

AmigaGameGuide

Stefan Instinske

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaGameGuide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Instinske	August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaGameGuide	1
1.1	Amiga Game Guide	1
1.2	x-balls	1
1.3	x-it	2
1.4	x-out	3
1.5	x-poker	3
1.6	x-system	4
1.7	xenon	4
1.8	xenon 2	4
1.9	xp8	6
1.10	xp8_luebke	6
1.11	xtr	9
1.12	xtr_sm	10
1.13	xtr_kris	10
1.14	xtr_igor	11
1.15	xtr_juergen	13
1.16	xtr_komp	16
1.17	xtrdata_komp	24
1.18	xybots	32
1.19	xylogic	33

Chapter 1

AmigaGameGuide

1.1 Amiga Game Guide

"The Amiga Game Guide" by Stefan Instinske und Stefan Martens

Gehe zurück zum Hauptmenü

OZ Titel Bilder Karte Test(s)

X **X-Balls**

X-It

X-Out Bilder

X-Poker

X-System

Xenon

Xenon 2

XP8 Bilder Test(s)

Xtreme Racing Bilder Test(s)

Xybots

Xylogic

1.2 x-balls

Spielname: X-Balls

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

1 eo99qq 11 monkey

2 rmqpd8 12 robots

3 zz1235 13

4 yea!!! 14 momento

5 r-type 15 critico
6 jill82 16 angolare
7 kraftwerk 17 mpps17
8 18
9 19 ha!
10 gonzales 20 pressing

1.3 x-it

Spielname: X-It

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

01 033028 31 153902 61 074340 91 915915
02 555925 32 545463 62 653666 92 894814
03 567597 33 229533 63 832898 93 670706
04 276614 34 014223 64 396678 94 133480
05 517375 35 234451 65 973813 95 588867
06 877535 36 979955 66 901766 96 571141
07 829508 37 386485 67 047778 97 682057
08 287682 38 508960 68 815026 98 861724
09 221620 39 254507 69 723544 99 271429
10 728441 40 463036 70 856924 100 395485
11 640537 41 680022 71 560343 101 923444
12 558170 42 501573 72 488567 102 326583
13 170088 43 214071 73 139351 103 012011
14 688631 44 780790 74 072481 104 309363
15 450418 45 336169 75 798082 105 768552
16 898476 46 112405 76 271656 106 496664
17 095909 47 144077 77 433733 107 684294
18 589611 48 146231 78 967373 108 692412
19 394659 49 459776 79 218428 109 460855
20 068948 50 175906 80 198057 110 898518
21 665513 51 488304 81 150866 111 497921
22 541442 52 680380 82 832299 112 240354
23 112954 53 250290 83 143651 113 054147
24 293292 54 772930 84 437572 114 254534
25 035134 55 993616 85 761094 115 231584
26 758975 56 035767 86 289574 116 190812
27 016091 57 407532 87 527851 117 861693
28 035991 58 517476 88 450436 118 492343
29 486351 59 611479 89 340540 119 784122
30 112133 60 881592 90 655089

1.4 x-out

Spielname: X-Out

Hersteller: Rainbow Arts (1989)

Genre: Shoot 'em Up

Screenshots:

1

2

Cheat:

Um einen Level weiter zu kommen, drückt man <ESC>.

Hint:

Um 500 000 Credits zu erhalten kauft man das billigste Raumschiff ohne Ausrüstung, bewegt den billigsten Schuß auf das Visier des Galakto-Händlers und drückt <FIRE>.

Bei neueren Versionen:

Kauft euch das teuerste Schiff, klickt dann auf den kleinen, grünen Satelitten und dann auf die Punktanzeige.

1.5 x-poker

Spielname: X-Poker

Hersteller: ?

Genre: Kartenspiel

Level Codes:

02 APOCALYPSE

03 ODYSSEY

04 COLORS

05 TERMINATOR

06 COLRPURPLE

07 STARMAN

08 ENCOUNTERS

09 RRABBIT

10 INDIANA

11 PURPLERAIN

12 EXCALIBUR

13 KINGLEAR

14 NIGHTFEVER

15 LORDRINGS

16 BLADERUNNER

1.6 x-system

Spielname: X-System

Hersteller: ?

Genre: ?

Level Codes:

EDMO

BORG

ZTEM

CDTV

SHIP Cheatmodus ?

1.7 xenon

Spielname: Xenon

Hersteller: Bitmap Brothers (1988)

Genre: Shoot 'em Up

Hint:

Selbstmord in Level 2, Stufe 2 begehen und alle Aliens werden sterben.

Freezer: 000CCB - Leben

002530 - Leben

1.8 xenon 2

Spielname: Xenon 2 - Megablast

Hersteller: Bitmap Brothers (1990)

Genre: Shoot 'em Up

Cheat:

Das Game anhalten und "RUSSIA AIR" eintippen, Pause rausnehmen und mit <N> die Levels überspringen.

Hints:

Das sollte man kaufen:

LEVEL 1, SHOP 1: Kauf Health, Super Nashwan

LEVEL 1, SHOP 2: Verkauf Rear Shot, Buy Double Shot and Side Shot

LEVEL 2, SHOP 1: Kauf Side Shot

LEVEL 2, SHOP 2: Verkauf Side Shot

LEVEL 3, SHOP 1: Kauf Health and Rear Shot

LEVEL 3, SHOP 2: Verkauf Rear Shot, Buy Side Shot, Laser and Power Up

LEVEL 4, SHOP 1: Verkauf Rear Shot, Sell Side Shot

Immer das ganze Geld in den Shops ausgeben, da man nichts übernehmen kann.

Versucht mit Euren besten Waffen durchzukommen und endet mit 2 Cannons,
2 Lasers und entweder Side Shot oder Rear Shot.

Halfway and End Monsters:

Schnecke Ins Auge schießen, Minen ausweichen

Außerirdischer In die Augen schießen entweder auf der Seite oder an der
Spitze, zurückfahren und ins Mitte des Auges schießen

Spinne So viel wie möglich Netz zerstören, runterfliegen um gegen
die Spinne zu kämpfen, hier einfach ständig schießen.

Flußkrebs In einer acht fliegen, unten stehenbleiben und in sein Ge-
sicht feuern.

Schlange Attacke von der linken Seite.

Drache Zuerst die Seitenköpfe abschießen, dann den Schwanz und
schließlich den Hauptkopf.

Kopf In beide Augen schießen, dem Laser und der herausschnellenden
Zunge ausweichen.

Auf der Kopf schießen, wenn die Zunge reingeht.

Panzer Missiles benutzen

Raumschiff Schießen bis alle Kanonen völlig zerstört sind.

ITEM KOSTEN KOMMENTAR

Advice 200 Nützlich nach Level 1

Speedup 500 Notwendig um zu überleben

Half Health 500 Halbe Energie zurückbekommen

Autofire 500 Wenn der joystick keins hat

Nashwan 600 10 Sekunden leeren Himmel

Full Health 1000 Alle Energie zurückbekommen

Rear Shot 1000 Sehr effektiv in späteren Level

Small Mine 1000 Nutzlos

Side Shot 1000 Nicht mit Rear Shot benutzbar

Electroball 1200 Kontrolle zu empfindlich

Power-Up 2000 Doppelte Schuß gröÙe

Large Mine 3000 Nutzlos

Double Shot 3000 Ratsam bei späteren Leveln

Cannon 4000 Effektiv wenn man 2 benutzt

Dive 4000 Geldverschwendung, aber lustig

Missiles 4000 Zu schwach um damit zu starten

Laser 4000 mehrere nutzen mehr

Drone 4500 Zu langsam

Flamer 5000 Sehr begrenzte Reichweite

Bomb 5500 Begrenzte Reichweite aber Power
Extra Life 6000 Davon braucht man mehrere!
Homers 6000 4 langsame aber gute Missiles
Protection 6000 Hilft nicht viel
Bitmap Shades 6000 Verdunkelt den Screen - Nutzlos

1.9 xp8

Spielname: XP8
Hersteller: Weathermine / Effigy Software (1996)
Genre: Shoot 'em Up
Test(s) zu diesem Spiel von:

Rainer Lübkemeier

Screenshots:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Levelcodes:

Level 2: 322008210601 4: 10025A010734

3: B22008214601 5: 96860F03012F

1.10 xp8_luebke

X P 8

Seit mit Banshee das erste speziell für den Amiga 1200 programmierte Vertikal-Ballerspiel erschien, ist ja schon einige Zeit vergangen.

So schicken sich also nun Effigy Software in Zusammenarbeit mit Weathermine Software an, uns ein Ballerspiel zu präsentieren, welches seinem direkten Konkurrenten Banshee den Rang ablaufen soll.

Geliefert wird das 4 Disketten umfassende Spiel in einem sehr schlicht aufgemachten Karton. Die Disketten sind zu-

mindest zusätzlich noch in einer kleinen Plastiktüte untergebracht, sodaß diese auch nicht so leicht beschädigt werden können.

Ansonsten befindet sich lediglich eine 6 Seiten umfassende Anleitung in der Verpackung, welche zudem auch lediglich englischsprachig ist.

Aber wer braucht schon mehr ??!

Es ist sowohl in einer ECS-Version, als auch in einer AGA-Version erhältlich !

Es kann sowohl von Diskette, als auch von Festplatte aus gestartet werden. Die Festplatteninstallation geht schnell und problemlos mit dem auf der Diskette vorhandenen Installationsprogramm von der Hand.

Auf der Festplatte nimmt das Spiel ca. 3,5 MB an Speicherplatz ein.

Getestet wurde die AGA-Version auf einem Amiga 1200, OS 3.0, 68030/50 Mhz., 10 MB Ram, Festplatte.

Die Vorgeschichte.

Da gibt es eigentlich nichts Neues zu berichten:

Wir haben einen interstellaren Krieg gegen Aliens verloren und wollen nun bei einem Angriff auf den Heimatplaneten dieser Aliens den verlorengegangenen Boden wiedergutmachen.

Dabei steht uns die neueste technische Errungenschaft, das Kampfraumschiff XP 8, zur Verfügung.

Das Spiel.

Zu allererst sei erwähnt, daß ein Intro nicht zu erwarten ist.

Nach einer Paßwortabfrage ("nenne das 20. Wort im 3. Absatz der Vorgeschichte des Handbuches") wird einem lediglich noch einmal in unbewegten Bildern die Geschichte des Krieges vor Augen geführt.

