein längerer leicht geschwungener Teil mit einer kleinen "Delle" in der Strecke (gekennzeichnet durch die gelben Pfeile). In der davor liegenden Links-Kurve kann man ein Reparatur-Powerup einsammeln.

2. - Hinter der "Delle" kommt eine tückische Rechtskurve, die man am besten von links anfährt, so daß man möglichst auf der regulären Strecke bleiben kann und nicht auf den gestreiften "Außenbreich" kommt, der recht plötzlich wieder endet, so daß man nicht stark bremsen muss um nicht von der Strecke zu fliegen, was vor allem für den Blitzwagen und den Shadow-Geheimwagen aufgrund der Untersteuerung schwierig werden kann. Zusätzlich findet man vor der Kurve, aber recht ungünstig platziert, ein Reparatur-powerup, das man aber nur bei akuter Dringlichkeit anpeilen sollte!

3. - Kurz vor dem Start-Ziel-Bereich kann man dann noch ein Geschwindigkeit-Powerup einsammeln, was auf der Geraden recht vorteilhaft ist, so daß man oft Gegner vor einem und in der Boxengasse schnell und einfach hinter einem lassen kann. Wichtig ist, dass man sich in der letzten Kurve vor dem Powerup nicht zu sehr nach links heraustragen lässt, sonst muss man zu stark bremsen um das Powerup noch einsammeln zu können und verspielt so einen Teil der Geschwindigkeit, so daß man in diesem Fall besser auf den Bonus verzichtet und einfach auf der Gerade Vollgas gibt..!

Medium



Die mittlere Variante steigert den Schwierigkeitsgrad kaum, bringt jedoch eine erste nette Abkürzung und erstmals auch einen großen, wahnsinnigen Sprung "ins Spiel".

1. - Vor der Rechtskurve mit der weiten Auslaufläche hat man die Möglichkeit ein Reparatur-Powerup einzusammeln, wozu man sich aber recht weit auf der rechten Seite halten muss und so die nachfolgende Kurve nicht optimal nehmen kann, so daß man dieses nur ansteuern sollte, wenn man das Powerup bei 2. verpasst hat.

2. - Nach der längeren gerade folgt dann eine enge S-Kurve, die man hier aber mit etwas Feingefühl prima überspringen kann. Dazu darf man dann aber weder zu schnell, noch zu langsam sein und auch nicht im falschen Winkel anfahren, denn sonst landet man an dem ärgerlichen Metallbogen, der sich dort über die Strecke spannt. Das Beschleunigungs-powerup kurz vor der Kurve kann man zwar nutzen und sich so mit etwas Glück über den Bogen "hinegschießen", doch das ist eigentlich weniger praktikabel, da man dann gewöhnlich von der Strecke fliegt und somit vor allem in den späteren Klassen mitunter sogar Zeit verliert! Fahren Sie daher einfach direkt auf die "Rampe" am Streckenrand zu und versuchen Sie in etwa den rechten Lichtstrahl hinter dem "Fast-Food-Gebäude" im Burger-Style anzupeilen, womit man dann bei passender Geschwindigkeit mehr oder weniger gut direkt durch den Bogen wieder auf die Strecke kommt, wo man zudem ein Reparatur-powerup findet, dass man bei erfolgreicher Landung direkt mitnehmen kann! Zusätzlich findet man einige Meter dahinter noch ein Beschleunigungs-powerup, dass man jedoch sofort einsetzen sollte, sonst bekommt man die folgende 90°-Kurve nicht mehr optimal!

4. - Vor dem Start-Ziel-Bereich gilt es dann nochmal für etwas Action zu sorgen. An und für sich ist das jedoch garnichtmal schwer! Fahren Sie dazu einfach möglichst in der Mitte der Strecke bis zum Rand, wo dann die Flugeinlage beginnt. Das Mitnehmen eines Geschwindigkeit-powerups ist hier durchaus nett, anwenden sollte man es aber erst später, denn selbst mit den Platinum-Fahrzeugen ist man mitunter schon so schnell, dass man gegen den begrenzenden Zeppelin knallt, was natürlich neben Schäden auch einen Zeitverlust mit sich bringt! Wenden Sie das Powerup daher erst an, wenn man schon etwa die Hälfte des "Sinkfluges" hinter sich hat und recht kontrolliert aufkommen wird, also durch den Booster nicht gar noch weiter von der Strecke davon geschleudert wird!

Long



Vergleichsweise schnell zu fahren und mit ein paar netten Abschnitten, doch irgendwie auch für die Gegner recht gut, so daß man hier mitunter doch schwer kämpfen muss um ein gutes Rennen hinzulegen!

