# Dethkarz - Strecken




Wie bei den meisten Rennspielen 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 ansonsten, 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.

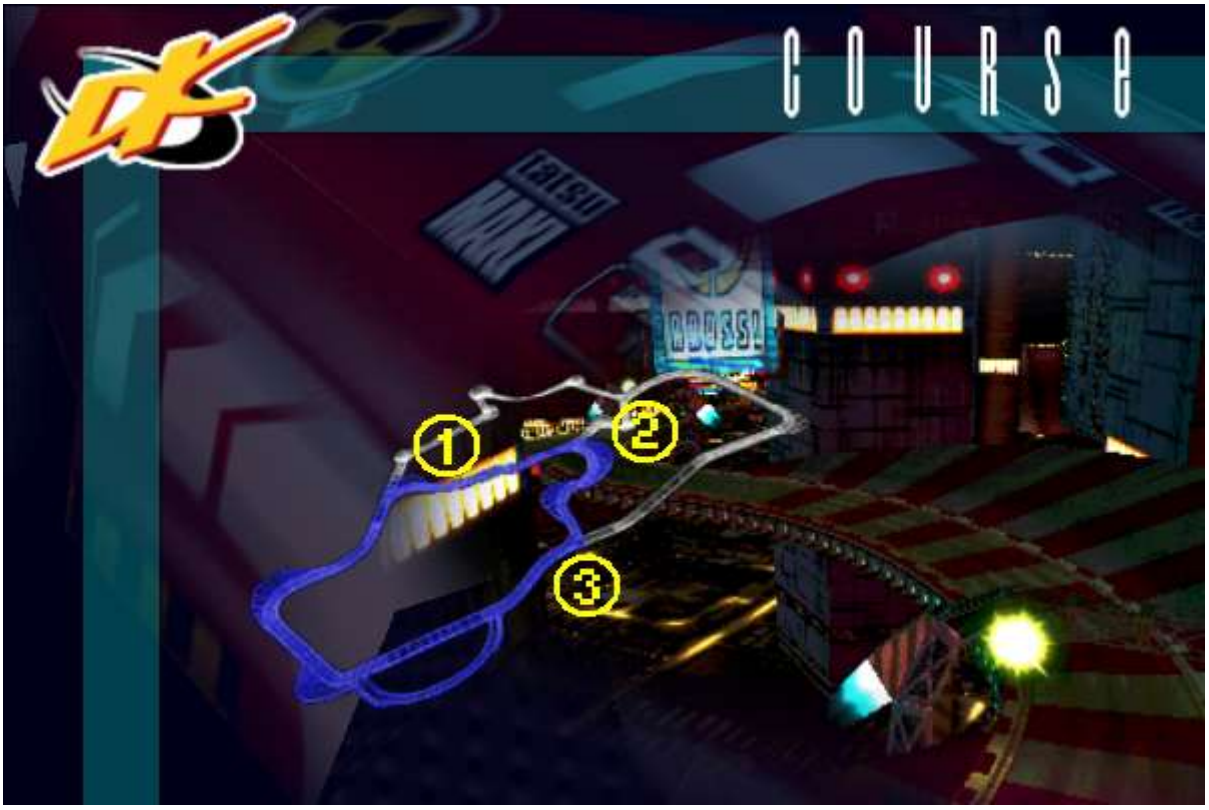
**Iridium-Serien:** Es gilt hier die B-Bop Big City Series, den H-Plus Polar Trials, den Hoffener Ocean Sprint und den Matsuko Mars Medal zu gewinnen, wozu man jeweils knapp 48 Punkte benötigt (20 Punkte für jeden Sieg), so dass man wieder durchschnittlich stets nur Zweiter werden muss! Die jeweiligen 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 erst mal 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 „Außenbereich“ 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 Geschwindigkeits-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



