pod - Planet of Death

Tipps:

- Bremsen ist in diesem Spiel nur was für Schwache. Zwar wird man ab und an mal auch diese Funktion nutzen müssen, doch das klappt selbst wenn man der „Bremseigenschaft“ des eigenen Wagens keinen einzigen Punkt zuweist!
- Weshalb man bei der manuellen Einstellung des eigenen Fahrzeugs die Bremsen daher stets mit 0 Punkten bedenken sollte!
- Bodenhaftung und Steuerung sind im Gegensatz zu Beschleunigung und Geschwindigkeit zwei vergleichsweise subjektive Punkte, die jeder nach eigenem Gusto einstellen sollte. Generell wird man bei den leicht untersteuernden Fahrzeugen kaum mehr als 50-60 Punkte für eine Option aufwenden müssen.
- Die Fahrzeuge sehen zwar sehr unterschiedlich aus, fahren sich jedoch eigentlich fast alle gleich (zumindest merke ich keinen großen Unterschied). Durch die individuelle Konfigurationsmöglichkeit sollte man hier also keine fahrzeugtechnischen Nachteile haben
- Richtig ist hingegen, daß die KI-Gegner bei der „Schwer-Einstellung“ einen gewissen Bonus zu haben scheinen, denn trotz maximaler Einstellungen wird man auf „offener Strecke“ maximal mithalten können!
- Schäden am Fahrzeug wirken sich durchaus massiv aus! Vermeiden Sie daher nach Möglichkeit jeden Kontakt mit Konkurrenten oder Objekten und Wänden!
- Sobald zwei Felder orange oder eines rot ist sollte man daher nach Möglichkeit in die Box fahren, wo zum Glück ein vergleichsweise kurzer Aufenthalt ausreicht.
- Nach dem Start kommt es auf nahezu jeder Strecke zu einem ordentlichen Gewusel sammit einiger heftiger Rempeleien. Versuchen Sie diesen nach Möglichkeit auszuweichen und stets an der Seite am hirnlosen Pulk vorbeizufahren...
- Die Fahrzeuge sind allesamt nach hinten deutlich strapazierfähiger. Vermeiden Sie also möglichst dem Gegner hinter drauf zu fahren und nutzen Sie jede Möglichkeit sich mit dem eigenen Heck vor einen Konkurrenten zu setzen (per Radar abpassen). Im besten Fall erwischt Sie dieser direkt und verleiht Ihnen damit noch einen gewissen Schub.
- Auch bei großen Sprüngen kann man die Fahrzeuge in der Luft noch minimal lenken. Nutzen Sie dies aus um den „Kurs“ zu korrigieren, das Fahrzeug auf eine nachfolgende Kurve einzustellen oder einfach einen mitfliegenden Gegner etwas abzudrängen...
- Die OEM-Strecken unterscheiden sich leicht von denen in der „finalen Version“. Das ist zwar prinzipiell nicht tragisch, doch wenn man diese mittels CD-Patcher ins normale pod reininstalliert wird man hier nicht viel Spass haben, denn die KI kommt mit den kleinen Änderungen auf der Strecke schon garnicht mehr zurecht und ist oft absolut hilflos!

Standardstrecken

Beltane



Allgemein:

Die Streckenführung ist zum Einstieg in den Wettkamüf noch recht einfach gehalten. Beschleunigung und Geschwindigkeit sollten beide auf jeweils 100 Punkte gebracht werden. Bodenhaftung ist auf der vergleichsweise flachen Strecke weniger nötig, doch in den wenigen recht engen Kurven wird man doch mindestens 40-50 Punkte brauchen um einigermaßen sicher hindurch zu kommen! Auf der Geraden sind einige „Sprungschanzen“ zu finden, so daß man einige nette Flugeinlagen hinlegen kann, was jedoch etwas Geschwindigkeit kostet und daher möglichst unterbleiben sollte.

1. - Hinter dem Start liegt ein kurvenreicher Abschnitt, der u.a. über eine Brücke über ein „tiefes Loch“ verfügt. Achten Sie hier darauf, keine unnötigen Schlenker hinzulegen und so doch irgendwie ins Dunkel zu fallen oder an den Wänden hängen zu bleiben. Gerade in der ersten Runde, wenn man noch gezwungenermaßen im Pulk fahren muss, ist diese Stelle etwas kritisch.

2. - Nach dem Kurvenbereich folgt wieder ein Sprung auf die gerade Strecke. Alternativ kann man hier zwar theoretisch auch die kleine „Umgehung“ fahren indem man einfach „geradeaus springt“, doch das schafft man nur mit viel Fingerspitzengefühl und den richtigen Einstellungen. Zusätzlich bringt diese „Auslaufzone“ auch eigentlich überhaupt keine Vorteile, Sie sollten daher den Sprung direkt so „anlegen“, daß Sie direkt auf der zentralen Geraden, am besten gleich auf der rechten Straßenseite, landen.

3. - Die erste Möglichkeit in den Boxenbereich zu kommen ist die reguläre Zufahrt durch die neonbeleuchtete Gasse. Achten Sie darauf beim Einfahrt in den Bereich nicht von einem rechts überholenden Gegner abgedrängt zu werden. Da man hier etwas koordinieren muss um die Einfahrt zu erwischen und zudem der zu fahrende Weg etwas verlängert wird, da man nicht mit Vollgas die Kurve zur Box nehmen kann, sollte man diese Möglichkeit nur in dringenden Fällen nutzen, da man auf dem Rückweg mit einem Sprung ebenfalls in den Boxenbereich kommt, was eigentlich keine Zeit kostet und zudem noch ein minimal längeres Verbleiben ohne Abbremsen erlaubt!

4. - Auf der Geraden sind die „Sprungschanzen“ möglichst zu meiden, da sie minimal Geschwindigkeit kosten. Ausnahmen sollten nur gemacht werden wenn man das Objekt erst noch groß umfahren müsste.

5. - Kurz vor der Einfahrt in den nur partiell erleuchteten "Kurventunnel" sollte man sich bei der Einfahrt stark rechts halten, damit man von den oben herauskommenden Fahrzeugen (rot markiert) nicht eventuell frontal gerammt wird, was enorm Zeit kostet und den Wagen beschädigt. Gleiches gilt natürlich auch für den finalen Sprung aus der Dunkelheit zurück auf die Strecke: Versuchen Sie möglichst auf die rechte Seite der Strecke zu springen um Kollisionen zu vermeiden.

6. - So schön die, wenn auch statische, partielle Ausleuchtung des Wendetunnels sein mag, so ärgerlich ist es hier wenn man einem vorrausfahrenden Fahrzeug hinten drauf knallt weil man dessen Bremsleuchten in der Dunkelheit einfach nicht sieht. Versuchen Sie daher eine möglichst enge Kurve zu fahren, da der Bereich rechts besser ausgeleuchtet ist und achten Sie auf das Radar.

7. - Die zweite Möglichkeit in den erhöhten Boxenbereich zu gelangen findet man beim „Rückweg“. Die Sprungschanze vor der Plattform sollte man nach Möglichkeit immer benutzen auch wenn man nur minimale Schäden hat, denn man wird auch beim Durchfahren des Bereichs darunter keinen Zeitgewinn rausschlagen können. Wichtig ist jedoch eine gewisse Geschwindigkeit, die bei rund 230 km/h liegen dürfte (je nach Bodenhaftungseinstellung etwas mehr oder weniger), damit man auch auf die Ebene kommt und nicht direkt gegen das Element knallt, was natürlich ein Worst-Case-Szenario darstellt. Positiv ist hier zudem der recht lange Verbleib im „aktiven Reparaturbereich“, so daß man nur bei sehr starken Schäden etwas abbremsen muss um alle Bereiche repariert zu bekommen.

Roc



Allgemein:

Eine schnelle, kurze und dunkle Strecke. Markant ist vor allem die mitunter recht enge Trasse, die gerade beim Start ein Überholen enorm erschwert, so daß man bei einem Start von Platz 8 nur mit viel Glück und fahrerischem Können einen Sieg einfahren kann! Glücklicherweise liegt die Box nahezu optimal, so daß man in jeder Runde vorbeifahren kann und daher ordentlich rempeln darf! Als Setup empfiehlt sich eine leichte Variation der „Beltane-Konfiguration“. Beschleunigung bleibt maximal, dafür wird etwas Geschwindigkeit gegen Bodenhaftung eingetauscht, damit man in den engen Bereichen mehr Kontrolle hat.

1. - Kurz hinter dem Start liegt eine markante S-Kurve, die von einem blitzenden Etwas und dahinter einer Radarschüssel flankiert werden. Der Bereich ist zwar eng, weshalb man gerade bei nahen Kontrahenten meist um den ein oder anderen Rempler nicht herum kommt, doch mit etwas Übung kann man die Kurve recht schnell fahren ohne davor kurz vom Gas gehen zu müssen. Bleiben Sie

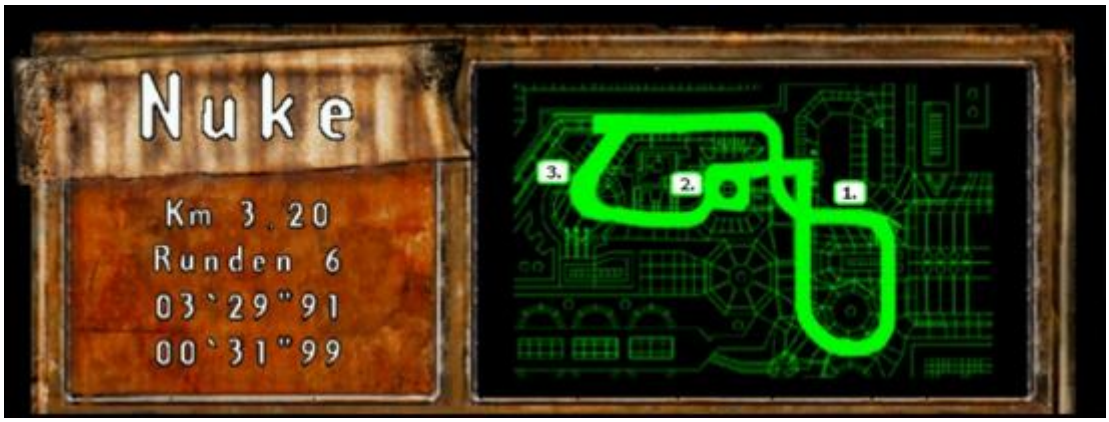
dazu vor der Kurve etwa in der Streckenmitte, lenken Sie dann bei der Einfahrt nach rechts ein und dann sofort nach links, damit man dahinter nicht an die Begrenzung knallt.

