



GNO
AOU
ATE
E A



LEVEL 069%
PILOTWINGS

Der 69. Level von "Game Not Over" beginnt gleich mal mit heftigstmöglicher Ketzerei: Ein Flugsimulator auf einer Spielkonsole? Mit einem Gamepad? Wat? Ich habe seinerzeit "Strike Commander" gespielt, "Tornado", "F-14 Fleet Defender" oder "Falcon 3.0". Mit einem Flightstick, so wie der Gott der Wahl es wollte! Und dann kommen einfach so ein paar wahnsinnige Japaner an, und behaupten, dass man auf einem Kinderspielzeug mit einem Gamepad in der Hand genausoviel Simulationsspaß haben kann, wenn nicht noch mehr? Sakrileg!

Nintendo als Videospieffirma feierte in den 80ern mit dem NES sowie dem Game Boy absurde Erfolge - und stapelte auf diese mit der Veröffentlichung der Nachfolgekonsole "Super Nintendo" ab dem Jahr 1990 nochmal diverse Himalaya-förmigen Geldberge obendrauf. Eines der wichtigsten und größten Verkaufsargumente dieses grau-beige funkelnden neuen Geräts war die Grafikpracht, und da allen voran der sogenannte "Mode 7" - einer von, nun, sieben [Hintergrund-Darstellungsmodi der Konsole](#), und von allen wohl der bekannteste, da er als einziger die nahezu beliebige



Matrix-Transformation der Hintergrundebene möglich machte. Jedes einzelne der ursprünglichen zum Start des SNES veröffentlichten Spiele betonte auf die eine oder andere Art und Weise diesen Modus - aber es gab ein Spiel, das eigentlich "Mode 7: The Game" hätte heißen müssen. Stattdessen lernten wir es unter dem weniger dramatischen Namen "Pilotwings" kennen.

Seinen Anfang nahm dieses Spiel als [Technikdemo](#), deren Enthüllung im Rahmen der Vorstellung des SNES im Dezember 1988 erfolgte - da wurde die prächtige neue Konsole mit ihren spektakulären Grafikfähigkeiten zum ersten Mal der begierig hechelnden Weltöffentlichkeit präsentiert. Und in diesem Zusammenhang gab es natürlich auch eine Demonstration der Grafikfähigkeiten des neuen Systems, u.a. in Form einer 3D-Landschaft, über die ein rot-gelber Doppeldecker seine Runden drehte. Kein Spiel, nur ein entspanntes Zucken der Grafikmuskeln. Seinen ersten Auftritt als SPIEL feierte "Pilotwings" dann [im Juli des Folgejahres](#) - da zwar noch unter dem Namen "[Dragonfly](#)", allerdings schon als richtiges Spiel, das sich zu diesem Zeitpunkt bereits etwa drei Monate in ernsthafter Entwicklung befand. Diese Demo hatte mit dem finalen Spiel von der 3D-Landschaft und der generellen Flugprämisse mal abgesehen allerdings nicht besonders viel zu tun - denn in "Dragonfly" steuerte man noch einen kleinen grau-blauen Roboter mit Flügeln, der sich durch die zoomende und drehende Umgebung ballerte, wie man unter anderem in der zweiten Ausgabe der amerikanischen "Electronic Gaming Monthly" vom August 1989 [nachlesen kann](#). Der nächste gewählte Name sollte dann eigentlich "Flight Club" sein - aber wie jeder weiß, ist die erste Regel vom Flight Club, dass du dein Spiel nicht "Flight Club" nennst.

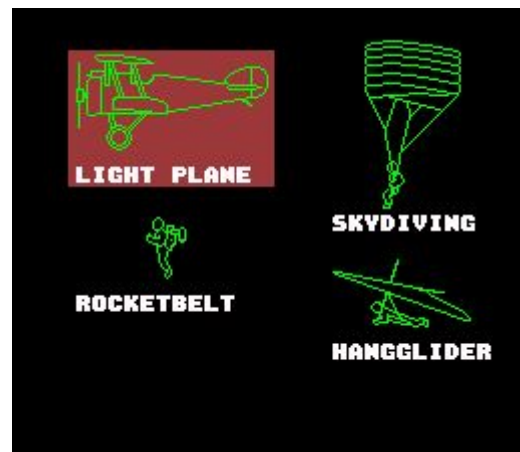
Das schlussendlich offiziell *"Pilotwings"* getaufte Ergebnis wurde in seiner Gesamtheit vom *"Nintendo Entertainment Analysis and Development"* entwickelt - auch bekannt als *"EAD"* oder *"Nintendo R&D4"*, und unter jedem Namen die Macher von Megahits wie *"Super Mario Bros."*, *"The Legend of Zelda"* oder *"Super Mario Kart"*. Entwicklungsleiter war Tadashi Sugiyama, der vorher unter anderem der Designer von *"Yume Kōjō: Doki Doki Panic"* sowie *"Super Mario Bros. 2"* war, auf die ich hier ja bereits in aller gebotenen Ausführlichkeit [in Level 66 eingegangen bin](#), und danach für diverse Teile von *"Mario Kart"* und *"F-Zero"* sowie als Produzent der *"Wii Fit"*-Serie bekannt geworden ist. Produzent des Spiels war Shigeru Miyamoto, über den vermutlich nicht wahnsinnig viel gesagt werden muss. Die genaue Entwicklungszeit von *"Pilotwings"* ist nicht bekannt - zum einen, weil es, wie schon erwähnt, schon vor den eigentlichen Designarbeiten bereits mehrere Existenzschleifen in Form diverser Technikdemos drehen durfte. Und zum anderen, weil EAD für alle japanischen SNES-Launchtitel, nämlich *"Super Mario World"*, *"Pilotwings"* und *"F-Zero"* in ihrer Gesamtheit gerade mal 15 Monate Zeit hatte.

Von diesen drei war *"Pilotwings"* allerdings das einzige, das den tatsächlichen Start der Konsole verpasste: Das Super Famicom, wie das SNES in Japan hieß, erschien da am 21. November 1990, und *"Pilotwings"* stand erst genau einen Monat darauf in den Läden. In den USA war es dann am 13. August 1991 soweit, und bei uns sollte es noch bis zum August des Jahres 1992 dauern - nämlich bis zur europäischen Veröffentlichung des Super Nintendo, mit dem auch wir dann endlich direkt abheben durften. Und von allen Spielen, die bei uns zeitgleich mit dem SNES in den Läden standen, nämlich noch *"Super Mario World"*, *"F-Zero"*, *"Gradius 3"*, *"SimCity"* und *"Super Tennis"*, war *"Pilotwings"* sicherlich das ungewöhnlichste.

