

# Pixel Wheels • The Wheels on the Pixel go round and round

[quick-save.de/2021/05/pixel-wheels/](https://quick-save.de/2021/05/pixel-wheels/)

Sven Festag

24. Mai 2021

**In Pixelgrafik im Kreis fahren ist im Internet praktisch an jeder Ecke möglich – umso wichtiger ist es also, die richtigen Ecken zu kennen. Doch endet der Boxenstopp im Chaos?**

Auf der Rennstrecke zählt nur eines: die Zielflagge zuerst sehen. Und manchmal gehört dazu mehr als nur die Ideallinie zu halten und die Scheitelpunkte der Kurven zu treffen. Das Top-Down-Rennspiel des französischen Software- und Spieleentwicklers Aurélien Gâteau erinnert deutlich an die Mario-Kart-Reihe, will aber mit der Pixelgrafik und der Ansicht auch einen eigenen Charakter entwickeln.

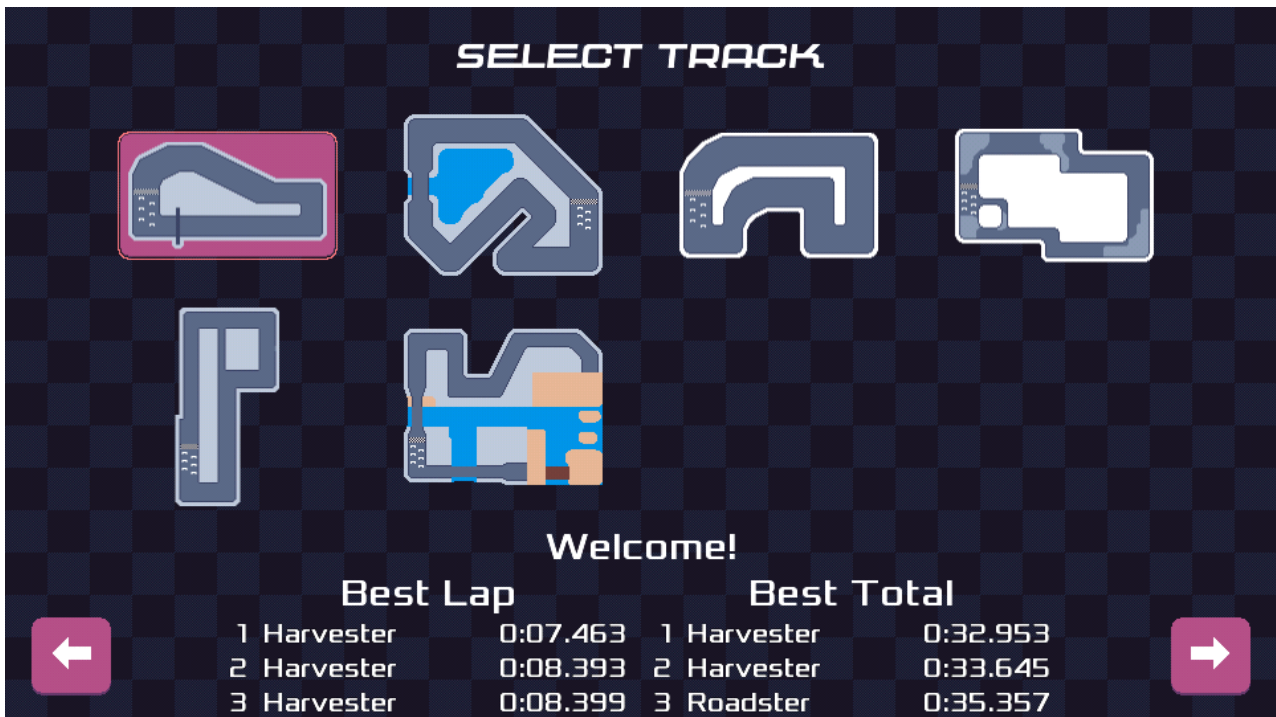


Noch herrscht zwischen den sechs Boliden ein enger Kampf um dein Sieg.

## Mähdrescher gegen Polizeiwagen

Zu Beginn stehen nur zwei Rennstrecken und sechs Fahrzeuge zur Auswahl, darunter ein Polizeiauto und ein Pickup. Jedes dieser Fahrzeuge verfügt über unterschiedliche Eigenschaften. Ein Bolide verfügt über eine gute Höchstgeschwindigkeit, ein anderer überzeugt mit seinem Handling. Diese Eigenschaften sind nicht in einer Tabelle oder Grafik ersichtlich. Hier ist also Ausprobieren zwingend erforderlich. Der Mähdrescher überrascht beispielsweise mit einer erstaunlich guten Beschleunigung.