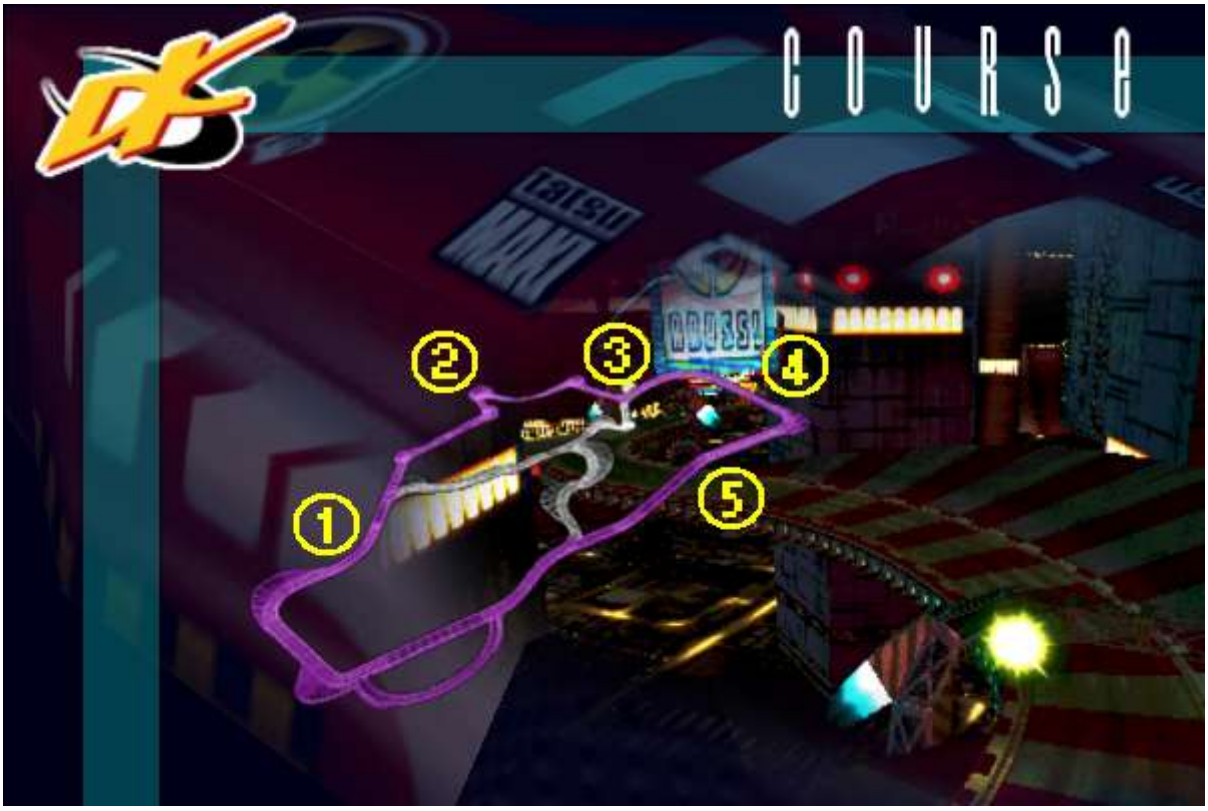

Die mittlere Variante steigert den Schwierigkeitsgrad kaum, bringt jedoch eine erste nette Abkürzung und erstmals auch einen großen, wahnsinnigen Sprung ins Spiel.

**1.** - Vor der Rechtskurve mit der weiten Auslauffläche 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 „hinweg schießen“, doch das ist eigentlich weniger praktikabel, da man dann gewöhnlich dahinter 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 **( 3. )** 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 gar nicht mal 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 Sie schon etwa die Hälfte des „Sinkfluges“ hinter sich haben und recht kontrolliert aufkommen werden, also durch den Booster nicht gar noch weiter von der Strecke davon geschleudert werden!

## 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 gegebenenfalls 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!

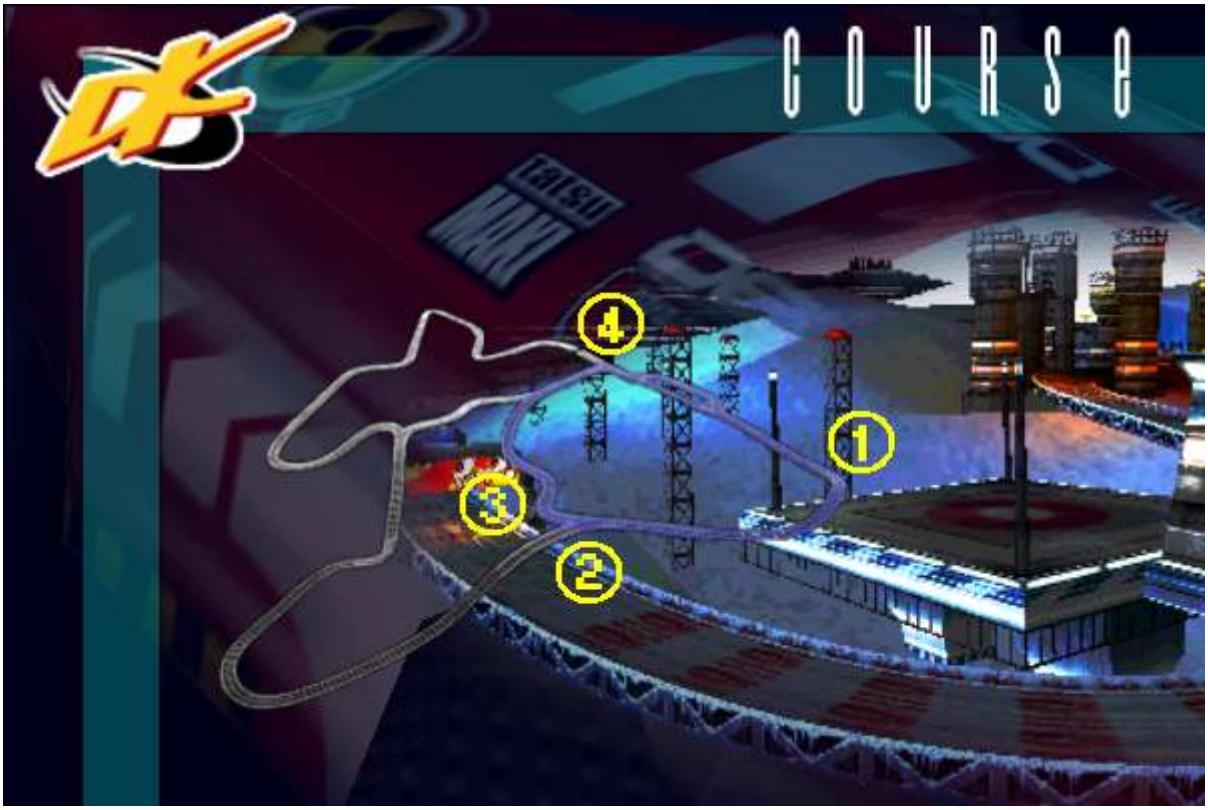
**3.** - Hinter der markierten Links-Kurve (wo man bei der Medium-Strecke noch einen Sprung vollführt hat) kann man hier dann auch wieder ein Beschleunigungs-Powerup einsammeln, dass den „Anstieg“ enorm beschleunigt. Schafft man es nicht das linke Powerup einzusammeln, sollte man doch wenigstens das 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 geflogen ist…