Denn das basierte nicht auf einer bekannten Marke oder einem altherwürdigen Genre, sondern war etwas komplett Neues. Klar, Flugsimulationen gab es zu diesem Zeitpunkt bereits mittelewig, und auch der Zivilflugansatz war spätestens ab dem 1982er *"Microsoft Flight Simulator"*, der seinerseits auf Bruce Artwicks 1979er *"Flight Simulator 1"* fußte, nichts Neues mehr. Aber *"Pilotwings"* war deutlich anders als diese auf möglichst hohe Realitätsnähe gebürsteten Simulationen, und bot ein ebenso abgefahreneres wie interessantes und selbst bis heute noch sehr ungewöhnliches Spielprinzip:

keine Flugsimulation, sondern de facto eine Pilotenakademie. Um mal schnell den Einstieg des Spiels zu zitieren: *"Do you ever dream of flying? The Flight Club offers a variety of aerial sports to thrill and challenge you. Dare to take the first step and earn your license."*

Ebenjene Lizenz verdient man sich über die Beherrschung von vier Fluggeräten: Doppeldecker, Fallschirm, Hängegleiter und Jetpack. Eigentlich sind's sogar sieben, denn später kommt auf jeden Fall noch ein Helikopter hinzu, außerdem darf man in Bonusrunden auch im Pinguinkostüm sowie einem, ähm, Flügeldingsda loslegen.



Aber auf die komme ich später nochmal zu sprechen. Erstmal zu den regulären Maschinen, die sich allesamt nicht nur sehr unterschiedlich steuern, sondern durch die Bank auch komplett unterschiedliche Spielkonzepte repräsentieren. Die geradlinigste Kiste von allen ist der Doppeldecker: Der liegt wie ein mittelgrünes Brett in der Luft, schrabbelt pausenlos vorwärts und übersteuert ganz gerne mal - ist aber im Großen und Ganzen ein gemütlicher Brummbär, zu dem es sonst nicht viel zu sagen gibt. Der Fallschirm ist schon eine Stufe anspruchsvoller, denn mit diesem guten Teil liefert man sich der Schwerkraft aus - und die ist bekanntlich eine dieser Angewohnheiten, die sich echt beschissen loswerden lassen. Folgerichtig beginnt man immer an einer Leiter baumelnd, wird dann auf eine Höhe zwischen 3000 und 4000 Fuß hochgezogen, beleidigt dann vermutlich die Mutter des Piloten und wird prompt runtergeschubst, zurück in Richtung Muttererde. Ja, man hätte auch einfach in der Luft starten können - aber Nintendo wollte einem den geilen und echt Vertigo-kompatiblen Aufstiegseffekt einfach nicht vorenthalten. Wenn man sich erstmal im freien Fall befindet, darf man durch Drehen und Neigen des Körpers die Flugbahn beeinflussen - und wer sich zum Beispiel schon mal in eine "Indoor Skydiving"-Röhre begeben hat, der weiß, dass bereits winzige Bewegungen ausreichen, um heftige Auswirkungen zu haben. Großer Spaß! Fies wird's dann, wenn man den Fallschirm in Bodennähe ausklappt und das Ziel möglichst präzise treffen muss - denn zum einen ist die Distanz zum Boden durch die in dessen Nähe wahnsinnig schwimmenden Gigantopixel sehr knifflig abzuschätzen, zum anderen



dreht sich der Fallschirm irre langsam in der Luft. Es ist zumindest mir wahnsinnig oft passiert, dass ich auf bestem Weg zur perfekten Punktlandung war, nur um das Ziel dann noch um etliche Meter zu verpassen, weil der Boden ungefragt doch nicht so nahe war wie eigentlich erwartet.

Nochmal eine Stufe garstiger wird's, wenn man unter dem Hängegleiter baumelt. Denn der bewegt sich, genau wie der Fallschirm, pausenlos auf dem Weg nach unten. Doch während der Schirm in aller Regel zumindest rein vertikal betrachtet in der Nähe des Zielpunktes loslegt, ist man mit dem Gleiter normalerweise ziemlich weit davon entfernt, und muss sich über die Nutzung von Aufwinden erst da hin hangeln. Diese Aufwinde präsentieren sich in Form von weißen Punkten, die vom Boden aufsteigen, ähnlich wie in "Flight Unlimited", das hier ja bereits [im Zentrum von Level 58](#) stand. Das Hauptproblem mit diesen Dingern ist mal wieder die Abschätzbarkeit: Gefühlt befindet man sich bereits mittendrin, aber es passiert nichts - und dann wird man mit einem Mal abrupt nach oben gerissen, als sei man Marylin Monroes Rock. Kombiniert man das mit dem fiesen Landeverhalten der Fallschirmbaumelei, ergibt sich ein Resultat, das mit dem grundsätzlich eigentlich wunderbar entspannten Gleitdrachenflug eigentlich kaum noch etwas zu tun hat - in "Pilotwings" ist das Ding echte Knochenarbeit! Der finale Raketenrucksack ist dafür dankbarerweise der entspannte Ausgleich: Mit dem kann man in zwei Stärken Gas bzw. Schub geben, nach vorn, hinten, links und rechts fliegen und generell eine gute Zeit haben.

Das Teil dreht sich zwar nicht so schnell wie man denken könnte, und verfügt über ein recht heftiges Maß an Momentum - aber dafür darf man hier über das Drücken der Schultertasten in eine Vogelperspektive schalten, was den präzisen Anflug zum Ziel deutlich vereinfacht. Das Ziel ist mit jedem Gerät erstmal das Gleiche: Man muss zuerst farbige Ringe passieren, und danach möglichst präzise landen. Wenn man das nicht auf die Reihe bekommt, dann liegt's in aller Regel nicht an der Steuerung - denn die ist so simpel wie möglich gehalten: Man benötigt nur das Digipad zur Kontrolle der Maschine sowie zwei Knöpfe zum Beschleunigen bzw. Verlangsamen. Mit einer Simulatorsteuerung hat das natürlich genauso viel zu tun wie wie ein Schnabeltier mit Gehirnchirurgie, was vor allem am Digipad liegt: Wie der Name schon verrät, ist das eine rein digitale Kontrolle, die binär funktioniert - entweder wird sie gedrückt oder nicht. Im Steuerkreuz des Super Nintendo Controllers ist, anders als bei einem Joystick oder Analogcontroller, kein Potentiometer eingebaut, der präzise Bewegungsabfragen liefert. Es bringt nicht so richtig viel, die Steuerungstasten gedrückt zu halten - man muss sie dauernd betätigen, und zwar in alle möglichen Richtungen, um den Kurs da hin zu bekommen, wo man wirklich hin möchte.



