



GNO
AOU
ATE
E A



LEVEL 039:
F-1 RACE

Mit der Formel 1 kann ich normalerweise fast so viel anfangen wie mit einer Kiste voller Tampons - mit dem wichtigen Unterschied, dass ich mir unnötiges lautes Brumm-de-la-Brumm nicht in die Nase schieben kann, wenn mir sehr langweilig ist. Ich kann mich an keine Phase meines Lebens erinnern, in der ich auf den Fernseher gestarrt und mir gedacht hätte *“Boah, ich kann mir gerade nichts Aufregenderes vorstellen, als mal ein paar Stunden lang dabei zuzusehen, wie erwachsene Männer im Kreis fahren!”* Die regelbestätigenden Ausnahmen fanden für mich selbstverständlich im Bereich der Computer- und Videospiele statt - und da ganz besonders auf dem Game Boy. Weil es ja bekanntermaßen kaum realistischer wird als auf diesem.



Nintendo-Fans, die beim morgendlichen Aufstehen mittlerweile eher ächzen als springen, dürften mit dem Begriff *“F-1 Race”* mehr verbinden als nur einen Game-Boy-Spaß - denn genau diesen Namen trug bereits ein 1984 [auf dem japanischen Famicom veröffentlichtes Spiel](#), das im Großen und Ganzen ein Klon von Namcos 1982er Spielhallenklassiker *“Pole Position”* war. Allerdings mit zwei Besonderheiten: Erstens war es technisch für die damalige Zeit [verdammt beeindruckend!](#) Denn das NES bzw. das Famicom war alles andere als ein Rechenwunder - und auf diesem besseren Abakus fließende 3D-Strecken hinzubekommen war eine Meisterleistung, gerade so früh in der Lebenszeit der zu diesem Zeitpunkt gerade mal ein Jahr jungen Konsole! Kein Wunder aber, denn zweitens entsprang das Spiel den sehr begabten Händen eines zu diesem Zeitpunkt gerade [25 Jahre alten Programmierers](#) namens [Satoru Iwata](#) - der später nicht nur Präsident der *“F-1 Race”*-Entwicklerfirma [HAL Laboratory](#) werden sollte, sondern ab 2002 auch Präsident von Nintendo, und unter dessen Ägide unter anderem der Nintendo DS sowie die Wii-Konsole entstanden, bis er im Juli 2015 leider viel zu früh verstarb.

Naja, jedenfalls war *“F-1 Race”* zwar kein sonderlich tiefschürfendes Spiel, aber arcade-spaßig genug, um sich ganz solide zu verkaufen - aber aus der Marke an sich wurde dann im Laufe der darauffolgenden Jahre erstaunlicherweise nicht mehr gemacht. Es gab zwar ähnliche Spiele wie die beiden Teile der [“Famicom Grand Prix”](#)-Serie, erschienen 1987 bzw. 1988, jeweils auch schon wieder nur in Japan - aber die hatten von der grundsätzlichen Thematik mal abgesehen mit *“F-1 Race”* nichts zu tun.

Insofern dürfte schon die eine oder andere überraschte Augenbraue nach oben gezuckt sein, als am 9. November des Jahres 1990 auf einmal ein Spiel unter ebendiesem Namen in den japanischen Läden stand. Genau genommen war sein Namen sogar [“F Sternchen 1 Race”](#) - jedenfalls wenn man dem übergroßen Logo im Hauptmenü oder der japanischen Verpackung Glauben schenken möchte. Aber okay, legen wir das mal unter *“irrelevanter Kleinkram”* ab.

Viel wichtiger ist, dass dieses "F-1 Race", anders als sein Namensvater, auch außerhalb Japans veröffentlicht wurde - wenn auch, wie bei Nintendo seinerzeit noch üblich, erst etwas später: Amerikanische Bleifüßler konnten ab dem Februar 1991 loslegen, während wir Staub fressenden Europäer erst ab dem 10. November 1991 das Gaspedal



durchdrücken durften. Diese getrennte Veröffentlichung war übrigens nicht der einzige Unterschied zwischen Fernost und Nahwest. Denn in Japan erschien das Spiel in einer [komplett anderen Verpackung](#) als [hierzulande](#) - und vor allem ohne den beiliegenden Vier-Spieler-Adapter! Denn dieser war im Land der aufgehenden Raser ausschließlich separat erhältlich. Aber auf den komme ich gleich noch sehr viel ausführlicher zu sprechen.