2. - Nach der langgezogenen Kurve und der kurzen Geraden hat man meist ordentlich Tempo drauf, was mitunter beim „Sprung in den Kurventunnel“ zum Problem werden kann. Ab etwa 270-280 km/h wird man hier eigentlich an die obere Tunneleinfahrt knallen. Glücklicherweise scheinen die Texturen etwas über das reale 3D-Modell zu hängen, so daß man quasi durch den Fels springt. Hat man jedoch eine deutlich höhere Geschwindigkeit kann es aber passieren, das man doch noch unglücklich aneckt und ordentlich abgebremst wird. Springen Sie daher nach Möglichkeit stets etwa in die Mitte, wo das 3D-Modell noch etwas mehr Platz bietet und gehen Sie notfalls bei Geschwindigkeiten über 300 km/h kurz vom Gas.

3. - Die Boxengasse liegt direkt hinter der kurzen „Sprunggeraden“. Versuchen Sie den Wagen folglich auf dem letzten Sprung schon nach links hin auszurichten, so daß man direkt in die Box einfahren kann und man dadurch länger im „Reparaturbereich“ bleibt, den man dann auch mit voller Geschwindigkeit fahren kann.

4. - Eigentlich kein Tipp, sondern nur eine Warnung: Das „Abkürzen“ indem man nach dem Start versucht direkt wieder auf die Strecke direkt vor dem Ziel zu springen klappt leider überhaupt nicht. Nicht nur, daß man aufgrund der Enge des "Lochs" und der darunterliegenden Strecke stets in der falschen Richtung landet und so langwierig wenden müsste, sondern auch die Tatsache, daß man bei Durchfahrt des Ziels keine Runde anerkannt bekommt disqualifizieren diese potentielle Möglichkeit vollkommen!

Nuke



Allgemein:

Ebenfalls eine recht schnelle und kurze Strecke. Zum Ausgleich nach Roc aber richtig kunterbunt und recht leicht zu fahren. Geschwindigkeit und Beschleunigung sind auch hier natürlich wichtig, man sollte jedoch beiden einige Punkte abziehen um diese auf die Bodenhaftung zu übertragen, da man ein gutes Stück relativ unebner Strecke vorfindet, bei dem man sonst ganz fies ins schleudern kommen kann!

1. - Die relativ sanften Kurven nach dem Start/Ziel-Bereich lassen sich zwar recht schnell fahren, sind jedoch auch recht uneben, so daß man bei einem Bodenhaftungswert unter 50 schnell mal ins

Schleudern kommt oder beim Verlassen der letzten Kurve sehr leicht an die Streckenbegrenzung knallt. Hat man daher zu wenig Bodenhaftung kann man dies nur durch etwas Zurückhaltung beim Gas geben kompensieren.

2. - Die Boxengasse befindet sich direkt beim markanten "Kreisel", der natürlich gar keiner ist. Hinter der 90°-Kurve kann man nach rechts hin in den Boxenbereich gelangen, was man aber nur tun sollte, wenn man auch wirklich bedeutende Schäden hat, denn man kann hier nicht mit vollem Tempo durchbrausen, sondern muss direkt nochmal eine 90°-Kurve nach links hin schlagen um wieder auf die Strecke zu kommen. Ansonst sollte man stets den normalen Weg zwischen Box und dem „Reaktor“ nehmen, denn der andere Weg links um das Teil herum bringt absolut nichts, da man keinen Zeitgewinn hat und nur gut abbremsen muss um diesen Weg überhaupt fahren zu können.

3. - Die letzten Meter bis zum Ziel kann man mit einem netten Sprung überwinden. Zur „Optimierung“ des Weges sollte man jedoch schon beim Absprung nach rechts hin "zielen" und auch beim Sprung das Fahrzeug nach rechts hin ziehen, so daß man beim Landen mangels Kontrolle nicht an die Wand gehauen wird und am besten direkt geradeaus die nächste Runde beginnen kann.

Bank



Allgemein:

Eine kurze, schnelle und vor allem unauffällige Strecke. In gewisser Weise der helle und breitere „Bruder von Roc“. Wirkliche Besonderheiten gibt es hier nicht. Geschwindigkeit und Beschleunigung sind natürlich auch hier sehr brauchbar. Die Strecke hat zwar einige „Hügel“, diese kann man jedoch für einige nette Sprünge nutzen, so daß man auch nicht wirklich viel Bodenhaftung braucht. Ein Wert um 50 Punkte ist in Ordnung, was auch für die Steuerung gelten sollte, so daß die beiden erstgenannten Werte problemlos auf 100 gestellt werden können.

1. - Die Boxengasse ist hier das einzige wirklich auffällige Element. Sie liegt vergleichsweise „abgelegen“ und ist nur mit einem ordentlichen Zeitverlust zu durchfahren, so daß man möglichst alle Rempeleien und „Einschläge“ in die Begrenzungen meiden sollte. Die Einfahrt ist nach der Kurve noch recht einfach zu erwischen, bei der Ausfahrt muss man jedoch gut aufpassen, denn die Boxengasse liegt leicht erhöht, so daß man beim Verlassen kurzfristig keinen Bodenktankt hat, was bei höherer Geschwindigkeit dazu führt, daß man direkt wieder an der nächsten Wand landet. Fahren Sie daher die „Kurve“ rechts an und gehen Sie etwas vom Gas um möglichst gut und schnell wieder auf die Strecke einschwenken zu können.

2. - Die „Kreuzungen“ der Wege sind hier zwar für Abkürzungen sehr verlockend, doch auch hier wird man keinen Nutzen daraus ziehen können, da die verkürzten Wege einfach nicht anerkannt werden und man daher auch nur Nachteile hat! Lassen Sie es also und versuchen Sie auf regulärem Weg zu gewinnen.

Pompeii



Allgemein:

Pompeii ist sehr unauffällig aber dafür hügelig. Das Wichtigste ist daher schon eine ausreichende Bodenhaftung, die mindestens einen Wert von 70, besser schon 80 annehmen sollte. Was dann noch übrig bleibt gilt es auf Beschleunigung und Geschwindigkeit zu verteilen. Je nachdem ob man das Fahrzeug gut unter Kontrolle halten, eher mehr Geschwindigkeit, ansonst eher Beschleunigung, damit man sich nach Remplern schneller wieder auf Kurs bringen kann.

1. - Die einzig wirklich erwähnenswerte Stelle ist die enge Kurve nach dem langgezogenen Tunnel. Diese kann man recht schnell durchfahren, wenn man sich zunächst ganz links hält und dann beim Tunnelausgang direkt und stark nach rechts lenkt. Da man dabei meist doch noch leicht ins Rutschen kommt schafft man die Kurve meist ohne große Probleme, wenn man einfach früh genug wieder einlenkt.

2. - Die Boxeneinfahrt bietet prinzipiell keine große Besonderheiten, man muss jedoch auf die im Weg stehenden Baustellenfahrzeuge achten, die die Boxendurchfahrt noch etwas langwieriger machen, weshalb man dies nur in Betracht ziehen sollte wenn man wirklich ernstere Schäden am Fahrzeug hat, da man sonst einfach zu viel Zeit verliert. Bei der Ausfahrt gilt es ebenfalls auf einige Hindernisse zu achten und zudem noch ordentlich wieder auf die Strecke zu kommen. Halten Sie sich dazu rechts und lenken Sie früh ein, damit man aufgrund der Unebenheit nicht schon bei der Ausfahrt wieder irgendwo gegen fährt!

OEM: Die Strecke unterscheidet sich nur durch einige unbedeutende Details und dadurch, das sie auf meinem Rechner optisch (die Bitmaphintergründe) etwas mehr hermacht.

Canyon



Allgemein:

Die recht wechselvolle Strecke durch den „Canyon“ zeichnet sich durch einige sehr schnelle Passagen und eine recht kurze aber sehr unangenehm zu fahrende „Kurvenunterbrechung“ aus. Folglich sollte man die maximale Punktzahl auf Geschwindigkeit setzen und den Rest zwischen Beschleunigung und Bodenhaftung aufteilen. Letzte sollte dabei einen Wert von 70 Punkten nicht unterschreiten, damit man im unebenen Kurvenbereich nicht zu stark abbremsen muss!

1. - Nach der langen Geraden folgt eine kurvige und auch recht unebene Strecke. Gehen Sie daher beim Ende des „Canyons“ unbedingt vom Gas, sonst knallt man schon zu Beginn, aufgrund eines leicht absackenden Streckenverlaufs, in die erste Begrenzung. Für die weitere Strecke sollte man dann nicht unbedingt mit Vollgas fahren und etwas Üben, dann wird das alsbald recht gut klappen.

2. - Am Ende des „Kurvenbereichs“ gilt es dann nochmal nicht zu stark die Kurven zu schneiden, damit man die „Ausbuchtung“ nicht mitnimmt.

