

+ Stärken

- + großartige Original-Vorlage
- + realistisch wachsende Spielwelt
- + spielerische Freiheit
- + aufrüstbare Schiffe
- + umfangreiches Schadensmodell

- Schwächen

- David Braben beantwortet konkrete Fragen zum Spiel oft nebulös
- nach Elite 2 und 3 ist etwas Vorsicht geboten

Elite Dangerous

Klasse: David Braben hat tatsächlich den Kickstarter-Jackpot geknackt. Aber was genau macht der Elite-Erfinder jetzt mit dem ganzen Geld? Von Martin Deppe

Angeschaut

Genre: Weltraum-Action Publisher: Frontier Developments Entwickler: Frontier Developments (Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, GS 08/05; 83 Punkte) Termin: März 2014 Status: zu 50 % fertig

GameStar.de/Quicklink/8216

Sensation: Das neue **Elite**-Universum ist längst fertig! Schon Ende 2009 kreisen hunderte Cobras MK III und Vipers, Anacondas und Phytos, ja sogar aggressive Thargoiden um die eckigen, rotierenden Raumstationen mit den viel zu kleinen Andock-Öffnungen. Entwickelt wurden die legendären Raumschiffe von Fans und Team-Mitgliedern, die in stundenlanger Arbeit Papier falteten, Fäden anbrachten und die Raumer aufhängten.

Papier? Fäden? Aufhängen? Richtig: Anlässlich des GameCity-Events in Nottingham (genau, das mit dem Sheriff) hatte **Elite**-Vater David Braben die witzige Idee, zum 25.

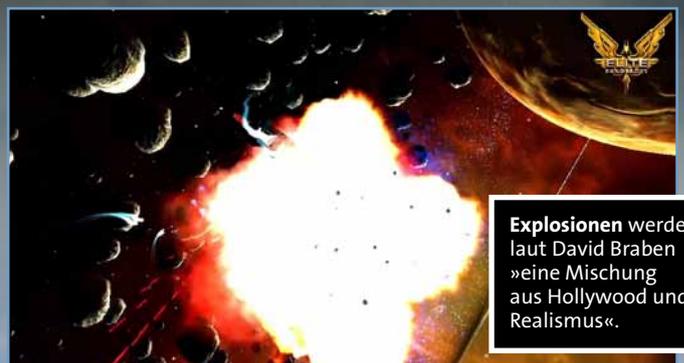
Jubiläum eine riesige Weltraumflotte aus Origami-Fliegern basteln zu lassen. Ursprünglich sollten die Papierschiffe schon 1985 dem Computerspiel beiliegen, Ende Oktober 2009 kommen sie dann schließlich doch noch zum Einsatz.

Wenn wir Braben damals erzählt hätten, dass drei Jahre später über 25.000 Fans aus aller Welt rund 1,6 Millionen Pfund (umgerechnet über 1,9 Millionen Euro) sammeln, um ein neues **Elite** zu finanzieren – er hätte uns höchstens für gehirnalbern erklärt. Ist aber trotzdem wahr: Am 4. Januar 2013 endet die Kickstarter-Finanzierungskampagne von **Elite: Dangerous**, die angepeilten 1,25 Millionen Pfund sind geknackt. Allerdings

denkbar knapp, denn noch einen Monat zuvor waren gerade einmal 54 Prozent der Summe gesammelt, zwei Wochen vor Ende 65 Prozent, drei Tage vorher fehlten immer noch sechs Prozent – erst zwei Tage vor Ablauf war die Summe komplett. Weil man nach Ende des Kickstarter-Countdowns noch weiter Geld ins Projekt stecken kann, sind seitdem rund 400.000 Pfund dazugekommen, Ausgang offen. Ziemlich überzogen finden wir allerdings die Möglichkeit, seine bisherige Investition nachträglich zu erhöhen: Wer 950 Pfund, also 1.143 Euro (!) drauflegt, bekommt als Belohnung das teilweise aufklappbare 35-Zentimeter-Modell eines Anaconda-Raumschiffs – immerhin nicht aus Origami-Papier.



Raumstationen sind nicht mehr so standard-eckig wie früher.



Explosionen werden laut David Braben »eine Mischung aus Hollywood und Realismus«.

Bei einem Elite-Event in Nottingham fliegen Schiffe aus Origami-Papier.



Das klassische Andockmanöver an einer rotierenden Station – im Original bockschwer.



Überfall auf drei Anaconda-Frachter: Vipers kämpfen gegen Vipers – die einen als Eskorte, die anderen als Piraten.