Mit dem Resultat, dass Richtungsangaben hier eher sperrig sind, wodurch der Simulationsanteil auf das absolute Minimum herunterbrutzelt werden musste: Physik spielt hier nur in ihrer simpelsten Form eine Rolle, jede einzelne Herausforderung in "Pilotwings" ist eine reine Geschicklichkeits-Aufgabe. Es gibt in der Luft zwar keine Prinzessinnen zu retten, aber die Steuerung geht in eine ganz ähnliche Richtung. Den Doppeldecker zum Beispiel kann man nur nach oben, unten, links und rechts bewegen - selbst simplere Flugmanöver wie Schrauben oder Loopings sind hier schon nicht möglich. Und auch die, ahem, Cockpitanzeigen beschränken sich auf das absolute Minimum: Höhenmesser, Radar, Geschwindigkeit, künstlicher Horizont, Uhr und je nach Maschine eine Spritanzeige, die besonders beim Jetpack enorm wichtig wird - mehr ist nich. Wer sich trotzdem vor dem Abheben mit der Materie vertraut machen möchte, kann und sollte aufmerksam im hilfreichen Handbuch blättern, in dem man ausführlich auf die Besonderheiten jedes Vehikels aufmerksam gemacht wird.

Mit jeder Maschine muss man bestimmte Aufgaben meistern, um möglichst hohe Wertungen zu kassieren, immer bessere Fluglizenzen zu erhalten, und dadurch weitere Flugdinge sowie noch schwerere Tests freizuschalten. Das bedeutet insgesamt acht Lektionen mit jeweils zwei bis vier Herausforderungen, bei denen, wie so oft im Leben, die Landung das eigentliche Problem darstellt. Jede Aufgabe wird vor dem Abheben kurz erklärt, danach ist man auf sich allein gestellt. Kommt man mindestens halbwegs am Stück im Ziel an, wird die erbrachte Leistung mit maximal 100 Punkten pro Test bewertet, wobei unterschiedliche Faktoren auch unterschiedlich stark gewichtet werden - Präzision beim Durchfliegen der Ringe spielt zum Beispiel eine Rolle, oder auch die Geschwindigkeit der Ausführung.

Dabei spielen auch unerwartete Kleinigkeiten mit rein: Beim Doppeldecker zum Beispiel ist es wichtig, die Landegeschwindigkeit SO genau austariert zu haben, dass die Maschine beim Aufkommen nicht hoppelt und möglichst schnell zum Stillstand kommt. Und zwar idealerweise so nahe wie möglich an der Mittellinie des Rollfeldes - die Nähe zu diesem Strich macht gerne mal den Unterschied zwischen 98 und 100 Punkten aus.

Die Lizenzen zu erwerben ist anfangs noch ein Klacks - die erste gibt's zum Beispiel schon für 120 Punkte; eine Aufgabe, die man auf zwei Tests verteilen kann, was dadurch jede Amöbe schafft. In der vierten Runde dagegen muss man schon 300 Punkte einsacken, verteilt auf vier Herausforderungen - eine deutlich heftigere Aufgabe! Nicht zuletzt deswegen, weil man immer alle Tests einer Lizenz meistern muss, bevor man sie erhält - schafft man also zum Beispiel zwei mit links und scheitert an der dritten, muss der komplette Block wiederholt werden. Immerhin darf man das so oft machen, wie man möchte, es gibt kein "Game Over" oder ein sonstiges Testlimit. Außerdem erhält



man nach jeder gemeisterten Lizenz ein Passwort, über das man später an der gleichen Stelle weitermachen darf, wenn man mal zwischendurch eine Gurkenmaske benötigen sollte. Diese sechsstelligen Zahlenkombinationen sind übrigens immer gleich - es wird also nur der Lizenz-Fortschritt gesichert, keine persönlichen Bestzeiten oder Highscores.

Die Prüfungen finden in vier Arealen statt, in denen jeweils verschiedene Abschnitte für die unterschiedlichen Vehikel genutzt werden. Und natürlich wäre keine Prüfung eine Prüfung ohne einen Prüfer. Von diesen gibt es hier ebenfalls vier, und die unterscheiden sich sehr deutlich voneinander - nicht nur optisch, sondern vor allem auch in ihrer Tonalität: Tony, der junge und noch leicht unerfahrene Pilot. Shirley, die ebenfalls junge und erschreckend fröhliche Superfröhlichfrohnatur. Lance, der mysteriöse Typ, der nicht mehr sagt, als unbedingt nötig ist. Und Big Al, dessen Gesicht in erster Linie aus Schneuzer und Riesensonnenbrille besteht. Diese Typen, die nur in Form von leicht animierten Gesichtern zu sehen sind, geben einem Tipps, bewerten die Leistungen, schätzen den aktuellen Fortschritt ein - und verfügen über eine beeindruckend ausdrucksstarke Mimik, die im Falle von Expertenleistungen oft genug sehr nahe der Orgasmusgesichtsgrenze entlangschrammt, und beim Gegenteil oftmals ins ganz schön Stinkige umschlägt.

Letzteres wird man gerade am Anfang tendenziell sehr oft zu sehen bekommen, denn wie bereits erwähnt wird "Pilotwings" sehr schnell sehr anspruchsvoll: Mit dem Doppeldecker muss man immer wildere Manöver fliegen. Mit dem Fallschirm immer mehr und immer weiter auseinander liegende Ringe passieren. Mit dem Drachenflieger immer präziser landen, nachdem man ewig weit in die Lüfte gepustet wurde. Und mit dem Raketenrucksack immer mehr und immer beweglichere Ringe in immer kürzerer Zeit durchzischen.

Über kurz oder lang beginnt man auch nicht mehr in der Luft, sondern muss sich neben der Landung auch um den Start des Flugzeugs kümmern. Und so richtig fies wird's ab der fünften Lizenz! Denn hat man den vierten Block komplett abgeschlossen, schaltet "Pilotwings" in den Expertenmodus um, in dem man die bereits gemeisterten Aufträge quasi nochmal spielt - nur mit deutlich nach oben gekurbeltem Anspruch und unter erschwerten Wetterbedingungen. Vorher fanden sämtliche Prüfungen unter strahlendem Sonnenschein statt - und auf einmal kämpft man mit fiesen, wechselfreudigen Winden, die einen buchstäblich aus der Bahn werfen, mit Regen und Schnee, bei einem schönen Sonnenuntergang oder auch mal in tiefdunkler Nacht. Was das Spielprinzip zwar nicht komplett umkrempelt, aber doch spürbar verändert.