Nachdem man den Optionsbildschirm angewählt hat, hat man die Möglichkeit zu entscheiden, ob man alleine oder zu zweit kämpfen will, die Art der Steuerung festzulegen (Tastatur, Joypad, Joystick) und den Schwierigkeitsgrad auszuwählen.

Von da an heißt es dann nur noch, die sich auf dem vertikal scrollenden Bildschirm entgegenstellende feindliche Minen, Raumschiffe, Meteoriten und andere undefinierbare Objekte

durch reichliches feuern zu zerstören, auszuweichen, bzw. zu eliminieren.

Man hat dabei lediglich die Möglichkeit nach links und rechts, sowie ein klein wenig nach vorn auszuweichen.

Bei den Ausweichmanövern nach links und rechts scrollt dabei der Bildschirm bis zu ca. 1 Bildschirmgröße weit in die dementsprechende Richtung.

Zwischendurch kann man dann seine Waffenenergie und Schildenergie durch das Aufsammeln entsprechender Bonuspäckchen aufbessern.

Hat man einen Level durchspielt, hat man die Möglichkeit, durch Eingabe eines Paßwortes das Spiel an dieser Stelle neu zu beginnen.

Ein evtl. erreichter Highscore kann abgespeichert werden.

Die Grafik.

Sie ist zwar recht farbenfroh gehalten, kann aber mit thematisch ähnlich gelagerten Spielen wie z.B. Super Stardust, oder aber auch Banshee nicht mithalten.

Das Vertikalscrolling ist flott und absolut ruckelfrei.

Der Sound.

Die Hintergrundmusik ist recht ansprechend und unaufdringlich, die Sound-FX hätten meiner Ansicht nach etwas "praller" ausfallen können.

Das Gameplay.

Man muß schon ein Fan dieser Art von Action-Spielen sein, um Begeisterung an solch einem lediglich in einer Richtung ablaufenden Spiel zu zeigen.

Aber trotz der Tatsache, daß der Schwierigkeitsgrad individuell angepaßt werden kann, braucht man nicht zu erwarten, die Level schnell durchgespielt zu haben. Selbst im einfachsten Level hat man kaum Zeit zu verschnauften.

Abschließendes Urteil:

XP 8 hat bestimmt seinen Reiz - aber als Highlight kann man es nun wahrlich nicht bezeichnen. Dafür fehlen dem Spiel einfach die Innovationen, die zum Beispiel den Reiz bei Super Stardust ausmachen.

Aber in Anbetracht der Tatsache, daß für den Amiga nur noch recht selten Spiel entwickelt werden, ist XP 8 für diejenigen, der an Banshee oder ähnlich gelagerten Spielen Gefallen gefunden hatte, zu empfehlen.

Zusammenfassung:

Titel: XP 8

Hersteller: Effigy Software / Weathermine

Software

System: AGA mind. 2 MB Ram (auch ECS)

Festplatteninstallation möglich

Umfang: 4 Disketten, engl. Anleitung

Spieler: 1 - 2

Grafik: gut

Sound: gut

Gameplay: gut

Motivation: zufriedenstellend

Gesamturteil: noch empfehlenswert

Rainer Lübke

1.11 xtr

Spielname: XTreme Racing Spielname: Xtreme Racing Data

Hersteller: Sillunna Software Hersteller: Sillunna Software

Vertrieb: Guildhall Leisure Vertrieb: Guildhall Leisure

Genre: Rennspiel Genre: Rennspiel

Systemanforderung: ein AGA Amiga,
empfohlen etwas Fast Ram und 68040 (für 1-1 Auflösung).

Wertung (Amiga Games) : Wertung (Amiga Games) :

Gameplay: 84 % Gameplay: 89 %

Grafik: 95 % Grafik: 88 %

Sound: 78 % Sound: 90 %

Motivation: 72 % Motivation: 88 %

Gesamt: 80 % Gesamt: 89 %

Test(s) zu dem Spiel von :

Stefan Martens

Kris Csendes

Igor Vucinic (Christmas Demo)

Jürgen Kumiega

Screenshots:

1

2

3

4

5

5

7

8

9

Komplettlösung XTR

Komplettlösung XTR-DataDisks

Cheats:

Gibt im Hauptmenü folgendes ein:

"SHEEPY SHEEPY" = Du kannst mit dem Schaf fahren!!!

"TURBO NUTTER BASTARD" = Probier es aus !

"IDKFA" = Du qualifizierst dich immer und darfst die

Bonus Strecken fahren

1.12 xtr_sm

Art: Ein gutes Autorennspiel, allerdings an die Steuerung muß man sich gewöhnen, kann aber oft ganz lustig (& von nutzen) sein.

Sehr viele Strecken, und sehr viele Waffen, um sein Gegner das Leben schwer zu machen.

Es gibt sogar 8 verschiedene Autos.

Man kann an einem Computer mit bis zu vier Spielern spielen, auf zwei Computern mit bis zu acht Spielern.

Bewertung: Grafik 85% (in der 1-1 Auflösung)

Sound 90%

Realität 65% (ich habe nichts gegen das Spiel, aber fliegende Schafe...)

Motivation 85% (bei zwei bis acht Menschliche Fahrer 100%)

Gesamt 85%

1.13 xtr_kris

Xtreme Racing ist ein sehr gutes, auf Texture Mapping basierendes Rennspiel. Nach Meinungen, muß man an die Steuerung etwas gewöhnen, aber ich habe damit keine Schwierigkeiten gehabt. Die Steuerung ist sogar ziemlich real. Was mich aber stört, sind die Explosionen und wenn man auf ein Ölspur die Beherrschung über das Auto verliert. Die Drehung ist etwas "behindert" und man verliert sehr viel Zeit.

Über die Musik muß man auch nicht streiten, denn es ist Möglich eigene Module durch diverse Programme (siehe AMINET) zu installieren. Das Spiel kann man auf

allen Systemen Spielen aber um das best mögliche rauszuholen braucht man ein 68030 mit 42Mhz und etwas Fast-RAM. Nach eigene Erfahrung habe ich gute Resultate auf ein 68ec020 14Mhz, FPU und 4MB-Fast Ram erfahren in 2 x 1 Pixel und 3/4 großes Bildschirm mit 15 frames/sec.

Die Sound FX sind aber ziemlich dürftig genau wie die digitalisierte Sprachausgabe. Davon könnten viel mehr sein, zum Beispiel Kommentare während dem Rennen. Als Beispiel ein (leider) PC Spiel namens "Screamer". Aber ansonsten macht das Spiel "saumässig" viel Spaß, besonders im Zwei oder mehr Spieler Modus. Die Krönung ist natürlich die Deathmatch Modus. Was ich aber noch Schade finde, ist dass man die Data-Disk braucht um neue Levels aus dem Aminet zu installieren. Dies trifft aber nicht für alle Deatchmatch Levels zu. Mit der Realität kann man das Spiel schwer vergleichen, denn die Unterschiede sind extrem groß.

Was die Programmierer noch besser machen könnten ist die unterschiedliche Fahrverhalten der verschiedenen Autos, wenn dies der Fall wäre hätte das Spiel im Spass Faktor glatt 100% bekommen, obwohl ich sehr kritisch und rücksichtslos die Spiele bewerte (genauso, wie die Lehrer mich in der Schule... He-he, bald hole ich meine Schrotflinte und dann gibt's haue...--- Kris). Wenn ihr noch Beratung braucht dann ruft mich, vielleicht kann ich weiterhelfen.

auf 68030 42Mhz 18MR-RAM auf 68020 mit FPU und 4MB Fast RAM

Grafik 80% (1 x 1 Pixel) 70% (2 x 1 Pixel)

Anim 40% 40%

Sound 50% 50%

Musik 55% (Standard Musik Modules) 55% (Standard Musik Modules)

Handhabung 80% 75%

Spass 85% 75%

1.14 xtr_igor

Kommt Euch der Name "Sillatunna Software" bekannt vor? Nein? Ist ja auch kein Wunder - sind die Jungs doch gewissermaßen Neulinge im Geschäft. Sie wollen den ausgedörrten Rennspielmarkt auf dem Amiga wieder mit neuer Software versorgen. "XTreme Racing" soll das Spiel heißen. Ich habe eine spielbare Demoversion ergattern können und werde mal die ersten Eindrücke schildern. Hochgeschwindigkeits-Gaudi oder Plattfuß mach der ersten Runde? Mal sehen...

Diese Demoversion ist eine "Christmas Demo" und dementsprechend ist der Kurs auch in eisigen Gefilden angesiedelt. Dieses Spiel versucht, eine Art "Super Mario Kart"-Fieber auch auf den Amiga zu übertragen. Das Spielprinzip ist einfach: Man steuert seinen

Wagen über eine Strecke. Diese ist eigentlich keine Strecke im eigentlichen Sinne, sondern vielmehr eine Grafik/Textur in Übergröße. Das Gefährt des Spielers bleibt immer in der Mitte des Bildschirms; es wird nur die Textur rotiert. So etwas ähnliches gab es vor einiger Zeit auch im Aminet. Man konnte ein IFF-Bild in das Programm laden und "drüberfahren". War das noch ziemlich miserabel, weiß "XTreme Racing" vollauf zu überzeugen. Die Strecke rotiert und zoomt supersoft und gibt keinen Anlaß zu Beschwerden. Damit der Parcours nicht so platt wirkt, gibt es noch kleine Bäume oder Gebäude am Straßenrand.

