An **Raumstationen** können Sie andocken, um neue Missionen anzunehmen und Ihr Schiff zu reparieren.

Ein neuer Stern am Online-Himmel? Auf jeden Fall schon mal das actionreichste Weltall-Geballer seit Freelancer!

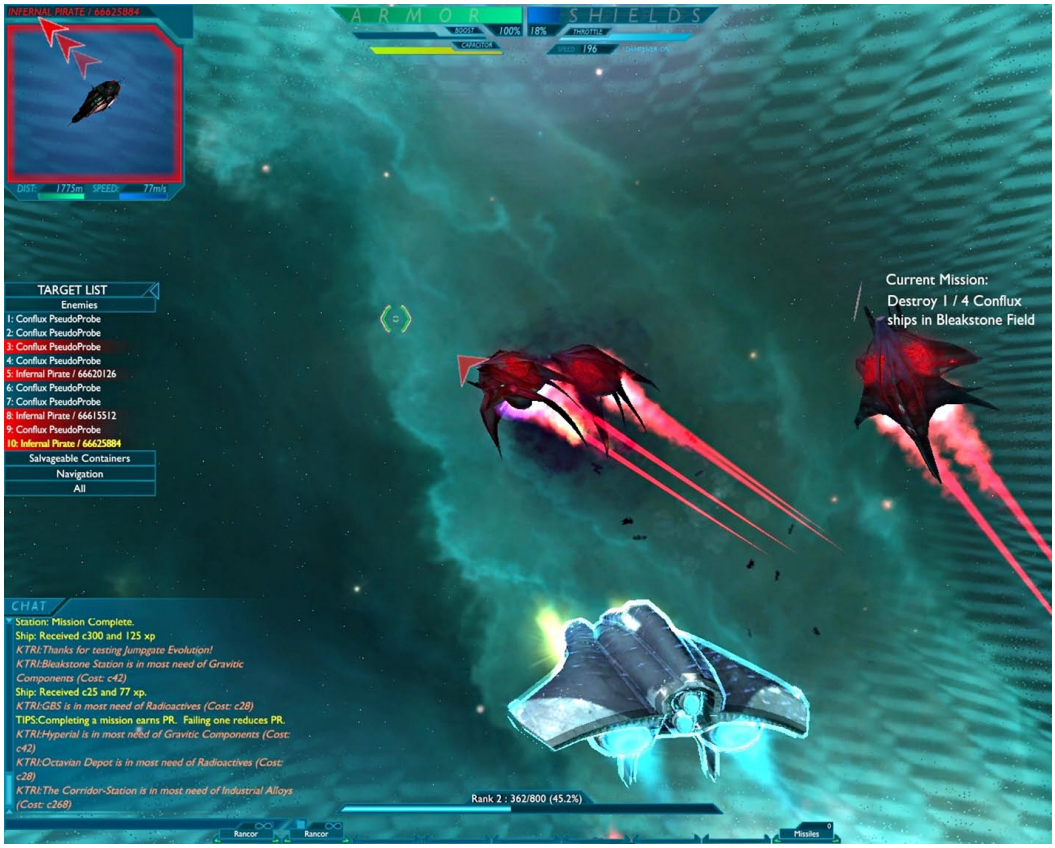
Jumpgate Evolution

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4626
- Infos zum Spiel:
▶ Quicklink: 4627

Kampflustige Weltraumpiloten haben es heutzutage schwer, eine Anstellung zu finden. Es herrscht Frieden im Universum – von ein paar Ausnahmen wie den Galaxien **Eve Online** und **X3 Reunion** abgesehen. Mit **Jumpgate Evolution** wollen die Entwickler von NetDevil (**Auto Assault**) die Action zurück ins All bringen. Und orientieren sich dabei an großen Vorbildern wie **TIE Fighter** oder **Freelancer** – nur tobt der interstellare Krieg dieses Mal ausschließlich online. Wir hatten auf einer Präsentation in Birmingham erstmals die Möglichkeit, uns mit einer frühen Alpha-Version selbst auf den Pilotensitz zu setzen. Mit im Cockpit saß Hermann Peterscheck, der Producer des Online-Spiels.