Was hingegen komplett neu und sehr unerwartet auftaucht, ist das, was am Ende jedes vierten Blocks wartet - nämlich insgesamt zwei Missionen an Bord eines Hubschraubers, in denen man ballern darf. Nay, muss! Das ist höchst ungewöhnlich, denn jede einzelne andere Mission in "Pilotwings" ist hochgradig pazifistisch - aber in diesen beiden Aufträgen werden nicht nur die ganz dicken rhetorischen Geschütze ausgefahren: Da ist von einem Syndikat namens "E.V.I.L." die Rede, das die ersten drei Ausbilder entführt hat, und dann später gar einen VIP, der sich als Big Als Bruder herausstellt! Man startet also jeweils von einem Flugzeugträger, mal bei Tag, mal bei Nacht, und muss sich immer durch feindliches Gebiet schlagen, bevor man auf dem Helipad der Gegnerbasis landet, woraufhin die Geiseln ganz automatisch rausgelaufen kommen. Auf dem Weg bekommt man es mit sehr unfriedlichen Flak-Geschützen zu tun, die man zwar grundsätzlich umfliegen kann, von denen aber spätestens um die Basis herum derart viele drapiert sind, dass man nicht umhin kommt, sie mit den Bordgeschützen auszuknipsen. Was dadurch erschwert wird, dass ein feindlicher Treffer reicht, um den eigenen Heli wild brennend aus der Luft zu holen, woraufhin sofort "Game Over" ist. Außerdem sollte man sich nicht unnötig viel Zeit mit der Rettung lassen, da der Hubschrauber natürlich wie ein schwarzes Loch Benzin säuft. Im Grunde ist das also eine Art Vogelperspektiven-"Desert Strike" - aber nur leider derart billig inszeniert und frustrierend designt, dass ich nie verstanden habe, was zum Henker diese beiden Aufträge in diesem Spiel zu suchen haben. Die fühlen sich hier für mich zumindest wie ganz üble Fremdkörper an, wie eine Konzession an das ballerfreudige Actionpublikum, das wohl seinerzeit unbedingt bedient werden musste - aus welchem Grund auch immer. Als ob sich ein Fan von Shmups erstmal durch vier immer anspruchsvollere zivile Lizenzen hangeln würde, nur um dann mal ein paar Minuten lang ballern zu dürfen. Immerhin bekommt man am Ende der zweiten Hubschrauber-Mission im Abspann des Spiels nicht nur die güldenen Pilotenflügel verlieht, sondern auch zum ersten und einzigen Mal seinen eigenen Piloten zu sehen. Das muss dann wohl Motivation genug sein. Trotzdem: Völlig bescheuert!



Wie schon erwähnt, war *"Pilotwings"* neben *"F-Zero"* der große Showcase-Titel [für den "Mode 7" des Super Nintendo](#). Als die Konsole veröffentlicht wurde, war *"Mode 7"* das Schlagwort des Jahres, das sofort und dauernd in so ziemlich allen Videospieldmagazinen der Welt auftauchte - und da oft genug auch falsch genutzt wurde. Denn anders als seinerzeit gerne mal kolportiert ist *"Mode 7"* kein zusätzlicher Grafikchip, sondern, wie schon erwähnt, einer der möglichen Grafikmodi des Super Nintendos - zugegebenermaßen wohl der populärste, denn nur er machte es möglich, eine Hintergrundebene frei zu drehen, zu skalieren und zu verzerren. Was in *"Pilotwings"* auch von der ersten Sekunde an mit dem sich schwindelerregend ins Bild schraubenden Logo mehr als überdeutlich demonstriert wurde - sehr viel mode7iger als mit diesem Spiel wurde es seinerzeit einfach nicht. Derartig flüssige Zooms und Rotationen gab es bis dahin ausschließlich in der Spielhalle zu sehen - und der Gedanke, eine derartige Grafikkwucht auch zuhause erleben zu können, war schlicht unerhört!



"Pilotwings" lieferte da auch konsequent ab: Der Zoomeffekt beim Aufstieg mit dem Fallschirm zum Beispiel ist noch bis heute der Hammer. Und von den wenigen Sprites mal abgesehen, allen voran die kleinen Spieler-Maschinen, die in der Bildschirmmitte festgenagelt sind, während sich die Landschaft um sie herum dreht, ist alles der eine Mode-7-beackerte Hintergrund. Und von diesem wirklich sehr ansehnlichen Effekt mal abgesehen ist *"Pilotwings"* allerdings ein grafisch sehr simples Spiel - kein Wunder, das Flugabenteuer musste ja in seiner Komplettheit in gerade mal ein halbes Megabyte

Modulspeicher passen! Das sieht man, ironischerweise, vor allem an den Landschaften, die simpel und wenigfarbig aufgebaut und zwangsläufigerweise flacher sind als ein Parkplatz in einer Salzwüste. Mode 7 kann nur eine 2D-Ebene bearbeiten, wodurch es hier keine 3D-Objekte gibt, die als Hindernisse oder Herausforderungen dienen könnten: Alle Gebäude hier sind nur aufgemalt, verfügen über keine Struktur, im ganzen Spiel gibt es nicht ein einziges Polygonobjekt - selbst die Drahtgitterdarstellung der Flugdinge in den Herausforderungs-Auswahlmenüs ist nur Makulatur, denn dabei handelt es sich schlicht um gerastert dargestellte Bilder.

Außerdem stößt man ziemlich schnell an die Grenzen des Einsatzgebietes - okay, das merkt man nur, wenn man mit dem Doppeldecker unterwegs ist, und es darauf anlegt, so weit wie möglich nach außen zu fliegen. Nur leider gibt es da draußen absolut gar nichts zu sehen, jenseits der einen Gebietstapete wartet nur ein uninteressanter Farbgradient auf dem Boden, der sich nie verändert. Außerdem ist die Wanderlust stark eingeschränkt - zum einen durch das begrenzte Benzin, zum anderen durch einen Warnhinweis, dass man doch bitte sehr schnellstmöglich zum Einsatzgebiet zurückkehren möge. Ignoriert man das, wird man kurz darauf automatisch aus dem Verkehr gezogen, gefolgt von einem beleidigt guckenden Trainer, der einem dann schon aus Prinzip Null Punkte verleiht.

Außerdem limitiert hier der Einsatz von Mode 7 ganz automatisch die Größe des Spielgebietes. Denn dieser Modus schreibt die Nutzung von acht mal acht Pixeln großen Kacheln vor, von denen horizontal und vertikal maximal 128 aneinandergereiht werden dürfen, was zu einer Karte von höchstens 1024x1024 Pixeln führt - und das merkt man hier überdeutlich.

Allerdings hatten die Magazine, die in "Mode 7" einen Zusatzchip vermuteten, nicht komplett unrecht - denn "Pilotwings" nutzt in der Tat eine Rechnererweiterung [in Form des "DSP-1"](#). Das ist ein simpler Digitaler Signalprozessor mit 8MHz, der auch auf der Spielplatine sitzt und erweiterte Mathematikberechnungen in aufwändigen Mode-7-Aufgaben übernimmt. Übrigens nicht nur in "Pilotwings", sondern schlussendlich in mehr als einem Dutzend SNES-Spielen - u.a. "Super Mario Kart" oder "Top Gear 3000". "Pilotwings" war damit das allererste SNES-Spiel mit integriertem Zusatzchip, auch wenn dieser lange nicht so leistungsfähig war wie der später entwickelte, hochspezialisierte "SuperFX"-Chip, den man vor allem durch seinen Einsatz im 1993er "Star Fox" kennt.