Während die NES-Version bei HAL Laboratory entstand, war das Game-Boy-"F-1 Race" ein reines Nintendo-Produkt, entwickelt im legendären "Nintendo Research & Development 1", auch bekannt als "R&D1", unter der Leitung von [Masahiko Mashimo](#) und Naotaka Onishi. Das komplette Entwicklungsteam bestand aus gerade mal [fünf Leuten](#), von denen im Nachhinein Musiker [Kazumi Totaka](#) sicherlich den größten Bekanntheitsgrad genießt - aber auch auf ihn werde ich später noch gezielter zu sprechen kommen.

Worum geht's denn nun in "[F-1 Race](#)"? Nun, die Antwort darauf dürfte wohl kaum jemanden überraschen, der mit dem grundsätzlichen Konzept eines fahrenden Autos vertraut ist. Deswegen, sowie natürlich für den gesteigerten dramatischen Effekt, möchte ich einfach mal [die Rückseite der deutschen Verpackung](#) zitieren: "Nintendo Grand Prix - Das Motorsport-Ereignis! F1 Race! Du sitzt am Steuer des heißesten Formel 1 Rennwagens. Stelle Dein Können auf den schwierigsten Rennstrecken der Welt unter Beweis, wenn Du mit atemberaubender Geschwindigkeit enge Schikanen durchfährst oder in langgestreckten Kurven Deine Gegner mit mehr als 250 km/h geschickt überholst. Aufregende Rennstrecken auf allen Kontinenten lassen Dich spannende Fahrer-Duelle erleben. Vor dem Rennen wählst Du zwischen zwei Rennwagen, von denen jeder seine Vorzüge hat. Trainingsläufe geben Dir die Möglichkeit, Dich mit den einzelnen Rennstrecken vertraut zu machen, bevor Du am Nintendo Grand Prix teilnimmst. Um festzustellen, wie gut Du wirklich fährst, kannst Du über den 4-Spieler-Adapter mit bis zu drei Deiner Freunde gleichzeitig heiße Rennen fahren. Fordere sie heraus und laß' sie in die Auspuffrohre Deines F1-Rennwagens schauen!"

Damit sollten vermutlich alle relevanten Fragen geklärt sein. Grundsätzlich ist "F-1 Race" ein simpler Arcade-Racer sehr polepositioniger Bauart, in dem man über diverse Strecken quer um die Welt heizt, die Gegner idealerweise den eigenen Reifen schmecken lässt und sich am Ende jeder gemeisterten Fahrt an den fröhlichen Siegesanimationen erfreut.

Alles in allem warten drei Spielvarianten auf den Gasgeber. Den Anfang macht der "Grand Prix", in dem man in vorgegebener Reihenfolge über neun der insgesamt 14 Strecken heizt. Man beginnt in jedem Rennen ganz hinten im Fahrerfeld, und muss sich dann zwei Runden und neun Gegner lang bis ganz nach vorn durchkämpfen. Resultiert dies im ersten Platz, geht's weiter zur nächsten Strecke - und wenn nicht, dann probiert man es eben unter dem hoffentlich motivierenden Spruch "Try Again!" eben so lange erneut, bis der Erfolg erzwungen wurde. Kann ja wohl nicht wahr sein, dass irgendein Computerfuzzi da Freudensprünge auf dem Siebertreppchen anstellt und von den Verzierungsdamen links und rechts kleine Herzchen zugeworfen bekommt, während man selbst leicht bedröppelt daneben steht und von den coolen Kids ignoriert wird! Wenn einem vor lauter Vollgas-Action zwischendurch die Pumpe durch die Nasenlöcher rauskommt und man dringend eine Pause benötigen sollte, wird man über die Nachricht erfreut sein, dass der Spielstand zwischen den Runden automatisch gesichert wird, einer ins Modul integrierten Batterie sei Dank. Etwas, das seinerzeit noch alles andere als selbstverständlich war! Und, ganz nebenbei, eine verdammt beeindruckende Laufzeit mit sich bringt. Meine Version von "F-1 Race" ist gegenwärtig 31 Jahre alt - und der Batteriespeicher funktioniert immer noch tadellos!



Der Weg zum Grand-Prix-Erfolg führt vor allem über den zweiten Auswahlpunkt im Hauptmenü - den "Time Trials". In denen hat man die freie Streckenwahl, allerdings nur noch unter acht Pisten - Ägypten, die finale Strecke im Grand Prix, darf hier nicht probegefahren werden. Dieser Spielmodus dreht sich vor allem um zwei Sachen: 1.) Die Strecken kennenzulernen und 2.) bei dieser Gelegenheit auch gleich noch ein paar Bestzeiten einzufahren. Die dann zusammen mit den Initialen des siegreichen Pistenhengstes übrigens ebenfalls gespeichert werden. In diesem Modus hat man die Wahl, ob man ganz allein auf der Strecke seine Runden dreht, oder ob man es dabei mit Computergegnern zu tun bekommt - die dann übrigens erstaunlich treffsicher "Obstacles" genannt werden, also "Hindernisse".