Auf dem Schiff

Eine Klasse müssen wir für unseren Piloten nicht aussuchen, in **Jumpgate Evolution** bestimmt das Raumschiff unsere Spielweise. Je nach Fluggerät und Ausrüstung können wir auf lange oder kurze Distanz kämpfen, Erz abbauen, schmuggeln sowie natürlich auch Waren produzieren und transportieren. Auch bei unserer Herkunft haben wir ein Mitbestimmungsrecht – es wird drei unterschiedliche Fraktionen geben. Wir entscheiden uns zwangsläufig für den Solrain-Verbund, denn die beiden anderen Parteien Quatar und Oktavianisches Reich fehlen in der Alphaversion noch. Die Mitglieder des Solrain-Verbundes gehören zu einem großen Geschäfts-Imperium voller egoistischer Einzelgänger, die nur auf Macht aus sind. Die Anhänger der Quatar glauben, dass Mensch und Raumschiff eine Einheit bilden, was sie zu sehr guten und gefürchteten Piloten macht. Bei den Oktavianern müssen wir unweigerlich an Sparta denken: Sie erziehen ihre Kinder von Geburt an als Krieger und leben nur für die Schlacht. Ob sich die Völker nicht nur im Aussehen, sondern auch spielerisch unterscheiden, ist derzeit noch unbekannt.

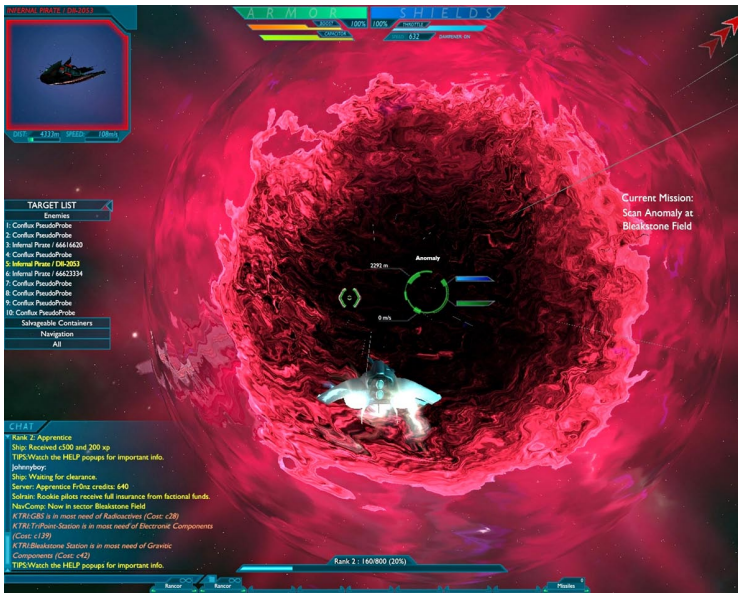


Raumschlacht gegen außerirdische **Conflux-Raumschiffe**: Um die flinken Jäger zu treffen, müssen wir beim Zielen zwingend vorhalten.

Auf der Jagd

Unseren ersten Auftritt bekommen wir in den Menüs einer Raumstation: Wir sollen eine Flotte von sechs Piraten-Raumschiffen vernichten. Eine effektvolle Startsequenz zündet den Nachbrenner unseres Jägers und katapultiert uns ins All. Wer **Freelancer** gespielt hat, kommt auch mit **Jumpgate Evolution** sofort zu recht – mit der Tastatur steuern wir das Schiff, die Maus bewegt das Fadenkreuz unserer Laser. Alternativ hätten wir aber auch einen klassischen Joystick verwenden können. Praktische Navigationspfeile führen uns direkt zum Feind. Die Piraten greifen dabei nicht stumpf frontal an, sondern teilen sich auf, um uns von den Flanken und von hinten anzugreifen – toll! Trotz der cleveren KI haben wir unsere Feinde schnell zu Altmetall verarbeitet und freuen uns wie in einem Online-Rollenspiel über die Beute: Gegner hinterlassen Gegenstände, Waffen, Schildgeneratoren oder seltene Erze.

Auf **Asteroiden** sind Erze verteilt, die Sie mit spezieller Ausrüstung abbauen und weiterverarbeiten können.



Wurmlöcher sind die Grundlage für Sprungtore, die schnelles Reisen ermöglichen.