Es gab im Laufe des "Pilotwings"-Lebens insgesamt drei Revisionen des "DSP-1", der auf dem "UPD77C25"-Prozessor von NEC basierte: "DSP-1", das Original, "DSP-1a", die Verkleinerung und "DSP-1b", in dem einige Bugs gefixt wurden. Und ebendiese sorgten dann für ein absolut bizarres Phänomen, das im Mai des Jahres 2019 von einem Twitter-Nutzer namens "foone" [entdeckt wurde](#). Denn ihm fiel auf, dass



eine automatisch ablaufende Demo des Spiels, die nach kurzer Zeit des Nichtstuns im Hauptmenü aktiviert wird, in einigen Fassungen des Spiels mit der sicheren Landung des Doppeldeckers endet, und in anderen mit einem Crash kurz vor dem Aufsetzen. Das Bizarre daran: Die Demo-Daten waren immer gleich, der Romdump der jeweiligen Module ergab ebenfalls, dass die Inhalte identisch waren - was zum Geier war da also los? Nach einiger Recherchei stellte sich heraus, dass die Demos aufgrund von vorher aufgezeichneten Steuerungseingaben in Echtzeit berechnet wurden - das Phänomen musste also mit den internen Physikkalkulationen zu tun haben. Aber laut der Checksummen der Romdumps waren auch die identisch! Das Problem musste also noch eine Ebene tiefer liegen, auf der Hardware, welche die eigentliche Mathematik ausführte - und genau hier wurde "foone" dann auch fündig. Denn die Bugfixes der 1b-Revision des DSP-1 veränderten auch einige Mathematikfunktionen, was dann ebenso unerwartete wie unmittelbare Auswirkungen auf "Pilotwings" hatte. Denn diese Änderungen wirkten sich auf die Flugberechnungen des Spiels aus, die dadurch minimal anders abliefen - und wenn sich diese minimalen Veränderungen aufsummieren, dann ist das Resultat eben mal ein unerwarteter Crash statt einer sanften Landung. Oder vielmehr "war", denn moderne Super-Nintendo-Emulatoren wie "bsnes" emulieren den UPD77C25 mittlerweile auch auf Low-Level-Hardwareebene.

Begleitet wird all das von... hmm... also ich will nicht sagen, dass das, was einem hier um die Ohren geworfen wird, die SNES-Variante von Zwölftonmusik ist - aber die wilden Kompositionen von Soyo Oka sind da schon verteufelt nah dran. Das ist zum Teil ganz loungig und entspannt, und zum anderen auch gerne mal wahnsinnig quäkig und nervend - ganz besonders im Falle des Themas, das immer eingespielt wird, wenn man mit dem Jetpack unterwegs ist. Nee, meins ist das echt nicht. *"Pilotwings"* war das 16Bit-Einstandswerk von Soyo Oka, die danach unter anderem auch noch an *"Super Mario Kart"*, *"Super Mario All-Stars"* und *"SimCity"* beteiligt war, bevor sie Nintendo im Jahr 1995 verließ, um sich selbständig zu machen. Es gibt übrigens auch einen [Gastbeitrag von Nintendo-Veteran Koji Kondo](#), der das Helikopter-Thema beige-steuert hat.

Der Beherrscher der Lüfte zu sein ist bekanntermaßen ein Job für einsame Wölfe, weswegen man sich *"Pilotwings"* auch ausschließlich allein genehmigen darf - es gibt keinen wie auch immer gearteten Multifliegermodus. Und neben der Lizenzerhascherei auch keine sonstigen Spielvarianten: Ein Freiflugmodus wäre zwar nett gewesen, aber aufgrund der harschen Beschränkungen, die der Mode 7 nunmal diktierte, technisch aber wohl leider zuviel verlangt. *"Pilotwings"* fühlt sich dadurch unerwartet kurz und limitiert an. Immerhin gibt es ein bisschen versteckten Kram: Landet man in einer der Drachengleiter-Missionen nicht beim normalen Ziel, sondern auf einer der beweglichen Plattformen, darf man, in einen Pinguin-Frack gewandet, den großen Ziel-Turmspringer markieren - in der Ausgabe 1/93 des *"Club Nintendo"*-Magazins wird das niedlicherweises ["Pinguin Platsch"](#) genannt. Die mobilen Ziele sollten auch in den *"Rocket Belt"*-Missionen das Ziel der Wahl sein, denn



dann wird man in der nachfolgenden Bonusrunde in den *"Bird Man"* verwandelt - in dieser Form muss man zuerst über punktebringende Plattformen springen, um dann zum Abschluss einen gewaltigen Satz in Richtung einer Zielscheibe zu machen. Auch hier hatte das *"Club Nintendo"*-Magazin wieder einen sensationellen Namen parat - nämlich *"Trampolin Baunz"*. Und dann gibt es noch ein weiteres Minigame, in dem man, ebenfalls in einen Federviech-Anzug gestopft, so weit wie möglich flattern muss.

Meistert man diese Bonusgames perfekt, gibt es bis zu 150 Punkte dafür. Das ist zwar an sich toll, birgt aber ein fieses Problem - denn dieser spontane Punkteberg haut die Spielbalance komplett über den Haufen! Warum sollte man sich bei den eigentlichen Herausforderungen noch Mühe geben, wenn man mit dem Jetpack mehr oder weniger ohne jegliches Problem mit einer Tonne an Punkten überschüttet wird? Außerdem stehen die Bonuslevels, genau wie die Helikopter-Abschnitte, dem eigentlichen Spielziel komplett im Weg. Denn hier sollte es ja eigentlich darum gehen, sich die titelgebenden Pilotenabzeichen zu verdienen, indem man graduell immer besser in der Bedienung der verschiedenen Maschinen wird - und nicht darum, sie über das Meistern eines pinguinklamottigen Kopfsprungs hinterher geschmissen zu bekommen.

All das war der damaligen Spielepresse aber komplett wurscht, die Wertungen von "Pilotwings" stiegen höher hinauf als ein lebensmüder Fallschirmspringer: In den britischen Spielmagazinen "GameZone", Ausgabe 11, und "[Mean Machines](#)", Ausgabe 8, gab es jeweils 90% - Letztere besiegelten ihr Urteil mit dem Fazit "*Nothing, absolutely nothing on any other home system even touches this for sheer jaw-dropping looks. And the feeling of "being there" has never been stronger in a flying game. If you want to show people just how good the Super Famicom is, make sure you get this. You'll be buying a superlative game in the process!*"

Man beachte hierbei die Nutzung des Namens "Super Famicom" - den gab es auch bei den in unseren Magazingraden erfolgenden Tests dauernd zu lesen. Denn die großen Videospiele-Drei der damaligen Zeit, Power Play, Video Games und ASM, testeten durch die Bank und aus mir ehrlich gesagt nicht ganz nachvollziehbaren Gründen die japanischen Import-Versionen von "Pilotwings" - ich bin echt nicht ganz sicher, wem Anfang 91 der Test eines Spiels etwas nützen würde, das bei uns erst anderthalb Jahre später erhältlich sein würde. Aber nun, was weiß ich denn schon? Zum

Beispiel, was Winnie Forster in seinem Halbseitentest in der [Power Play 3/91](#) zum Spiel zu sagen hatte: "*Beeindruckend, was Nintendo aus der eigenen Hardware herausholt: Schneller hat sich bisher noch bei keinem Spiel der Wohnzimmerpilot über detaillierte 3D-Landschaften bewegt. Erfreulich, dass das bahnbrechende Fluggefühl in keinem reinen Kriegs-Szenario verbraten wurde.*" Gleichzeitig redet er zwar auch über einen "Gleitschirm" anstelle des Fallschirms, sowie vom "*leistungsfähigen 3D-Chip im Super Famicom*" - aber gut, geschenkt. 80% war ihm das Spiel wert.