3. - Nach dem langen und schnell zu fahrenden Tunnel muss man sich stets entscheiden welchen Verlauf man wählen möchte. Springen Sie nach links um optimal in den Boxenbereich zu gelangen, Geradeaus um die normale Strecke zu verfolgen und direkt nach Rechts um die Abkürzung zu fahren. Diese bietet zwar nur einen minimalen Vorteil, doch hier kann man ein gutes Stück mit Höchstgeschwindigkeit fahren, was entsprechend eingestellten Wagen durchaus einen mitunter entscheidenden Vorteil verschaffen kann. Nachteil: Man kann nicht in die Boxengasse fahren wenn man diese Abkürzung nimmt, doch als Ausgleich braucht man auch nicht wirklich sehr schnell zu sein um in den Bereich springen zu können. Knapp 210 km/h reichen aus, die „Kartons“ stellen auch kein wirkliches Hindernis dar und nach der langen Gerade muss man eh schon viel Pech haben um diesen Sprung nicht zu schaffen!

4. - Die Boxengasse ist relativ einfach zu erreichen, doch dafür muss man auf das Fahren der Abkürzung für diese Runde verzichten. Achten Sie zudem bei der Boxenausfahrt darauf direkt nach rechts auf die Strecke zu lenken, sonst kann man bei etwas zu hoher Geschwindigkeit auch direkt gegen die dahinterliegende Wand prallen.

OEM: Außer einigen optischen Korrekturen konnte ich hier absolut keine markanten Unterschiede feststellen. Partiell bleiben die KI-Gegner trotzdem irgendwie etwas hängen…

Downtown



Allgemein:

In der „Innenstadt“ findet man eine verdammt kurze, recht schnelle und vor allem sehr unauffällige Strecke. Wichtig ist hier vor allem, daß man die Steuerung hier nach seinen Belieben einstellt und nicht in den vielen Kurven damit groß kämpfen muss. Da man ansonst auch keine große Geschwindigkeiten erreichen wird, kann man diesen Punkt ruhig etwas vernachlässigen und auf rund 70 Punkte runterschrauben, während vor allem die Bodenhaftung ebenfalls 70 Punkte, aber diesmal als Minimum haben sollte, damit man einige buckelige Passagen trotzdem gut meistern kann. Insgesamt eine gute Strecke für einen Sieg, da die KI-Faher hier sehr unoptimal fahren (mitunter Schlagenlinien!).

1. - Vor der Boxengasse liegt die einzige wirkliche Herausforderung der Strecke. Die leichte S-Kurve ist jedoch mit etwas Training und ohne Einwirkung eventueller Gegner sehr gut zu fahren! Fahren Sie dazu den bereich auf der rechten Straßenseite an und lenken Sie dann frühzeitig nach links ein, so daß der Wagen genau auf die „Gerade direkt durch die Kurve“ zeigt, die man dann auch mit vollem Tempo fahren kann. Bei einem entsprechend hohen Bodenhaftungswert wird man durch den leichten Höhenunterschied danach auch nicht steuerlos „weiterfliegen“ 😉

2. - Die Boxengasse liegt zwar leicht „abseits“ der Strecke, das macht jedoch eigentlich nichts aus. Mitunter wird man sogar durch das Durchfahren sogar noch einen Vorteil haben, was bei akutem Gedränge auf der Strecke oft der Fall ist, da man dann etwas mehr Raum hat und etwas länger Beschleunigen kann um das kurze Stück dahinter etwas schneller anzugehen!

VeitLand



Allgemein:

VeitLand ist eine äusserst unangenehm zu fahrende Strecke. Bodenhaftung ist hier die mit Abstand wichtigste Variable am eigenen Wagen. Unter einem Wert von 80 wird man stellenweise überhaupt keine Kontrolle mehr über den Wagen haben oder einfach zu stark abbremsen müssen und dann eben auf diese Weise Zeit verlieren! 80 sind folglich ein Minimum, besser 90 oder direkt 100! Da man ansonst stellenweise genug Geschwindigkeit erfahren wird, sollte man diesem Punkt etwas weniger zuweisen als der Beschleunigung!

1. - Direkt hinter dem Startbereich, der mal ausnahmsweise abseits der Strecke liegt, findet man auch schon die erste Problemstelle, die jedoch erst nach einmaligem Fahren des Kurses wirklich zur Problemstelle wird. Aufgrund der stark abfallenden Strecke zum Zielbereich hin wird man ordentlich Tempo drauf bekommen, zumindest sofern man den Wagen mangels Kontrolle nicht gegen eine Wand setzt. Problematisch ist daher die enge Rechts-Kurve, die von einer kleinen Unebenheit verschlimmert wird, da man bei hoher Geschwindigkeit kaum noch richtig einlenken kann, was dann auch ein hoher Bodenhaftungswert nicht verhindern kann. Es ist daher durchaus zu empfehlen entweder frühzeitig vom Gas zu gehen oder spätestens bei der blauen Zielmarkierung einmal kurz zu bremsen, was selbst bei minimaler „Bremspepunktung“ mit etwas Übung gut klappen sollte!

2. - Es folgt eine stark hügeliger Abschnitt, der zur linken von einem „Schotterweg“ flankiert wird. Auf diesen kann man mitunter durch einen gut platzierten Sprung gelangen, doch er bringt überhaupt keine Vorteile. Versuchen Sie daher lieber die normale Strecke möglichst optimal zu fahren!

3. - Das mit spektakulärste Teil der Strecke ist die alte, kaputte Brücke. Hier kann man ein verbliebenes Stück der brücke als Sprungschanze benutzen und je nach Geschwindigkeit und Bodenhaftungswert des Fahrzeugs einen ordentlichen Sprung hinlegen. Zur anderen Seite schafft man es jedoch nicht, da man durch den kurvigen Streckenverlauf davor einfach nicht genügend Geschwindigkeit aufbauen kann. Sollten Sie den Sprung wagen gilt es folglich direkt nach rechts, auf die Umfahrung zu „zielen“. Allgemein bringt diese Aktion jedoch keinen brauchbaren Nutzen, da man durch den Sprung keine Zeit gewinnt und nur das Risiko eingeht irgendwo hängen zu bleiben. Für eine schnelle Zeit sollte man daher den roten Weg neben der Brücke befahren.

4. - Die Einfahrt zur Boxengasse ist diesmal wirklich verdammt tückisch! Sie befindet sich zur Linken bei der abschüssigen Strecke vor dem Ziel. Aufgrund der Unebenheiten und der leicht zu erreichenden hohen Geschwindigkeit wird man hier nur mit einem ganz gezielten Manöver wirklich in die Boxengasse einfahren können! Gehen Sie direkt nach der ersten Kurve hinter der engen Brücke vom Gas und halten Sie sich an die rechte Streckenbegrenzung. Kurz vor der Einfahrt gilt es dann noch extra zu Bremsen und das Fahrzeug dann in den schmalen Eingang zu ziehen. Erfordert insgesamt etwas Übung! In der Boxengasse kann man dann wieder recht gut Beschleunigen, muss aber aufpassen, daß man beim Ausgang nicht direkt auf die Strecke und gegen die Begrenzung schießt!

Plant 21



Allgemein:

Eine sehr schnelle und trotzdem recht einfache Strecke, die darüber hinaus noch eine prima Abkürzung bereit hält! Geschwindigkeit ist hier das wichtigste Element, setzen Sie den Wert auf 100 Punkte. Ebenfalls wichtig ist natürlich auch die Beschleunigung, die ebenfalls einen hohen Wert ab 80 Punkten haben sollte. Je nachdem wieviele Punkte man gerne auf die Steuerung legt sollte man den Rest natürlich der Bodenhaftung zugehen lassen, welche aber mindestens einen Wert von rund 60 Punkten braucht, damit man auf den schnellen Abschnitten nicht zu leicht ins Straucheln kommt.

1. - Die Boxengasse liegt direkt hinter dem Start, so daß man diese schon vor der ersten echten Runde anfahren könnte. Zwar verliert man einige Sekunden bei der Nutzung, doch diese kann man woanders wieder wett machen, was bei fehlender Endgeschwindigkeit wegen Schäden mitunter nur eher schwer möglich ist! Positiv ist die Tatsache, daß man auch beim Fahren der Abkürzung noch problemlos in die Boxengasse einfahren kann!

2. - Die Passage durch die Lagerhalle ist eigentlich nicht sonderlich schwierig. Achten Sie nur darauf nach der langen und schnellen Kurve rechtzeitig in die Halle einzulenken und dort nicht gegen die inneren Wände zu knallen. Falls man irgendwie an den gelben Wracks hängen bleiben sollte ist deren Positionierung auf der Strecke für die Konkurrenten ein großes Ärgernis! 🙂

3. - Hinter der Halle gilt es in Kürze noch einmal gut aufzupassen, denn eine scharfe Rechtskurve, gefolgt von einem heftigen Links-Turn ist nur mit etwas Übung auch mit voller Geschwindigkeit zu fahren!

4. - Der Sprung über die Strecke ist wirklich unproblematisch hier. Nur wenn man deutlich unter 180 km/h schnell ist sollte man Probleme bekommen, was aber eben sehr unwahrscheinlich sein dürfte, da man genügend „Beschleunigungsstrecke“ zur Verfügung hat.

5. - Nach dem schnellen Tunnel folgt eine der besten Abkürzungsmöglichkeiten überhaupt! Die leicht nach links hin abschüssige Rechts-Kurve ist mit Maximalgeschwindigkeit recht schwer zu fahren, weshalb man hier unbedingt etwas abbremsen muss. Will man die Abkürzung nutzen wird man eh noch etwas stärker abbremsen müssen, denn die seltsame Halle zur Rechten ist sonst nur schwer zu erwischen. Halten Sie sich daher am besten etwas links um mit einem ordentlichen Sprung in das „Silo“ reinzukommen und nicht einfach zur Seite hin reinfallen. Unten gilt es dann schnellstens zu wenden und über den gelb-blauen Ausgang wieder auf die Strecke zu springen. Will man hier noch direkt in die Boxengasse „fallen“ sollte man eher nach rechts hin lenken. Insgesamt kann man durch diese Abkürzung meist einige Sekunden gut machen. Der „alternative“ Weg ist zwar nicht übermäßig schwer, doch eben etwas länger und durch die kurvige Strecke auch mindestens genauso risikoreich!