Und dann gibt es natürlich auch noch einen Mehrspielermodus, der hier schlicht "Multi Game" genannt wird. Und der war damals ein sehr besonderes Biest! Also - jetzt nicht inhaltlich. Da gab's schon seinerzeit nix Besonderes zu vermelden - man dreht die bekannten Runden, nur jetzt halt drei anstelle von zwei pro Strecke, und auch nicht mehr gegen Computerfahrer, sondern gegen die Kumpels, die neben einem sitzen, und die im Zweifelsfall über einen gut platzierten Ellbogen im Gesicht darauf hingewiesen werden können, dass sie doof sind. Falls sie aufgrund dieser hilfreichen Belehrung ins Krankenhaus müssen, dürfen freigewordene Plätze mit Computerfahrern aufgefüllt werden - genau genommen ist es sogar problemlos möglich, ausschließlich gegen KI-Konkurrenten anzutreten.

Was bizarrerweise leichter ist als in den beiden anderen Spielvarianten, da man es hier mit maximal drei anderen Fahrern zu tun bekommt. Was den Multiplayermodus dann ironischerweise zum besseren Übungsplatz macht als die Zeitrennen.

Außerdem gibt es nur hier die volle Auswahl der 14 Strecken - vom super-simplen Rundkurs in Australien bis hin zu den verknoteten Kurven in Brasilien oder Holland. Warum das so leicht intransparent beschränkt wurde, ist mir nicht ganz klar, aber im Mehrspielermodus werden die vorhandenen Kurse in drei Gruppen zusammengefasst, die man nacheinander abfahren kann - und die Strecken "China", "Nepal", "Hong Kong",



"Hawaii" und "Holland" bekommt man ausschließlich in der Multiplayer-Variante zu sehen, und da auch nur in der Kursgruppe 3. Ist alles ein bisschen mysteriös. Auf den englischen Packungen des Spiels ist übrigens von 14 Strecken die Rede - während auf der deutschen Hülle überhaupt keine Zahlenangaben gemacht werden, und da lieber von ["Aufregenden Rennstrecken"](#) fabuliert wird.

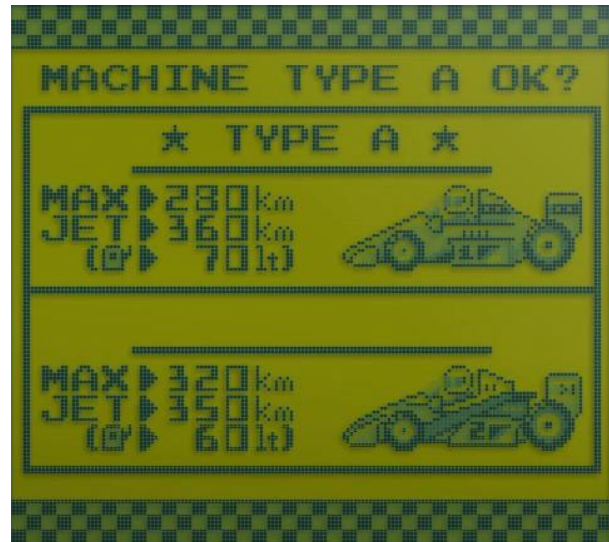
Die wichtigste Besonderheit vom Mehrspielermodus war aber, dass hier vier Raser gleichzeitig loslegen durften. Vier! "Aber wie soll das denn möglich sein?" fragt sich da der Game-Boy-Fan, während er

fragend sein Linkkabel herumbaumeln lässt, mit dem sich bekanntermaßen nur zwei Handhelds miteinander verbinden lassen. Die Antwort auf diese Frage heißt ganz Nintendo-pragmatisch schlicht *"Vier-Spieler-Adapter"*, und lag in den westlichen Fassungen dem Spiel direkt bei, was zu einer knapp doppelt so hohen Verpackung wie sonst üblich führte - später gab es dann sowohl das Spiel als auch den Adapter auch noch einzeln zu kaufen. Dieses kompakte graue Teil, das die Seriennummer "DMG-07" trägt, und das sogar über eine eigene, vierseitige Anleitung verfügte, war ein hochfaszinierendes Stück Technik, das direkt intern bei Nintendo entwickelt wurde, ebenfalls in der ["Research & Development 1 Division"](#), unter der Leitung von Chefentwickler [Satoru Okada](#), dem ursprünglichen Hardware-Designer des Game Boys. Denn es funktionierte sehr anders als das klassische Zwei-Spieler-Linkkabel, das dem Game Boy von Anfang an beilag.

