INFOBOX

Erstveröffentlichung:
1996 (USA, Japan), 1997 (Europa)
Entwickler: Paradigm Entertainment

Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig
Vertrieb: Nintendo
Genre: Simulation
Spieler: 1

N64-Klassik-Test: Pilotwings 64

Flug-Lizenz her! Nicht Deine Lebensgeschichte!

In den 1990er galten die Pilotwings-Spiele auf dem SNES und N64 (später auch noch auf dem 3DS) als klassische Start-Titel zum Konsolen-Release. Die moderne Technik wurde in vollstem Maße zur Schau gestellt, ein echter Eyecatcher! Dafür eignen sich „Simulationen" im einfacheren Sinne (wir sind hier nicht bei dem MS Flight Simulator) natürlich perfekt. Eine Story oder überhaupt ein Character-Building sollte man verständlicherweise nicht erwarten. Hier geht es rein um das Gameplay! Das Ziel ist klar definiert: Schnappe Dir so viele Lizenzen wie möglich!

Die Qual der Wahl

Wir wissen, was zu tun ist! Jetzt wird entschieden, wie! Sechs Piloten stehen dem Spieler zur Auswahl, welche jeweils verschiedene Vor- und Nachteile mitbringen. So sind die besonders leichten Figuren einfach zu steuern, aber sehr anfällig gegenüber dem Wind – während die großen und schweren Charaktere die meisten Böen standhalten, aber entsprechend schwierig zu steuern sind. Klassische Allrounder gibt es natürlich auch! Weiter geht es mit der Wahl eines der sieben Fluggeräte, welche sich allesamt unterschiedlich steuern lassen. Hier wird dann noch zwischen „Haupt"-Fluggeräte und „Extra-Games" unterschieden.

Ist das denn alles sicher?

Die drei Hauptflieger Hang-Glider, Rocket-Belt und Gyrocopter bieten verschiedene „Klassen", welche die entsprechenden Punkteherausforderungen darstellen, die es zu erzielen gilt. Hier geht es ganz klar um genaues Fliegen, Treibstoffverbrauch und Geschwindigkeit. Erreicht Ihr die gewünschte Punktzahl, bekommt Ihr eine weitere Lizenz! Diese helfen Euch, die späteren Fun-Vehicle freizuschalten! Während der Hang-Glider das starke Nutzen des Windes voraussetzt, kämpft man bei dem Rocket-Belt mit einer „360°"-Steuerung. Der Gyrocopter wiederum bietet das eher klassische Fluggefühl mit einem Motor und den bekannten Rotorblättern. Die freispielbaren Events wie Sky-Diving (also der klassische Fallschirmsprung) oder Birdman (der freie Vogelflug) kommen bedeutend simpler daher, als die vorher genannten Vehikel. Die Kanonenkugel (mit Winddynamik) sowie Sprungschuhe gehören zu den weiteren, sehr simplen Spiele-Happen für zwischendurch.



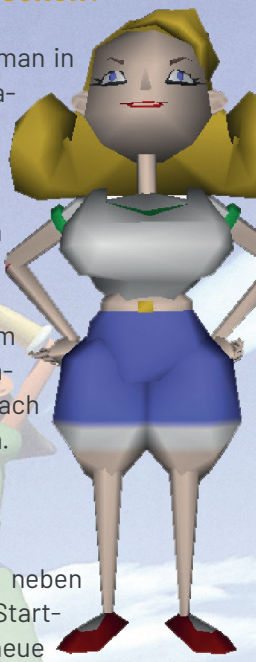
Mit dem Raketenrucksack *geht es hoch hinauf.*



Ihr könnt unter *sechs Charakteren wählen.*

Generell ist die Steuerung gut gelungen und zeigt, das gute Entwickler bereits zum Start sehr viel aus dem neuen Controller herausholen konnten!

Moment, war es das schon?



Alle diese Events spielt man in vier verschiedenen Locations, welche an echte Schauplätze angelehnt sind. Abgesehen von dem bereits Genannten gibt es im Großen und Ganzen keine weitere Herausforderung. Am Ende bleibt Euch aber immerhin noch die Jagd nach Rekorden und Bestzeiten.

Fazit

Pilotwings 64 gehörte neben Super Mario 64 zu den Starttiteln für die damals neue 64-Bit-Konsole. Entwickler Paradigm Entertainment erschuf eine realistisch wirkende 3D-Welt mit einem interessanten Spielkonzept. Abgesehen von dem etwas zu geringem Umfang auch heute noch ein spaßiger Titel.

Ruben Esch
Redakteur