

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>

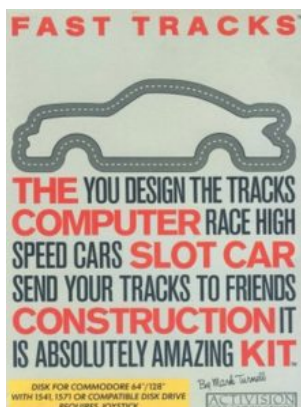


## Fast Tracks: einfach um die Kurven heizen

Michael Behr am Freitag, dem 2. Oktober 2015

**Ich ziehe viele der damaligen Spiele den Grafikmonstern von heute vor, weil sie sich eben besser für das Spielchen zwischendurch eignen.**

Emulatoren sei Dank muss ich dafür nicht einmal immer meinen Brotkasten aus dem Regal räumen. Wobei das Feeling auf „echter“ Hardware natürlich auch seinen Reiz hat. In letzter Zeit spiele ich sehr gern Fast Tracks, einen Slot Car Simulator aus dem Hause Activision, was zum damaligen Zeitpunkt noch standardmäßig auf eine gewisse Qualität schließen ließ. So ist es auch hier.



Cover der Spielbox – 1985 USA, Canada Release. (Bild: Activision)

In Fast Tracks geht es um nichts anderes als um das Alpha und Omega des Rennsports, nämlich starten und ankommen. Man fährt als Spieler gegen drei Computergegner auf Strecken, die nur so vor Kurven, Kreuzungen oder Straßenstücken mit Ölflecken wimmeln. Dabei wird das Geschehen aus einer Schrägansicht gezeigt.

Nach dem Start des Rennens hat man eigentlich nur die vier bekannten Möglichkeiten: Gas, Bremse, links und rechts. Die Richtungen muss man sowohl wechseln, wenn es mal wieder um eine Kurve geht, als auch, wenn man auf einem Teilstück einem Wagen ausweichen muss ... oder, um diesen genüsslich in die Pampa zu schicken.

Man kann seine Gegner nämlich aus dem Rennen schicken, so dass sie nach dem „Mensch-ärgere-dich-nicht“-Prinzip wieder am Start und die Runde neu beginnen müssen. Gefahren werden 1, 5 oder 10 Runden, je nach Wahl.

Das Spiel selber, so simpel es ist, macht immer wieder Spaß, weil es einfach ein klasse Gefühl ist, um die Kurven zu heizen (vergleichbar mit einer Carrera-Bahn) und dabei die Gegner auszuschalten. Für jeden Gegner im Grün bekommt man übrigens eine Zeitgutschrift von drei Sekunden, man hat also auch was davon.

Fast Tracks hat einen Streckeneditor dabei: damals alles andere als selbstverständlich!

*Michael Behr*

Natürlich kann man auch selber rausgeworfen werden oder ohne „Feindeinwirkung“ den Abflug machen. Ein netter Programmfehler ist der, dass manchmal die gegnerischen Fahrzeuge nicht im Abseits, sondern wieder auf der Strecke landen – meistens entgegengesetzt der Fahrtrichtung. Sie setzen dann unbekümmert ihren Weg als Geisterfahrer fort, was ein weiteres Element – unbeabsichtigt – ins Spiel bringt.