In dieser Demoversion treibt sogar der Weihnachtsmann sein Unwesen. Er bewegt sich zwar nur am Straßenrand entlang, wenn man jedoch mit einem ordentlichen Tempo in die Kurve geschossen kommt, kann es passieren, daß man Onkel Santa auf dem Kühlergrill kleben hat. Man sollte es allerdings vermeiden, den armen Kerl absichtlich über den Haufen zu fahren, da der Wagen bei einer Kollision mächtig an Tempo verliert. Die Gegner sind zwar nicht immer die hellsten, aber auch nicht extradämlich. Damit die Flitzerei sich nicht allzu witzlos gestaltet, liegen überall auf der Straße Fragezeichen verstreut. Fährt man drüber, so bekommt man eins von vielen Gimmicks, wie z.B. einen Turbo, eine Rakete, eine Zielsuchrakete, eine Bombe, eine Zeitbombe, eine Bananenschale, einen vierfachen Streuschuß und noch viel mehr. Damit kann man seine Gegner daran hindern, sich ungestraft nach vorne zu arbeiten. Man kann auch taktisch vorgehen und warten, bis der andere Fahrer sein Überholmanöver beendet hat, und ihn dann aus dem Windschatten heraus abzuschießen. Allerdings sollte man es vermeiden, selbst in eine Bananenschale zu tuckern, da dies eine Pirouette und somit den Verlust von etlichen Plätzen hervorrufen kann. An einigen Stellen finden sich in der Fahrbahndecke eingearbeitete Booster. Fährt man drüber, so wird der Wagen derart beschleunigt, daß eine Feuerspur auf den Asphalt zurückbleibt. Eisflächen mahnen zum vorsichtigen Fahren, denn wenn man einmal ins Schlittern gekommen ist, braucht man einen Baum, um zum Stehen zu kommen. Ihr seht also, dieses Spiel ist schon eine Mordsgaudi. Vor allem aber zeigt es, wie 3D-Rennspiele aussehen müssen. Das vielfältige Optionsmenu läßt ebenfalls keine Wünsche mehr offen: Man kann die Größe der Pixel (1×1 , 1×2 , 2×2) einstellen, den Blickwinkel auf die Straße, eine Streckenkamera, etc.

Auf ungetunten Freundinnen empfiehlt sich der 2×2-Darstellungsmodus bei mittlerer Bildschirmgröße und 25 fps. Wer seinen A1200 mit einer Turbokarte und etwas FastRAM ausgestattet hat, darf es ruhig mal mit 1×1 Pixel (entspricht im Vollbildmodus einer Auflösung von 320×256 Punkten) und 50 fps versuchen. Besitzer eines 68040-Rechners (oder höher :) dürfen das Spiel gerne im Vollbildmodus mit sämtlichen Luxus-Einstellungen spielen, ohne auch nur das dezenteste Ruckeln wahrzunehmen. So sollten Rennspiele aussehen. Man kann zwar auch die aus "Virtual Karting" bekannte Rasterdarstellung wählen, aner das ist wohl eher ein abschreckendes Beispiel, das sich keiner antun sollte... Die Demoversion macht also einen Riesenappetit auf die Vollversion, wer sich vorab schon mal als Pistenrowdy betätigen möchte, darf dies gerne tun, indem er sich die spielbare Demoversion testet.

Igor Vucinic

1.15 xtr_juergen

X-TremeRacing Testbericht

von

Silltunna Software

Systemanforderungen:

- * Einen AGA Amiga
- * 2 MB CHIP-Ram
- * Einen 68020 (040 empfohlen)
- * Etwas FastRam wird empfohlen (sonst unspielbar)

Installation:

Keine Ahnung, da ich die Version von der AMINET-CD 18 habe. Dort musste ich einfach das Verzeichnis öffnen und Install anklicken. Ich glaube, dass man bei der Diskettenversion keine Installation benötigt. Aber ich denke, man muss Disk 1 einlegen, Install anklicken und den Pfad anwählen (Ich übernehme keine Garantie, dass das klappt, gell).

Starten:

- * Diskettenversion: Disk 1 einlegen, booten lassen (wahrscheinlich, oder?)
- * Nach Festplatteninstallation: X-TremeRacing anklicken (2x)

Grafik:

Sie ist farbenfroh und wunderhübsch (schleim, trief). Im Ernst: 320 x 256 Pal LoRes, 256 Farben. Die Landschaft ist wirklich gelungen und die Texturen sehen klasse aus (nicht wie bei der ganzen Pixel Computer Kacke). Am besten sind die

VolcanicBadlands- und SnowCity-Bodentexturen. Sie sind sehr detailliert und, sabber, obbagail. Die C2P-Routinen sind gar nicht so übel, sondern sogar richtig faaaaaast. Man kann viele Parameter während des Spiels einstellen, wie eine 2. Kamera, die Pixeldarstellung (1x1, 1x2, 2x1, 2x2) und so weiter. Auf der Fahrbahn sind nicht nur Tonnen und Sprungschanzen sondern es wuseln auch Passanten und Lemminge umeinander. Diese kann man na na , richtig : Umfahren. Dann zerfallen sie oder fallen um und bluten aus (grins, yes yes Roadkill). Ich frag mich nur wer die Sauerei aufputzt, keine Ahnung. Des weiteren sehen die Hintergründe sehr gut und technisch top aus. Nun zum Tiefschlag; Die Autos sehen beschissen aus. Nein, nicht mit braunen, stinkenden Flecken und Striemen sondern grobpixlig und schwer zu ertragen. Diese Karren bewegen sich nicht (z.B. Reifen... wie es in Lotus!! war) und hätten echt besser gestaltet werden können. Ein großes BUH! an die Programmierer.

Sound:

Musik: Es sind einige Musikmodule dabei und in Expansionssets sind auch manchmal Module. Wenn man das Format herausfindet oder das Programm XTR_MOD (oder so) benutzt kann man seine eigenen Mods einbauen. Die Standartmods sind überaus spaßig. Sie sind technisch nicht schlecht und machen das Game interessanter.

SFX: Sie passen sehr gut zum Game und können bei nichtgefallen ausgetauscht werden. Ansonsten kann man eigentlich nichts zu den Sounds sagen.

Gameplay:

Das Spiel ist simpel gehalten und hat ab der DataDisk oder dem XTR-Patch eine sehr einfache Steuerung. Die Strecken sind abwechslungsreich, einmal im Weltall, eine am Strand, eine im Grünen, und gut durchdacht. Die Streckenanzahl ist Individuell, denn auf diversen Aminet-CD's finden sich Extrastrecken und Teile zum Selbsbau. Nun, da das Game im Allgemeinen wie Super Mario Kart (nur bessere Grafik und Steuerung) ist hat es auch Waffen, welche wären:

* Rakete:

Sie fliegt gerade aus und hat keine Lenkeinrichtung. Im Deathmatch hat sie einen Rückstoß.

* Bahnfolgende Rakete:

Sie verfolgt die Bahn. Im Deathmatch hat sie einen Rückstoß.

* Homing Missile:

Sie verfolgt den Gegner vor sich oder wenn man 1st ist den 2nd. Im Deathmatch hat sie einen Rückstoß.

* 3fach Schuß:

Mit dieser Waffe feuert man 3 Feuerbälle zersteut nach vorne. Im Deathmatch hat sie keinen Rückstoß.

* 4fach Schuß:

Diese Waffe feuert 4 Schüsse in alle Himmelsrichtungen ab. Im Deathmatch hat sie keinen Rückstoß.

* Mine:

Die Mine kann man legen wo man will. Sie explodiert wenn einer reinfährt.

* Bombe:

Beim ersten Drücken des Feuerknopfes legt man die Bombe und bei wiederholten Drücken explodiert sie. Sie explodiert auch wenn einer reinfährt.

* Schaf:

Ähnlich wie die bahnhofende Rakete folgt sie der Spur der Bahn, hat aber jedoch keinen Rückstoß.

* Banane:

Fährt man in diese glitschige Schale wird einem leicht schwindlig, denn er twistet im Kreis.

* Granate, 3fach Granate, Rückwärtsgranate:

Wie bereits gennant handelt es sich um Granaten, die entweder in einfacher oder dreifacher Ausführung nach vorne oder einfach nach hinten geworfen werden können. Treffer ist reine Glückssache.

* Springen:

Dank einer "etwas" aufgemotzten und umgebauten Federung kannst du einen Sprung ausführen

* Turbo:

Es wird eine Ladung NITRO in den Tank gekippt, was die Geschwindigkeit für eine Zeit imens erhöht.

* Stern:

Durch dieses Teil wird man nicht nur faaaast, sondern kann mit einem Knopfdruck auch Sprünge ausführen.

* Unsichtbarkeit:

Dank dieses Items wird man für andere Fahrer unsichtbar und kann mit dem Feuerknopf Schüsse austeilen.

Man kann im Menü zwischen 1, 2,3 oder 4 Spielern wählen und dann zwischen Cup, Season, Single oder Death Race wählen und dannach einen von 3 Schwierigkeitsgraden auswählen. Es gibt 8 Karren: Es ist von allem etwas dabei ein aufgemotzter Käfer, ein Sportwagen, ein Laster, eine Polizeikarre, und und und. Das Spiel ist geil und macht sehr viel Spaß. Es ist eine reine Fun-Raserei und ich empfehle keinem damit den Führerschein zu machen. Aber da mich mein dummer Cousin mich nervt und ich kein Insektenspray habe hör ich jetzt auf zu schreiben.

Fazit: Das Spiel kostet ca. 20 DM da es auf der Aminet 18 zu finden ist, man sollte sich allerdings die DataDisks zulegen, da sonst das Spiel wirklich schwer

ist (die Steuerung ist beschissen). Aber sonst ist es ein Party-Fun-Game und bringt Bock ohne Ende.

Wertung

Grafik 84%

Sound 78%

Motivation 73%

Spielspaß 85%

Gesamt 80%

+Gute Grafik, viele Optionen

-Fehlende Computerintelligenz

Fazit: Das Spiel ist geil und macht Spaß, also holt es euch.

Euer Jürgen "the Dark" Kumiega

1.16 xtr_komp

Komplettlösung - X-TREME RACING

ALLGEMEINE TIPS

Etwas, das wir bisher nur am Rande erwähnt haben, sind die Pick-Up-Icons, die man findet, wenn man an verschiedenen Stellen des Spiels über die Fragezeichen führt. Es gibt mehrere verschiedene Items, die man aufsammeln kann, und manche davon sind nützlicher als die anderen. Die Bombe und die Bananenschale helfen dir beispielsweise nicht viel, außer du hast Glück, wenn du sie anwendest. Die zielsuchende Rakete und die Speed-Up-Icons hingegen sind sehr nützlich, wenn man sie im richtigen Moment einsetzt. Benutze ein Speed-Up nur, wenn du eine lange Gerade vor dir hast, sonst krachst du in eine Barriere und verlierst den ganzen Geschwindigkeitsvorteil wieder. Auch die Zielsuchraketen wirken am besten auf langen Geraden, da sie Kurven nicht so gut umfliegen können. Der Stern ist das beste Icon, das es in dem Spiel gibt, denn mit ihm bekommst du ein Turbo und wirst außerdem unzerstörbar. Du kannst also über den Kurs brettern, ohne dir Sorgen wegen eventueller Bomben oder Fässer machen zu müssen. Wenn dein Wagen blinkt, empfiehlt es sich, möglichst viele Fässer zu rammen, da du sie dann gefahrlos für spätere Runden aus dem Weg räumen kannst. Die normalen Raketen können sehr wirkungsvoll sein, wenn du nahe an deinem Ziel dran bist - ansonsten verschwendest du einen Schuß. Schließlich wären da noch der vierfache Schuß und das Spring-Icon, die sich ebenfalls in der richtigen Situation als nützlich erweisen. Benutze den vierfachen Schuß, der in alle vier Himmelsrichtungen feuert, nur, wenn du dich mitten im Verkehrsgewühl befindest - dann erzielst du damit optimale Wirkung. Mit dem Spring-Icon kann man Wasserpfützen oder glitschige Stellen überspringen, aber setze ihn nicht ein, wenn vor dem Wasser

bereits eine Sprungschanze vorhanden ist.