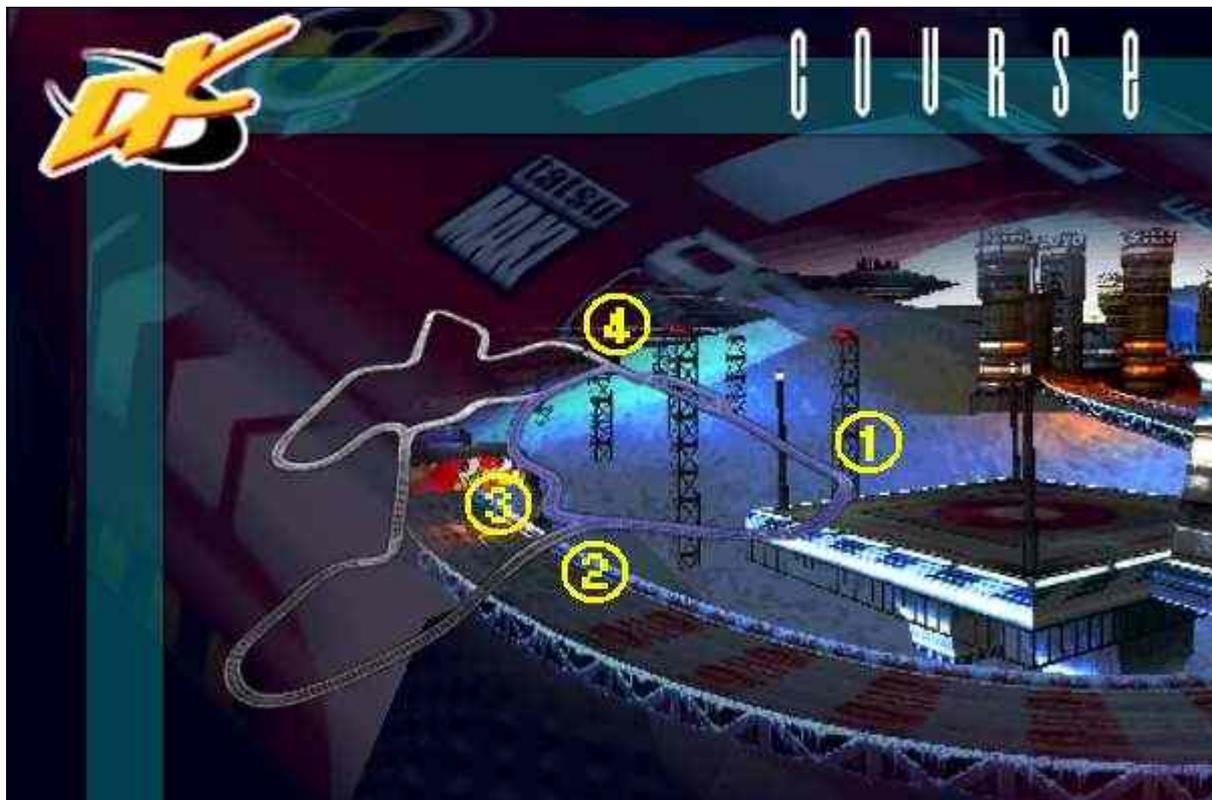
1. - Nach den anfänglichen engen Kurven findet man alsbald ein Beschleunigungs-powerup, dass einem auf den kommenden schnell zu fahrenden Abschnitten einen deutlichen Vorsprung verschaffen kann, weshalb man es nach Möglichkeit immer einsacken sollte!
2. - Hinter dem schnellen Bereich folgt dann eine recht unangenehm recht langsam zu fahrende "Umgehung", die man aber mal wieder prima "überspringen" kann, denn es gilt vor der ersten Kurve einfach direkt auf das nahe Hochhaus zuzuhalten und dann über den Auslaufbereich möglichst nahe am Hochhaus vorbei wieder zur weiteren Strecke zu springen. Wichtig ist es daher, dass man vor der Kurve möglichst links auf der Strecke bleibt und gegeben falls die Gegner vor einem beobachtet, die vor der Kurve natürlich abbremsen und so oft ungewollt zum Hindernis werden, dass einen ordentlichen Flug verhindert, da man nur dann korrekt auf die Strecke gebeamt wird, wenn man über die Strecke hinaus fliegt. Geh man mangels Tempo noch vor der Strecke runter, landet man oft im Bereich der "Umgehung", so daß man einfach nur enorm Zeit verloren hat! Mit etwas Glück wird der Sprung dann aber knapp am Hochhaus vorbeigehen, ohne dass man an diesem abprallt und dann auch wieder alles verliert, und dahinter direkt wieder auf der leicht schrägen Strecke landen, so daß man sofort weiter fahren und sich über die gewonnene Zeit freuen kann!
3. - Hinter der markierten Links-Kurve (wo man bei der Medium-Strecke noch einen Sprung vollführt hat) kann man hier dann auch wieder ein Beschleunigungs-powerup einsammeln, dass den "Anstieg" enorm beschleunigt. Schafft man es nicht das linke Powerup einzusammeln, sollte man doch wenigstens das rechts gelegene Minen-powerup einsammeln um die Verfolger etwas aus dem Tritt zu bringen.
4. - Oben, kurz vor der 90°-Rechtskurve sollte man möglichst in der Mitte der Strecke fahren und sich das Reparatur-powerup gönnen.

5. - Der Bereich um den "großen Sprung" ist an und für sich gleich geblieben, nur findet man hier nur noch ein "Beschleunigungs-powerup" in der Mitte, welches man dann auch direkt anwenden sollte, denn durch die Lage etwas vor dem "Absprungbereich" wird man hier auch nur mit den schnellsten Fahrzeugen überhaupt in die gefährliche Nähe des Zeppelins springen können!

Wurde einem das Powerup weggeschnappt, kann man sich alternativ noch das Zweite auf der abschüssigen Strecke holen, was jedoch durch das nötige Bremsmanöver dann auch nicht unbedingt viel weiter hilft und eigentlich nur eine Notfallalternative darstellt, falls man kurz vor dem Absprung von der Strecke gefolgt ist...

The Pole

Short



Auch diese Strecke ist in der kleinen Ausbaustufe recht leicht zu fahren und verfügt über keine Abkürzungsmöglichkeiten.