OEM: Keine nennenswerte Änderungen zwischen den beiden Versionen. Bei der OEM-Fassung sind

nur einige Details, wie fehlende oder anders gestaltete Begrenzungen sowie die Fahrzeugwracks in der Lagerhalle zu nennen. Markant ist der minimal anders gestaltete Bereich hinter der Lagerhalle (3.), der absolut keine Herausforderung ist, für die KI jedoch mitunter unüberwindbar scheint...

City



Allgemein:

Eine äusserst tückische Strecke, mit allerhand Sackgassen und ärgerlichen Hindernissen! Wichtig sind hier vor allem eine gut konfigurierte Steuerung und hohe Werte bei Beschleunigung (mindestens 50 Punkte) und auch in gewissem Maße bei der Bodenhaftung. Da man eh kaum wirklich hohe Geschwindigkeiten erreichen kann, wird man die Geschwindigkeit hier etwas vernachlässigen können!

1. - Direkt hinter dem Startbereich lauert ein der tückischten Stellen. Gerade im Gerangel der ersten Runde wird man hier mitunter arg böse an einer Wand enden! Später kann man die Schikane jedoch recht gut umfahren indem in einem möglichst spitzen Winkel anfährt und dann kurz vor der Kurve vom Gas geht bzw. kurz anbremst um dann mit voller Kontrolle einen guten Schlencker durch die Kurve machen zu können. Wichtig ist jedoch, das man dafür genügend Punkte auf die Steuerung gelegt hat, sonst bleibt man meist doch noch irgendwie an der Ecke hängen!

2. - Hinter der Boxengasse erreicht man meist kurz eine recht hohe Geschwindigkeit, zumindest wenn man nicht durch die Boxengasse gefahren ist, wodurch man dann etwas üben muss um hier einen guten Sprung geradeaus durch die leichte Kurve zu schaffen. Fahren Sie dazu den Bereich auf der linken Straßenseite an und richten Sie den Wagen genau so aus, daß man beim Sprung nicht an der rechten Streckenbegrenzung hängen bleibt und dahinter dann auch nicht direkt in die zur Linken knallt, was mit genügend Bodenhaftung und ohne übermäßige Geschwindigkeit eigentlich kein Problem sein sollte. Nach einigen Runden Übung dürfte man das recht gut hinbekommen können! Kommt man hingegen gerade aus der Boxengasse muss man meist etwas abbremsen um die abfallende Rechtskurve gut fahren zu können und nicht in die Sackgasse geradeaus zu geraten!

3. - Vor der langgezogenen Links-Kurve kann man eine Abkürzung durch eine Lagerhalle nehmen. Das bringt zwar einen kleinen Vorteil, doch dafür lädt man sich auch das Risiko auf gegen eine der Säulen in der Halle zu fahren, was gerade bei einem Konkurrenten hinter oder vor Ihnen durchaus recht wahrscheinlich ist! Während die Einfahrt noch recht einfach ist und man beim richtigen Kurs auch problemlos durch den „besäulten“ Gang kommt, gilt es bei der Ausfahrt etwas zu üben, denn dort muss man direkt bei Aussenwand des Gebäudes die Lenkung nach links einschlagen um die dortige

„Aussparung der Ecke“ nutzen zu können, wodurch man ohne einen Crash gegen die gegenüberliegende Streckenbegrenzung wieder auf die Strecke kommt!

4. - Die „boxengassenartige“ Ausbuchtung im Start-Ziel-Bereich ist eine Attrappe! Fahren Sie nicht hinein, denn die echte Boxengasse liegt hinter der Schikane, wo man kurz darauf rechts abbiegen muss! OEM: Massive Änderungen im Vergleich zur finalen Variante machen die OEM-Version deutlich schwerer zu fahren. Gleich zu Beginn ist die „tückische Stelle“ noch eine Spur markanter, da man deutlich weiter ausholen muss. Prinzipiell nicht wirklich schwerer, doch die KI-Gegner machen hier völlig schlapp! Zudem wurde die kurze schnelle Strecke (2.) deutlich anders gestaltet. Statt einem schnellen Sprung kann man hier nur gegen die blaue Streckenbegrenzung fahren und so einen Sprung „auslösen“, der einem aber nur mit viel Übung und gefühl auch direkt wieder auf der Strecke landen lässt. Zuletzt ist der langgezogene Kurvenbereich hier deutlich hügeliger, weshalb man hier leichter mal die Bodenhaftung verliert!

Galleria



Allgemein:

Eine schnelle, aber stellenweise etwas arg hügelige Strecke, mit einigen kleinen Herausforderungen. Geschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung sind in etwa gleich wichtig und sollte allesamt mindestens 80 Punkte bekommen.

1. - Direkt im Start-Ziel-Bereich gilt es auf die Säulen mitten auf der Strecke zu achten. Gerade nach dem Start und wenn Gegner in der Nähe sind kann es hier mal zu einer fatalen Kollision kommen!

2. - Die verdammt kurze Boxengasse liegt zwar schön nahe an der Strecke, doch dafür auch an einer recht unangenehmen, da abschüssigen Kurve. Sie sollten hier auf jeden Fall etwas vom Gas gehen wenn Sie die Kurve überhaupt bekommen wollen und am besten leicht anbremsen, wenn es auch noch für die Boxengasse reichen soll!

3. - Kurz dahinter gehts über eine Art Baustelle. Hier fährt bzw. springt man über den Hügel in der Mitte und muss unbedingt darauf achten nicht gegen das futuristische Baustellenfahrzeug zu knallen, was zwar zu einem netten, aber unnötigen Sprung, aber auch zu einem weiteren Unfall führen kann!

4. - Zwischen Baustelle und dem leeren Schwimmbecken liegt ein altes Parkhaus (oder zumindest sowas ähnliches), das man für eine sehr nette Abkürzung benutzen kann. Ganz so einfach wie meist

ist es hier aber nicht, denn man darf nur eine gewisse Geschwindigkeit besitzen, sonst wird man statt einer Abkürzung nur einen Zeitverlust finden! Die optimale Geschwindigkeit liegt bei etwa 150 km/h wodurch man dann in den „Tunnel“ durch das Gebäude kommt und damit eine längere Gerade vor sich hat und eine recht ordentliche Geschwindigkeit erreichen kann. Ist man deutlich langsamer oder schneller (unter 140 oder über 180) knallt man entweder unten gegen das Gebäude oder landet oben auf einer Art Parkdeck (worstcase: Sie landen irgendwie IM Gebäude!), welches man dann erst langwierig durchfahren muss!

5. - Nach der längeren Gerade folgt mal wieder eine abschüssige Rechts-Kurve in einer Art Tunnel. Fahren Sie hier von links her an und springen Sie schon nach rechts hin ziehend in das Gebäude, so daß man die Drehung der Strecke besser mitgehen kann!

6. - Direkt hinter dem Tunnel gilt es noch eine enge Rechts-Kurve zu meistern, die eigentlich nur ein Problem ist, da hier eine Bodenwelle kurzzeitig den Kontakt zum Boden erschwert, so daß man bei zu hoher Geschwindigkeit die Kurve nicht ganz kriegt. Fahren Sie zur „Lösung des Problems“ die Kurve einfach von möglichst weit links her an und gehen Sie etwas vom Gas, bis Sie die Kurve sicher fahren können!

OEM: Auch galelria ist in der OEM-Variante deutlich modifiziert bzw. schwerer! Direkt hinter dem Startbereich sind die vielen „Aussparungen“ am Streckenrand nicht „abgesperrt“, so daß man hier leicht mal an einer Ecke hängen bleiben kann, was vor allem bei der engen Kurve vor der „Treppe abwärts“ schnell passiert ist! Weiterhin ist die Boxengasse hier deutlich anders gestaltet, nämlich um genau zu sein nur eine seitliche Ausbuchtung der Strecke! Zuletzt ist die nette Abkürzung durch das Parkhaus hier nach erstem begutachten nicht mehr vorhanden. Beim zweiten Hinschauen (oder eher Versuch!) wird man jedoch feststellen, daß man noch sehr wohl durch die untere Abkürzung fahren kann und eher noch das unangenehme obere Deck aufgrund des Hindernisses an der rechten Seite nur noch schwer erreichen kann, da man dazu weit links anfahren muss und die benötigte Geschwindigkeit nur mit viel Mühe aufbringen kann!

Burrow



Allgemein:

Die einfachere „Insektoiden-Strecke“, die im wesentlichen eigentlich nur aus zwei Geraden besteht. Geschwindigkeit und Beschleunigung sind die beiden entscheidenden Variablen, die beide auf mindestens 90 Punkte gesetzt werden sollten. Die verbliebenen Punkte verteilt man nach subjektivem

Empfinden auf die Steuerung und besser noch die Bodenhaftung!

1. - Die Einfahrt zur Boxengasse liegt schon direkt nach dem ersten Kurvenbereich zur Linken und sollte mit etwas genauem Hinsehen leicht aus dem sonstigen Stacheldesign herausgesehen werden können. Im „Boxenbereich“ braucht man zum Glück nicht durch die seltsamen „Zelte“ zu fahren, denn man wird auch so repariert! Achten Sie bei der Ausfahrt darauf, nicht an den „Ecken“ hängen zu bleiben, was auf der schnellen Strecke zuviel Zeit kostet!