Normalerweise kommst du beim Start besonders in einem Sportwagen gut weg, wenn du dich in der Sekunde, in der das Rennen beginnt, einfach am äußeren oder inneren Rand des Tracks hältst. Wenn du dann geradeaus fährst und keine anderen Wagen ramms, bist du vor der ersten Curve meistens unter den ersten Fahrzeugen. Du gewinnst das Rennen, wenn du es auch weiterhin schaffst, an dieser Position zu bleiben.

Wenn du kollidierst oder explodierst und anschließend wieder vor einer großen Sprungschanze landest, solltest du nicht versuchen, sie mit niedriger Geschwindigkeit zu überqueren. Du schaffst es nicht und landest nur im Wasser oder im Dreck. Am besten fährst du ein Stückchen rückwärts, so daß du vor dem Sprung auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen kannst. Beim Springen versuchst du, die Strecke so gerade wie möglich zu nehmen, sonst knallst du auf der anderen Seite gegen eine Wand und wirst ins Wasser zurückgeschleudert. Auf allen Tracks begegnen dir herumwandernde Menschen oder wilde Tiere, die man natürlich überfahren kann. Das sollte man aber lieber bleiben lassen, denn du verlierst eine ganze Menge Geschwindigkeit dabei.

DIE WAGEN UND IHRE FAHRER

BOWE

Bowes Wagen ist ein megastarkes Geschoß - sehr schnell und einfach zu steuern. Die Straßenlage ist sehr gut, und der Wagen gerät nicht so leicht ins Schlittern wie manche der anderen Fahrzeuge, die noch zur Auswahl stehen. Am besten eignet sich dieses Gefährt für Kurse mit langgestreckten Kurven, wie z. B. die Grassland Tracks.

AIKARO

Dieser Wagen ist sehr schnell, aber nicht so gut im Handling - bei der geringsten Joystickbewegung bricht er schon aus. Das bedeutet, daß du alle Kurven schon früh anschneiden solltest, damit du um sie herumschlittern kannst. Die Geschwindigkeit des Wagens erlaubt es dir, beim Start meistens ganz vorn dran zu sein, wenn du keine Kollisionen hast.

DENTAKU

Bei Dentakus Auto handelt es sich um einen weiteren Sportwagen, der sich jedoch im Handling erheblich von den anderen unterscheidet. Die Steuerung ist sehr tückisch und läßt den Wagen sehr schwer erscheinen, aber wenn du sie einmal im Griff hast, bist du aufgrund seiner Geschwindigkeit und der exzellenten Kurvenlage unschlagbar.

WAEZEL

Weazel führt einen Pick-Up-Truck, der in den meisten Bereichen durchschnittliche Werte aufweist. In Sachen Geschwindigkeit ist er den Sportwagen unterlegen.

eignet sich aber gut als Allrounder. Ein guter Wagen für Anfänger oder für erfahrenere Spieler auf den schwierigeren Kursen.

BRAD

Brad steuert einen Käfer, aber bevor du zu lachen anfängst, solltest du daran denken, daß dies im Spiel der Wagen mit der besten Beschleunigung ist. Die Steuerung des Käfers ist allerdings, wie bei Dentakus Wagen, recht zäh. Das Auto empfiehlt sich also in erster Linie für Profi-Spieler, die mit dem Kurs vertraut sind.

KURZON

Der Mutant Kurzon führt einen futuristisch aussehenden Sportwagen, der nicht besonders schnell ist. Trotzdem handelt es sich dabei um einen guten Allrounder, der sich am besten für Anfänger eignet. Die Steuerung ist recht schwerfällig, aber nach ein paar Runden solltest du sie im Griff haben.

DAVINA

Davinas Wagen ist mit seiner hervorragenden Beschleunigung, der hohen Geschwindigkeit und dem exzellenten Handling eindeutig der Gewinner. Alles zusammen ergibt einen leicht zu steuernden Boliden, wahrscheinlich sogar den leichtesten überhaupt. Wenn du allerdings gegen einen erfahrenen Sportwagenfahrer antrittst, wirst du, es nicht mit dessen Geschwindigkeit aufnehmen können. Trotzdem kann man diesen Wagen wärmstens empfehlen.

ROZZA

Rozzas amerikanisches Polizeiauto schleudert gewaltig um die Kurven, genau so wie in den alten Gangsterfilmen. Das Handling gestaltet sich recht schwierig, aber der Wagen ist derart schnell, daß es sich lohnt, hartnäckig mit ihm zu trainieren.

DIE STRECKEN

FORBIDDEN CASTLE 1

Am Anfang dieses Tracks wird die Straße wegen den Randsteinen sehr schmal. Überhole vor diesem Abschnitt so viele Wagen wie möglich und halte dich dann zurück, denn bei einem erneuten Überholversuch landest du unweigerlich an der Wand. Achte auf die Fässer in der ersten Kurve, denn sie explodieren, wenn du sie erwischst. Nimm die zweite Kurve ganz innen und bleib so bis zur dritten Kurve. Dann machst du dich für die erste Sprungschanze bereit. Wenn du die Kurve elegant gemeistert hast, ohne irgendwo anzustoßen, schaffst du den Sprung mit links, ansonsten landest du im Grünen. Versuche den letzten Sprung auf dieser Geraden so zu nehmen, daß du die nächste U-Kurve genauso weich wie die letzte durchfahren kannst.

Fahre weiter mit den Sprüngen fort und mach dich dann für eine Rechtskurve bereit, die nach dem letzten Sprung in eine Schikane fährt. Du mußt nur leicht

lenken, um sie zu durchfahren. Achte auf die Monstergewichte, die hier über dem Boden auf - und abgehen, denn es kann gut sein, daß du von einem zerquetscht wirst, wenn du nicht aufpaßt, was sie gerade tun. Fahre über die Geschwindigkeitspfeile, wenn du aus dem Abschnitt herauskommst und sammle ein Fragezeichen-Quadrat ein. Dann machst du dich bereit für eine Rechtskurve zur Brücke. Dort mußt du noch ein paar Gewichten ausweichen, aber verlasse dabei die Fahrbahn nicht, sonst landest du wieder im Grünen. Halte dich rechts von der Brücke, und du überfährst noch ein paar Speed-Pfeile, die dich durchs Ziel direkt in deine nächste Runde schießen lassen.

FORBIDDEN CASTLE 2

Gleich nach dem Start triffst du auf eine sehr schmale Brücke, an deren Ende ein aufsteigendes Gewicht nur darauf wartet, dich zu zerquetschen. Wenn es herabfällt, wird der Verkehr auf der Brücke sehr dicht. Versuche also, dich auf der Brücke so weit links wie möglich zu halten, so daß du sowohl am Verkehr als auch am Gewicht vorbeikommst. Überfahre die Speed-Pfeile nicht vor der nächsten Kurve, da der folgende Abschnitt sehr tückisch ist. Am besten nimmt man die rechte Route am Rand des Tracks entlang, statt sich durch die Hindernisse zu kämpfen. Nach diesem Abschnitt wirst du mit einer Reihe von Schlamm-Sprungschanzen konfrontiert, die dich ausbremsen und dir die Position kosten können, wenn du sie nicht meisterst. Die Sprünge sind über den Track verteilt, achte also darauf, in einer geraden Linie zu fahren, sonst kommst du ins Schlingern. Du mußt die Jumps nicht ausführen, denn du kannst mittendurch fahren, wenn du dich gerade hältst. Aber es ist riskant, so daß man doch besser springen sollte. Vor der nächsten Brücke finden sich auf dem Track ein paar weitere Speed-Pfeile. Versuche, die Kurve weit zu nehmen, so daß du sie einsammeln kannst, um für die Brücke noch an Geschwindigkeit zuzulegen. Achte auf die Fässer auf diesem Kurs, denn sie stehen an gefährlichen Stellen und warten nur darauf, daß du mit ihnen kollidierst und in die Luft fliegst.

GRASSLANDS 1

Sofort nach dem Start kommt eine Rechtskurve, bei der du, wenn du dich innen hältst, deine Position um einige Plätze verbessern kannst. Wenn du diese Kurve durchfahren hast, hältst du dich in der MiKe der Bahn, wenn du die Schlammkurve absolvierst. Ansonsten segelst du von der Fahrbahn, wenn du mitten durch den Schlamm fährst. Fahre möglichst weit innen, um dies zu vermeiden, sonst verlierst du wertvolle Zeit und Plätze. Wenn du nach dieser Kurve auf die Gerade kommst, hältst du dich rechts und dann beim Passieren des ersten Backstein-Hindernisses ziehst du davor nach links, um zwischen den beiden Hindernissen durchzufahren und die Speed-Pfeile zu treffen. Diese befinden sich auf der Innenseite der Kurve. Wenn du es schaffst, danach schnell

geradezulenken, hast du eine gute Geschwindigkeit, um in den nächsten Kursabschnitt zu gelangen. Bei der nächsten Kurve handelt es sich um einen U-Turn, den man sehr schnell durchfahren kann, wenn man die Kurve weit anschneidet, dann auf die Innenseite wechselt und die folgende Gerade wieder weit nimmt. Nach der Kurve solltest du aber versuchen, in die Mitte des Tracks zu wechseln, so daß du die Brücke überqueren kannst, ohne gegen die Wand zu prallen oder ins Wasser zu stürzen.