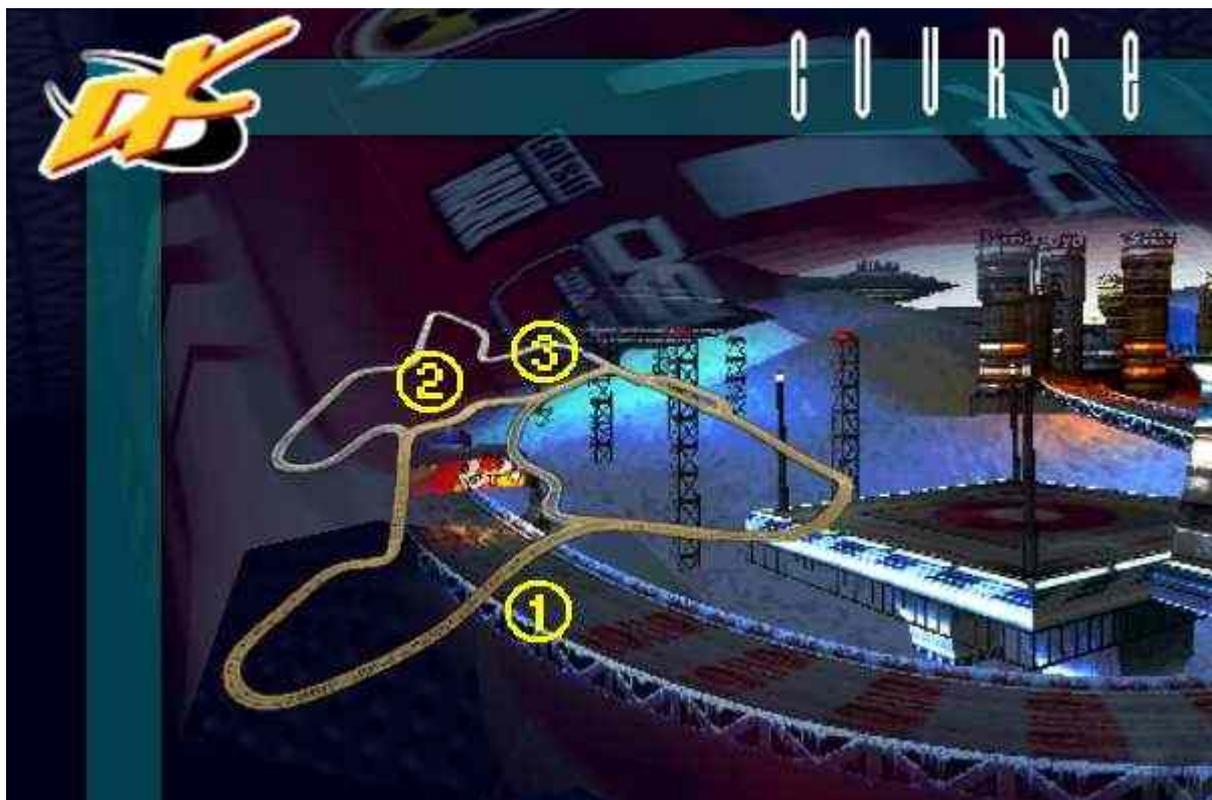
1. - Kurz nach dem Start geht es etwas bergab und dann direkt über eine Rechtskurve bis zu einem Tunnel. Hier wird man vor allem bei schnellerem Tempo (Beschleunigungs-powerup oder hochgerüstete Wagen) mitunter Probleme bekommen auf der Strecke zu bleiben, so daß man die Kurve von links anfahren sollte um möglichst nicht von der Strecke und gegen den Berg zu fliegen.

2. - Nach dem Tunnel folgt eine enge Rechts-Kurve, die man selbst mit Platinum-Fahrzeugen kaum unter Höchstgeschwindigkeit fahren kann. Da man nach der Tunnelausfahrt zahlreiche Powerups einsammeln kann, sollte man diese Stelle nutzen um den Gegnern eins über zu braten und auch selbst etwas Tempo rausnehmen, so daß man die Kurve sicher fahren und sich dahinter dann das Beschleunigungs-powerup souverän einverleiben kann.

3. - Fährt man die enge Rechtskurve gemäßigt an, wird man das Powerup dahinter sicher mitnehmen können. Wenden Sie es sofort an, denn kurz vor der nächsten Kurve hat man eh nochmals die Möglichkeit Beschleunigungs-powerups einzusammeln. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nicht zu sehr nach links hinaus getragen worden sind, denn sonst kann der aktivierte Booster Sie natürlich endgültig von der Strecke fegen!

4. - Kurz vor dem Start/Ziel hat man jeweils vor und hinter der 90°-Kurve die Möglichkeit ein Beschleunigungs-powerup einzusammeln, was die Durchfahrt durch den Tunnel natürlich erheblich beschleunigt! Beide Powerups einzusammeln ist eher nutzlos, da die zur Verfügung stehende Strecke zu kurz ist um beide sinnvoll einsetzen zu können, so daß es durchaus clever ist vor der Kurve erstmal die anderen Powerups aufzusammeln und direkt anzuwenden, die Kurve dann kontrolliert zu durchfahren und dahinter in der Mitte der Straße dann das zweite Beschleunigungs-powerup einzusammeln.