Im „Quick Race“ erwartet Spielende tatsächlich ein schnelles Rennen: Drei Runden dauert die Fahrt gegen fünf computergesteuerte Charaktere. Der Start erfolgt grundsätzlich vom letzten Platz. Zur Auswahl stehen alle bereits freigeschalteten Wagen und Strecken. Weitere vier Strecken können im „Championship“-Modus freigespielt werden. Er umfasst zwei Rennen, deren Einzelergebnisse zu einem Gesamtergebnis kombiniert werden. Hier erfolgt der Start nur im ersten Rennen zwingend von hinten, im zweiten Rennen richtet sich die Startaufstellung nach der vorigen Zieleinfahrt.



Sechs unterschiedliche Strecken stehen zur Auswahl. Wer eine Zeit aus der Bestenliste unterbietet, wird mit einer Medaille belohnt.

Die Fahrzeuge lassen sich hingegen über Aufgaben freischalten. Dazu zählt etwa eine bestimmte Anzahl an erfolgreichen Raketentreffern. Je nach Aufgabe ist das unterschiedlich schwer, insgesamt lassen sich die Boliden aber recht zügig freispielen. Eine weitere Belohnung sind die Medaillen, die es zu Beginn recht häufig und dann immer seltener gibt. Für jede Strecke wird je eine persönliche Bestenliste über die schnellste Rennrunde und die kürzeste Renndauer geführt. Für eine Platzierung in den Top 3 gibt es eine entsprechende Medaille, die erneut vergeben wird, falls die Zeit später noch einmal unterboten wird.

## Top Down à la Mario Kart

Jede der sechs Strecken weist charakteristische Merkmale auf. Während die erste Strecke einer klassischen Rennstrecke am nächsten kommt, wird auch in der Stadt, am Strand oder auf Eis gefahren. Manchmal gibt es auch eine Abkürzung, die einen Vorteil bietet – vorausgesetzt die Durchfahrt gelingt. Der kürzere Weg ist auch der schwierigere. Verkehr wird aber auch in einer engen Gasse kein Problem sein. Die KI ignorierte die

Geheimtipps gekonnt. Allerdings nutzt sie die auf der Strecke in Kisten verteilten Power-ups zu ihrem Vorteil. Es gibt einen Boost, eine Bombe, eine Schussvorrichtung und eine Rakete, die sich taktisch klug einsetzen lassen.

Gesteuert werden können die Boliden auf unterschiedliche Arten: Einerseits können entweder Gamepad oder Tastatur als Eingabegeräte dienen, andererseits gibt es zwei Steuerungsmöglichkeiten über das Touchpad. Bei den sogenannten „Pie Buttons“ befinden sich links zwei Schaltflächen zum Lenken und rechts je eine Schaltfläche zum Bremsen und Aktivieren des Power-ups. Alternativ dazu gibt es die „Side Buttons“, bei der sich je links und rechts die dazugehörige Fläche zum Lenken befindet und zusätzlich rechts der Button für das Power-up ist. Das Bremsen erfolgt durch Drücken beider Lenktasten. Kommt der Rennwagen zum Stillstand, wird das Bremsen zum Rückwärtsfahren. Das ist aber nur gelegentlich nötig, falls ein Fahrfehler oder Power-up-Angriff das Auto in einen Reifenstapel schleudert. Deswegen erscheint die letzte Steuerungsoption zumindest mobil als intuitiv.