In der Erstausgabe der [Video Games](#) gab's von Michael Hengst zwar die gleiche Seitenzahl, aber drei Zähler weniger. Zum Abschluss seines Tests schreibt er: "*Pilot Wings sehen und staunen: Selten habe ich etwas so Faszinierendes gespielt! Dank des 3D-Spezialchips, der im Super Famicom schlummert, zoomt die 3D-Grafik flüssig und pixelgenau. Hier kommt dank der tollen Grafik und der exzellenten Steuerung ein richtig schönes Fluggefühl auf. Dank der verschiedenen Missionen und dem stetig steigenden Schwierigkeitsgrad wird Pilot Wings nicht zu schnell langweilig, und sorgt für gepflegte Unterhaltung.*" Und auch Michael Jordan redet im [ASM 3/91](#) direkt zum Einstieg darüber, dass "*das Super Famicom, wie mittlerweile wohl jeder weiß, einen sogenannten 3D-Chip enthält*". M-Hmm. Nun gut. Das Fazit seines mit 9/12 Motivationspunkten verzierten Tests lautet: "*Pilotwings weist ein erfrischend neues Spielkonzept auf, das leider auf anderen Konsolen nicht ohne weiteres umzusetzen ist, denn das Spiel lebt von der edlen 3D-Grafik. So etwas hypergigamegaobersupergutflüssiges in einer derartigen Detailrate habe ich bisher nicht gesehen!*"

Wie ging es dann mit den beflügelten Piloten weiter? Erstmal hat sich das Spiel exzellent verkauft, berichteterweise etwa zwei Millionen mal. Was logischerweise direkt zu den unvermeidlichen Nachfolger-Gedanken führte, der durch die Nutzung der weiterentwickelten "GSU-2"-Version des "SuperFX"-Chips echte Polygonlandschaften hätte bieten sollen, wie "Star Fox"-Entwickler Dylan Cuthbert mal [zu Protokoll gegeben](#) hat. Diese Idee hat es laut Dylan sogar bis zum sehr frühen Prototypenstatus gebracht - aber leider nie weiter.

Ein echtes Sequel sollte es erst auf dem Nachfolger des Super Nintendo geben, in Form des sensationell kreativ betitelten "*Pilotwings 64*", einem der Starttitel der namensgebenden Konsole N64, und damit in Japan erhältlich ab dem 23. Juni 1996 - während hiesige Piloten noch bis zum 1. März des Folgejahres zum Herumgammeln auf der Startbahn verdammt wurden. Entwickelt wurde dieses Spiel nicht von Nintendo selbst, sondern von "*Paradigm Simulation*" - einem 1990 gegründeten Grafikstudio, das vor allem "*visuelle Technologien*" entwarf, vor "*Pilotwings*" aber noch nie ein reguläres Videospiel entwickelt hatte. Sie lernten das dafür benötigte Handwerk wohl aber ziemlich schnell, denn "*Pilotwings 64*" lieferte eine große, offene Welt, die man wieder in diversen Vehikeln durchqueren durfte, um mannigfaltige Herausforderungen zu bestehen. Dazu noch für damalige Verhältnisse wirklich schnieke 3D-Polygongrafik, eine handliche Steuerung, zum Teil sehr abgefahrene Prüfungen, abermals sehr jazzige,



aber insgesamt doch ganz gut anhörbare Musik, dieses Mal aus dem Synthe von Dan Hess, sowie eine Kanone, aus der man sich in Richtung einer Zielscheibe durch die Gegend schießen lassen konnte. Die Spielepresse hat's geliebt, so gab's im Maniac 4/97 zum Beispiel 85%, und sogar einen Punkt mehr in der Video Games 2/97, und die Spieler fanden's wohl auch mindestens sehr prima - das gute Teil hat sich mehr als eine Million Mal verkauft.

Auch dieser Erfolg sollte eigentlich direkt wieder weitergeführt werden, ein offizieller zweiter Teil auf dem N64 wurde bereits 1997 angekündigt, abermals entwickelt von Paradigm Simulation - dieses Mal allerdings für die Disk-Erweiterung des N64, das sogenannte "[N64DD](#)". Das ebenfalls 1997 hätte erscheinen sollen, sich aber leider wieder und wieder und wieder verschob, dann unter praktisch nonexistenten Fanfare im Januar 1999 ausschließlich in Japan veröffentlicht wurde, und nach gerade Mal etwas mehr als 15.000 verkauften Einheiten als einer der größten Hardwareflops Nintendos auch schwang- und belanglos wieder eingestellt wurde - der allergrößte Teil der dafür geplanten Spiele lag zu diesem Zeitpunkt bereits im Tiefkühlfach, und darunter auch "*Pilotwings 64 2*".

Zwei Jahre darauf veröffentlichte Nintendo seinen ausgesprochen erfolgreichen "*GameCube*" - und auf diesem sollte ebenfalls gepilotwingt werden. Und zwar in einem Spiel entwickelt von keiner geringeren Firma als der legendären Bande namens "*Factor 5*", die bei Nintendo nach den sensationell guten und noch sensationeller erfolgreichen "*Rogue Squadron*"-Teilen auf dem N64 einen fetten Stein im Brett hatten.

Erste Gerüchte darüber gab's [im April des Jahres 2003 zu lesen](#) - da hieß es noch, dass man erwarte, davon etwas auf der E3 dieses Jahres zu sehen. Auf ebenwelcher der damalige Nintendo-CEO Satoru Iwata dann auch den einen oder anderen verschleierte Hinweis fallen ließ - denn es gab da eine Präsentation von "Rogue Squadron 3: Rebel Strike" zu sehen, [nach der er das Folgende sagte](#).