GRASSLANDS 2

Der Grassland 2-Track weist zwei Kreuzungen auf, an denen man in Destruction Derbyartige Schwierigkeiten kommen kann, wenn man selber oder ein anderer Fahrer die Sprünge nicht richtig meistert. Gleich nach dem Start folgt eine riesige Schlammpfütze in der Linkskurve, die dich ins Schleudern kommen läßt, wenn du mitten durchfährst. Versuche auf die Innenseite der Pfütze zu gelangen und behalte diese Linie auch für die folgenden beiden Linkskurven bei, bis du zu der Kreuzung kommst. Zu diesem Zeitpunkt sollte sie eigentlich noch recht sicher sein, da alle Wagen noch recht nahe beieinander fahren. Anschließend folgt eine scharfe Linkskurve, die auf eine schmale Brücke führt, von der man leicht herunterfällt. An der Brücke sind links ein paar Mauerstücke herausgebrochen, halte dich also rechts, wenn du nicht in die Fluten stürzen willst. Unmittelbar nach der Brücke bekommst du es mit einer kleinen Schikane zu tun, die mit einer Rechtskurve beginnt. Über sie gelangst du zur nächsten Kreuzung. Du mußt dir hier keine Sorgen machen, denn auf der linken Seite befindet sich eine Sprungschanze, mit deren Hilfe man die Kreuzung überspringen kann. Nach der Kreuzung folgt eine sehr enge U-Kurve. Am besten beginnt man mit einer weiten Linie, zieht rüber zur Innenseite der Kurve, bevor man die MiKe anpeilt, so daß du die Sprungschanze triffst und gerade durch das Ziel fährst. Dies ist die beste Methode, um auf diesem Track zu überholen.

TOXIC REFINERY 1

Du kannst von der ersten Kurve an in Führung gehen. wenn beim Start alles korrekt läuft. Am Anfang steuerst du nach links und fährst an den Wagen außen vorbei. Denke daran, danach wieder in die Mitte zu wechseln, damit du den Sprung über den Schlamm hinbekommst. Nach dem Sprung steigst du auf die Bremsen und nimmst die Kurve auf der Innenseite, so daß du die nächste Schlammpfütze zur Linken der nächsten Geraden umgehen kannst. Die folgende Rechtskurve führt dich in einen sehr kurvigen Abschnitt, den man sehr leicht meistern kann, wenn man sich in der MiKe des Tracks hält. Mach dir hier nicht allzu viele Gedanken, daß du mit dem Fahrbahnrand kollidieren könntest, denn diese würde dich hier lediglich ein bißchen ausbremsen. Nach diesem Abschnitt folgen zwei Rechtskurven, mit denen man recht leicht fertig wird. Trotzdem solltest du

darauf achten, dich auf der Innenseite des Tracks zu halten, wenn du aus der zweiten Kurve herausfährst, sonst landest du in einer Schlammpfütze. Halte dich in der Sprungsektion rechts, sonst verfehlst du den letzten Jump und landest im Schlamm. Wenn du feststellst, daß du nach der zweiten Rechtskurve in den Schlamm driftest, steigst du auf die Bremse, achtest aber darauf, daß du nicht über den Track in noch mehr Schlamm schleuderst. Vor dem letzten Sprung mußt du den Wagen vielleicht nach rechts steuern, da die Straße gestaffelt ist. Das könnte bedeuten, daß du die linke Sprungschanze triffst, aber zu weit links auf dem Track landest.

TOXIC REFINERY 2

Gleich nach dem Start folgen ein paar Rechtskurven, die man leicht meistern kann, wenn man sich an der Außenseite des Tracks hält. Wenn du die Gerade herunterkommst, hältst du deinen Kurs, bis du die Brücke erreichst. Drehe deinen Wagen so, daß er diagonal auf der Brücke steht und nach links zeigt. Dies ist notwendig, um beim nächsten Sprung auf dem Track und nicht im Schlamm zu landen. Der nächste Abschnitt ist ziemlich schwer mit seinen vielen engen Kurven und gestalteten Sprüngen. Jeden der Sprünge mußt du aus einem Winkel nehmen, wenn du richtig landen willst. Man kann um einige der Kurven herumschlittern, aber achte darauf, nicht zu lange zu schlittern, sonst peilt dein Wagen die falsche Richtung an. Halte dich links von der Brücke, die du nach dem zweiten Sprung passierst, da sich rechts eine Schlammpfütze befindet, in die man sehr leicht hineingerät. Das ist auch bei der nächsten Brücke der Fall, sei also vorsichtig und schlittere nicht zuviel, sonst kannst du der Pfütze nicht ausweichen. Nach dieser Brücke folgt eine Linkskurve, die einen sehr tückischen Abschnitt einleitet. Hier mußt du nach einem kurzen engen Abschnitt nach links abbiegen und dann nach rechts herausfahren. Dies kann recht schwierig sein, du solltest in diesem Abschnitt also nicht versuchen zu überholen. Wenn du danach auf die Gerade kommst, mußt du aufpassen, denn die Kurve kommt schnell auf dich zu, und du könntest sie verpassen und direkt in den Schlamm fahren, der den Kurs umgibt.

FLOATING CITY 1

Halte dich am Start links, dann wirst du nach der ersten Kurve in der richtigen Linie sein, um die Speed-Pfeile am linken Rand des Tracks einzusammeln. Wenn du die Pfeile berührt hast, steuerst du in die Mitte des Tracks, so daß du in einer guten Position zum Überqueren der Brücke bist. Paß jedoch auf der Brücke auf, denn sie ist recht holprig und du kannst leicht herunterfallen. Nach der Brücke folgt eine rasche Abfolge von Zickzack-Kurven, die mit einer Rechtskurve beginnt. Am besten bewältigt man diesen Abschnitt, indem man um die Kurven herumschlittert, so daß man im Schlittern bereits die nächste Kurve erreicht. Auf diese Weise bewegt man sich in "S"-Form durch die Kurven, was es einfacher

macht, an den Wagen vorbeizukommen, die die normale Linie fahren. Wenn du diesen Abschnitt absolviert hast, kommt eine Sprungschanze, die man überqueren muß, aber das erweist sich als schwierig, da der Sprung zwei Autolängen mißt und der Abgrund über die ganze Straßenbreite geht. Die Schanze befindet sich in der Mitte des Kurses, achte also darauf, daß du sie nach der letzten Kurve auch erwischst. Du wirst in einer weiteren Kurve landen, bremse also etwas ab, wenn du in den Run-off-Bereich kommst. Wenn du dich beim Landen drehst, kannst du den Aufprall an der Wand dazu ausnutzen, für den letzten Streckenabschnitt wieder gerade auf den Track zu kommen. Halte dich auf der linken Seite des Tracks, um wieder ein paar Speed-Pfeile einzusammeln, die dir helfen sollten, auf dieser Geraden alle Wagen zu überholen.

FLOATING CITY

Direkt links neben dem Start finden sich ein paar Speed-Pfeile, die du sofort anpeilen solltest. Danach bleibst du für die nächsten beiden Kurven auf dieser Linie. Wenn du die Linkskurve erreichst, hältst du dich an der Innenseite, so daß du die nächsten Speed-Pfeile mitnehmen kannst. Danach triffst du auf eine Linkskurve, der sofort eine Rechtskurve auf die Brücke folgt, die nach rechts abbiegt. Du kannst auf der Brücke herumschlittern, wenn du dich in der Mitte des Tracks hältst. Aber sei vorsichtig, es ist sehr leicht, über den Rand hinauszusegeln und seine Position zu verlieren. Nimm die nächste Linkskurve sehr eng, und du kannst sie anschneiden und ein paar Sekunden einsparen. Fahre jetzt die Gerade hinunter und halte dich dabei von den Fahrbahnrändern fern, da es auf diesem Streckenabschnitt keine Begrenzungen gibt. Wenn du ganz unten angelangt bist, folgen rasch aufeinander zwei Rechtskurven, die direkt in einen Sprungschanzenabschnitt übergehen. Halte dich auch hier von den Rändern fern, da die Sprünge nicht überall über den ganzen Track führen. Anschließend folgen zwei scharfe U-Kurven, die direkt zur Ziellinie führen. Du bewältigst diese U-Kurven auf der Innenseite, indem dein halber Wagen den Track verläßt, um Zeit zu sparen. Dazu braucht man allerdings etwas Übung, bevor man es schafft, ohne ganz von der Strecke abzukommen.

ROAD CIRCUIT 1

Beim ersten Straßenkurs handelt es sich um einen Track in Form einer großen Acht. Er ist wahrscheinlich derjenige, auf dem man am leichtesten gewinnen kann. Am Anfang möchte man unwillkürlich die Außenlinie nehmen, aber das empfiehlt sich nicht, denn dort steht ein Faß mitten im Weg. Wenn du mit ihm kollidierst, kommst du von der Straße ab. Am besten bewegt man sich nach dem Start nach rechts und nimmt die Innenlinie, aber gehe sicher, daß du nicht hinter dem Wagen rechts vorne hängenbleibst. In der Mitte des Tracks gibt es kurz vor der Kreuzung ein paar Speed-Up-Pfeile. Versuche sie einzusammeln, wenn der Verkehr

nicht zu dicht ist. Wenn du zu der Kreuzung kommst solltest du nicht auf die linke Seite der Sprungschanze geraten, denn dann landest du in den Reifen auf der anderen Seite. Achte auf die tückische Schanze in der Mitte der Straße auf der nächsten Geraden, denn wenn du sie erwischst, fährst du höchstwahrscheinlich in der nächsten Kurve in ein Faß. Nach der Linkskurve finden sich links auf dem Kurs ein paar Speed-Up-Pfeile, die du überfahren solltest. Anschließend geht's wieder über die Kreuzung, aber achte wieder auf das Faß rechts kurz davor. Direkt vor der letzten Kurve gibt es noch ein paar Speed-Up-Pfeile, die es dir ermöglichen, auf der letzten Geraden zu überholen.