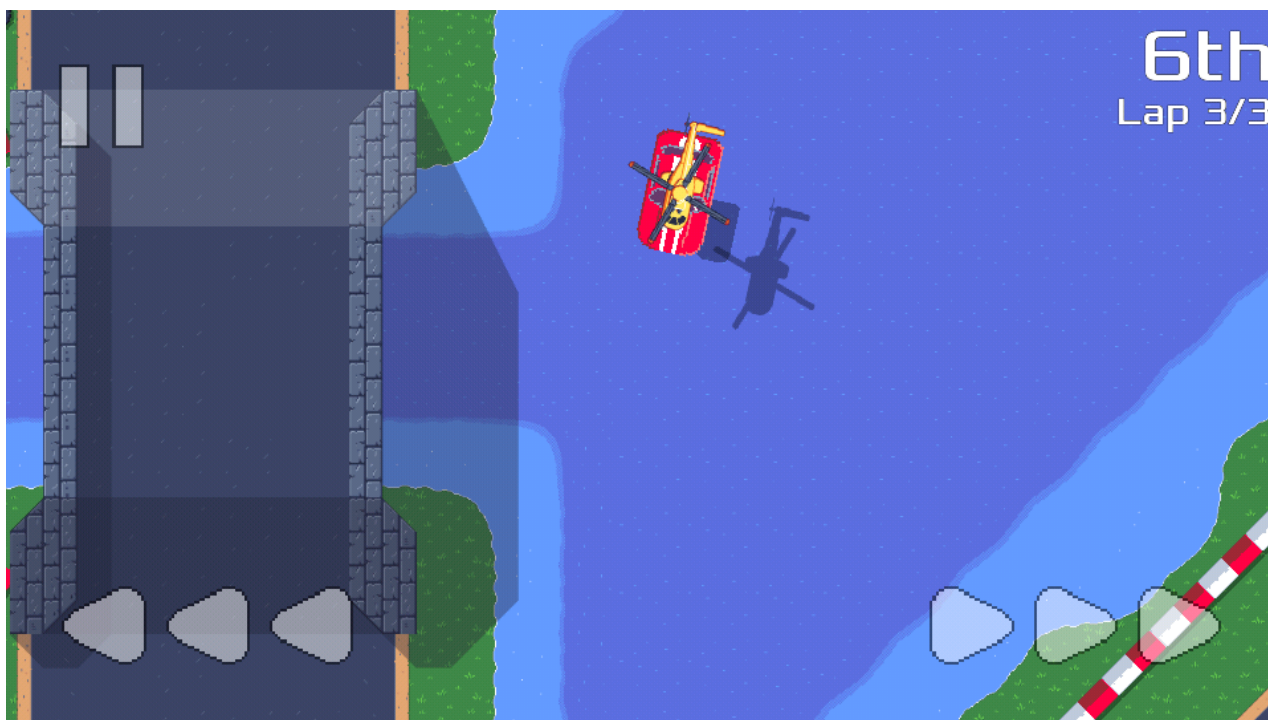
Auch auf der Insel geht es rund. Das Geschoss bringt auf dem ersten Platz aber wenig – zumindest bis zur Überrundung.

Der Gummiband-Effekt der computergesteuerten Gegner lässt sich kaum verleugnen. Auch in der letzten Runde auf dem letzten Platz liegend ist es trotz großen Rückstands möglich, die ein oder andere Position aufzuholen. Auf übermäßig hohe Rückstände nimmt die KI allerdings keine Rücksicht. So ist die Schwierigkeit des Spiels zwar dynamisch und streut um eine Mitte, aber richtige Schwierigkeitsstufen fehlen. Profis können die Strecken rasch meistern, während weniger Geübte eher frustriert zurückgelassen werden.

## Ziel erreicht?

---

*Pixel Wheels* ist ein kleines Top-Down-Rennspiel, bei dessen Entwicklung viel richtig gemacht wurde. Die verschiedenen Fahrzeuge haben charakteristische Fahreigenschaften und die Strecken sind abwechslungsreich gestaltet. Die Steuerung funktioniert gut und die dynamische KI funktioniert für die breite Masse. Allerdings schließt sie beide Extrema nicht ein. Problematisch ist allerdings der Langzeit-Spielspaß.



Bei einem Ausflug ins tiefe Wasser hilft der Rettungshubschrauber bei der Rückkehr zur Strecke.

Die Kombination aus sechs Strecken und 11 Fahrzeugen wird schnell eintönig, da das Freispiel recht flott vonstattengeht. Hier bräuchte es deutlich mehr Inhalt oder einen Multiplayer-Modus. Das lässt sich in einem Ein-Mann-Projekt aber vermutlich nur schwer stemmen und schon gar nicht kostenlos und werbefrei. Allerdings handelt es sich bei dem Spiel bislang um eine Vorabversion. Es bleibt abzuwarten, welche Änderungen es bis zur finalen Version geben wird.

## Daten zum Spiel

---

Titel:	Pixel Wheels
Erscheinungsdatum:	28. August 2020 (Vorabversion)
Entwickler:	Aurélien Gâteau
Publisher:	Aurélien Gâteau
System:	Windows, Linux, macOS, iOS, <i>Android</i>