Entgegen des Versprechens von Iwata-san gab es danach aber leider nicht besonders viel von dem angedeuteten Spiel zu hören - gerüchteweise hätte es zur Zeit des Kalten Krieges spielen sollen. Angeblich war Nintendo das Resultat zu düster, weswegen Factor 5 im Jahr 2007 anboten, das Ganze freundlicher und zugänglicher zu gestalten und in einen offiziellen "Pilotwings"-Nachfolger zu verwandeln - ganz im Stile der "Wii Sports: Airplane"-Demo, welche auf der E3 2006 als Technikdemo auf der damals noch in Entwicklung befindlichen Wii-Konsole präsentiert wurde. Auf genau dieser stürzten sich die Fünffakturierer dann sofort ans Werk - und was von diesem Spiel dann bekannt wurde, klingt ganz ehrlich noch bis heute ziemlich verlockend: So gab es eine riesige offene Welt mit Echtzeit-Tagesverlauf, deren Landschaftsdarstellung auf dem modularen 3D-System basierte, das Factor 5 kurz zuvor für den PS3-Exklusivtitel "Lair" entwickelt hatte. Eine der Besonderheiten dieser Engine waren die fließend wechselnden Wettereffekte, die auf Spielerwunsch als reale lokale Daten aus dem Wetterkanal der Wii gezogen wurden - etwas Vergleichbares gab's zum Beispiel 2020 beim "Microsoft Flight Simulator" zu sehen. Anders als dieser hätte sich das neue "Pilotwings" aber nicht nur auf die bekannte Muttererde beschränkt, sondern sogar Ausflüge auf den Mond ermöglicht, was das Angebot der flugfähigen Vehikel neben Standards wie Helikopter, Doppeldecker, Gleitschirm, Jetpack, fliegender Teppich, Fallschirm, Heißluftballon oder Düsenjet um Späße wie eine Mondlandefähre oder gar ein UFO erweitert hätte. All das optional aus der Cockpitperspektive sowie begleitet von sehr angenehmer Klaviermusik aus dem Hause Hülsbeck. Und als super-abgefahrene Super-Bonus-Super-Kirsche hatten Factor 5 sogar eine eigene VR-Brille für das Spiel gebaut, mit vollem Headtracking - die laut Factor-5-Chef Julian Eggebrecht bereits fixfertig war und speziell im Cockpitmodus wohl ganz hervorragend funktioniert hat.



Aber ach, auch aus diesem Spiel wurde nichts. [Laut einem Blogbeitrag](#) des damaligen Factor-5-Grafikers Sam Baker vom Dezember 2008 ging dem Unternehmen wohl übel das Geld aus, woraufhin alle nicht-essenziellen Projekte erstmal gestoppt werden mussten - darunter eben auch der "Pilotwings"-Prototyp. Man kann sich natürlich mit einiger Berechtigung fragen, wieso Nintendo an dieser Stelle nicht mit helfendem Geldsack in die Bresche sprang - und eine sehr wahrscheinliche Antwort darauf ist, dass die Firma zu diesem Zeitpunkt an "Wii Sports Resort" arbeitete, das diverse luftige Elemente in Form eines Flugzeugs und eines Fallschirms enthielt, mit denen man herumspielen durfte - und daher vermutlich nicht tierisch daran interessiert war, sich dafür unnötig viel Konkurrenz ins Haus zu holen.

Ist natürlich alles nur Spekulation. Aber Fakt ist, dass Fakt 5 noch eine Zeit lang versucht haben, das Spiel in Zusammenarbeit mit dem Publisher Green Screen Interactive selbst zuende zu bringen, zuerst unter dem Namen "Sky", und dann als "WiiFly", was schlussendlich in "WeFly" geändert wurde - mit ziemlicher Sicherheit nach entsprechender Intervention seitens Nintendo. Hat aber alles nichts genutzt - im Mai 2009 musste Factor 5 die Tore schließen, und damit war auch dieses Projekt endgültig tot. Videos von einem sehr weit fortgeschrittenen "WeFly"-Prototypen finden sich allerdings [seit dem September 2017 auf Youtube](#).

All dieses Tohuwabohu und Verschiebe und Gecancelle sorgte dafür, dass nach "Pilotwings 64" satte 15 Jahre lang totale Funkstille in den Nintendo-Himmeln herrschte - es gab kein "Pilotwings" auf Game Boy Advance, GameCube, Nintendo DS oder Wii! Und dann veröffentlichte Nintendo am 25. März 2011 den 3DS in Europa - und einer der 15



Starttitel dieses schnuckeligen Handhelds war... "Pilotwings Resort"! Abermals nicht von Nintendo selbst entwickelt, sondern von der amerikanischen Firma "Monster Games", bediente man sich hier heftig an den Ressourcen von "Wii Sports Resort" - allen voran mit "Wuhu Island" die Insel, auf der das Ganze spielte, sowie natürlich die Flug-Minispiele, die hier als Basis dienten. Ja, "Pilotwings Resort" war ein bisschen faul, zugegeben - aber das änderte nichts am großen Spaß, den ich mit dem guten Teil hatte! Nette Grafik, sehr guter 3D-Effekt, deutlich freieres Spielprinzip als beim Original, Freiflugmodus mit jeder Menge Sammelzeug -

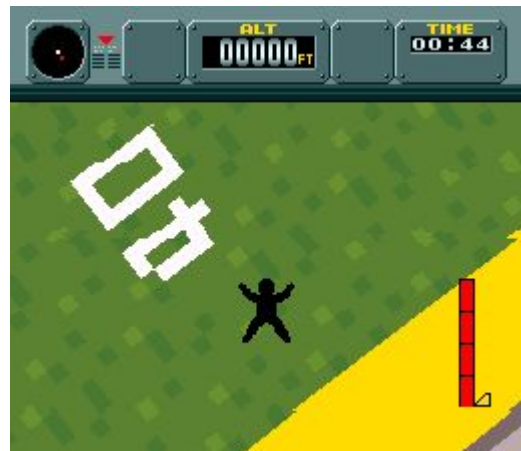
und diverser Kram, mit dem man die Lüfte über Wuhu unsicher machen durfte: Propellermaschine, Raketenrucksack und Gleiter gab's direkt zum Start. Im Laufe der Zeit musste der Hangar ausgebaut werden, denn dann gesellten sich noch ein Düsenjet, ein Luftfahrrad sowie ein stärkerer Raketenrucksack dazu. Außerdem bekam man in einer Mission Zugriff auf einen sogenannten "Flughörnchen-Anzug". Ein wirklich schönes Ding, das auch heute noch einen Haufen Spaß macht. [Ich hab's damals für 4Players getestet](#), und ihm eine 75% verpasst - eine Wertung, zu der ich auch heute noch absolut stehe. Auch wenn ich es bis heute nicht geschafft habe, im Freiflugmodus alle 200 Ballons aufzusammeln - ich stehe da seit Jahren beim schlimmstmöglichen Ergebnis von 199.

