Jump Ship

POTENZIAL IM ALL

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **Keepsake Games** Entwickler: **Keepsake Games** Termin: **4. Quartal 2024**

Brachiale Dogfight-Action und knallige Effekte: Jump Ship drückt die Knöpfe aller SciFi-Fans, die auf die Opulenz von Star Citizen verzichten können (oder nicht mehr dran glauben). Von Peter Bathge

»Das ist Unity?« Ich kann es kaum fassen, was mir Game Director Filip Coulianos da über sein Projekt Jump Ship erzählt. Denn was ich seit einer halben Stunde auf meinem Bildschirm laufen sehe, was ich selbst als Teil eines vierköpfigen Koop-Teams spiele, das sieht einfach viel zu schön, viel zu flüssig und beeindruckend aus. Für die Unity-Engine. Und für ein gerade mal zwölfköpfiges Entwicklerteam, wie es die Schweden von Keepsake Games sind. Doch Jump Ship ist ein technisches Wunder. Und wenn mich mein Gespür aus knapp 20 Jahren als Videospielredakteur nicht täuscht, dann wird es auch ein richtig großer Steam-Hit.

Sehr cool: Ein Spieler steht draußen auf der Hülle des Raumschiffs und kämpft, der andere ist drinnen und kann das genau mitverfolgen.

Als einziger deutschsprachiger Journalist der Welt konnte ich Jump Ship bereits mit den Entwicklern an der Seite spielen und dabei Fragen stellen: zwei Missionen lang, im Raumschiff, fliegend mit Jetpack und Greifhaken sowie zu Fuß, denn der neu angekündigte Koop-Titel verbindet diese Ebenen ohne jeden Übergang. Fast ein bisschen so wie Star Citizen, obwohl die bescheidenen Schweden von Keepsake Games den Vergleich aus gutem Grund scheuen. Dabei ist ihr Spiel für mich als Weltraum-Fan mindestens genauso interessant.

Musik in Koop-Ohren

Jump Ship hieß bis vor Kurzem noch Hyperspace und begann als Spaßprojekt nach dem Feierabend. Doch bereits vor der offiziellen Ankündigung hatte das Spiel über 5.000 Mitglieder auf dem Discord-Channel gesammelt, und basierend auf dem, was ich jetzt vorab sehen und spielen konnte, wer-

den das in Kürze noch sehr viel mehr. Jedenfalls wenn Weltraum-Fans aus aller Welt sehen, wie flüssig und actionreich die Partien in Jump Ship ablaufen. Denn hier wechselt ihr übergangslos vom friedlichen Cruisen im Cockpit in packende Weltraumschlachten, könnt dank magnetischer Stiefel auf der Hülle eures Raumschiffs entlanglaufen und mit einem Jetpack durch die Luft sausen. Und all das alleine oder mit bis zu drei Mitspielern im Online-Koop. Eine Inspiration für die Entwickler war dabei Sea of Thieves – aber mit dem von Anfang an eingebauten Progressionssystem nimmt Jump Ship einem der größten Kritikpunkte an Rares Karibik-Sandbox den Wind aus den Segeln.

Ihr verdient nämlich Erfahrungspunkte und Geld, mit denen ihr euch Upgrades für Charakter, Schiff und Raumanzüge holt. Und das sind nicht einfach nur andere Skins, es handelt sich dabei tatsächlich um kleine, aber merkliche Verbesserungen. Zu massiv sollen die Unterschiede im Hinblick auf Schadensresistenz oder Spezialfähigkeiten zwar auch nicht ausfallen, damit der unkomplizierte Koop-Spaß gewahrt bleibt, doch da Jump Ship ausschließlich PvE in Viererteams ohne jede PvP-Komponente anbietet, machen sich die Entwickler im Umkehrschluss auch keine Sorgen um Cheats. Mikrotransaktionen oder einen In-Game-Shop mit Echtgeld soll es ohnehin nicht geben.

Im Kampf gegen die Roboter könnt ihr niedergeschossenen Verbündeten wieder hochhelfen (unten links).

Koop, ganz simpel

Die Macher halten das Aufsetzen eines Matches bewusst simpel: Ein Spieler hostet die Partie, weshalb sein Raumschiff zum Einsatz kommt – aber alle Clients verdienen Ressourcen und behalten ihren Fortschritt, wenn sie anschließend einer anderen Lobby beitreten. Entsprechend gibt's auch keine durchgehende Open World: Das ist die große Kröte, die ihr schlucken müsst, um Jump Ship zu genießen. Bis zu 50 Missionen (geplant) finden in abgegrenzten, aber dennoch großen Gebieten statt. Wir sahen bereits Eis- und Wüstenplaneten sowie ein paar Gebiete im Weltall zwischen Planeten.