2. - Ein kurzer Sprung über eine „Stachelgrube“, der eigentlich kein großes Hindernis darstellt, da man ihn ab rund 200 km/h problemlos meistert, was auf der schnellen Strecke wiederum kein großes Kunststück ist.Sollte man durch einen Crash ausgebremst worden sind kann man natürlich auch an der Seite drumherum fahren, was immernoch besser ist, als in den Stacheln hängen zu bleiben.

3. - Am Ende der Geraden findet man noch bei der leichten Unebenheit in der normalen Strecke eine Art „Auslaufzone“ wieder. Diese zu befahren um den leichten Bodenwellen auszuweichen bringt aber leider garnichts, da man einfach nur ein paar Meter extra zurücklegen muss. Lassen Sie diesen unnötigen Schlencker einfach sein...

Alderon



Allgemein:

Alderon ist eine recht wechselhafte Strecke. Schnelle Passagen wechseln sich mit engen, verwinkelten Kurven und recht hügeligen Abschnitten ab. Beschleunigung und Geschwindigkeit sind zwar wichtig (mindestens 80 Punkte!), je nach dem eigenen fahrerischen Können sollte man aber auch die Bodenhaftung nicht zu stark vernachlässigen, sonst kommt man einfach zu schnell ins Schleudern!

1. - Die Start-Ziel-Gerade endet direkt mit einer verdammt engen Rechts-Kurve, die man bei hoher Geschwindigkeit kaum fahren kann. Bremsen Sie unbedingt etwas ab, damit das Fahrzeug keine unnötigen Schäden ab bekommt und man Zeit in der Boxengasse verplempern muss!

2. - Nach einem hügeligen Abschnitt gilt es zu einem seltsamen Zwischenstück hochzufahren, wo ein großer Pfeiler (bzw. Straßenreste) mehr oder weniger mitten im Weg steht. Bei hoher Geschwindigkeit und ungünstiger „Abflugrichtung“ wird man diesen voll erwischen. Fahren Sie daher an der rechten Straßenseite nach oben und zeiehn Sie dort vor dem Absprung nach links, so daß man gerade so

unter dem Pfeiler hindurch kommt und die verdammte enge Kurve dahinter mit einem leichten Bremsmanöver gut angehen kann.

3. - Nach dem geschwungenen Tunnel und den leicht hinderlichen Steinklötzen findet man sich plötzlich vor einem großen Hindernis wieder, daß man entweder per Sprungschanze überspringen oder rechts umfahren kann. Für einen erfolgreichen Sprung muss man rund 250 km/h als Abfluggeschwindigkeit haben, sonst klatscht man gegen das riesige Hindernis und verliert enorm Zeit. Achten Sie also genau auf Ihre Geschwindigkeit und fahren Sie lieber drumherum falls es nicht klappen sollte. Grundsätzlich sollte man sich zudem möglichst weit nach links hin orientieren, wo man mit dem kürzesten Flug über das Hindernis kommt!

4. - Kurz hinter dem goßen Hindernis findet man auch schon die nächste Besonderheit. Nach rechts hin kann man eine nette Abkürzung nehmen und so vor allem recht flott eine größere Kurve „ausmanövrieren“. Da nahezu alle KI-Fahrer diese Abkürzung nutzen und sie eigentlich auch kaum einen Nachteil hat, ist sie schon fast als der normale Weg anzusehen und stets zu benutzen. Achten Sie lediglich darauf am Ende des Tunnels etwas nach rechts zu ziehen, damit man nicht gegen die Wand fliegt und gegebenfalls etwas abzubremsen, sonst bekommt man die Einfahrt zur Boxengasse rechts vor dem Start-Ziel-Bereich nicht mehr!

OEM: Die Unterschiede sind absolut marginal: Das zu überspringende Hindernis bei „3.“ scheint mir hier etwas weiter weg zu sein, so daß man insgesamt etwas schneller sein muss, als sonst. Zudem ist der Bereich links neben dem Start/Ziel „offen“, wodurch man noch etwas besser aufpassen muss nicht direkt gegen den Pfeiler zu springen, denn sonst kann man bei dieser Variante auch nach links hin abprallen und noch einige Zusatzmeter zurücklegen müssen...

Sewer



Allgemein:

Eine schnelle, aber auch sehr verwinkelte und mitunter extrem unebene Strecke. Beschleunigung und Geschwindigkeit sollten auf hohe Wert ab 80 Punkte gesetzt und was dann neben der Steuerung noch übrig bleibt auf die Bodenhaftung gelegt werden.

1. - Nach dem relativ normalen Tunnel direkt hinter dem Start-Ziel-Bereich gilt es den Übergang in eine riesige Röhre zu schaffen. Lenken Sie dazu frühzeitig nach links, damit man nirgendwo hängen bleibt und in der Röhre dann auch nicht zu sehr an den runden Wänden hochkommt, was das

Fahrzeug ausser Kontrolle bringen kann. Gerade die KI-Konkurrenten geraten hier im Pulk mal schnell völlig aus dem Tritt, was man dann mitunter durch ein Ausweichen „an die Wände“ übergehen kann.

2. - Direkt hinter der Röhre kommt man zu einer Art riesiger Mixer. Die Kurve davor hat es jedoch schwer in sich. Während man leicht aufwärts fährt, knickt die Strecke plötzlich stark nach rechts ab und wird wieder flacher, was bei höherer Geschwindigkeit und wenig Bodenhaftung direkt zu einem kleinen Sprung an die Streckenbegrenzung führt. Gerade im Pulk sehr unangenehm! Nehmen Sie daher unbedingt etwas Gas weg beim „Anstieg“ und bremsen Sie am besten noch kurz vor der Kurve. Als Bremspunkt dient hier der zweite braune Balken über der Strecke.

3. - Der Tunnel hinter dem Mixer endet wieder recht plötzlich. Man muss hier einen recht schmalen Durchgang an der linken Seite erwischen, was eigentlich nicht allzu schwer ist, doch ein von hinten heranbrausenden Gegner kann einem hier sehr unglücklich abdrängen, so daß man unglaublich viel Zeit verliert um aus der Sackgasse noch einmal heraus zu kommen! Geben Sie daher gegebenfalls erstmal nach bei einem hartnäckigen Kontrahenten!

4. - Das ausgetrocknete Flussbett hinter dem schmalen Durchgang ist eigentlich sehr schnell zu fahren, durch die vielen Hügel jedoch auch teilweise sehr unangenehm, da man leicht ins Schleudern kommt und dann gegen die Objekte hier semmelt. Mit einem Bodenhaftungswert über 80 sollte sich das aber noch einigermaßen in Grenzen halten!

5. - Nach dem Flussbett folgt direkt die schon fast obligatorische Abkürzung. Bei der Einfahrt in den Berg folgt man dazu nicht der Strecke nach links hin, sondern fährt einfach geradeaus und springt dadurch auf einen kleinen Verbindungstunnel, der Ihnen einige Meter erspart und wie schon auf Alderon eigentlich die Standardroute darstellt, da man nur knapp 200 km/h drauf haben muss um hier erfolgreich runterspringen zu können. Wundern Sie sich dabei aber nicht über einen potenziellen Geschwindigkeitsboost („Verzerr-Effekt“), denn dieser wird nur durch verwaschene Texturen suggeriert (und nicht wie bei neueren Titeln durch aufwendige Shader- und Blur-Effekte). Die Abkürzung ist, wie bereits erwähnt, eine vollkommene Substitution des normalen Streckenverlaufs, da man hier nur gewinnt und die Chance eines verunglückten Sprung recht gering ist!

6. - Wieder unter dem Himmel los gilt es eine enge Schikane zu durchfahren. Gehen Sie hier bei der abschüssigen Strecke direkt vom Gas, was meist ausreicht um die erste 180°-Kurve gut fahren zu können. Die folgenden 90°-Kurven sind dann nur noch eine Übungssache. Alternativ könnte man auch geradeaus fahren und etwas weiter ausholen, wodurch man „hintenrum“ etwas schneller vorwärts kommt, doch dafür eben einige Meter mehr fahren muss, was sich dann im Endeffekt nichts nimmt!

7. - Die Boxen befinden sich beim Start/Ziel auf beiden Seiten auf den erhöhten Bereichen. Entscheiden Sie sich möglichst frühzeitig um schon in der letzten engen Kurve darauf gefasst zu sein, gleich auf eine der beiden seitlichen Höhenbereich zu fahren.

OEM: Neben einigen grafischen gibt es hier sonst eigentlich keine wirklich auffallenden Unterschiede.

Cocoon



Allgemein:

Die zweite Insektoidenstrecke und eine der unangenehmsten überhaupt. Cocoon ist zwar recht schnell, nicht wirklich extrem verwinkelt, hat jedoch einige unangenehme Ecken, die man nur mit viel Übung einigermaßen in den Griff bekommt. Zusätzlich wird man hier durch die seltsamen „Stachel“ an der Streckenbegrenzung mitunter ganz fies ausgebremst oder fliegt gern auch mal direkt von der Strecke ins schwarze Nichts. Neben viel Übung gehört hier daher vor allem ein möglichst höher Wert bei der Bodenhaftung dazu. Geschwindigkeit und Beschleunigung sollten auf rund 70 Punkte eingestellt werden, denn ohne genügend Kontrolle wird einem hier gerade eine höhere Geschwindigkeit noch mehr zum Verhängnis!

1. - Nach der langen Geraden hinter dem Start-Ziel-Bereich (etwas langsamer anfahren, da man sonst auf der abschüssigen Strecke zu weit nach links hinaus getragen wird!) sollte man sich nicht von der riesigen Spinne erschrecken lassen, die ist nämlich absolut statisch!