Medium



Durch die Verlängerung bekommt The Pole erstmals eine Abkürzungsmöglichkeit, die es aber auch gleich schwer in sich hat, so daß man diese etwas trainieren muss, bis man wirklich daraus Gewinn schlagen kann. Da der Anspruch jedoch nur kaum gestiegen ist, bleibt einem das absolut selbst überlassen, da es bei weitem keine Notwendigkeit darstellt!

1. - Und wieder gilt es einen mächtigen Sprung zu machen. Fahren Sie dazu möglichst so auf den Rand zu, dass Sie eines der Beschleunigungs-powerups bekommen und sich so mit richtig Speed in den Canyon stürzen können. Ist kein Powerup da fährt man einfach genau in der Mitte weiter, so daß man auf der abschüssigen Strecke einsammeln und dann einfach am Boden richtig Gas geben kann. Achten Sie hier zudem darauf nicht auf den eisigen Rand zu kommen, denn dort ist der Grip wirklich minimal, so daß man selbst nach einer geglückten Landung oft den Wagen nicht wirklich unter Kontrolle bringen kann! Neben der regulären Methode kann man hier jedoch auch ein sehr gewagtes Abkürzungsmanöver starten, das wenn es glückt, wirklich enorm Zeit sparen kann.

Leider ist es auch sehr risikoreich, so daß man es durchaus etwas üben sollte und dann am besten auch nur versucht, wenn man wirklich einen deutlichen Rückstand aufzuholen hat oder einfach gern volles Risiko fährt!

Springen Sie dazu nicht einfach in den Canyon, sondern fahren Sie den "Knick" in der Strecke von links an und springen Sie möglichst nahe am Knick über die rechte Begrenzung rechts auf den Gletscher. Optimal ist es zudem wenn man noch ein Beschleunigungs-powerup mitnimmt und es sofort aktiviert. Auf dem Gletscher gilt es dann möglichst weit nach rechts zu kommen (Blick auf das Radar rechts unten!), so daß man hinter der engen Kurve über den kleinen Berg direkt wieder auf die Strecke fällt oder dort zumindest dann wieder auf die Strecke gesetzt wird (alternativ noch versuchen über den Tunnel hinwegzufahren!). Der Trick bringt einem zwar durchaus deutliche Zeitvorteile, doch er ist nicht ganz leicht zu bewerkstelligen, so daß man ihn wirklich nicht versuchen sollte, wenn man was zu verlieren hat!

2. - Hinter dem Canyon-Abschnitt folgt dann eine lang gezogene S-Kurve, die zwei Reparatur-powerups bereit hält, für die man zwar deutlich von der Idealspur abweichen muss, was aber immer noch besser ist als eine Runde durch die Boxengasse fahren zu müssen!

3. - Kurz vor dem Start/Ziel kann man dann eben wieder ein Beschleunigungs-powerup einsammeln, das einem direkt hinter der Kurve durch den Tunnel fegen lässt und daher in der Boxengasse natürlich nicht angewendet werden könnte..!

Long



Trotz einiger engen Kurven eine recht schnell zu fahrende Strecke, der es aber etwas an Abkürzungen fehlt, denn die einzig vorhandene ist die im ganzen Spiel mit am schwersten zu beherrschende!

1. - Schon nach dem Start findet man in der lang gezogenen Rechts-Kurve ein Beschleunigungs-powerup, das man entweder im nachfolgenden Tunnel nutzen oder sich für den späteren Sprung aufheben kann.
2. - Auch hier hat man wieder die Möglichkeit einen langen Sprung zu absolvieren oder wie bei der Medium-Variante beschrieben eine aufwendige Abkürzung zu versuchen. Da man hier jedoch nur ein Beschleunigungs-powerup findet, sollte man die Abkürzung wirklich nur für den Notfall einplanen. Wie man dazu genau vorgehen muss will ich hier nicht erneut wiederholen, scrollen Sie doch einfach ein Stückchen nach oben..! :)
3. - Nach dem Sprung und hinter der engen Rechts-Kurve kann man ein Beschleunigungs-powerup mitnehmen, das man optimalerweise nach der nächsten engen Links-Kurve bei Einfahrt in den Tunnel auslöst.
4. - Hinter dem Tunnel folgt dann eine fiese Links-Kurve, die man nicht zu schnell anfahren darf, da man den Verlauf der Kurve zunächst nicht ganz einsehen kann. Zusätzlich sollte man sich hier durch den kurzen Moment in der "Dunkelheit" nicht aus dem Tritt bringen lassen... ;)
5. - Die kurze Gerade zwischen den schwebenden Untertassen zwingt einem dann sich zwischen zwei Wegen zu entscheiden. Über die linke Buckelpiste verliert man zwar etwas Zeit (da man unbedingt abbremsen muss!), doch dafür kann man ein Reparatur-powerup, zwei ferngelenkte Raketen und weiteres "Kampfspielzeug" einsammeln, so daß man diesen Weg nur wählen sollte, wenn man dringend etwas Wartung benötigt oder uneinholbar hinter einem Gegner zurückliegt und nur noch durch ferngelenkte Raketen die Möglichkeit hat den Konkurrenten zu besiegen! Die rechte Seite ist dann folglich die "normale" Alternative für schnelles Vorankommen ohne große Gewaltexzesse.