Strukturiert sind die Levels ähnlich wie im Rogue-like-Strategiespiel FTL: Faster than Light oder beim Koop-Shooter Warhammer 40.000: Darktide: Jeder Sektor auf der Galaxiekarte besteht aus mehreren Knotenpunkten, ihr könnt unterschiedliche Abzweigungen wählen und müsst dabei Risiko und potenzielle Belohnung gegeneinander abwägen, denn die Schwierigkeit variiert.

Regie? Mehr Drama!

Für das besondere Etwas sorgt in Jump Ship ein KI-Regisseur, der euch das Leben dynamisch mit Asteroidenschauern, Strahlungslecks und Sonneneruptionen schwer macht. So soll durch Zufallselemente jeder Einsatz noch einmal in praktisch unendlich unterschiedlichen Variationen und Schwierigkeitsgraden spielbar sein, damit ihr niemals ganz fertig seid und immer noch ein weiteres Abenteuer am Horizont auf euch wartet. Aber was macht ihr in Jump Ship eigentlich?

Klar, Jump Ship hat keine Open World, aber Platzangst bekommt ihr in den Levels garantiert nicht, weder zu Fuß noch im Raumschiff.

Auf dieser Sektorenkarte wählt ihr den nächsten Abschnitt einer Mission aus.

Obacht im Asteroidengürtel: Die Brocken sind genauso gefährlich wie das Laserfeuer der Gegner.

Die Missionen in Jump Ship spielen sowohl im All als auch auf Planeten.

Die Dogfights spielen sich schon richtig rund und gewinnen durch das Teamwork an taktischer Tiefe.

EARLY ACCESS UND DIE PLÄNE BIS ZUM RELEASE

Wenn alles gutgeht, erscheint Jump Ship Ende 2024 im Early Access, erstmal exklusiv bei Steam. Wie lange diese Phase dauern soll, ist bislang nicht klar. Die Entwickler wollen sich aber viel Zeit nehmen, besonders für das Feedback der Spieler auf Steam und im Discord. Dort möchte man auch eigene Ideen zur Debatte stellen: Wie wäre es etwa, wenn Spieler neben dem Hauptschiff auch noch einen kleinen Jäger zur Unterstützung steuern könnten? Und vielleicht wollen die Leute ja lieber mit drei oder fünf Menschen in der Gruppe spielen statt mit fünf? All das steht bis zum finalen Release zur Diskussion.

Als Piratenquartett folgt ihr einer lose erzählten Story, von der wir im Tutorial vergleichsweise simple Standardbausteine wie »uralte Alien-Zivilisation«, »gerettete Schiffs-KI« und »böses Imperium« wahrnehmen, ohne dass sie uns wirklich mitreißt. Klassische Science-Fiction-Kost eben, wie man sie aus unzähligen Filmen und Büchern kennt. Mitreißen soll die Story aber auch gar nicht, die eigentliche Koop-Interaktion und das pure Chaos während der Missionen stehen bei Jump Ship klar im Vordergrund. Auf der Suche nach nützlichen Maschinenkernen, Ausrüstung (denkt an Diablo-Loot, nur rarer) und dem großen Geld reist ihr von einem Auftragspunkt zum nächsten. In der Basis rüstet ihr euch zwischen Missionen aus oder kickt mit den Kollegen eine Partie Fußball – alles in der Ego-Ansicht.

Wenn es dann in die per Ladebildschirm abgetrennten Einsätze geht (ein Auftrag besteht aus mehreren Etappen mit je 15 bis 30 Minuten Spielzeit), übernimmt ein Spieler den Pilotensitz und steuert das Raumschiff aus der Third-Person-Perspektive.

Fleißige Kollegen

Die Kollegen können währenddessen alle möglichen anderen Aufgaben an Bord übernehmen. Erst mal sind das etwa das Verteilen von Energie anhand eines kleinen, an Pipemania erinnernden Minispiels und das Austauschen von Maschinenkernen für Antriebe, Waffen und so weiter. Ihr craftet Waffen und Werkzeuge an der internen Werkbank oder scannt die Umgebung. Wenn dann feindliche Jäger oder große Fregatten im All oder am Himmel auftauchen, könnt ihr an denen entweder heimlich vorbeischleichen oder wagemutig das Gefecht eröffnen. Dann geht es schnell drunter und drüber, im wahrsten Sinne des Wortes: In einem kopfüber fliegenden Raumschiff zu stehen, während draußen ein Dogfight tobt, ist ein ganz besonderer Anblick.