# The Pole

## Short




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

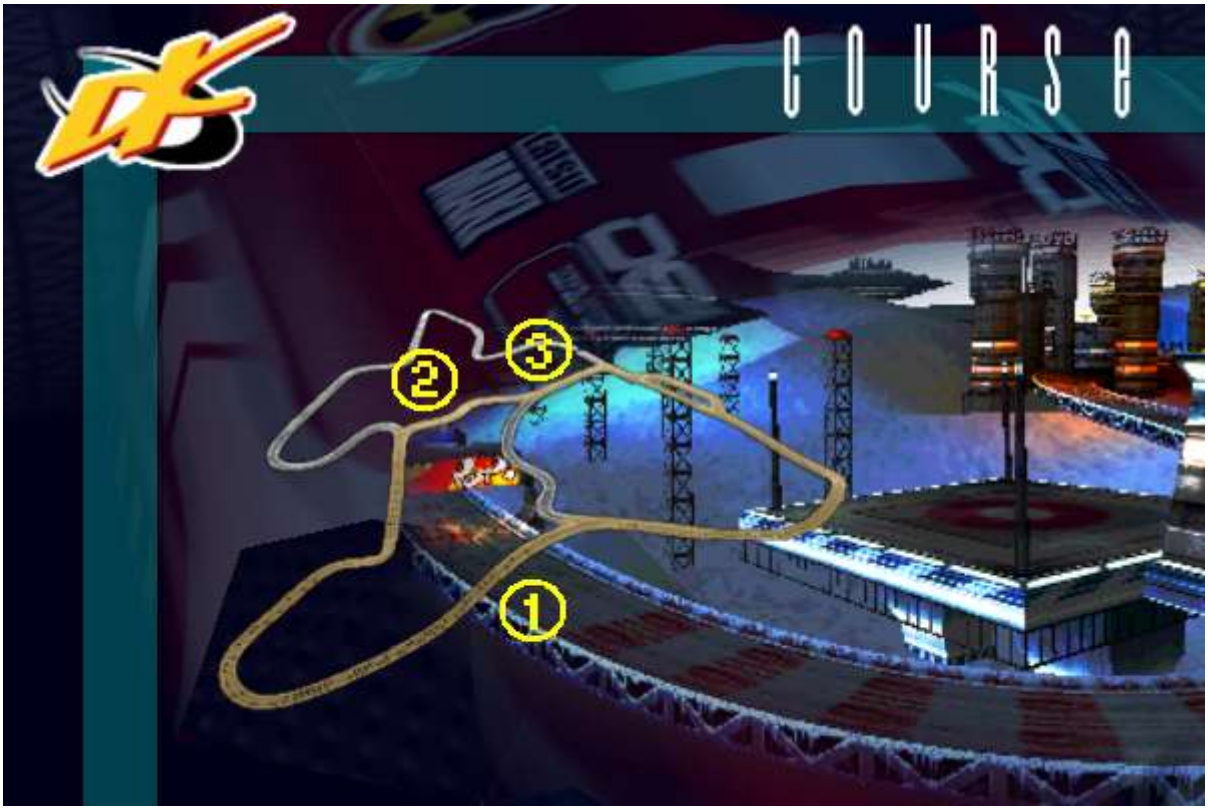
**1.** - Kurz nach dem Start geht es etwas bergab und dann direkt über eine Rechtskurve bis zu einem Tunnel. Hier wird man vor allem bei schnellerem Tempo (Beschleunigungs-powerup oder hochgerüstete Wagen) mitunter Probleme bekommen auf der Strecke zu bleiben, so dass man die Kurve von links anfahren 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 raus nehmen, 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 erst mal 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 eines 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 hinweg zu fahren!). 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, dass 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 langgezogenen 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, dass 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. unkontrolliert 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