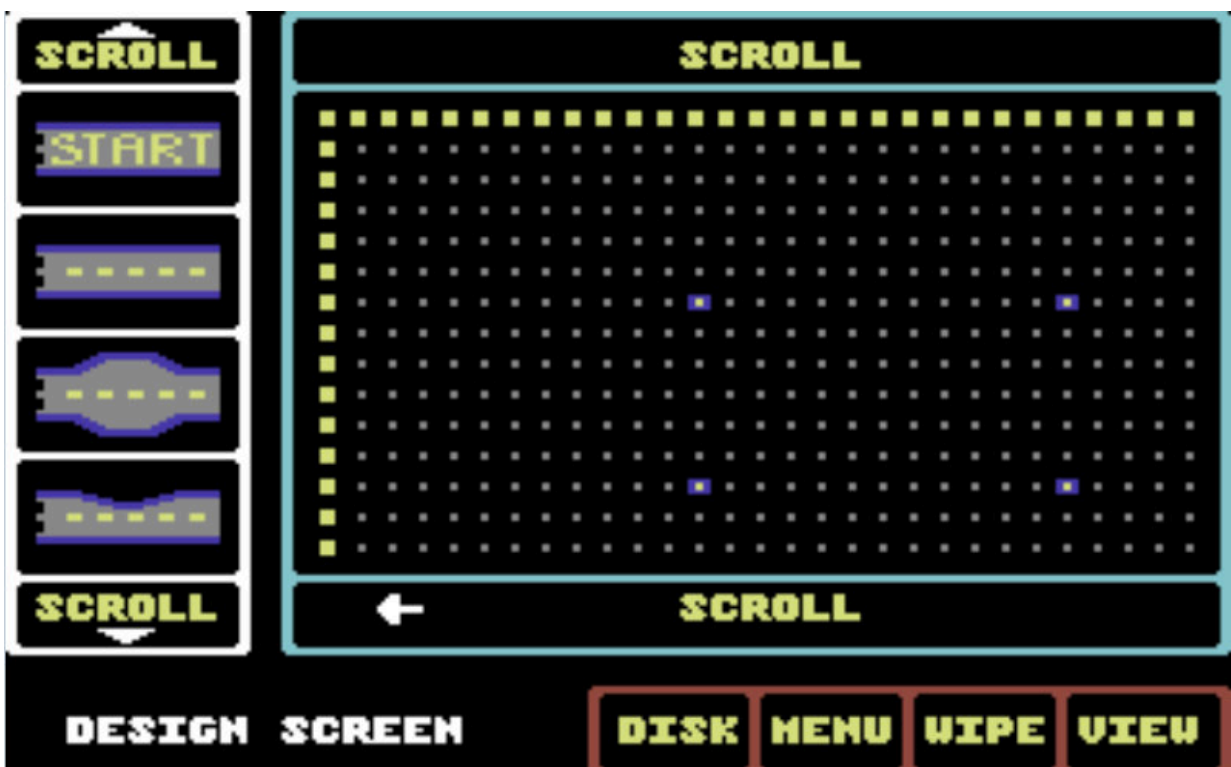
Weniger nett ist der Fehler der dafür verantwortlich ist, dass die Gegner sich manchmal an der selben Stelle kurz nach dem Start „verhaspeln“ und dort wieder einmal ohne besonderen Grund einfach von der Strecke fahren und ausscheiden.



Unterwegs in Tokio. Die Bestzeit von 05:30:80 gilt es zu schlagen! (Bild: Activision)

Die Grafik ist zweckmäßig und für das Jahr 1985 okay. Das Spielprinzip ist simpel, der Sound unauffällig, es spielt eine nette Melodie beim Start des Rennens.

Was ich mir wünschen würde wären mehr Gegner, weil man doch hin und wieder ein ziemlich einsames Rennen fährt. Dennoch ist die Spielmotivation recht hoch, denn da gibt es ja noch ein besonderes Gimmick. Fast Tracks hat nämlich einen Streckeneditor dabei, was damals alles andere als selbstverständlich war.



Bau Dir Deine eigene Rennstrecke mit dem Streckeneditor und speichere sie auf Diskette.

(Bild: Activision)

Auf einem recht großen Spielfeld kann man sich nach Herzenslust seine eigenen Strecken bauen und diese natürlich auch abspeichern. Auf diese Weise habe ich mir schon die eine oder andere Strecke selbst gebastelt, die teilweise richtig heftig sind. Die Jagd nach dem Highscore ist eröffnet!

Viel mehr kann man zu dem Spiel eigentlich nicht schreiben, weil es sich wirklich von selber erklärt.

Ich kann jedem nur empfehlen, mal reinzuschauen, Emulatoren und Diskettenimages gibt es nach kurzer Suche zu Hauf im Netz. Ich empfehle als Emulator „WinVICE“ unter Windows.

Und wenn ihr dann mal eigene Strecken gebaut habt, sagt doch mal Bescheid. Ich hätte bestimmt Interesse daran!

*Überarbeitete Originalfassung vom 21. Januar 2004.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 2. Oktober 2015 um 20:13 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>