

[OATZ] RocketLeague Guide – Beginner 1.1

0. Intro

Die Rocket League 101 Youtube Serie lohnt sich für den allerersten Überblick.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLrLBbJnregxdc9AznWirGqmA2iUAssn6v>

1. Camera Settings

Player	Steering Sensitivity	FOV	Height	Pitch	Distance	Stiffness	Swivel Speed	Transition Speed
wiesl2	1	110	100	-3	270	0.5	2.5	1
Grent	1	110	100	-3	300	0.4	5.3	1.2
Bergsalz	1	110	100	-3	270	0.1	10	2

<https://rocketeers.gg/rocket-league-best-camera-settings/>

2. Controls

Es lohnt sich, die Schultertasten zu belegen, um den rechten Daumen zu entlasten. Am besten legt man entweder Boost oder Drift auf eine Schulter.

Für später: Man kann auch Tasten doppelt belegen, die je nach Kontext (Luft/Boden) funktionieren. Man kann in der Luft weder Driften noch Bremsen => Airroll (Left/Right) auf die gleiche Taste legen (weil Airroll wiederum am Boden nichts bewirkt).

<https://www.youtube.com/watch?v=hnj75gGphyE>

3. Ball Cam

Es lohnt sich, die Ball Cam immer aktiviert zu lassen. Man kann sie kurz deaktivieren, um kurz nach vorne zu blicken, wenn man vom Ball wegfährt (und zB zu einem großen Boost). Oder auch, wenn der Ball hoch über einem ist.

4. Tempo

Stehen bleiben ist Gift. Besser ist es, man dreht eine Runde (zB im Tor, oder im Angriff, wenn der Ball doch noch nicht wie erwartet daher kommt). Weiters kann man in der Luft mittels „Airroll“ versuchen, immer auf den Reifen zu landen – auch an den Wänden. An den Wänden lohnt es sich auch, immer mit der Nase nach unten zu landen, um gleich wieder weiterfahren zu können.

https://www.youtube.com/watch?v=Wme_yWgF3qA

Auch erhöht sein generelles Tempo, wenn man immer das Momentum beibehält, zB nachdem man gebummt wurde, indem man Drift hält, und sich dann am Boden wieder „gerade richtet“.

5. Verkehrt herum

Die Punkte 3 (Ball Cam) und 4 (Runde Drehen) bringen einen oft in die Lage, dass man verkehrt zum Ball fährt und seitenverkehrt denken muss. Ein wichtiger Punkt hierbei ist die „Shadow Defense“.

<https://www.youtube.com/watch?v=2aZA-NCRRgI>

6. Rotation

In höheren Rängen hat sich im 3v3 etabliert, dass sich das Team grob im Kreis bewegt.

Im Angriff:

Der Spieler ganz vorne führt zB einen Schuss aus – danach fährt er gleich wieder Richtung Tor – der zweite rückt auf und holt den Abpraller, der dritte rückt auch auf, wenn er den ersten zurückkommen sieht.

In der Verteidigung:

Der Ball ist zB im eigenen Eck – der Nächste attackiert, der zweite Spieler hinter ihm deckt das Tor ab. Kommt der dritte Spieler zurück (zB. von einem vorangegangenen Angriff), dann rückt der Zweite zur Attacke auf, usw.

https://www.youtube.com/watch?v=THcMLWEOEc_o

7. Drift

Wie beim Rennfahren: zu viel (lange) Drift reduziert das Tempo zu stark. Den Drift daher zwar oft aber sparsam einsetzen, bzw. anstatt einem großen Drift, mehrere Mikro Drifts machen. Außer beim Momentum-Behalten (Punkt 4 „Tempo“).

<https://www.youtube.com/watch?v=5mrXEMGkEJU>

8. Front-Flip / Diagonal-Flip

Der Front-Flip beschleunigt das Auto, man spart dadurch Boost. Gleichzeitig Front-Flip und Boost bedeutet, dass man in einer Phase des Flips in die *falsche* Richtung boostet. Der Diagonal-Flip behebt das Problem – allerdings muss man kurz vorher die Fahrtrichtung anpassen, um quasi „gerade aus“ einen Diagonal-Flip zu machen. Dieses „Anpassen“ kann kurz vor dem ersten oder gleich nach dem ersten Sprung passieren.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ri6AyStXEOI>

9. Fast Aerial

Für Goalkeeper Training All Star oder Aerial All Star sind Fast Aerials nötig. Dazu muss schnell hintereinander ausgeführt werden: Sprung, kippen nach hinten, zweiter Sprung + Boost. Achtung: springt man den zweiten Sprung und hat den Analog-Stick noch nicht losgelassen, kommt es zum Backflip.

<https://www.youtube.com/watch?v=10jGIo1n8hg>

10. Zweiter Sprung

Apropos zweiter Sprung: der zweite Sprung ist etwa 1.5 Sekunden lang nach dem ersten möglich. Bin ich danach noch immer in der Luft, verfällt er – bis meine Reifen wieder Boden- (oder Ball-)kontakt haben.

11. Airroll Shot

Jetzt wird's langsam schon schwieriger. Kann man im Aerial Advanced Training ganz gut trainieren. Zum Ball springen/fliegen, das Auto rollen (mit Airroll + Stick oder automatisch mit Airroll Left oder Right), und dann ein Front-Flip.

<https://www.youtube.com/watch?v=fuHDGGrDAzI>

11. Backpost

Dies ist ein wichtiger Teil des Punktes 6 (Rotation). Im Idealfall befindet man sich zur Verteidigung an der Stange „im langen Eck“ mit ein wenig Schwung. Aber Achtung: ist ein Teammember hinter dir, dann bist du am Zug zur Attacke und er übernimmt das Tor.

<https://www.youtube.com/watch?v=yf90AIjSfCU>