Der Vier-Spieler-Adapter war mehr als einfach nur zwei zusammengelötete Linkkabel, sondern vielmehr ein intelligenter Hub mit festverdrahtetem Anschluss für den ersten Spieler, an den sich dann die anderen Teilnehmer über ihre ganz normalen Linkkabel dazugesellen konnten, woraufhin der Adapter dann die komplette Kontrolle über den gesamten Datenverkehr aller Spieler übernahm! Eine tiefeschürfende Analyse der Funktionsweise des Adapters findet ihr zum Beispiel auf Github, im Kanal des Entwicklers ["Shonumi"](#), der sich Ende 2017 zur Aufgabe gemacht hatte, den Vier-Spieler-Adapter auf Softwarebasis für populäre Game-Boy-Emulatoren nachzubauen, und dabei natürlich erstmal [die Funktionsweise des Geräts verstehen musste](#) - ein sehr interessanter Artikel, den ich nur wärmstens empfehlen kann!

Jedenfalls war der Vier-Spieler-Adapter wohl ziemlich eindeutig Nintendos Antwort auf eines der Features des technisch grundsätzlich viel besseren Atari-Handhelds "Lynx" - der von Haus aus die Verbindung des eigenen Systems mit bis zu 15 weiteren Luchsen erlaubte. Hat ihm schlussendlich nix genutzt, aber darauf bin ich ja bereits [in Level 48](#) genauer eingegangen. Jedenfalls war "F-1 Race" das erste Spiel, das diesen Adapter unterstützte, und mit dem man problemlos zu viert losrasen durfte. Natürlich vorausgesetzt, dass jeder seine eigene Version des Spiels dabei hatte, die man benötigte, um mitfahren zu dürfen - jaha, von "Game Sharing"-Tagen waren wir 1991 noch sehr, SEHR weit entfernt!

In jeder Spielvariante hat man die Wahl unter zwei Fahrzeugen - kein Ferrari, kein Mercedes und auch kein McLaren, sondern schlicht "Type A" und "Type B". Die sehen sich zwar grundsätzlich ziemlich ähnlich, unterscheiden sich aber vor allem durch ihre maximale Standardgeschwindigkeit, ihre maximale Boost-Geschwindigkeit sowie ihre generelle Booster-Kapazität, die von der gewählten Strecke abhängig ist - dazu gleich noch mehr. Typ A bleibt in Standardkurven selbst bei Höchstgeschwindigkeit stabil wie ein Gebirge, ist aber ohne Turbo Boost langsamer unterwegs. Typ B dagegen gibt mehr Standard-Vollgas, driftet aber aus ausnahmslos jeder Kurve raus in die Freiheit, wenn man nicht abbremst. Das ["Club Nintendo"-Magazin schrieb in seiner Ausgabe 4/91](#), die sich zu einem großen Teil um "F-1 Race" drehte, das folgende über die beiden Wagen: Typ A sei "für Anfänger geeignet, da er eine gute Straßenlage und für gerade Strecken den besseren Turbolader hat". Und bei Typ B heißt es: "Du solltest nur als geübter Fahrer auf diese Superkiste umsteigen, da sie in einigen Kurven wegdriftet und schwer zu steuern ist. Echte Champions fahren solche Autos!" Indirekt ist die Wahl des Fahrzeuges also eine Wahl des Schwierigkeitsgrades, und damit auch die einzige ihrer Art in "F-1 Race" - denn weitere Abstufungen gibt es nicht. Nichtsdestotrotz sollte man auf jeder Strecke mit beiden Varianten experimentieren - denn je nach Aufbau der Pisten hat mal die eine Kiste deutliche Vorteile, und mal die andere.



Eine wichtige Funktion, die ich gerade schon kurz angesprochen hatte, ist der Turbo-Boost - der hier zwar "Jet" genannt wird, aber in seiner Funktionsweise nichts Ungewöhnliches mit sich bringt: Hält man auf dem Steuerkreuz nach oben gedrückt, gibt die eigene Karre mit einem Mal mächtig viel Zusatz-Vollgas - bis zu 80km/h mehr im Falle von Auto A, und immerhin noch 30 zusätzliche Zähler bei Kiste B. Dieser Boost, der in der deutschen Anleitung "Nitro-Treibstoff" genannt wird, ist nur temporär einsetzbar, da je nach Strecke mehr oder weniger stark begrenzt verfügbar. Dadurch muss sein Einsatz sehr taktisch erfolgen - denn der Jet ist nicht etwa nur ein netter Bonus, sondern vielmehr ein absolut essentielles Feature! Ohne die gezielte Nutzung des Jets ist selbst die simpelste Strecke nicht erfolgreich zu meistern!