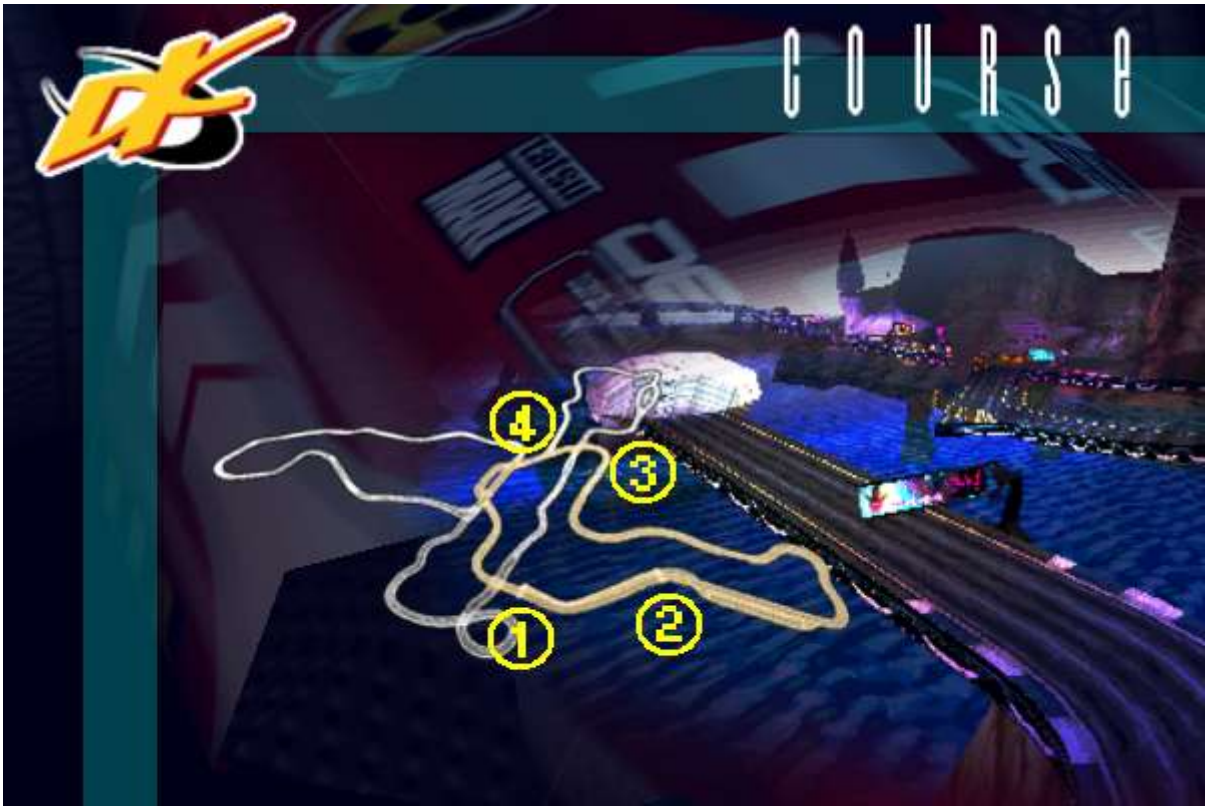

Wieder eine einfache Strecke ohne Abkürzungen, auf der man jedoch an mindestens einer Stelle gut aufpassen muss.

**1.** - Hinter der Rechtskurve nach dem Start geht es 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 erst mal 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 es 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 gibt es 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 hinunterzufahren, 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 geradaus 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 zuviel Zeit verliert. Nützlich ist es daher wenn man einen Gegner vor sich hat, den man in der Kurve als „Bremse“ missbrauchen kann, so daß man selbst deutlich später anbremsen 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 gegebenfalls 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.
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 „Auslauffläche“ 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 Auslaufflächen 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 langgezogenen 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 gegebenfalls 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, dass 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 abbremsen 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!

| **> Allgemeine Tipps <** | **> Fahrzeugübersicht <** | **> Übersicht <** |
|---|---|---|

---

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2006) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2006) |

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/dethkarzstrecken?rev=1378045846**

Last update: **2014/08/27 16:42**