ROAD CIRCUIT 2

Dieser Track kann sich als schwierig erweisen, wenn man in dichtes Verkehrsgewühl gerät. aber wenn die Straße frei ist, läßt er sich recht bequem bewältigen. Am Anfang bahnst du dir deinen Weg durch den Verkehr an den rechten Rand des Kurses, und wenn du dabei mit niemandem kollidierst, kannst du geradewegs durch die Schikane brettern und als Erster oder Zweiter aus dem Startbereich düsen. Nach der Schikane folgt eine scharfe Rechtskurve mit einigen Speed-Up-Pfeilen gegen Ende der Biegung. Nach einem Dog Leg durchfährst du wieder eine Schikane. Sei am linken Rand der Dog Leg-Kurve vorsichtig, denn dort steht ein Faß, mit dem man leicht zusammenstößt. besonders wenn man die Speed-Up-Pfeile überfährt. Nach der Kreuzung folgt eine lange Gerade, die in eine U-Kurve übergeht. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Kurve anzugehen und dabei ein wenig Zeit zu gewinnen. Entweder man nimmt die Kurve schon sehr früh so daß man in unmittelbarer Nähe zu den Reifen und dem Gras sowie an dem Faß in der Kurve vorbeischlittert, oder man nimmt einen versteckten Weg durch die Reifen am Rand des Kurses. Man findet diesen versteckten Streckenabschnitt ca. sechs bis acht Reifen vom Ende der Reifenreihe entfernt. Der Abschnitt vor der letzten Geraden ist sehr kurvig, kann aber mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren werden, wenn man sich immer auf der Mittellinie hält. Achte auf die beiden Fässer außen in der letzten Kurve, da man leicht in sie hineinschlittert.

TROPICAL ISLAND 1

Auf den ersten Blick sieht dieser Track relativ einfach aus, aber es gibt hier ein paar Hindernisse, die einen ganz schön ausbremsen können. Am Start nimmst du möglichst die Mittellinie und passierst die erste Kurve. Wenn du diese verläßt, gilt es, den ersten Wasserabschnitt zu durchfahren. Das bremst dich aus, aber du mußt dir deswegen keine Sorgen machen - die anderen Fahrer müssen hier ja auch durch! Achte auf die dunkleren Stellen im Wasser, denn du versinkst, wenn du eine davon überfährst. Auch Haie lauern selbst im seichten Gewässer. Gehe ihnen auf jeden Fall aus dem Weg, außer du mochtest in hohem Bogen von der Fahrbahn fliegen. Es gibt eine Alternativroute zu diesem ersten Wasserstück, die

schneller und schwieriger, aber sehr lohnenswert ist. Wenn du die erste Kurve passiert hast, achtest du darauf, daß du dich auf der rechten Seite der Insel befindest. Vor dem Wasser steuerst du auf die kleine Insel rechts zu und überführst auf dieser den Speed-Up-Pfeil. Nun schießt du über die restliche Wasserfläche und kannst auf diese Weise ein paar Plätze gutmachen. Auf der nächsten Insel wachsen in der Mitte Pflanzen, die dich ausbremsen. also bleibst du auf dem Sand zur linken. Nur wenn du ein Item einsammeln willst steuerst du in Richtung Pflanzen. Nach dieser großen Insel mußt du noch zwei kleinere Inseln und drei Wasserabschnitte passieren. Die erste der Inseln enthält einen Speed-Up-Pfeil, aber paß auf, daß du beim Überfahren nicht ins tiefe Wasser gerätst. Wenn du wieder die Hauptinsel erreichst, holst du dir die Speed-Up-Pfeile zur linken und düst die letzte Gerade entlang.

TROPICAL ISLAND 2

Unmittelbar nach dem Start mußt du einen riesigen Abschnitt mit seichtem Wasser durchfahren. In der Mitte sind ein paar tiefe Stellen, die man unbedingt vermeiden sollte. Am Start bewegt man sich etwas nach links, dann immer geradeaus und steuert die erste kleine Insel an, um dort ein kleines Speed-Up für die nächste Wasser-Etappe bis zur zweiten Insel zu ergattern. Dort folgst du dem Sand, aber komm nicht zu nahe an die Wand heran, sonst krachst du in der nächsten Kurve dagegen. Wenn du diese Kurve passiert hast, solltest du auch weiterhin Abstand zur Wand halten, denn ein Stück davon steht etwas hervor. so daß du direkt hineinrasen würdest. Folge dem Sand am Rand, und du solltest ohne Schwierigkeiten an der Mauer vorbeikommen. Nun führst du durchs Wasser auf die Insel mit den Pick-Ups, aber paß auf, daß dich die anderen Wagen nicht ins tiefe Wasser schubsen und daß du keinem Hai begegnest. Beim Erreichen des nächsten Landabschnitts achtest du auf das herausragende Mauerstück, das sehr schlecht zu sehen ist. Dann fährst du eine Rechtskurve darum herum und folgst dem Ufer bis zur abschließenden Geraden. Achte auch auf die kleinen Kreaturen, die die Insel bevölkern - wenn du sie nämlich überfährst, verlierst du an Tempo.

1.17 xtrdata_komp

Komplettlösung - X-XTREME RACING - DATA DISKS

Um die " B "-Strecken aufzurufen, mußt du im ersten Menü-Bildschirm folgenden Cheat eingeben: " IDKFA ".

GOTHI CITY 1

Die erste der neuen Strecken. Gothic City 1, ist ziemlich verzwickelt und hat jede Menge Drehungen und Wendungen, mit denen du fertig werden mußt. Am Start solltest du die Außenbahn um die erste Kurve nehmen und dann in die Mitte der

Strecke fahren. wo du einige Pick-Ups findest. Gleich nach den Pick-Ups befindet sich ein Speed-Up-Punkt, also nimm ihn und fahr dann nach rechts um die Kurve. In der Mitte dieser Kurve befindet sich ein weiterer Speed-Up-Punkt, also visiere ihn an und fahr dann weiter, bis du zu einer scharfen Rechtskurve kommst, die in eine U-Kurve führt. Du brauchst hier nicht vom Gas gehen, solltest aber darauf achten, daß du die Kurve nicht zu eng nimmst, da du sonst gegen die Bande fährst. Wenn du in die U-Kurve kommst, mußt du etwas abbremsen, da diese ziemlich scharf ist, aber du kannst sie meistern, indem du über die graue Kerbe schlitterst. Dies spart dir jede Menge Zeit, und du kannst einige Plätze gutmachen, da alle anderen Autos der Straße um die Ecke folgen. Aus der U-Kurve kommst du auf eine kurze Gerade und dann in eine weitere Rechtskurve. Paß auf den Sprung auf der rechten Seite dieser Kurve auf, da dich dieser dich direkt in die Bande springen läßt. In der Mitte dieser Kurve befindet sich der letzte Speed-Up-Punkt, welcher dich über die Ziellinie auf die nächste Strecke fliegen läßt.

GOTHIC CITY 2

Bleib am Start von GOTHIC CITY 2 links, denn gleich hinter der 1. Kurve befindet sich ein Speed-Up-Punkt. Wenn du ihn getroffen hast, versuche nach rechts zu kommen, damit du nicht in die Bande fährst. Nach der nächsten Geraden kommst du zu einem Sprung, der dich über eine Kreuzung in einen Kreisverkehr und wieder zurück zur Kreuzung führt. Versuche in der 1. Runde, an der Innenseite des Sprungs vorbeizufahren, da sich noch keine Wagen in der Kreuzung befinden. Wenn du die Kreuzung passiert hast, dann versuche sobald wie möglich zu wenden, um durch den Kreisverkehr zu kommen, ohne vom Gas zu müssen. Einmal auf der anderen Seite des Kreisverkehrs angelangt, zentriere den Joystick für einen Sekundenbruchteil und fahr dann weiter. Dies verhindert, daß du in die Bande führst. In den folgenden Runden solltest du den Sprung benutzen, falls sich irgendwelche Wagen in der Kreuzung befinden. Wenn du den Sprung benutzt, dann mußt du etwas später wenden, aber ansonsten die gleiche Technik wie sonst anwenden. Wieder aus dem Kreisverkehr heraus, mußt du wieder über die Kreuzung und dann in eine Linkskurve. Du kannst deine Rutschfahrt aus dem Kreisverkehr über die Kreuzung ruhig fortführen, was dir hilft, die Kurve viel früher zu nehmen. Nach dieser Kurve kommt eine einfache langgestreckte Rechtskurve, die dich wieder auf die Start / Ziel-Gerade bringt.

GOTHIC CITY 3

Gothic City 3 ist ein sehr schwieriger Kurs, wohl einer der härtesten von allen neuen Strecken. Am Ende der Startgeraden befindet sich eine scharfe Rechtskurve, versuche also rechts zu bleiben, um die Kurve so weit innen wie möglich zu nehmen. Jetzt kommst du an eine diagonale Schikane, die in eine U-Kurve mündet.

Dies ist eine schmale Kurve, also kannst du nicht um sie herum rutschen, ohne eine Bande zu treffen. Kurz vor der Kurve befindet sich eine schmale Schikane, wenn du aber in der Mitte der Strecke bleibst, kannst du gerade hindurchfahren. Beschleunige nach dem Abbremsen für die U-Kurve gleich wieder über die Gerade und die Kreuzung hinweg. Hier gibt es keinen Sprung, du mußt also immer auf Gegenverkehr achten. Nach der Kreuzung kommt eine einfache Linkskurve, die dich zu einem Teil führt, wo du dir eine Strecke aussuchen kannst. Die beste Route ist die äußere, also versuch erst gar nicht, die linke Strecke zu nehmen, wo du nur Zeit und Plätze verlierst. Folge der rechten Strecke und die beiden Routen treffen wieder aufeinander, und du kommst zum Ausgang dieses Teils. Paß auf die Wagen auf, die von der anderen Strecke herkommen, denn sie könnten dich an die Bande drücken. Diese Strecke bringt dich auf eine lange Gerade nach ein paar kleineren Linkswendungen. Diese Gerade ist der perfekte Platz, um ein Nitro zu nutzen, falls du eines besitzt, bremse aber vor dem Ende wieder ab, da die Gerade in eine U-Kurve mündet. Du solltest diese U-Kurve so weit wie möglich auf der Innenseite nehmen, da alle anderen Wagen außen entlang fahren. Wenn du die U-Wende ausgeführt hast, folge der Strecke nach rechts durch den weiten Überholstreckenteil und wieder auf die Start / Ziel-Gerade.