6. - Kurz vor der Ziel-Geraden muss man dann noch einen kleinen Abgrund überspringen, was aber weniger das Problem ist. Vielmehr darf man nicht zu schnell bzw. un-kontrolliert um die Ecke kommen, so daß man auch eines der beiden Beschleunigungs-powerups bekommt. Wenden Sie dieses jedoch erst nach der Landung an, sonst wird man mit etwas Pech direkt gegen das nahe "Tempo 500-Schild" geschleudert, was natürlich weniger toll ist!

Grand keys

Short



Wieder eine einfache Strecke ohne Abkürzungen, auf der man jedoch an mindestens einer Stelle gut aufpassen muss.

1. - Hinter der Rechtskurve nach dem Start gehts bald leicht nach oben. Geben Sie hier nicht zu viel Gas, denn die Strecke fällt dahinter direkt nach rechts ab, so daß man bei Bodenverlust schnell ins Leere fliegt oder die Kontrolle verliert. Zusätzlich verpasst man dann das Beschleunigungs-powerup, dass man hier direkt benutzen sollte um die Brücke schnell zu überqueren, denn dahinter folgen erstmal einige enge Kurven, so daß man das Powerup dort nicht mehr nutzen kann!

2. - Hinter dem engen Tunnel gilt es direkt eine lange Rechtskurve zu durchfahren, zu deren Beginn man sich an der linken Seite oft eine gelenkte Rakete mitnehmen kann, hier aber auf die beiden Säulen am Straßenrand achten muss, an denen man sonst recht schnell hängen bleiben kann.

3. - Nach der langgezogenen Rechtskurve hinter dem Tunnel folgt dann ein kurzer Abschnitt in einer Unterwasser-Röhre. Hier darf man nicht zu schnell reinkommen, sonst knallt man mit dem Fahrzeug eventuell an einen der Deckenbalken! Bremsen Sie daher vor der Röhre leicht ab, so daß Sie drinnen auch kontrolliert auf die Powerups zusteuern können und nicht Gefahr laufen an einer der Säulen hängen zu bleiben. Wichtig ist hier vor allem die Möglichkeit ein Reparatur-powerup und ein weiteres Beschleunigungs-powerup aufzunehmen, mit welchem man dann direkt mit einem riesigen Satz wieder aus dem Tunnel herausspringen kann!

Medium



Die mittlere Variante zeigt sich erneut recht unauffällig ohne große Abkürzungsmöglichkeiten, dafür aber mit einigen etwas schwierig zu fahrenden Stellen, so daß der Anspruch doch deutlich steigt!

1. - Hinter der längeren Links-Kurve geht direkt in einen Unterwasser-Tunnel, was zwar nicht sonderlich spektakulär ist, doch hier muss man mitunter Acht geben, dass man nicht zu schnell hineinfährt, sonst schabt man entweder an der Decke oder, noch schlimmer, bekommt die Kurve nicht und bleibt an einer der seitlichen Stützen hängen. Wenden Sie daher vor der Tunneleinfahrt auf keinen Fall das davor zu findende Beschleunigungs-powerup ein!

2. - Um den Ausgang herum wird man dann aber die wichtige Möglichkeit bekommen ein oder auch zwei Reparatur-powerups einzusammeln. Das Erste liegt dabei noch sehr günstig platziert auf der normalen Strecke, so daß man dieses auch möglichst mitnehmen sollte. Klappt das mal nicht und man benötigt dringend eine Reparatur, kann man noch auf das Zweite in der schrägen "Auslaufzone" ansteuern, was natürlich deutlich mehr Zeit kostet, da man hier von der Ideallinie mehr abweichen muss und zudem nicht zu schnell sein darf, so daß man beim kurzen Ausflug nicht die Kontrolle verliert. Zusätzlich hat man hier jedoch auch noch die Möglichkeit ein Beschleunigungs-powerup einzusammeln, was auf der kurzen Gerade gut zu gebrauchen ist. Wenden Sie es jedoch sofort an, denn die folgende Links-Kurve ist bei hoher Geschwindigkeit tückisch zu fahren!

3. - In diesem Bereich gibts eigentlich nichts zu holen, dafür eher zu verlieren, denn die abschüssige und leicht wellige Strecke ist hier sehr tückisch zu fahren. Da man kaum vom Gas gehen will und kann, wird man hier mitunter sehr unfein zur Landung ansetzen und kann so leicht die Kontrolle verlieren. Versuchen Sie daher möglichst gerade die Strecke hinunter zu fahren, denn unten gilt es eine langgezogene Links-Kurve zu bestreiten...

4. - ...an deren Ende man ein wichtiges Beschleunigungs-powerup aufnehmen kann, dass einem den Start-Ziel-Bereich flink durchfahren lässt!

Long



Eine in allem recht unauffällige Strecke ohne echte Abkürzungsmöglichkeiten, so daß man vor allem durch fahrerisches Geschick glänzen muss und allenfalls an einer Stelle etwas durch Powerups nach vorn kommen kann!