Dann auch noch rauszugehen und mit einem Raketenwerfer selbst am Kampf teilzunehmen oder gar das andere Schiff zu entern, die dortige KI-Besatzung zu eliminieren und deren Maschinenkerne zu plündern, erinnert schon fast an den Traum von Star Citizen von Chris Roberts, das allerdings ein riesiges MMO-Universum baut und somit unendlich ambitionierter ist als Jump Ship. Trotzdem: Auch im deutlich kleineren Rahmen des Koop-Abenteuers fühlt sich diese Nahtlosigkeit extrem beeindruckend an.

Nur im Team erfolgreich

In all diesem Chaos müssen Spieler strategisch zusammenarbeiten: Während der Pilot steuert und schießt, bemannt eine andere Person den Geschützturm, die nächste löscht Feuer, und ein viertes Teammitglied repariert angeschlagene Schiffssysteme. Das macht schon in der von mir gespielten Demo einen Heidenspaß, weil alle Mitstreiter aufeinander angewiesen und Alleingänge wenig erfolgversprechend sind. Absprache ist wichtig, und es gibt mehr als genug für alle zu tun, auch wenn es natürlich besonders viel Spaß macht, das schick designte Raumschiff selbst zu steuern und aus der Außenperspektive dabei zuzusehen, wie Feinde in Einzelteile zerbersten. Aber dann ist da ja noch der Part zu Fuß.

Knatternde Knarren, düsende Dudes

Geht ihr von Bord, spielt sich Jump Ship wie ein klassischer Koop-Shooter aus der Egoperspektive. Mit Waffen wie Pistole, Sturmgewehr und Raketenwerfer säubert ihr das Zielgebiet von Robotern (bislang der einzige Feindtyp, weil menschliche Feinde realistischere KI-Routinen erfordern würden) und sammelt ein bestimmtes Zielobjekt ein. Dabei müssen oftmals alle Spieler zusammenarbeiten, um Türen zu öffnen oder Missionsziele abzuschließen. Im Kampf helft ihr verwundeten Verbündeten auf, außerdem gibt es nützliche Fähigkeiten wie eine Heildrohne oder Munitionsnachschub. Die Gefechte gehen gut von der Hand, ohne es jedoch mit den Großen im Genre aufnehmen zu können. Auf Dauer wird sich zeigen müssen, ob Keepsake Games genug Abwechslung bei Kampfsituationen, Spezialfähigkeiten und Waffen liefern kann.

Was dagegen schon jetzt grandios ist: die Bewegungsfreiheit. Ihr könnt jederzeit vom Raumschiff springen und ein Jetpack zünden, mit dem ihr in hoher Geschwindigkeit durch Atmosphäre oder Weltall rast. Das funktioniert auch, um wieder zurück an Bord zu kommen, und sorgt für so manche »Weeeeee«-Momente. Darüber hinaus gehört zur Standardausrüstung noch ein Greifhaken, mit dem ihr euch an höher gelegene Positionen zieht – auch am Raumschiff gibt's mehrere Punkte, um sich ranzuziehen. Durch diese enorme Mobilität besteht nie die Gefahr, dass ihr versehentlich zurückgelassen werdet, sondern könnt euch stets zügig durch die Levels bewegen. Es flutscht eben einfach bei Jump Ship. ★

Mit Feuerlöschern bekämpft ihr Brände. Aber auch radioaktive Strahlung oder Hitze durch eine Supernova kann euch gefährlich werden.

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de

Wenn du wenig erwartest, wirst du angenehm überrascht. Der alte Leitspruch erwies sich auch beim Spielen von Jump Ship mal wieder als wahr. Was die wenigen Mitarbeiter bei Keepsake Games aus der Unity-Engine herauskitzeln, ist wahrlich aller Ehren wert. Die Levels, wenn auch linear, sind angenehm groß, und die Nahtlosigkeit, mit der alles ineinander übergeht (Raumschiffkampf, Bewegung per Jetpack, Action zu Fuß), hat mich nachhaltig beeindruckt. Während eines Dogfights rauszuschauen und zu sehen, wie die Welt kopfüber steht, ist definitiv nichts für schwache Mägen. Klar, nach einer Stunde mit dem Spiel und noch dazu unter Entwickleraufsicht wäre es töricht, hier schon nahezu finale Urteile abzugeben oder Lobeshymnen anzustoßen. Aber ich komme doch nicht umhin, eines festzustellen: Jump Ship hat enormes Potenzial. Es kombiniert so viele Sachen, die mir gefallen (Koop-Ballereien, schnelles Bewegungsgefühl, Raumschiffporno) und wirkt dabei schon jetzt sehr ausgereift. Ich wäre nicht überrascht, wenn die Early-Access-Version sich zum Launch weit oben in den Steam-Charts festbeißen würde. Ganz und gar nicht überrascht.