
Ausprobiert: Mario-Kart hebt ab

Von Jens Riedel

Längst hat sich Carrera auch im RC-Bereich etabliert – und beschränkt sich nicht auf allein auf das ferngesteuerte Auto. Auch zu Wasser und in der Luft sind die Modelle des Traditionsunternehmens mittlerweile zu Hause. Mit dem Nintendo Mario-Copter bringt der Hersteller nun seinen ersten Quadrocopter mit spezieller Note auf den Markt.

Während die übrigen Carrera-Flugapparate mit den vier Propellern reine Zweckkonstruktionen sind, bietet der Mario-Copter eine zusätzliche spaßige und spielerische Komponente, die sich vor allem an die jüngere Einsteiger-Klientel richtet. Statt des Drohnenkörpers rahmen die vier Rotoren die bekannte und beliebte Computerspielfigur ein, die in einem (räderlosen) Kart sitzt. Die nicht gerade kleine Figur ist originalgetreu nachgebildet und auch das Kart geizt nicht mit einigen Details, etwa der Motornachbildung und den Auspuffrohren.

Der Quadrocopter verlangt allerdings vorab eine Trimmung, damit er eine stabile Fluglage bekommt und die Steuerungsbefehle auch die gewünschten Effekte erzielen. Dies geschieht mittels vier kleinen Schiebern für die jeweilige Bewegungsrichtung. Die ruhige Flugausgangslage des Marios der Lüfte lässt sich jedoch nur getreu dem Motto „studieren geht über probieren“ herausfinden. Ist der Flugapparat aber erst einmal ausbalanciert, ist die Steuerung nach kurzer Eingewöhnungszeit gar nicht so schwierig. Der Flieger lässt sich übrigens nicht nur vorwärts und rückwärts sowie nach links und rechts steuern, sondern auch horizontal um die eigene Achse in eine gewünschte Flugrichtung ausrichten.

Die beiden Steuerknüppel an der Fernbedienung sind jeweils um 360 Grad bewegbar. Da erfordert es ein wenig Eingewöhnung, bis alle Handgriffe richtig sitzen und Mario tatsächlich dorthin schwebt, wohin man ihn haben möchte. Einige Übung verlangt insbesondere die Landung – zumindest, wenn sie einigermaßen sanft und elegant erfolgen soll. Die Fernsteuerung selbst verfügt über drei Modi, mit denen sich die Performance auf 30, 60 oder 100 Prozent einstellen lässt.

Der gut 30 mal 30 Zentimeter messende Nintendo Mario-Copter wird -- ganz nach Art des Hauses – „reday to run“ geliefert. Das (USB)-Ladekabel für den Akku ist ebenso dabei wie Batterien für die Fernbedienung. Außerdem liegen der Packung noch vier Ersatzrotoren bei. Und selbst wenn einmal etwas anderes kaputtgehen sollte: Carrera führt für jedes Produkt eine Ersatzteilliste.

Der flache und leichte Akku wird in ein Fach auf der Unterseite geschoben und per Stecker mit dem Motor verbunden. Die notwendige Kompaktheit und Leichtigkeit des Stromspenders fordert im Betrieb ihren Tribut. Für mehr als sieben Minuten in der Luft reicht seine Kraft nach einer Voll-Ladung in anderthalb Stunden nicht. Da ist der Spaß recht schnell wieder zu Ende. Ein zweiter Akku sollte daher eventuell beim Kauf gleich mit eingeplant werden. Er ist für 15,50 Euro als Zubehör lieferbar.

Neben der kurzen Betriebsdauer hat der Mario-Flieger noch ein zweites Manko: Er wurde – wie es in der Bedienungsanleitung heißt – ausschließlich für den Gebrauch in geschlossenen Räumen entwickelt. Insofern relativiert sich auch die Akku-Laufzeit wieder ein wenig. Carrera empfiehlt Anfängern eine Grundfläche von fünf mal fünf Metern und 2,40 Meter Höhe. Die will erst einmal in der Wohnung gefunden werden – von Hindernissen in Form von Möbeln wollen wir hier gar nicht erst reden.

Viel mehr Spaß macht es natürlich, mit Mario draußen herumzufliegen, wo der kleine Kerl durchaus beachtliche Höhen von geschätzten fünf, sechs Metern erreicht. Eine Nachahmung sei Kindern grundsätzlich aber nicht empfohlen, damit der Quadrocopter nicht plötzlich in Nachbars Garten oder gar auf der Straße landet und Unheil anrichtet. Insofern ist der Hinweis auf die heimischen vier Wände absolut nachvollziehbar.

Carreras Nintendo Mario-Copter kostet 99,90 Euro. Ein nicht geringer Teil dieser Summe dürfte wohl den Lizenzgebühren geschuldet sein. (ampnet/jri)

Bilder zum Artikel



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



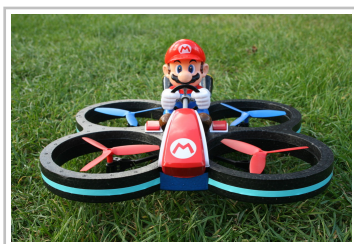
Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



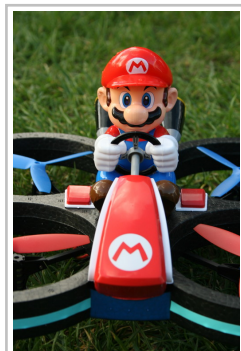
Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



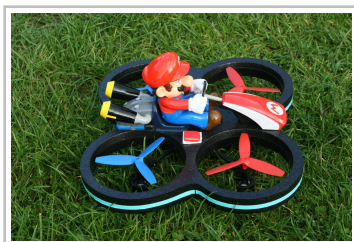
Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



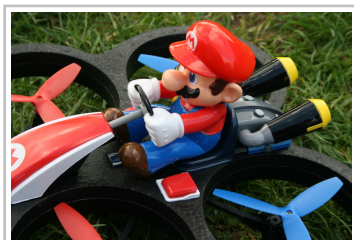
Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



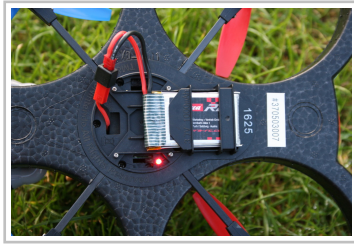
Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht): die Fernsteuerung.

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht).

Foto: Auto-Medienportal.Net



Nintendo Mario-Copter von Carrera (nicht fürs Freie gedacht): der Akku.

Foto: Auto-Medienportal.Net