1. - Nach dem Start hat man die Möglichkeit die erste leichte Rechts-Kurve zu ignorieren und stattdessen einfach geradeaus zu fahren, so daß man mit etwas Geschick nach einem kleinen Sprung wieder auf der Strecke landet. Dazu braucht man jedoch ein gewisses Tempo und darf auch nicht einen zu großen Sprung versuchen, sonst knallt man gegen die Strecke und schmiert ab. Da der Sprung aber insgesamt keine wirklichen Vorteile bringt, außer das man eventuell Minen aus dem Weg gehen kann und daher eigentlich nur bei fehlendem Geschick Zeit verliert, sollte man sich das kleine Abenteuer stets gut überlegen!
2. - Etwa in der Mitte der langen und engen Rechts-Kurve kann man ein Reparatur-powerup einsammeln, wozu man aber recht weit innen fahren muss, so daß man gegebenenfalls abbremsen sollte.
3. - Nach dem längeren Tunnel wird man kurz vor dem "Absprungpunkt" auf der Streckenmitte ein Reparatur-powerup mitnehmen können. Der nachfolgende Sprung ist zwar nicht sonderlich aufregend oder entscheidend, man kann jedoch mit etwas Glück ein Minen-powerup einsammeln, das gerade in der nächsten Kurve durchaus recht ärgerlich platziert werden kann.
4. - Die enge Kurve nach der langen Geraden ist recht schwer zu fahren, da man massiv abbremsen muss, was natürlich gut getimed sein will, da man sonst zu viel Zeit verliert. Nützlich ist es daher wenn man einen Gegner vor sich hat, den man in der Kurve als "Bremsen" missbrauchen kann, so daß man selbst deutlich später an bremsen kann und somit den Gegner aus dem Tritt bringt und selbst etwas Zeit gutmacht!
5. - Kurz vor dem Start-Ziel-Bereich folgt dann die einzig richtig gute Möglichkeit Zeit gegenüber den Mitfahrern gutzumachen. Leider ist die Strecke hier aber auch recht anspruchsvoll, so daß man doch einige Versuche brauchen wird, bis man diese Stelle wirklich beherrscht!

Fahren Sie dazu zunächst den Hang mit Vollgas an und gehen Sie erst etwa in Höhe des dortigen Raketen-powerups vom Gas, sonst wird man über den "Gipfel" hinausgeschleudert! halten Sie sich dann bis zum Gipfel möglichst links, so daß man direkt das dortige "Beschleunigungs-powerup" bekommt und das dann auch am besten direkt anwendet, so daß man die Gerade bis zum "Knick" vor dem Start/Ziel mit ordentlich Schub überwinden kann. Zwar kann man hier noch ein zweites Beschleunigungs-powerup einsammeln, was aber erstmal nichts bringt, so daß man dafür nicht extra bremsen muss. Hat man dieses jedoch quasi im Vorbeifahren mitnehmen können, muss man direkt vor dem Start nicht mehr auf das dortige Beschleunigungs-powerup zielen, denn mehr als zwei kann man hier eh nicht sinnvoll anwenden.

Red Planet

Short



Eine vergleichsweise langsame Strecke mit zahlreichen engen Kurven, die man nur mit reduzierter Geschwindigkeit gut durchfahren kann. Neben einer sehr interessanten Abkürzungsmöglichkeit, kann man hier aber auch noch mindestens zweimal den Booster anwerfen und somit die Durchschnittsgeschwindigkeit doch noch etwas erhöhen. Zusätzlich findet man hier zahlreiche Waffen-powerups, mit deren Hilfe hier üblicherweise die meisten Fahrzeuge abgeschossen werden, so daß man die Strecke durchaus als recht "aggressiv" betrachten kann!

1. - Direkt nach der langen Start-Ziel-Geraden folgt eine harte S-Kurve, die man nur gut fahren kann, wenn man die Rechts-Kurve von links anfährt und auch deutlich vom Gas geht. Wird man von keinen Gegnern abgedrängt kann man so fast Ideallinie und mit etwas Glück auch eine teilgelenkte Rakete einsammeln, die man gleich in den Tunnel jagen kann.

2. - Nach der S-Kurve gilt es dann gegeben falls eine der besten Abkürzungen überhaupt zu nutzen. Statt dem "regulären" Sprung zur Strecke, wo man dann eine enge Kurve fahren müsste, kann man hier an der linken Tunnelwand entlang fahren und am Ende möglichst weit nach rechts ziehen, so daß man am Berg entlang in Richtung der Strecke fliegt. Hat man genügend Speed, wird man auf der Strecke oder dahinter landen und auf jeden Fall ungefähr an dieser Stelle wieder eingesetzt werden, wodurch man mitunter einige Konkurrenten überholen kann und auf jeden Fall etwas Zeit spart. Ist man zu langsam, wird man noch vor der Strecke absacken und dann meist auch nicht hinter der Kurve, sondern oft direkt am regulären Aufsetzpunkt abgesetzt, so daß man die enge Kurve doch noch fahren muss und so eigentlich nur Zeit verliert. Es gilt daher im Tunnel höchste Aufmerksamkeit, so daß man gegen keinen Gegner rempelt und auch genügend Geschwindigkeit hat.

Achtung: Ist der eigene Wagen schon stark mitgenommen, empfiehlt es sich durchaus den regulären Weg zu nehmen, denn am am Aufsetzpunkt kann an ein Reparatur-powerup aufnehmen. Dazu muss darf man aber nicht zu schnell sein, sonst springt man darüber hinweg. Da dies die einzige Stelle ist an der man hier mit Sicherheit ein Reparatur-powerup aufnehmen kann, sollte man nicht zu voreilig den Abkürzungssprung wagen!

3. - Nach dem großen Sprung hat man dann die Möglichkeit direkt erneut durch einen kleineren Sprung etwas Zeit gutzumachen. Bei der der kleinen S-Kurve ist dieses jedoch deutlich schwieriger, denn man darf nur eine bestimmte Geschwindigkeit haben, die natürlich je nach Fahrzeug deutlich variiert, sonst schafft man es nicht mehr auf die Strecke oder verliert einfach die Kontrolle beim Landen. Ist daher meist besser, wenn man die "Auslaufläche" an der linken Seite nicht als Rampe benutzt, sondern einfach etwas vom Gas geht, so daß man die Kurve recht sicher durchfahren kann.