Aber nun - das war dann bis heute leider der letzte offizielle Auftritt von "Pilotwings". Klar gab's im Laufe der Jahre jede Menge kleine und nicht ganz so kleine inoffizielle Nachfolger und geistige Ableger - wie "Sky Odyssey" aus dem Jahr 2000, "[Pilot Academy](#)" oder "Wing Island" aus dem Jahr 2006, oder mit 2019 noch halbwegs frisch "Pilot Sports". Außerdem gab es im 2014er "Super Smash Bros." für WiiU einen "Pilotwings"-inspirierten Level als Arena zum Download. Im Jahr 2018 versuchte sich der amerikanische Indie-Entwickler "Newton Games" an einem Kickstarter für ihr Spiel "[Be The Rocket](#)" - das sie direkt in der Beschreibung als "an action style flying video game inspired by the popular Nintendo game Pilotwings" bezeichneten. Sah auch irgendwie ganz nett aus und alles, ging aber spektakulär unter: Von den anvisierten 15.000 Dollar wurden gerade mal 105 eingenommen, von satten neun Unterstützern!

Wer die Pilotenflügelei heute nochmal im Original erleben möchte, kann das an ziemlich vielen Stellen tun - jedenfalls, wenn man Nintendo-Fan ist: Es erschien in diversen Ausprägungen der "Virtual Console" - im August 2009 auf der Wii, im Juli 2013 auf der WiiU, im März 2016 auf dem New Nintendo 3DS, und aus aktueller Sicht zuletzt im September 2019 in der SNES-Spielesammlung auf der Switch. Erstaunlicherweise fand es sich allerdings NICHT auf dem SNES Mini wieder. Hm. Komische Auslassung, diese Auslassung, wie ich finde.

Aber die relevanteste aller Fragen neben "Wie bekomme ich meinen Kopf in einen übergroßen Pudding, ohne dass es merkwürdig aussieht?" ist doch: Lohnt es sich heutzutage überhaupt noch, seine wertvolle Lebenszeit in das Ausprobieren von "Pilotwings" zu investieren, falls man das nicht schon lange getan haben sollte? Kürzestmögliche Antwort: nö. Längere Antwort: Jaaaa, schon, irgendwie. Man muss halt nur sehr genau wissen, was man zu erwarten hat. Schon mal definitiv kein Actionspiel - die zwei Helikoptermissionen sind zwar per se voller Ballereien, gleichzeitig für mich aber auch eklatant spaßbefreite Fremdkörper, die meiner Meinung nach in diesem Spiel absolut gar nichts verloren haben, und aller Wahrscheinlichkeit nach nur drin waren, damit Nintendo damals zumindest ansatzweise behaupten konnte, dass "Pilotwings" ein Actionspiel für crazy männliche Teenager sei. Ist es aber nicht. Und auch keine Flugsimulation, denn dafür kratzt es viel zu lasch an dem Lack des Physikmobils. Nein, es ist ganz klar ein Geschicklichkeits- und vor allem ein Geduldsspiel, das so gaaaaanz leicht den Status einer Techdemo vermittelt, um die herum ein halbwegs dazu passendes Spiel gestrickt wurde. Das gute Teil heute nochmal auszuprobieren ist so, wie sich nach einer Runde "Mario Kart 8" mal an das ursprüngliche "Super Mario Kart" aus dem Jahr 1992 zu setzen - man merkt sehr deutlich, wo die Serie ihren Anfang nahm, aber gleichzeitig auch, wie stark sie sich im Laufe der letzten knapp 30 Jahre weiterentwickelt hat.

Man braucht also vor allem Geduld und Liebe, wenn man "Pilotwings" heute nochmal so erleben möchte wie damals in den sehr frühen 90ern. Wenn man sich aber auf das merkwürdige Experiment einlässt, das Entspannung suggeriert, aber gleichzeitig höchste Konzentration am Pad einfordert, und sich in die sehr schnell sehr fiesen Herausforderungen verbeisst, dann stellt man mit einem Mal unerwartet fest, dass man es hier mit einem verdammten Suchtmittel zu tun hat! Man will immer noch einen Punkt mehr rausholen, immer noch einen Meter näher am Ziel oder genau in der Mitte der Zielscheibe landen. Speziell im Expertenmodus kennt "Pilotwings" überhaupt keine Gnade mehr - es macht sich keinerlei Mühe, den Spieler irgendwie an die Hand zu nehmen. Im Gegenteil, es schmeißt einen buchstäblich aus dem Flugzeug, nur mit dem Hinweis, idealerweise nicht zu sterben - was das Meistern einer vermaledeit schweren Herausforderung logischerweise nur umso befriedigender macht. Und falls man den Zug am Fallschirm doch verpassen sollte, dann verbleibt wenigstens ein Spieler-förmiges Loch im Boden - das ist doch auch nett.



"Pilotwings" gehört nicht direkt zu den schwersten SNES-Games, und ist weit von dem Lebenswillenvernichterniveau eines *"Super Ghouls'n'Ghosts"* entfernt - liefert aber dennoch eine unerwartet mächtige Herausforderung. Das ist eine der Marken von Nintendo, an die sich viele Leute erinnern, an denen Nintendo selbst aber gar kein allzu gesteigertes Interesse mehr zu haben scheint - wie man ja nicht zuletzt an den zum Teil sehr langen Abständen zwischen den einzelnen Spielen sowie den vielen, vielen *"Pilotwings"*-freien Plattformen von Big N sieht. Insofern ist es höchst zweifelhaft, dass es jemals wieder ein neues Spiel dieser doch sehr speziellen Serie geben wird. Ich meine, es gibt ja auch so schon bis heute nicht so wahnsinnig viele Spiele, die in eine pilotwingige Richtung gehen. Oh, hallo *"Flight Unlimited"* - du hier, und nicht in Level 58? Crazy. Ahem. Auf der anderen Seite toben sich Nintendo und jede Menge Dritthersteller gerade auf der Switch ziemlich kreativ aus, das häppchenbasierte Spieldesign mit seinen klar strukturierten Lizenzen würde auch super drauf passen - wenn es also eine Plattform gibt, die nach einem neuen Vertreter dieser halbwegs altherwürdigen Reihe schreit, dann vermutlich diese. Zuletzt sterbende Hoffnung und alles.

Was natürlich nicht mehr so ohne Weiteres klappen würde ist, die Leute heute nochmal grafisch derart aus den Latschen kippen zu lassen wie damals. Klar, heute flimmert und bröseln das Spiel wie eine Lego-Sammlung, die man durch den Mixer jagt - aber damals, direkt zum Launch des Super Nintendo, hat diese Mochtegern-3D-Pracht für schockbasierte Herzrhythmusstörungen gesorgt. Der einzige parallel veröffentlichte Titel, der zumindest bei mir ähnliche Gefühlszustände auslösen konnte, war *"F-Zero"* - aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over.

Weitere Links:

- ursprüngliches Logo:
<https://twitter.com/NintendoMetro/status/1292928269633957891>
- Werbung mit Paul Rudd: <https://www.youtube.com/watch?v=eSBFw93V3Rg>
- geleakte Grafikasets von "Dragonfly":
https://tcrf.net/Prerelease:Pilotwings/Internal_Material
- Passwörter:
<https://gamefaqs.gamespot.com/snes/588570-pilotwings/faqs/5581>