GRASSLANDS 3

Dieser Kurs startet wieder kurz vor einer Kreuzung, die in eine Rechtskurve mündet. Versuche auf die Innenbahn zu kommen, aber paß auf, wenn die Fahrbahn dreckig wird, kannst du leicht ins Schleudern kommen. Wenn du aus dem schmutzigen Teil herausfährst, kommst du in einen weiten Kurventeil, der einige Pick-Ups enthält. Folge der Kurve, und du kommst zu der Kreuzung, wo sich auf beiden Seiten des Sprungs ein Speed-Up-Punkt befindet. Das Beste ist, zu versuchen, den Sprung nicht zu treffen, aber in jedem Fall einen Speed-Up-Punkt zu streifen und geradewegs über die Kreuzung zu fahren. Direkt nach der Kreuzung kommt eine scharfe Rechtskurve mit einem Wasserbecken am Rand, wo du schwimmen gehst, wenn du zu weit nach außen rutschst. Fahre die Gerade neben dem Becken entlang, dann nimm die scharfe Rechtskurve, welche in eine sehr weite Linkskurve mündet. Nimm diese Kurve so eng wie möglich, auch wenn du über das Gras fahren mußt, denn wenn du auf die nächste Gerade kommst, findest du einen weiteren Speed-Up-Punkt. Dieser Punkt befindet sich direkt neben einer Wand, die die Strecken teilt, also paß auf, daß du nicht in die Wand fährst, nachdem du den Speed-Up-Pfeil getroffen hast. Die nächste Kurve geht scharf nach links um das Wasserbecken herum auf eine Gerade. Die Straße führt von Anfang an nach oben, also paß auf, daß du nicht ins Wasser fährst. Oben führt die Straße dann nach links, aber nicht so drastisch, und dann nach unten in eine Schikane, die du leicht nehmen kannst, wenn du in der Mitte hindurchfährst. In der letzten Kurve

vor der letzten Geraden wird die Straße enger, also bleib in der Mitte, damit du nicht eine der Wände triffst.

HELL BELOW 1

Am Anfang schaut es so aus als ob an den Seiten der Strecke jede Menge kerzenförmige Hindernisse stehen. Die Kerzen sind jedoch transparent, also kümmere dich nicht um sie, wenn du seitwärts ausscherst, um am Start zu überholen. Gleich nach der ersten Rechtskurve geht der Kurs in eine Diagonale über, die nach unten führt. Am Anfang dieser Diagonale befindet sich ein Speed-Up-Punkt, also nimm ihn mit, aber paß auf die Ecken auf dem Weg nach unten auf, da die Diagonale aus lauter Blocks gemacht ist, die in die Straße ragen. Wenn die Diagonale wieder in eine Gerade übergeht, mußt du in die Mitte fahren, um über einige explodierende Tonnen zu springen. Weiter unten befinden sich mehr Tonnen mit einem Sprung links. Auch wenn du um die Tonnen herumfahren kannst, ist es besser, den Sprung zu benutzen. Die nächste Kurve ist eine U-Wendung, welche du ohne vom Gas zu gehen oder die Seiten zu treffen nehmen kannst, wenn du nahe der Innenseite herumfährst. Mach weiter durch die Diagonale nach unten, aber paß auf die Seiten auf und nimm die scharfe Linkskurve am unteren Ende. Paß hier auf die Zuschauer auf, die auf der Strecke stehen, und dich direkt dazu auffordern, sie zu überfahren. Als nächstes kommt eine 90-Grad-Rechtskurve mit einem Speed-Up-Punkt direkt dahinter. Also fahr darüber und überhole so viele Wagen wie möglich, da du jetzt wieder auf die letzte Gerade kommst.

HELL BELOW 2

Diese Strecke besteht aus lauter parallellaufenden Geraden, die alle durch scharfe U-Kurven miteinander verbunden sind. Die erste Linkskurve am Start solltest du nahe der Innenseite nehmen und dann links bleiben, da sich dort ein Speed-Up-Pfeil nahe der Wand befindet. Wenn du diesen Punkt getroffen hast, fahr in die Mitte, um die erste U-Kurve zu nehmen. Diese Kurve durchfährt man am besten aus der Mitte der Strecke heraus. Rutsche auf der Innenseite durch die Kurve und beschleunige dann wieder, nachdem du den Höhepunkt passiert hast. Paß auf die Schmutzflecken auf, oder dein Wagen fängt böse zu schlingern an. Die nächste Gerade enthält jede Menge Tonnen, die übersprungen werden müssen. Fahr in Richtung der Lücke, denn dort findest du immer den Sprung. Diese Strecke ist ziemlich einfach, wenn du erst einmal die Kurven gemeistert hast, und solange du alle Tonnen überspringst, gewinnst du jedesmal, wenn du hier ein Rennen fährst.

LURVE LAND 1

Lurve Land 1 ist ein ziemlich einfaches Oval und leicht zu gewinnen. Um die Strecke herum befinden sich einige schwebende Herzen, die dich nur vom Rennen abhalten sollen, also kümmere dich nicht um sie. Du kannst über die grauen Randsteine fahren, auch wenn sie ziemlich solide aussehen, um Kurven zu

schneiden, wenn du meinst, es sei nötig, du verlierst aber auch Geschwindigkeit. Wie ich schon sagte, ist der Kurs einfach geschnitten, ein Oval mit einem Knick in jeder Seite. Am Start fährst du die Gerade auf der Innenseite entlang, um die erste Rechtskurve zu meistern. Rechts befindet sich ein Speed-Up-Pfeil, also überfahre ihn und begib dich dann in die Mitte der Strecke, um durch die kleine Linkswende zu kommen. In dieser Wende befinden sich mehrere Pick-ups, also hol dir einen davon und rutsche um die Rechtskurve. Wenn du das Ende dieser Kurve erreichst, siehst du rechts einen weiteren Speed-Up-Pfeil, nimm ihn aufs Korn, damit du für die nächste Gerade genug Geschwindigkeit hast. Am Ende dieser Geraden steuere leicht nach links und schlittere nach rechts, und du befindest dich wieder auf der Zielgeraden, wo du am rechten Streckenrand einen weiteren Speed-Up-Pfeil findest.

LURVE LAND 2

Steuere sofort nach rechts am Start und überhole alle Wagen auf der Innenbahn. Jetzt fahre geradeaus weiter, und du kommst vor der Spitze zu einer Linkskurve. Drehe leicht nach links, und du meisterst diese Kurve und endest in einer Linie, um die Kurve nach der Spitze zu nehmen. Paß auf die Herztonnen am Rand der Strecke auf, denn du schlitterst aus dem Kurs, wenn du eine davon triffst. Du solltest auch darauf achten, nicht über die Innenkante des Kurses zu schlittern, da sich dort ein Pool mit rosa Schleim befindet. Nach dieser Kurve findest du rechts auf der nächsten Geraden einen Speed-Up-Pfeil. Bleib auf dieser Seite der Strecke, denn in der Mitte der Geraden befindet sich eine Tonne, die dich herausschlittern läßt, wenn du sie triffst. Die nächste Kurve ist eine einfache Rechtskurve, also bleib innen und fahr dann in die Mitte, um ein paar Pick-Ups einzusammeln. Jetzt steuere wieder nach links, wo du einen weiteren Speed-Up-Pfeil findest, welcher dich schnell über die nächste Gerade zur nächsten Rechtskurve befördert. Diese Kurve ist ziemlich weit und kommt in Teilen, wenn du also einfach nach rechts steuerst, kommst du hindurch, ohne ins schleudern zu kommen.

LURVE LAND 3

Auch wenn diese Strecke hart aussieht, ist sie das nicht, nachdem du erst einmal ein paar Runden gedreht hast. Bleibe am Start außen, und du befindest dich an der Spitze des Feldes, wenn es um die erste Kurve (U-Kurve) geht. Rutsche um die Kurve, und du kommst auf eine lange Gerade, die wieder zum Start führt. Im unteren Teil der Geraden befindet sich eine Schikane, die erst nach links und dann nach rechts führt. Hier findest du einige Pick-Ups, also fahre über sie drüber, wenn du nach links wendest, und dreh dann sofort nach rechts um, um in die nächste Kurve zu kommen. Am Ende der nächsten Geraden kommt eine U-Kurve nach rechts mit einem Speed-Up-Pfeil direkt am Ausgang, also nimm ihn, um den

Pool mit rosa Schleim zu passieren. Direkt vor dem Schleim befindet sich ein Sprung was dir allerdings nichts hilft, wenn du gerade hlnüberspringst. Wenn du ihn allerdings im Winkel triffst, kannst du den Schleim vermeiden, springst aber in eine Bande, also ist es besser, dem Schleim einfach auszuweichen Nach dem Schleim verengt sich der Kurs und schert dann nach links und sofort wieder nach rechts. In der Mitte dieses Teils steht eine Tonne, also bleib auf der Innenbahn, wenn du kannst, dann nimm den Speed-Up-Pfeil und fahre über die Ziellinie.

ROAD CIRCUIT 1 B

Am Start dieser Strecke solltest du außen bleiben und auch die 1. Kurve außen nehmen, denn dann wirst du dort einen Speed-Up-Pfeil finden, der dich über die nächste Gerade und in Führung bringt. Paß am Ende der ersten Geraden auf die Tonne auf und bleib auf der Innenbahn der scharfen Linkskurve. Als nächstes fahr nach rechts, wieder so weit wie möglich auf der Innenbahn, da außen in dieser Kurve 2 Tonnen stehen. Weiter unten auf dieser Geraden findest du mehrere Pick-Ups, also bleib in der Mitte und fahr einfach darüber. Durch den gekrümmten Teil am unteren Ende der Strecke kannst du ziemlich gerade hindurchfahren. halte dich aber vom Gras fern, da du sonst Geschwindigkeit verlierst. Am Ende dieses Teils befindet sich eine scharfe Linkskurve, die in einer scharfen Rechtskurve endet, paß aber auf die ziemlich gefährlich platzierten Tonnen auf. Wenn du um die letzte Kurve kommst, nutze den Speed-Up-Pfeil und überfahre die Ziellinie.

ROAD CIRCUIT 4

Die Gerade am Start ist ziemlich kurz und endet in einer 90-Grad-Rechtskurve. Die Strecke ist in den ersten Kurven frei ohne Speed-Up Pfeile, Pick-Ups oder Tonnen, ist also eine Sache nur zwischen dir und den anderen Wagen. Die nächste Kurve ist eine U-Wende nach rechts, welche ziemlich einfach gemeistert werden kann, vor allem wenn du in Führung liegst. Folge jetzt der Strecke und überhole so viele Wagen wie möglich, wenn du dich hinten befindest. Die erste Hälfte der Strecke eignet sich bestens zum Überholen, da sie ziemlich leer ist und die Kurven weit und offen sind. Nach der nächsten U-Kurve befindet sich eine weitere schöne lange Gerade, welche in eine weitere offene Rechtskurve führt, mit einem Speed-Up Pfeil in der Mitte. Nutze ihn und fahre dann gerade durch die Mitte der Schikane und dann nach rechts, die Tonnen tunlichst vermeidend. Hier kommt jetzt ein leichter Teil, der 2 Speed-Up-Pfeile enthält, bevor du für eine weitere Runde um die Ecke kommst.