4. - Hinter der kurzen Geraden mit dem grünen Strahl unter der Fahrbahn, auf der man überdies gleich drei verschiedene Raketen einsammeln kann, folgt eine weitere 90°-Rechtskurve, die man recht vorsichtig anfahren muss, da es keine großen Auslauflächen gibt! Dafür kann man aber direkt hinter der Kurve ein Minen-powerup einsammeln, mit dem man vor allem auf der abschüssigen Strecke dahinter recht fies die Fahrzeuge hinter einem von der Strecke fegen kann!

5. - Vor der lang gezogenen Rechtskurve bei den beiden "Blitzgeneratoren" kann man bei kontrollierter Durchfahrt durch die davorliegende enge S-Kurve ein Beschleunigungs-powerup einsammeln, dass einem ordentlich auf Geschwindigkeit bringt, einem jedoch auch zu höchster Aufmerksamkeit zwingt, sonst wird man in der Kurve zu weit nach aussen getragen.

6. - Kurz vor der langen Start-Ziel-Geraden kann man an den Seiten nochmal ein Beschleunigungs-powerup mitnhemen, dass auf der langen Geraden extrem nützlich ist!

Medium



Wie die kurze Variante ist auch die Mittlere eine recht aggressive Strecke, auf der man recht schnell viele Gegner wegschießen kann. Zusätzlich kommt hier ein zweiter großer Sprung hinzu, den man aber eigentlich nur mit einem Powerup richtig vollführen kann. Richtig Freude kommt hier aber trotzdem nicht auf, denn zahlreiche enge Kurven machen die Strecke recht anspruchsvoll!

Anmerkung: Die Grafik ist leider nicht ganz korrekt, ich hab sie leicht korrigiert!

1. - Direkt nach der langen Start-Ziel-Geraden folgt auch hier eine harte S-Kurve, die man nur gut fahren kann, wenn man die Rechts-Kurve von links anfährt und auch deutlich vom Gas geht.
2. - Nach der S-Kurve gilt es dann gegeben falls wieder eine der besten Abkürzungen überhaupt zu nutzen. Statt dem "regulären" Sprung zur Strecke, wo man dann eine enge Kurve fahren müsste, kann man hier an der linken Tunnelwand entlangfahren und am Ende möglichst weit nach rechts ziehen, so daß man am Berg entlang in Richtung der Strecke fliegt. Hat man genügend Speed, wird man auf der Strecke oder dahinter landen und auf jeden Fall ungefähr an dieser Stelle wieder eingesetzt werden, wodurch man mitunter einige Konkurrenten überholen kann und auf jeden Fall etwas Zeit spart. Ist man zu langsam, wird man noch vor der Strecke absacken und dann meist auch nicht hinter der Kurve, sondern oft direkt am regulären Aufsetzpunkt abgesetzt, so daß man die enge Kurve doch noch fahren muss und so eigentlich nur Zeit verliert. Es gilt daher im Tunnel höchste Aufmerksamkeit, so daß man gegen keinen Gegner rempelt und auch genügend Geschwindigkeit hat. Da es hier beim Landepunkt auf der regulären Strecke absolut keine Powerups zu holen gilt, sollte man den Sprung immer wagen und stattdessen vor der kleinen S-Kurve dahinter das Reparatur-powerup anpeilen!

3. - Kurz nach Abweichung von dem Verlauf der kurzen Strecke trifft man dann erneut auf eine verdammt enge S-Kurve, die sich jedoch eigentlich erstaunlich gut fahren lässt.

Alternativ kann man hier jedoch auch wieder einen wahnsinnigen Sprung wagen, was aber kaum Zeit bringt und durchaus recht schwierig ist, da dem den Absprungwinkel und die Geschwindigkeit gut timen muss!

Fahren Sie daher möglichst weit rechts auf der Strecke vor der Kurve und ziehen Sie dann möglichst weit nach links auf die Auslaufzone, die mal wieder als Sprungschanze dient. Es gilt mit möglichst optimaler Geschwindigkeit um die 200 km/h möglichst weit zu springen, denn sonst schafft man es nicht auf der Strecke zu bleiben und wird am Felsen recht schnell wieder auf die Strecke gebeamt (was natürlich Geschwindigkeit kostet!) oder verheddert sich dort erstmal böse, was dann deutlich mehr Zeit kostet, als man durch den Sprung überhaupt gutmachen könnte!

Achtung: Kurz vor der Abbiegung auf den neuen Streckenteil hat man noch die Möglichkeit ein Reparatur-powerup mitzunehmen!

4. - Nach der S-Kurven-Abkürzung gilt es dann mal wieder eine enge 90°-Kurve zu fahren und dahinter dann richtig Gas zu geben, denn man muss einen kleinen Sprung absolvieren, der jedoch nicht sonderlich schwer ist, da selbst die kurze Strecke davor zum Beschleunigen ausreicht. Man muss lediglich knapp 150 km/h auf dem Tacho haben um den Sprung gut meistern zu können!