Das liegt in erster Linie natürlich daran, dass man hier nicht allein unterwegs ist - denn da sind ja noch die neun Gegner, die man hinter sich lassen muss, um das Siegertreppchen erstrahlen zu lassen. Anders als in den meisten anderen Rennspielen inkl. "F-1 Race" auf dem NES, spielt es hier im Grunde keine Rolle, wenn man mit ihnen kollidiert - das bremst einen nur ein bisschen aus, aber man geht nicht gleich in die Luft. Sehr viel wichtiger ist, dass man die vorausfahrenden Widersacher taktisch für sich ausnutzt - denn es gibt da ja noch den guten alten Windschatten: Befindet man sich hinter einem Konkurrenten, fängt die eigene Karre nach kurzer Zeit an zu blinken -



aktiviert man in diesem Moment den Turbo-Boost, sind für einen kurzen Augenblick Geschwindigkeiten möglich, die noch über dem Maximaltempo liegen: Rennwagen-Typ A zum Beispiel erreicht dann auf einmal 380 statt der sonst höchstens möglichen 360 Kilometer pro Stunde.

Das funktioniert natürlich nur auf einigermaßen geraden Abschnitten der Strecken, von denen es im späteren Spielverlauf immer weniger und weniger gibt - speziell Pisten wie Indien, China oder Hawaii bestehen zu einem großen Teil aus mal mehr und mal weniger verknoteten Kurven, in denen

man die Kombination aus Windschatten und Jet immer enorm gezielt einsetzen muss, um eine Chance zu haben. Gerade wenn man mit dem Aufbau der Strecken noch nicht so vertraut sein sollte, ist es hilfreich, dass einem praktische Hinweisschilder frühzeitig auf nahende Kurven hinweisen. Darüber hinaus ist am unteren Bildschirmrand auch immer eine Übersichtskarte eingeblendet, auf der man nicht nur den kompletten Verlauf der Strecke sieht, sondern sowohl die eigene Position als auch die des aktuell ganz vorne liegenden Fahrers, falls man das nicht zufällig selbst sein sollte. Außerdem gibt es da unten noch weitere nützliche Infos zu sehen: Die aktuelle Geschwindigkeit, die gegenwärtige Position in der Rangliste, die Rundenzahl sowie der verbleibende Jet-Vorrat.

Die komplette Rennaction findet hier übrigens noch ausschließlich auf der Strecke statt - es gibt keine Abkürzungen oder unterschiedliche Wege, die man fahren könnte. What you drive is what you get. So oder so ist "F-1 Race" ein zum Teil verteufteltes anspruchsvolles Spiel: Ein Fehler, sprich, ein unkontrollierter Schlidderer aus einer Kurve, der in einer straßenschildbasierten Rotation endet, ist in aller Regel schon genug, um das Rennen ungewinnbar zu machen. Klar, man darf es jederzeit und so oft wie man möchte erneut versuchen - aber trotzdem erfordert dieses so unscheinbar wirkende Rennspiel vor allem Frustnerven aus Stahl. Wenn man die gut ineinander greifenden Spielmechaniken wie das optimale Schneiden der Kurven oder den kontrollierten Drift aber erstmal im Blut hat, dann dauert es gar nicht so lange, bis man den niedlichen Abspann zu sehen bekommt - denn das reine Durchspielen des Grand Prix dauert etwa nur eine halbe Stunde.

Optisch sieht "F-1 Race" genauso aus, wie man sich ein 3D-Rennspiel auf dem Game Boy des Jahres 1990 vorstellt - nämlich echt simpel: Man sieht die eigene Karre immer von hinten, es gibt keine Cockpitperspektive, und zischt dabei über Strecken, die sich vor allem über die Streifenmuster links und rechts der Straße definieren, die für den sehr ordentlichen Geschwindigkeitseffekt sorgen. Davon abgesehen ziehen lediglich genau zwei Objekte an einem vorbei: Zum einen ein Straßenschild, auf dem eine... äh... Mandarine abgebildet ist? Ein Apfel? Ein sehr merkwürdig gebogener Vogel? Ich weiß es echt nicht! Und zum anderen die karierte Flagge zum Abschluss jeder Runde. Das war's dann auch schon mit der Streckenverzierung. Jede einzelne Piste hat allerdings noch einen individuellen Hintergrund zu bieten, der thematisch immer zum Gastgeberland passt - das bedeutet Zwiebeltürmchen in der Sowjetunion, der Taj Mahal in Indien, Pyramiden in Ägypten, Wolkenkratzer in den USA oder auch mal majestätische Berge in Kanada.