2. - Kurz nachdem man den Hintern der Riesenspinne passiert hat findet man die Zufahrt zur Boxengasse, die mal wieder leicht abseits liegt und nur bei stärkeren Schäden aufgesucht werden sollte, da man doch einige Sekunden verliert, selbst wenn man mit Höchstgeschwindigkeit hier durchbraust.

3. - Die unangenehmste Stelle findet man bei der ersten „Larvenansammlung“, wo die abschüssige Strecke zunächst noch eine leichte Links-Kurve macht, die man noch gut bekommt, dann aber direkt einen Rechts-Knick folgen lässt, der durch den plötzlichen Anstieg meist dazu führt, daß man hier den Bodenkontakt verliert und entweder von der Strecke fliegt oder heftig gegen die stachelige Streckenbegrenzung knallt! Da es den KI-Fahrern meist genauso geht, wird man hier zudem oft noch total von diesen umhergeschleudert. Sehr ätzend! Nehmen Sie dazu direkt in der Links-Kurve das Gas weg und bremsen Sie nötigenfalls leicht an um etwas nach links ausscheren zu können und somit die enge Rechts-Kurve etwas besser zu erwischen, so daß man beim kleinen Sprung nicht direkt auf die Begrenzung zufliegt.

4. - Kurz hinter den ersten „Larven-Beobachtern“ findet man nochmals eine kleine Sammlung vor, die ebenfalls eine recht enge Kurve „bewachen“. Hier reicht es jedoch meist aus, wenn man nur leicht vom Gas geht, da der Höhenunterschied nicht mehr ganz so stark ist wie bei der ersten Problemstelle.

HQ



Allgemein:

Zum Abschluss der „Saison“ gibt es nochmal eine recht unauffällige Strecke. HQ hat zwar auch einige recht schnelle Passagen, doch ist insgesamt gesehen vor allem uneben. Ein hoher Bodenhaftungswert ist also neben Beschleunigung und Geschwindigkeit sehr wichtig.

1. - Hinter dem Start gilt es direkt eine der ersten Schwierigkeiten zu überwinden. Man muss über zwei Hügel rasen und dabei einer Rechtskurve folgen, sonst kracht man unversehens in eine Art Garage, was enorm Zeit kostet! Nehmen Sie den ersten kleinen Hügel daher möglichst auf der linken Straßenseite und lenken Sie dann nach rechts um dem Streckenverlauf beim Sprung einigermaßen folgen zu können. Mit etwas Übung kann man hier zudem bald stets über die rechte Streckenbegrenzung springen und so quasi den direktesten Weg nehmen.

2. - Das recht lange und „öde“ Tal ist schnell zu fahren, aber durch einige Wracks „vermint“. Diese Hindernisse sind zwar schnell weggefegt, doch auch deswegen schonmal in jeder Runde an einer anderen Stelle, so daß man gut aufpassen muss. Zusätzlich darf man gegen Ende des Tals nicht zu schnell sein, sonst schafft man die tückische Einfahrt in die Boxengasse nicht, aber das ist das Thema des nächsten Punktes.

3. - Der Zugang zur Boxengasse liegt auf der linken Straßenseite unmittelbar hinter dem längeren Tal. Will man die zeitraubende Fahrt durch die Boxengasse antreten gilt es am Ende der Geraden vom Gas zu gehen und am besten auf der rechten Straßenseite angekommen noch etwas zu Bremsen, denn die gesamte Boxendurchfahrt ist hier extrem schmal. Hat man die Einfahrt erstmal gemeistert, muss man Acht geben, sonst knallt man neben den beiden Panzern im „Vorraum“ noch an die Wand oder bleibt an einer Ecke hängen. Beim Boxenausgang gilt es zudem wieder auf ungünstig abgestellte Fahrzeugwracks zu achten, die im Bereich zwischen Anfang der Boxengasse und bis zu einem kleinen Tunnel vor dem Start-Ziel-Bereich ursprünglich platziert waren.

Zusatzstrecken

Factory



Allgemein:

Eine äusserst „vollgepackte“ und unebene Strecke. Glücklicherweise sind die kritischen Stellen aber nicht sonderlich uneben, so daß man nicht zu viele Punkte auf die Bodenhaftung verwenden muss, sondern wie auch Beschleunigung und Geschwindigkeit gute Werte zwischen 70 und 80 zuordnen kann.

1. - Hinter der Start/Ziel-Geraden gilt es eine Art Baustelle zu überwinden. Zunächst muss man dazu ein Hindernis rechts umfahren und dann nach links hin wieder auf den Weg fahren, was gerade die ersten Runden hier etwas schwierig sein kann, da man den Weg nur recht schwer erkennt. Orientieren Sie sich einfach am hohen Kran über dem Tunnel, den man dann benutzen muss, welcher aber direkt mit einer scharfen Links-Kurve ein weiteres Hindernis darstellt, so daß man schon bei der Anfahrt auf den Tunnel nach links hin „zielen“ sollte.

2. - Hinter einem leicht aufsteigenden und engen Streckenabschnitt lauert eine fiese Falle, denn der folgende Sprung geht direkt gegen eine Wand, wenn man nicht direkt nach links oder rechts hin abspringt. Der Weg nach links ist einfacher, da man ihn bei höherem Tempo ganz automatisch einschlägt und problemlos durchführen kann, während man für die „rechte Alternative“ leicht vom Gas gehen muss, den Bereich von links her anfährt und dann nach rechts hin abspringt. Da man beim rechten Weg keine Zeitersparnis hat, stattdessen nur mit einem etwas spektakulären Streckenverlauf belohnt wird, empfehle ich stets die linke Alternative zu wählen.

3. - Bei Wahl der linken Strecke kann man recht problemlos Gas geben, muss aber darauf achten, bei der leichten Streckenverschiebung nicht gegen eine Wand zu knallen. Das ist vor allem bei der zweiten, wo man nach rechts rüber muss, akut. Sie sollten daher schon beim kleinen Sprung nach unten in Richtung der „Kartons“ nach rechts ziehen…

4. - Bei Wahl der rechten Strecke gilt es zunächst über ein arg zerklüftetes Streckenstück zu fahren bis man auf der luftigen Hochstraße ist…

5. - … wo man sich eigentlich keinen Kampf mit einem Gegner erlauben darf, denn man braucht ein gewisses Geschwindigkeitminimum um den Sprung zum Flügel des großen Raumschiffes zu schaffen, was dann aber noch nicht das Ende der Aktion ist, denn es gilt noch leicht nach links hin in den dunklen Zwischenbereich zu springen, von wo aus man dann wieder auf die Strecke springt, aber auch hier darauf achten muss, nicht in die Sackgasse (6.!) nach links hin zu geraten sondern der Strecke nach rechts zu folgen! Bei der „linken Alternative“ muss man nur der recht geraden Strecke folgen und kann dabei einen netten Sprung hinlegen, der deutlich effektiver ist als die langsamere Fahrt auf der Strecke um das Hindernis herum!

6. - Die beiden alternativen Strecken münden dann beide bei einer fiesen Verzweigung. Leider ist die

linke Möglichkeit eine Sackgasse und muss daher gemieden werden!!

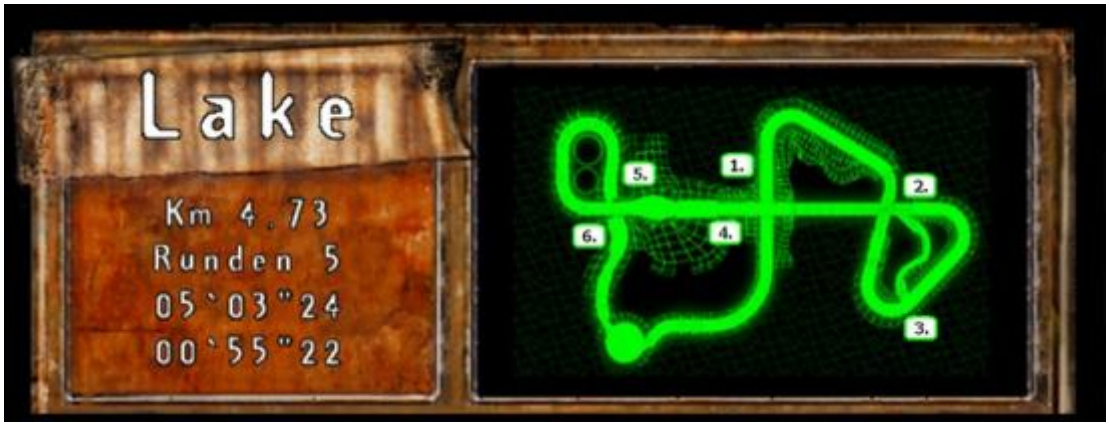
7. - Hinter der „fiesen Verzweigung“ gilt es einen „zerklüfteten Bereich“ zu überwinden und dabei den Wagen nicht aufs Dach zu legen, was bei allzu waghalsigen Fahrmanövern auf der Kante schonmal passiert.

8. - Nach einigen Kurven kommt eine leicht komplizierte Stelle, bei der man entweder nach links hin über das „braune Hindernis“ einen netten Sprung absolvieren oder nach rechts hin durch ein kurzes überdachtes Wegstück fahren kann. Da man für den Weg rechts etwas abbremsen muss sollte man meist versuchen den Sprung gut zu meistern, was etwas tückisch sein kann, da man nur einen Teil des Hindernisses (der Linke) als Sprungschanze nutzen kann. Beim Sprung selbst gilt es direkt nach rechts zu ziehen, so daß man problemlos weiter fahren kann und nicht gegen die Wand fährt!