5. - Dahinter folgt ein Tunnel, dessen Ausgangsbereich dann enorm wichtig ist. Bremsen Sie vor der abschüssigen Rechts-Kurve unbedingt etwas ab, sonst haben Sie nicht genügend Kontrolle um die Kurve möglichst eng zu nehmen und vor allem dahinter das Beschleunigungs-powerup einzusammeln, dass für den folgenden Sprung sehr wichtig ist, da man ohne Powerup den zweiten "Hügel" nicht überspringen kann, auf diesem kurz "landen" muss und dadurch dahinter mitunter sehr ungünstig aufkommen kann! Mit dem Powerup kann man dann den mittleren Hügel sehr einfach überspringen und nach einem langen Satz mit etwas Glück direkt vor einem weiteren Reparatur-powerup landen!

6. - Zuletzt gilt es dann nochmals eine ärgerliche S-Kurve zu überwinden, die man alternativ zum langsamer anfahren natürlich auch wieder etwas abkürzen kann. Fahren Sie dazu zunächst möglichst weit rechts und ziehen Sie dann kurz vor der Kurve möglichst weit nach links, so daß Sie gerade so am Eisen-Gerüst vorbeikommen und direkt mitten in die Kurve springen. Dazu muss man die Geschwindigkeit aber auch etwas herunternehmen, denn sonst hat man auf der anderen Seite zu wenig Kontrolle und fliegt dort gleich wieder von der Strecke...

Long



Eine lange Strecke mit unglaublich vielen Möglichkeiten zum Abkürzen bzw. gegenüber den Gegnern Vorteile zu verschaffen.

1. - Direkt nach der langen Start-Ziel-Geraden folgt auch hier eine harte S-Kurve, die man nur gut fahren kann, wenn man die Rechts-Kurve von links anfährt und auch deutlich vom Gas geht. Zusätzlich kann man hier ein Beschleunigungs-powerup mitnehmen, das man dann aber eigentlich nur beim folgenden Sprung wirklich anwenden kann. Entweder aktiviert man das Powerup direkt nach dem "Abflug", so daß man eventuell auch ein zu geringes Tempo ausgleichen kann oder man startet den Booster wenn man fast auf der Strecke ist und das Fahrzeug möglichst in Richtung des weiteren Streckenverlaufes zeigt, so daß man durch den Zusatzschub ein gutes Stück weiter nach vorn geschossen wird und mit etwas Glück auch deutlich weiter vorne wieder auf die Strecke gesetzt wird.
2. - Der schon fast normale Sprung nach rechts am Fels entlang ist hier natürlich wieder eine gute Abkürzungsmöglichkeit, vor allem da man auf dem normalen Weg meist nur ein Beschleunigungs-powerup einsammeln kann, das einem hier erstmal nicht viel hilft, da nach dem Sprung zahlreiche enge Kurven folgen! Wagen Sie sich daher stets an den Sprung und achten Sie zusätzlich auf das Reparatur-powerup nach der engen S-Kurve.
3. - Auf der kurzen Geraden mit dem "grünen Boden" wird man dann hier nicht lange fahren können, da hier die Strecke nach links abzweigt. Da man für diese Kurve dann aber unbedingt etwas abbremsten muss, sollte man das auch so machen, dass man das Beschleunigungs-powerup einsammeln kann, das man dann am besten auch direkt hinter der Kurve aktiviert. Das ist zwar recht anspruchsvoll, da die Strecke recht uneben ist und man so vor allem in der folgenden leichten Rechts-Kurve leichter die Kontrolle verliert, doch mit etwas Muße beim Gasgeben sollte das durchaus zu machen sein. Zusätzlich ist es nützlich, wenn man hinter dem leichten rechts-Schwenk der Strecke die volle Kontrolle über den Wagen hat, denn nur dann kann man bei der nächsten Kurve kontrolliert von der Strecke fahren und sein Fahrzeug gegen die rechte Wand setzen, wodurch man dann üblicherweise direkt wieder auf Strecke über einem gebeamt wird, so daß man die kleine Runde gespart hat.

4. - Bevor es durch einen kleinen "Flug" wieder auf die bekannte Strecke der Medium-Variante geht muss man noch zwei enge S-Kurven durchfahren. Die Erste bietet zudem garnichts, so daß man einfach nur darauf achten muss, die Kurven nicht zu knapp zu fahren, so daß man eventuell an den Metallstützen hängen bleibt!
Die Zweite ist dann nochmals etwas enger bzw. schwieriger zu fahren, hier kann man jedoch minimal abkürzen und im Flug sogar noch ein Reparatur-powerup einsammeln, was man jedoch meist mit einer fiesen Landung "bezahlen" muss.

5. - Erneut kann man an der markierten Stelle durch Anwendung des Beschleunigungs-powerups einen ordentlichen Sprung hinlegen. Konsultieren Sie zur Beschreibung dazu bitte die Zeilen weiter oben...

6. - Vor dem Start-Ziel-Bereich hat man schließlich noch zwei mal die Möglichkeit durch ein Beschleunigungs-powerup nochmal ordentlich Tempo zu machen. Das Erste findet man in der Rechts-Kurve, die zur letzten Geraden vor dem Start-Ziel-Bereich führt und für einen ordentlichen Speed-Gewinn eigentlich schon fast etwas zu kurz ist, so daß man das Powerup schon aus der Kurve heraus zünden sollte und die Nächste dann natürlich mit Maß anbremsen muss. Hinter dieser findet man nämlich das Zweite und Wichtigere, da man die Geschwindigkeit hier auf der langen Geraden durchs Ziel voll ausnutzen kann!