SPACE PORT 1

Die erste der Space Prot Strecken ist extrem einfach, solange du auf die Monster aufpaßt, die die komische Angewohnheit haben, sich in die Mitte der Strecke zu stellen. Das kann ziemlich lästig werden, sobald du aber eines von ihnen

umgefahren hast, tauchen sie nicht wieder auf, es ist also eine gute Idee, sie alle in der ersten Runde auszuschalten. Der Kurs besteht grundsätzlich aus einem Kreis aus geraden Straßen. Alle Kurven gehen rechts herum, außer der Schikane im unteren Teil des Kurses. Diese Schikane ist ziemlich scharf, also mußt du langsamer werden, aber nur ein wenig. Ansonsten ist Space Port 1 eine sehr einfache Strecke, und wenn du hier nicht jedes Rennen gewinnst, kannst du genausogut gleich aufgeben.

SPACE PORT 2 B

Die Space Port-Phase erstreckt sich von einfach bis extrem schwierig, und diese Strecke ist eine der schwierigsten. Die Grundform gleicht einer 8 mit einer Kreuzung in der Mitte. Die Form ist außerdem aus jeder Menge Drehungen und Wendungen gemacht, die dich vom Kurs schmeißen können. Bleib am Start in der Mitte der Bahn, denn nach der 1. Kurve findest du gleich 3 Speed-Up-Pfeile in einer Reihe, die dich in Nullkommanichts am ganzen Feld vorbeibringen. Nach den Pfeilen kommt eine Rechtskurve, die zur Kreuzung führt. Wenn du den Sprung in der Mitte über dem Speed-Up-Pfeil triffst, kommst du durch die folgende Schikane, ohne zu lenken. Der nächste Teil der Strecke bringt dich von der anderen Richtung her wieder zur Kreuzung. Er ist ziemlich eng, aber es ist nicht zu schwierig herumzukommen. Nachdem du die Kreuzung zum zweiten Mal passiert hast, kommst du durch eine einfache Linkskurve direkt in eine scharfe Rechtskurve. Du kannst diese Kurve schneiden, indem du über den Randstein fährst und so einige Plätze und Zeit gutmachst.

SPACE PORT 3

Bleib am Start auf der Außenbahn und fahr nach der ersten Rechtskurve nach rechts hinüber, so daß du die Pick-Ups triffst wenn der Kurs leicht nach links geht. Nach einem Rutsch um die Rechtskurve nutze den Speed-Up-Pfeil, um über den Teil der Blue Road zu kommen. Nimm jetzt die scharfe Linkskurve und beginne durch die nächste Rechtskurve zu rutschen, die sofort danach kommt. Jetzt fährst du auf einer Geraden mit einer 90 Grad-Rechtskurve am Ende. Gleich danach kommt rechts ein Speed-Up-Pfeil und dann eine U-Kurve nach links, die dich in eine enge Rechtskurve bringt und dann zur Ziellinie. Das hört sich ziemlich hart an, ist aber in Wirklichkeit sehr einfach.

VOLCANIC BADLANDS 1 B

Direkt nach dem Start solltest du ein zweites Mal scharf rechts fahren, damit du auf der Strecke nach unten stehst. Paß auf die Tonnen in der ersten Kurve und auf den kleinen Mann auf, der über die zweite Gerade rennt. Wenn du den kleinen Mann triffst, verlierst du erheblich an Geschwindigkeit, was den anderen Wagen ermöglicht, an dir vorbeizufahren. Am unteren Ende der Geraden befindet sich eine U-Kurve scharf nach links mit mehreren Pick-Ups. Am Ende dieser U-Kurve

findest du in der Mitte der Strecke einen Speed-Up-Pfeil, also nutz ihn, wenn du kannst. Jetzt ist es wohl an der Zeit, dir zu sagen, daß die Volcanic Badlands extrem schwer zu meistern sind, das sich keine Banden an den Seiten der Strecke befinden. Das heißt, in der Sekunde, in der du über den Rand der Strecke schlitterst, endest du in dem vulkanischen Schleim, der die Strecke umgibt. Die beste Idee ist es - wenn auch leichter gesagt als getan - soweit wie möglich in der Mitte der Strecke zu bleiben. Am besten ist es, gleich von Beginn an in Führung zu gehen, damit du keine lästigen Überholmanöver durchführen mußt. Du kommst jetzt zu einer Schikane, die in eine Gerade mit mehreren Pick-Ups und einem Speed-Up-Pfeil am Ende führt. Versuche diesen Pfeil zu vermeiden, da er sich ziemlich nahe an der Kurve befindet und du diese dann nicht schaffen könntest.

VOLCANIC BADLAI 2 B

Wenn du gedacht hast, der erste Kurs der Volcanic Badlands sei schon schwer gewesen, dann denk noch einmal nach, denn dieser hier ist eindeutig der schwierigste von allen. Nicht nur, daß keine Banden an den Seiten existieren, einige der Kurven sind die bis jetzt schwierigsten, was heißt, daß du extra vorsichtig sein mußt. Gleich nach dem Start geht die Strecke nach rechts und dann in eine scharfe Schikane, wo du herunterbremsen mußt, speziell bei viel Verkehr. Danach teilt sich die Strecke, sei also bereit, nach rechts oder links zu fahren. Beide Routen sind gleich lang, aber über die rechte rennt ein kleiner Mann. Wenn du eine Bombe oder eine Banane besitzt, versuche sie zu werfen, wenn die Strecken sich wieder vereinen. Auf diese Weise haben die nachfolgenden Wagen keine Ausweichmöglichkeit. Gleich wenn sich die Routen wieder vereinen, findet sich ein Speed-Up-Pfeil, also nutze ihn und fahre über einen der Pick-Ups. Die Strecke führt jetzt nach rechts zu einer Kreuzung. Kurz davor befindet sich ein weiterer Speed-Up-Pfeil, den du aber nur benutzen solltest, wenn du gerade über die Kreuzung fährst, ansonsten fliegst du von der Strecke, wenn du den Sprung benutzt. Jetzt geht es nach links bis zu einer 90-Grad-Kurve, die dich wieder zu dir zurückbringt. Als nächstes kommt eine sehr scharfe U-Kurve, wo du auf jeden Fall bremsen mußt. Diese Kurve mündet in eine Schikane und dann in die Kreuzung. In dieser Richtung gibt es keinen Sprung, also sei vorsichtig, wenn du über die Kreuzung fährst.

DUPLO BRICKS 1 B

Am Start dieser Strecke gibt es eine extreme Rechtskurve, wo du im Feld steckenbleibst, wenn du nicht in Führung bist. da alle Wagen durch die Lücke fahren. Jetzt fährt die Strecke langsam nach rechts, sei aber vorsichtig, daß du nicht links über die Strecke hinausrutschst, oder du plumpst auf die Erde darunter. Wo die Straße wieder gerade wird, steht ein Bart Simpson ähnlicher

Typ, wo du, falls du ihn triffst, viel an Geschwindigkeit verlierst. Nach der Kreuzung macht der Kurs eine 90-Grad-Linkswende. Am Ende dieser Kurve befindet sich ein Speed-Up-Pfeil, sei aber vorsichtig, daß du nicht über die Kante der Strecke fährst, da sich an der nächsten Kurve keine Banden befinden. Der Kurs geht jetzt weiter nach links, und da, wo er wieder gerade wird, findest du einen weiteren Speed-Up-Pfeil, der dich über den zweiten Teil der Kreuzung bringt. Gleich nach der Kreuzung dreht der Kurs nach rechts und verengt sich, sei also vorsichtig, wenn besonders viel Verkehr herrscht. Einmal durch den Engpaß hindurch, kommst du auf die Startgerade und über die Ziellinie. Die Sache, auf die du bei den Duplostrecken aufpassen muß, ist, daß sich die Banden nahe an der Strecke befinden. Bei den meisten Strecken befindet sich zwischen Straße und Bande noch ein Stück Bodenfläche, aber hier prallst du an der Bande ab, wenn du nahe dem Streckenrand fährst.

DUPLO BRICKS 2 B

Dieser Kurs ist nicht gerade bahnbrechend oder schwierig, wenn man bedenkt, daß es der letzte auf den Data Disks ist. Er ist aber auch nicht einfach, also werde jetzt nicht übermütig. Am Start führt die Strecke nach rechts und dann nach unten. Paß bei dieser Strecke auf Bart Simpson auf. Am Ende dieser Geraden ragt die Bande in die Strecke, versuche also, auf der rechten Seite zu bleiben, um nicht dagegenzuprallen. Danach macht der Kurs eine 90-Grad-Wende. Auf der nächsten Geraden findest du einen Sprung und ein Loch in der Straße, in das du leicht fallen kannst, wenn du den Sprung in der Mitte triffst. Versuche den Sprung auf einer der Seiten zu treffen, um nicht in das Loch zu fallen. Wenn du landest, gib auf die linke Seite der Strecke acht, da hier keine Bande existieren. Etwas weiter unten steht wieder ein Bart Simpson, auf den du achten solltest. Die Strecke führt nun weiter nach links und in eine Schikane mit einigen Speed-Up-Pfeilen am Ausgang. Paß auf das Loch in der Straße auf, wenn du aus der Schikane kommst. Es ist ein großes Loch, also bleib auf einer der Seiten, aber prall nicht von der Bande ab und fall hinein.

1.18 xybots

Spielname: Xybots

Hersteller: DoMark (1990)

Genre: Actionadventure

Cheat:

Unendlich Energie: man gibt in den Highscores "ALF" ein und hat im nächsten Spiel unbegrenzte Energie.

1.19 xylogic

Spielname: Xylogic

Hersteller: ?

Genre: ?

Cheat:

Wenn Ihr im Titelbild "FISH" eingibt, so könnt Ihr mit <BACKSPACE> jeden beliebigen Level anwählen.