Immerhin ist das Ganze technisch größtenteils sauber: Die verschiedenen Zoomstufen der immer näher kommenden Konkurrenzfahrer sind angenehm zahlreich und hoppelfrei, die 3D-Grafik ist ruckelfrei und flüssig. Außerdem wartet am Ende jedes gewonnenen Rennens noch eine sehr angenehme Überraschung: Zum einen springt der eigene Fahrer auf den Siegertreppchen enthusiastisch herum, während um ihn herum Liebe in der Luft ist. Zum anderen folgt danach noch ein weiterer Bildschirm, der zur nächsten Strecke überleitet, und in dem diverse bekannte Nintendo-Figuren huldvoll winken: [Mario](#), [Luigi](#), [Prinzessin Peach](#), [Samus Aran](#), [Donkey Kong](#) - und ganz am Ende ist sogar Bowser persönlich überglücklich darüber, hier gerade Zeuge von Renngrößtaten geworden zu sein. Ich wette, dass er hier auf den Gedanken kam, dass ein gemeinschaftliches Kart-Rennen gar keine so blöde Idee sei. Ich fand diese zum Teil erstaunlich riesigen Sprites damals so toll, dass ich einige davon abgepinselt habe! Dazu habe ich extra meinen heiligen Game Boy ein bisschen kaputt gemacht, damit ich das Modul im laufenden Betrieb rausziehen konnte - wodurch dann das Bild einfror, und ich die Pixelsprites auf Karopapier mit Bleistift nachzeichnen konnte. Die teilweise so groß waren, dass ich mehrere Blätter für eine Figur benötigte! Die ich übrigens heute noch habe - ist ein merkwürdiges Album, ja, aber eines, das mich begleiten wird, wenn ich dereinst in die Grube fahre.

Der Soundtrack, der dabei ertönt, also beim Spiel, nicht beim Grubefahren, besticht gleich durch mehrere interessante Eigenheiten: Zum einen ist er wirklich schmissig! Es gibt zwar nur drei Stücke, die während der Rennen erschallen, und sich folgerichtig immer wiederholen - aber die haben's echt in sich, und passen hervorragend zum Hochgeschwindigkeitsgezische. Zum anderen legen die Songs nicht direkt zum Rennstart los - am Anfang gibt es ausschließlich die sehr rasermäherigen Soundeffekte zu hören. Erst so 18 bis 19 Sekunden nach der grünen Ampel legt dann unvermittelt die Musik los! Hier, ich spiele das mal schnell ein.

So richtig erklären kann ich mir diese akustische Entscheidung nicht, aber irgendwie gefällt sie mir. Vielleicht habe ich mich auch einfach nur daran gewöhnt, wer weiß? Was ich auf jeden Fall weiß, ist, dass der Soundtrack den Nintendo-Einstand von [Kazumi Totaka](#) markierte, der hier neben Hauptkomponist Ryoji Yoshitomi seinen Beitrag als



“Sound Assistant” leisten durfte. Man kennt und liebt ihn mittlerweile als einen der fleißigsten Komponisten von Big N, der nicht nur für seine Musik aus der “Animal Crossing”-Reihe oder der “Super Smash Bros.”-Serie berühmt ist, sondern auch als der Erfinder vom [“Totaka’s Song”](#) - auf den ich bereits [in Level 26](#) eingegangen bin, der sich um “Super Mario Land 2” drehte. In “F-1 Race” ist ebendieser aber noch nicht drin.

Was hat denn die damalige Spielepresse zu “F-1 Race” gesagt bzw. geschrieben? Gar nicht mal so irre viel - aber wenn, dann war das meist durchaus positiv: [In der Erstausgabe der britischen “Total!”](#) zum Beispiel kassiert das

Spiel eine Wertung von 88% sowie den Spruch *“Who’d have thought such speed was possible on the Game Boy? And it’s not just an exercise in programming. The gameplay is spot-on, the graphics are brill and the four-player option is the bee’s knees!”* [Im ASM 6/91](#) verleiht Hans-Joachim Amann 10 von 12 Motivationspunkten sowie gar 12/12 im Bereich “Preis/Leistung”, und beschließt seinen knappen Drittelseiter-Test mit dem folgenden Fazit: *“F-1 Race bietet flotte Rennspiel-Action und dank des beigelegten Adapters ein sensationelles Preis/Leistungsverhältnis. Ein Muß für Game-Boy-Besitzer!”* [In der Power Play 3/91](#) vergibt Winnie Forster am Ende des Viertelseiters eine Wertung von 74% und meint *“Diese Gasfußorgie für Nintendos Handheld ist durch und durch gelungen.”*