9. - Kurz vor dem jeweiligen Rundenende findet man dann noch eine enorm gute Abkürzung, die man zwar auf der Karte gut erkennt, auf der Strecke aber bei voller Geschwindigkeit nur recht schwer zu orten ist. Zusätzlich ist die Einfahrt recht tückisch, so daß man am besten einige male „ohne Druck“ bzw. Siegesanspruch fahren und die Abkürzung üben sollte. Fahren Sie dazu den Bereich zwischen den beiden Säulen in einem möglichst spitzen Winkel an, denn man kommt nur so auf die „Rampe“, die zum abkürzenden Tunnel führt und nur an einer kleinen Stelle an der ersten Säule erfolgreich genommen werden kann. Prallt man erfolglos ab, verliert man hier mitunter gehörig Zeit, schafft man es jedoch „hoch“ zu kommen kann man dort weiter hinten durch den, zu Beginn noch, mit Kisten versperrten Tunnel fahren und fast direkt vor der Start/Ziel-Geraden wieder auf die Strecke kommen! Alternativ folgt man einfach der normalen Strecke und benutzt bei der engen Kehre am besten direkt die kurze Durchfahrt, statt dem etwas längeren Weg „aussenrum“, der zwar einen etwas längeren Beschleunigungsweg bietet, aber eben auch minimal länger ist. Da die KI-Gegner oft die Abkürzung durch den Tunnel nehmen wird man selbst beim Fahren der normalen Strecke gerade so mit den Konkurrenten mithalten können, wer also unbedingt gewinnen will, sollte die Einfahrt zur Abkürzung öfter üben!

10. - Zuletzt bleibt noch die Boxengasse zu erwähnen, die direkt neben der Start/Ziel-Geraden liegt und daher recht flott befahren werden kann. Im Eifer des Gefechts darf man dann aber nicht vergessen in die recht unscheinbare Boxengasse zur Linken auch einzufahren…

Lake



Allgemein:

Eine recht einfache, aber doch sehr schnell und schöne Strecke! Geschwindigkeit und Beschleunigung sind das A und O und sollten daher auf möglichst maximale Werte gestellt werden. Bodenhaftung ist nicht sonderlich wichtig, man sollte jedoch auch nicht zuwenig einstellen, da man sonst in den schnellen Kurven zu leicht die Kontrolle verliert. Da es keine fiesen Kurven gibt kann man hier meiner Meinung nach vor allem an der Steuerung sparen, die ich persönlich selbst bei 35 Punkten noch absolut in Ordnung finde.

1. - Direkt hinter dem Start liegt eine kurzer hügeliger Abschnitt, im Motocross Waschbrett genannt (und etwas härter angelegt 😉, den man mit ordentlicher Geschwindigkeit komplett überspringen kann und dadurch nicht an Speed verliert.

2. - Auf einem der höchsten Punkte der Strecke gilt es auch eine der gefährlichsten Passagen zu meistern, eine offene Kreuzung. Da man hier eigentlich nicht wirklich etwas gegen Unfälle tun kann, sollte man einfach möglichst normal durchfahren und sich nicht von den blauen Tonnen aus dem Konzept bringen lassen. Ein Abkürzen direkt nach rechts hin ist nicht empfehlenswert, da diese Runde dann einfach nicht gezählt wird, man muss also unbedingt die vorgesehene Strecke (geradeaus) fahren! Ebenso ist schon hier die Fahrt in die Boxengasse (links) zu unterlassen, was zwar etwas leichter ist, doch neben dem Risiko frontal mit einem Konkurrenten zusammen zu prallen, wird auch durch das Durchfahren der Box in falscher Richtung der „Counter“ gestoppt und man bekommt die ansonst korrekt zu Ende gefahrene Runde nicht anerkannt!

3. - Die richtige Einfahrt zur Boxengasse befindet sich recht fies platziert in einer Links-Kurve hinter der Kreuzung. Um die Einfahrt zu erwischen sollte man nicht ganz auf Vollspeed fahren und sich eher etwas rechts an die Streckenbegrenzung halten und dann direkt beim Erblicken der Einfahrt steil nach links ziehen. Die Fahrt durch die Boxengasse selbst ist zwar etwas kürzer als über die normale Strecke, doch dafür kann man letztere mit voller Geschwindigkeit fahren und muss in der Box etwas vom Gas gehen, so daß man keinen Zeitvorteil hat und nur darauf achten muss, die Einfahrt gut zu erwischen...

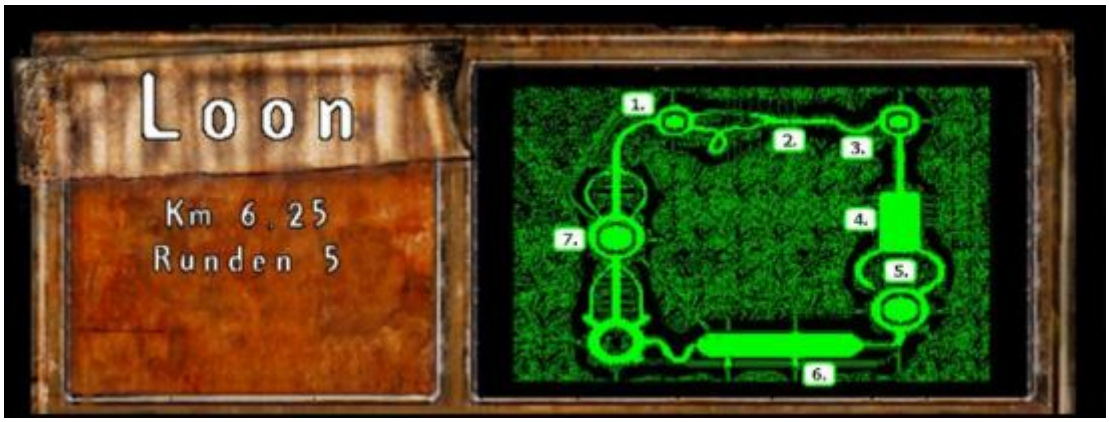
4. - Nach der zweiten Kreuzungsdurchtfahrt kann man auf einem schön geraden Stück ordentlich Gas geben und dann einen Riesensprung hinlegen. Je nachdem wie schnell man hier genau ist, wird man das kommende, schwierige Stück anders absolvieren müssen. Legt man direkt beim ersten mal einen großen Satz hin, wird man beim zweiten mal meist nimmer ganz so weit kommen, was aber nicht schlecht sein muss, da man hinter der zweiten Sprungschanze eine äusserst unangenehm platzierte Strebe quer über die Strecke vorfindet. Gegen diese zu knallen ist recht ärgerlich, da man dann meist völlig planlos wieder auf die Strecke knallt und im schlechtesten Fall dann direkt nochmal AUF die Strebe gesetzt wird, also gleich nochmal runterfällt und mehr als zuviel Zeit verliert! Dieses Horrorszenario kommt jedoch meist nur in Betracht, wenn der erste Sprung nicht so toll ist und man mehr „Anlauf“ für den zweiten nehmen kann. Versuchen Sie folglich direkt bei der ersten Möglichkeit einen guten Flug hinzulegen, dann muss man später auch nicht vom Gas gehen, damit man nicht an die Strebe fliegt. Hat man selbige aber erstmal irgendwie überwunden bleibt noch ein dritter Sprung, der dann aber meist total in die Hose geht, wenn man über die Strebe hinweg geflogen ist und dann ohne großen Schwung an der letzten Sprungschanze leicht kleben bleibt. Das ist zwar prinzipiell nicht sonderlich tragisch, doch dadurch entgeht einem eine nette Abkürzungsmöglichkeit...

5. - Um diese nutzen zu können braucht man rund 150km auf der letzten „Sprungschanze“ und muss dort direkt nach rechts ziehen um auf den roten Bereich zu kommen. Fahren Sie dort hinten in die rotwandige „Halle“ und springen Sie nach links hin wieder auf die Strecke, wobei man sich hier möglichst früh nach links hin orientieren muss, damit man nicht gegen die Streckenbegrenzung fliegt

und auch genügend Beschleunigen kann um die Sprung bei 6. zu schaffen. Nebenbei: Wird man beim ersten Absprungpunkt von einem Konkurrenten brutal von hinten gerammt, kann man oft die ganze „Anlage“ überspringen und direkt dahinter wieder auf der Strecke landen!

6. - Die letzte Sprungmöglichkeit vor dem Start/Ziel-Bereich ist zwar vom Tempo her nicht sonderlich anspruchsvoll, da da die Rampe recht schmal ist, sollte man Rangeleien mit Konkurrenten meiden, sonst kann der Sprung schonmal leicht schief gehen!

Loon



Allgemein:

Eine verdammt lustige Strecke mit vielen netten Texturen. Vom Anspruch her ist die Strecke zwar nicht sonderlich auffällig, doch um gegen die stark fahrenden KI-Gegner zu gewinnen benötigt es auch hier besonderer Fahrfähigkeiten! Einstellungsmäßig sind hohe Werte ab 80 Punkte für Beschleunigung und Geschwindigkeit zu empfehlen. Je nachdem wie gut man mit der Strecke zurechtkommt, kann man dann mehr oder weniger bei der Bodenhaftung und Steuerung sparen um mehr Punkte auf die ersten beiden Optionen verlagern zu können.

1. - Hinter dem Start/Ziel-Bereich muss man sich direkt schon in dem seltsamen Zelt für einen Weg entscheiden. Nach rechts hin führt der „konventionelle“ Weg durch einen stellenweise recht engen Tunnel, den man mit etwas Übung und Zurückhaltung beim Gaspedal gut meistern kann. Im Zelt kann man sich jedoch auch für den linken, minimal schnelleren, aber auch anspruchsvolleren Weg entscheiden. Dazu gilt es in der ersten Runde die Kartons vor der leicht versenkten Einfahrt wegzuschubsen und dann der Strecke bis zu einem Looping zu folgen. Diesen kann, oder besser muss, man mit hoher Geschwindigkeit fahren und nach etwas Übung auch ganz gut beherrschen. Wichtig ist vor allem eine hohe Geschwindigkeit und das man bei der Einfahrt leicht nach rechts lenkt, so daß man auch wirklich einen Looping fährt und nicht einfach nur an die Decke schießt. Lenken Sie beim Looping selbst dann aber nicht mehr, sonst kracht man in die Wand und verliert natürlich jedweden, minimalen Vorteil, denn nur wenn man direkt ohne großen geschwindigkeitsverlust dahinter wieder auf die Strecke kommt hat sich dieser Weg gelohnt!