Zurück in der Raumstation kassieren wir unser wohlverdientes Kopfgeld; die gefundenen Waffen basteln wir per Drag & Drop an unser Schiff. Auf zur nächsten Aufgabe! Wir sollen ein Wurmloch untersuchen und treffen unterwegs natürlich wieder auf hinterhältiges Piratenpack. Die Entwickler wollen versuchen, langweilige Sammel-Quests auf ein Minimum zu reduzieren. Hermann Peterscheck verspricht sogar, dass spätere Missionen dynamisch sind. Wird etwa eine Raumstation in Ihrer Nähe von einer KI-Flotte angegriffen, bekommen Sie einen Hilferuf, den Sie annehmen oder ablehnen können. So sind die Spieler immer direkt am Geschehen beteiligt.

Für alle Spieler

Einfach fliegen, einfach schießen, einfach Spaß haben: Schon nach wenigen Minuten steuern wir unser Schiff wie Luke Skywalker persönlich. Die einzigen Tasten, die wir von Zeit zu Zeit noch benötigen, sind die für den Turbo, die Raketen und die Einsammelfunktion.

Warum so simpel? Hermann Peterscheck erläutert: »Das ist die eine Hälfte unseres Zugänglichkeits-Mantras. Nicht jeder will unser Spiel spielen, aber jeder sollte es spielen können. Ich finde nicht, dass es einen Konflikt zwischen guter Zugänglichkeit und echter Herausforderung gibt.« Eine gewagte These, schließlich lebt der Hauptkonkurrent **Eve Online** in erster Linie von seiner spielerischen Freiheit und Komplexität. Hermann Peterscheck relativiert: »Ich glaube, dass ein Online-Spiel einer breiten Masse Spaß machen kann und trotzdem am Ende auch Profis zufrieden stellt. Wir fangen mit einer netten, niedrigen Lernkurve an – das harte Zeug kommt später!« So sollen Spieler in hohen Levelbereichen ganze Flotten gründen dürfen, um gemeinsam riesige Kreuzer und Raumstationen zu Weltraumschrott zu verarbeiten. Dabei nimmt jeder Pilot eine spezielle Rolle ein. Besitzer von flinken Schiffen stürzen sich aus nächster Nähe auf die Schildgeneratoren, schwerfällige, aber feuerkräftige Bomber nehmen währenddessen aus der Distanz die Verteidigungsanlagen aufs Korn. Das soll ebenso viel Teamplay erfordern wie größere Raids in klassischen Online-Rollenspielen.

Im **Hangar** rüsten Sie Ihr Schiff mit neuen Waffen, Schilden und Zubehör aus.

Für alle Rechner

Und was ist die zweite Hälfte des Zugänglichkeits-Mantras? **Jumpgate Evolution** soll auch auf älteren Rechnern flüssig laufen. Und die Anforderungen für die Weltraum-Action sind für einen aktuellen Titel tatsächlich sehr niedrig ausgefallen: Ein Rechner mit einem Gigahertz Leistung und 512 Megabyte Arbeitsspeicher soll ausreichen, um flüssig spielen zu können. Trotzdem gibt's auf schnelleren Computern auch was fürs Auge: Selten zuvor sah Metall so metallisch aus wie bei den **Jumpgate**-Raumschiffen, die Wurmlöchern protzen mit einer schick wabernden Oberfläche, und die effektvollen Explosionen lassen den Monitor glühen. Davon können Sie sich übrigens bald selbst überzeugen: Auf der Homepage des Spiels läuft bereits die Anmeldung zum Beta-Test. Der Startschuss soll laut Hermann Peterscheck allerdings erst erfolgen, wenn er und sein Team selbst keine Fehler mehr finden. PD

Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE
Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik
Solo	Gruppe

Jumpgate Evolution

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Weltraum-Onlinespiel** ▸ Termin **4. Quartal 2008**
▸ Hersteller **NetDevil / Codemasters** ▸ Status **zu 70% fertig**

Philipp Dubberke: Ich war nie ein großer Weltraum-Fan. Und doch hat mich Jumpgate Evolution schnell in seinen Bann gezogen. Die Zugänglichkeit und die vielen Möglichkeiten, mein Schiff aufzurüsten, haben mich an den Monitor gefesselt. Umso mehr freue ich mich auf den Beta-Test. Falls Sie auch daran teilnehmen: Ich bin der fies grinsende Pilot mit den dicken Raketen in Ihrem Rückspiegel.

philipp@gamestar.de

Potenzial Sehr gut