In der kurz darauf erschienenen [zweiten Ausgabe der Video Games](#) ergreift er ebenfalls das Wort, und vergibt zwei Punkte weniger - aber hier immerhin auf einer ganzen Seite. Sein Fazit da: *“Ein spannendes Formel-1-Rennen mit 3-D-Grafik auf dem Game Boy? Für mich war das aufgrund der geringen Hardware-Power und der begrenzten grafischen Möglichkeiten des Konsolenminis nur schwer vorzustellen. Nach ein paar zaghaften Proberunden war ich der Spielbarkeit, der Rasanz und der Detailfreude des Programmes jedoch rettungslos verfallen!”* Lediglich [in der “Electronic Gaming Monthly” vom März 91](#) waren die vier Tester alles andere als begeistert, und vergaben jeweils 4, 4, 4 und 5 von zehn möglichen Punkten fürs Spiel. Zum Abschluss heißt es da: *“Well, for a Gameboy game, F-1 Racing isn’t bad. The control needs a little work, and the lack of response cripples the racing game. After a while the game becomes too repetitive as well. While a good effort, this driving game falls short. Only for driving fanatics.”*

Wie ging’s dann mit dem F-Sterne-Renner weiter? Nun, sein Fußabdruck in der Geschichte sollte überschaubar bleiben - denn das Spiel erhielt nie einen offiziellen Nachfolger. Allerdings folgten in den anschließenden Jahren diverse Game-Boy-Spiele, die sehr ähnlich aussahen und aufgebaut waren - wie zum Beispiel das Ende 91 ausschließlich in Japan veröffentlichte [“Nakajima Satoru Kanshū F-1 Hero GB”](#) von Natsu System.

Oder das 1992er [“Ferrari Grand Prix Challenge”](#) von Acclaim oder das nochmals ein Jahr darauf das grünliche Game-Boy-Licht erblickende [“F-1 Pole Position”](#) von Ubisoft, das auf dem Nachfolger von *“Nakajima Satoru Kanshū F-1 Hero GB”* basierte.

Und auch der innovative Vier-Spieler-Adapter hatte leider keine allzu glorreiche Zukunft mehr vor sich - er wurde nach *“F-1 Race”* [in lediglich 24 weiteren Spielen genutzt](#), von denen der allergrößte Teil auf zum Teil sehr obskure japanische Titel fällt, die es hierzulande nie zu spielen gab. Die Zahl der im Westen erhältlichen Spiele war zwölf, von denen das kurz nach *“F-1 Race”* veröffentlichte [“Super R.C. Pro-Am”](#) wohl das bekannteste sein dürfte. Ja, das war auch sehr unterhaltsam, und ist definitiv auch mal eine eigene Besprechung hier wert. Angeblich unterstützte auch die Game-Boy-Version von [“Micro Machines”](#) vier Spieler, was auch entsprechend [im Handbuch behauptet wird](#) - aber sonst scheint es dafür keinen Beweis zu geben

Es gibt da allerdings ein sehr obskures Spiel, das die Grenzen des Vier-Spieler-Adapters an seine Grenzen und sogar weit darüber hinaus trieb - nämlich den bizarren Smiley-3D-Shooter [“Faceball 2000”](#) aus dem Jahr 1991, der auf dem 1987er Atari-ST-Shooter [“Midi Maze”](#) basierte und angeblich Gefechte für bis zu 16 Teilnehmer

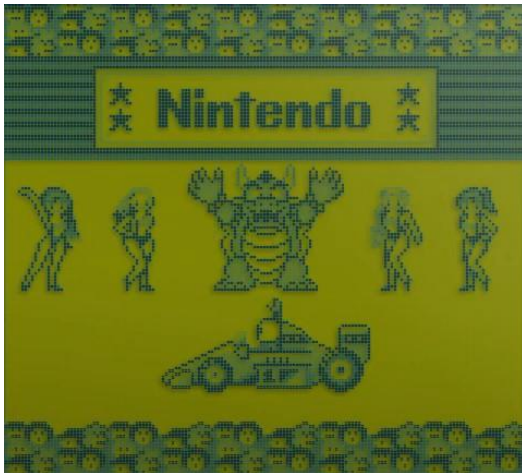


erlaubte! Eine Leistung, [für die es sogar im Guinness Buch der Rekorde steht!](#) Aber auch dieser Rekord wird angezweifelt bzw. seine tatsächliche Umsetzbarkeit in Frage gestellt. Denn zuallererst musste man dafür erstmal 16 Leute finden, die dieses Modul besaßen. Dann musste man deren 16 Game Boys mit sieben Vier-Spieler-Adaptoren untereinander verbinden. Und dann geschah vermutlich... Magie? Die Tür nach Narnia öffnete sich? Ich weiß es leider nicht, ich durfte diese sehr spezielle Erfahrung leider nie persönlich machen.