2. - Beide Wege führen wieder vor dem seltsamen Ring zusammen. Das Durchspringen (unten durchzuschleichen ist keine Alternative!) sollte eigentlich kein Problem sein, so lange man sich zumindest von arglistigen Konkurrenten fernhält…

3. - Hinter dem Ring wird man kurzzeitig recht schnell werden, wodurch man eine leicht hügelige Links-Kurve eventuell nicht optimal fahren kann. Da dies auch nahezu allen KI-Gegnern passiert, sollte man selbst etwas vom gas gehen, die Kurve gut erwischen und somit oft einige Gegner überholen können...

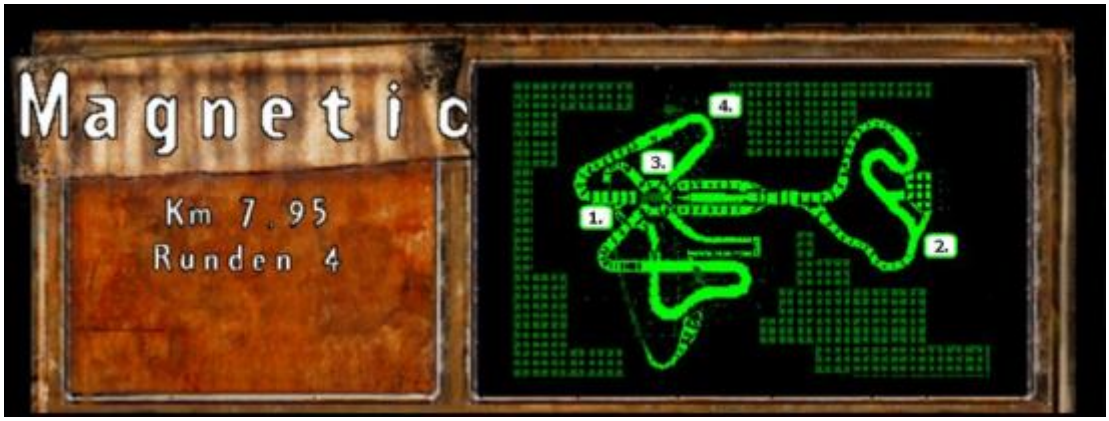
4. - Hinter dem Roulette-Drehteller springt man dann auch direkt auf das dazugehörige Feld. Hier sollte man sich schon beim Sprung entscheiden welchen der beiden hinteren Wege man fahren möchte, da das grüne Feld sehr rutschig ist und zudem noch mit einigen Fähnchen-Hindernissen besetzt ist.

5. - Der linke Weg vom Spielfeld weg ist relativ unspektakulär, man kommt einfach zum dahinterliegenden Bereich mit dem großen „Horn“. Interessanter ist da schon der rechte Weg, der in einer Art „Beschleunigungsmaschine“ endet, die den Wagen mit ordentlich Schub auf den dahinterliegenden Bereich feuert. Das ist nett, kann aber auch fies in die Hose gehen. Da zudem in der Mitte des Horns die „Boxengasse“ liegt, welche man durch einen Sprung kaum brauchbar erreichen kann, sollte man diesen Weg eben nur mit einem intakten Fahrzeug nehmen und ansonst den Linken wählen. Beim Sprung selbst sollte man direkt nach rechts ziehen um nicht gegen das Horn zu prallen, was oft dazu führt, daß man mehrfach „an das Horn“ zurückgesetzt wird und so wertvollste Sekunden verliert bis der Wagen mal wieder einigermaßen normal auf dem Boden steht! Fahren Sie daher schon nach Möglichkeit etwas von links her in den Beschleunigungsteil und ziehen Sie dann direkt nach rechts um dort möglichst ohne Schwierigkeiten hinter dem Horn wieder auf der Strecke zu landen.

6. - Eine absolut gerade Teilstrecke, die nur durch zwei Sprünge über jeweils eine Art Graben unterbrochen wird. Die Sprünge selbst sind nicht sonderlich anspruchsvoll, so daß man kaum im „Graben“ landen wird und dort nach links hin durch einen verdammt engen Tunnel wieder auf die Strecke fahren muss (nach rechts folgen, der Tunnel ist wie fast alles auf dieser Strecke in beide Richtungen ausgelegt und damit für das spiegelverkehrte Fahren der Strecke optimiert!).

7. - Kurz vor dem Ende der Runde gilt es noch durch ein seltsames Haus zu springen, was wiederum aufgrund der langen Anfahrt kein Problem darstellen sollte. Kracht man dann aber doch tatsächlich gegen das Teil und fällt nach unten, gilt es sich hier einen der Wege nach oben zu suchen. Zwei führen in Richtung des Streckenverlaufs und kommen direkt hinter dem Start/Ziel heraus, während der Dritte in die entgegengesetzte Richtung führt (Optimierung für spiegelverkehrtes Fahren!) und auch nochmal in zwei Wege verzweigt, die beide weiter hinten wieder auf die Strecke führen...

Magnetic



Allgemein:

Auf der 2D-Übersicht sehr komplexe Strecke, die sich dann in 3D als relativ einfach, aber mit einer potentiell fiesen Problemstelle besetzt, entpuppt. Hohe Werte an Beschleunigung und Geschwindigkeit sind hier vor allen Dingen gefragt. Bodenhaftung ist nicht übermäßig wichtig, je nachdem wie gut man das Fahrzeug bei hohem Tempo beherrscht, kann man durchaus einen Wert um 60 Punkte einstellen.

1. - Hinter dem Start/Ziel verzweigt die Strecke, was jedoch absolut kein Problem ist, da beide Wege absolut gleichwertig sind und man je nach aktuellem Kurs spontan entscheiden kann, wo man am besten langfährt.

2. - Hinter der recht langen Geraden findet sich die Boxengasse, die aus seltsamen „Teslaspulen“ besteht, die allerdings nur recht langsam heilt, was den sonst nur minimalen Umweg leider doch etwas verzögert - zumindest wenn man für größere Schäden etwas abbremsen muss!

3. - Nach einigen weiteren Kurven findet man sich fast wieder am Start wieder, doch diesmal ist man auf der zentralen Strecke, die direkt zu einem „Wagenbeschleuniger“ führt. Dessen Eingang ist unanständig eng, was zusammen mit mitunter „fehlerhaften Beschleunigungen bei nicht optimalem Tempo“ recht tückisch ist. Vermeiden Sie hier enge Wettfahrten mit den Konkurrenten und versuchen Sie diesen auch nicht unmittelbar dahinter in das Teil zu folgen, sonst fliegt man oft komplett raus oder landet an einem absolut desaströsen Ort, womit das Rennen dann gelaufen ist! So lange man mit Vollgas reinfährt, keine Gegner in der unmittelbaren Nähe sind wird die Beschleunigung meist gut klappen, auch wenn man oben mal aufm Dach landet oder irgendwie plötzlich daneben „materialisiert“.

4. - Nach der Beschleunigung findet man sich auf einer etwas erhöhten Hochstraße (mit Geschütz oder Sternwarte) wieder, die zu einer sehr engen Kurve führt, was zusammen mit dem Gefälle und eventuell minimal gesetzten Bodenhaftungswert zu einer schwierigen Kombo führt. Gehen Sie hier daher unbedingt frühzeitig vom Gas, um nicht wie die meisten Kontrahenten mit Karacho an der Begrenzung zu enden und den Wagen ordentlich zu ramponieren.

3. - Nochmals Punkt 3, der eigentlich Punkt 5 ist, der aber auf der vertrackten 2D-Karte kein Platz mehr hatte. Nach der engen Kurve rast man weiter nach unten, wo man eine Art Kreisel um den Beschleuniger findet. Der optimale Weg führt hier geradeaus weiter in den Tunnel mit der netten Uhr darüber. Nach rechts hin („Metro“) wartet eine Sackgasse und nach links kann man zwar durch einen minimal kürzeren Tunnel (mit dem blauen Boden) fahren, doch dieser hat zwei verdammt enge Kurven, die zeitmäßig alles versauen. Wählen Sie daher stets den Weg geradeaus!

1. - Nochmals Punkt 1, der auch eigentlich Punkt 6 ist, aber auch nicht richtig auf die Karte gepasst hat. Vor dem Ziel geht es nochmal ordentlich bergab, so daß man ordentlich Geschwindigkeit aufnehmen kann. Um diese nicht weitgehend in der engen Kurve zum Ziel zu verlieren, empfiehlt es sich die „Schräge“ anzupeilen und diese als kleine Bremse und automatische Kurskorrektur zu nutzen, wodurch man dann nicht bremsen und auch kaum lenken muss!

Nicht besprochen:

Aztec:

Meiner Meinung nach viel zu anspruchsvoll, da schon der kleinste Fehler bei einer der enorm anspruchsvollen Passagen, ausreicht um jedwede gute Platzierung absolut zunichte zu machen!

Babelweb

Eine viel zu komplizierte Strecke, bei der man eigentlich nur überall den Weg suchen muss. Von Rennen fahren kann hier überhaupt nicht die Rede sein, auch wenn die extrem rutschigen Abschnitte eine nette Idee sind...

Megapol

Keine Rennstrecke, sondern ein Labyrinth, wo es für menschliche Fahrer eigentlich nur darum geht überhaupt die Strecke zu finden, was gegen KI-Kontrahenten natürlich nur in desaströsen Niederlagen enden kann...

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/pod?rev=1252841545

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