Und es ist auch heftig anzuzweifeln, dass das jemals wirklich passiert ist. Denn der Programmierer dieser Fassung, [Robert Champagne](#), hat sich in einem 2017er Interview zu der Thematik geäußert: Seiner Aussage nach hatten er und seine Kollegen einen eigenen Mehrspieler-Adapter entwickelt, speziell für dieses Spiel, und speziell für maximal 16 mögliche Teilnehmer - ohne eine Ahnung davon zu haben, dass Nintendo an etwas Vergleichbarem arbeiten würde. Nachdem das bekannt wurde, wurde man von Nintendo freundlich aber bestimmt darum gebeten, das eigene Projekt wegzupacken und den *“offiziellen”* Vier-Spieler-Adapter zu unterstützen. Was dann zwar gemacht wurde, aber laut Champagne niemals wirklich in dem Umfang getestet, wie es vorher mit dem eigenen Adapter geschah, und seiner Erinnerung nach auch nie mit 16 Spielern - auch wenn sein entsprechender Programmcode im Spiel drin war. Etwas, das [David Nolte](#), der Produzent von *“Faceball 2000”*, [später auch nochmal bestätigte](#) - seiner Aussage nach fraß der offizielle Vier-Spieler-Adapter von Nintendo aber eine irre Menge an Performance, wodurch 16-Spieler-Matches zwar theoretisch möglich waren, praktisch aber ausgeschlossen, da völlig unspielbar.

Folgerichtig beschränkt selbst [das Handbuch von "Faceball 2000"](#) die Zahl der möglichen Teilnehmer auf Vier. So oder so war das Ende des Vier-Spieler-Adapters mit der Veröffentlichung der Game-Boy-Nachfolgermodelle wie "Game Boy Color" oder "Game Boy Pocket" besiegelt, da diese zum Teil andere Verbindungsanschlüsse boten, die vom Adapter nicht mehr genutzt werden konnten.

"F-1 Race" selbst wurde im Jahr 1999 nochmal wiederveröffentlicht, [in einer "Player's Choice"-Version](#), und meines Wissens nach nur in den USA. Und das ist neben der Originalfassung dann auch die einzige legale Möglichkeit, das Spiel heute nochmal zu erleben - denn es wurde leider niemals irgendwohin portiert oder auf eine Game-Boy-Sammlung gepackt. Das Originalspiel ist aber verhältnismäßig günstig auf den üblich verdächtigen Marktplätzen zu haben, selbst in der kompletten Variante mit Vier-Spieler-Adapter.



Aber muss man das heute noch nachholen? Najaaa, neee, eigentlich nicht. "F-1 Race" ist aus heutiger Sicht nicht nur schrecklich simpel, sondern auch erstaunlich schwer und frustrierend - ganz ehrlich, ich hatte das Teil gar nicht mehr als so fies in Erinnerung! Speziell der Grand Prix mit seinen absolut gnadenlosen

KI-Gegnern und der gleichzeitigen Voraussetzung, dass man jedes Rennen auf jeden Fall auf dem ersten Platz beenden muss, ist eine echt verdammt harte Nuss!

Gleichzeitig macht es immer noch verdammt viel Spaß: Die Steuerung ist präzise und herausfordernd, die beiden Wagen fahren sich spürbar unterschiedlich, das Geschwindigkeitsgefühl ist sensationell und der Soundtrack herrlich atemlos. Außerdem war das hier meine allererste echte Mehrspielererfahrung! Ich erinnere mich noch sehr deutlich daran, wie ich damals mit meinen Kumpels Mario, Sven und Marco in der Chemnitzer Innenstadt saß, beim weiten Gelände zwischen dem Roten Turm und der Stadthalle, und wir zum ersten Mal zu viert "F-1 Race" spielten. Zu viert! Das war seinerzeit für uns absolut unfassbar, eine komplett neue Welt! Wir haben damit so viele so wunderbare Nachmittage durchrast! Der Vier-Spieler-Adapter war fraglos ein technisches Meisterstück, und "F-1 Race" hat ihn gleich mal perfekt ausgenutzt.

Nein, es hat mich nicht dauerhaft zum Formel-1-Fan gemacht - der ganze Zirkus kann mir bis heute noch mal gepflegt den Schuh aufblasen. Aber in einer kurzen Phase in den frühen 90ern hatte ich zumindest mal oberflächlich Interesse an dem, was passiert, wenn sehr schnelle Autos ihre sehr schnellen Runden drehen - was dann unter anderem auch zu exzessiven Wochen mit Spielen wie Segas "Super Monaco GP" geführt hat. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!