Das zähe Anlaufen der Kickstarter-Aktion dürfte vor allem darin begründet sein, dass Braben anfangs nur wenig Infos und Material präsentierte. Das hat sich zwar verbessert, allerdings gibt's immer noch keine Ingame-Bilder zu sehen, und die veröffentlichten Videos zeigen zwar Grundfunktionen, aber noch wenig Greifbares (siehe Kas-

Die Spielwelt wird lebendiger

ten). Außerdem haben die Videos eine niedrige Bildqualität, sodass es kaum möglich ist, den Detailgrad der Spielgrafik zu beurteilen. Viele Features sind zudem noch »in der Diskussion«, »auf der Liste«, »in einem Update nach Verkaufsstart vorgesehen«. Trotzdem: Was David Braben und sein Team vorhaben, klingt hochspannend.

Elite: Dangerous wird sowohl ein Solo- als auch ein Multiplayertitel. Die Spieler haben vier Möglichkeiten: komplett offline spielen, im synchronisierten Singleplayer-Modus, im eingeschränkten oder im offenen Multiplayer. Die letzten drei teilen sich das gleiche Universum (sprich: von Entwickler Frontier betriebene Server), doch Ereignisse in einem dieser drei Modi wirken sich auch auf die anderen beiden Universen aus. Im synchronisierten Singleplayer sind wir also allein unter NPCs, erleben aber zum Beispiel Preisänderungen oder Unruhen, die durch andere Spieler ausgelöst wurden. Im eingeschränkten Multiplayer ist festgelegt, wer mitmachen darf; zum Beispiel nur Piloten bis zu einem bestimmten Rang. Das hat vor allem den Vorteil, dass man als Einsteiger nicht gleich vor dem Hangar-Tor von einer hochgerüsteten Flotte erfahrener Piloten erwartet wird. David Braben will einen »nahtlosen Übergang« vom Singleplayer-

Keine Screenshots

Trotz Nachhakens unsererseits gibt es noch keine Screenshots aus dem Spiel. Alle hier gezeigten Bilder sind Artworks, Konzeptzeichnungen oder Bilder aus veröffentlichten Videos – die wiederum technisch schwächeln (niedrige Datenrate). Deshalb lässt sich zum Beispiel über die Texturqualität noch keine verlässliche Aussage machen.

Modus in das Multiplayer-All erlauben – wie genau das funktionieren soll, ohne das Balancing auf den Kopf zu stellen, ist dem Team aber selbst noch nicht ganz klar.

Apropos Balancing: Es soll möglich sein, sich mit echtem Geld Spiel-Credits zu kaufen. Berechtigte Kritik an diesem Vorhaben wehrt Braben ab – man könne sich kein Su-



Interview David Braben

»Ich gehe keine faulen Kompromisse ein«
Der Co-Erfinder von Elite knackte genau an seinem 49. Geburtstag den Kickstarter-Betrag von 1,25 Millionen Pfund.

GameStar Hast du mit Kickstarter genug Geld gesammelt oder lässt du auf deiner eigenen Webseite ein Crowdfunding-System weiterlaufen wie Chris Roberts bei Star Citizen?

David Braben Wir haben auf unserer Frontier-Webseite ein Crowdfunding-System, weil uns viele Leute gefragt haben, ob sie uns auch per PayPal unterstützen können. So kann jeder (auch die Kickstarter-Leute) seinen Beitrag auch nachträglich erhöhen.

► **29 Jahre nach dem allerersten Elite haben sich die Spieler verändert. »Heute will niemand mehr minutenlang einfach nur geradeaus fliegen«, hat uns**

neulich der Egosoft-Chef Bernd Lehahn erzählt, als es um das Gamedesign seines X: Rebirth ging. Was sind die Hauptunterschiede zum klassischen Elite?

◀ Das stimmt, lange Flüge gefallen nicht jedem. Wir haben daher die Möglichkeit, schnell zwischen und innerhalb von Sternensystemen zu springen [Anmerkung der Redaktion: Das ging allerdings auch schon beim ersten Elite]. Der Hauptunterschied zum alten Elite wird aber der Multiplayer-Part sein.

► **Wird es eine Story geben?**

◀ Wir haben keinen Handlungsbogen mit Film-Zwischensequenzen und so weiter, wie man ihn heutzutage überall be-

kommt. Das heißt aber nicht, dass du keine Story erlebst, während du im Spiel weiterkommst. Es wird eine Menge Dinge zu entdecken und erkunden geben. Eine Story besteht nicht immer aus einem einzigen Handlungsstrang!

► **Wie willst du Gelegenheitspieler, Core Gamer und Elite-Veteranen gleichzeitig ins Spiel ziehen?**

◀ Wir machen dieses Spiel für uns selbst und für die Leute, die sich auf Kickstarter für uns eingesetzt haben. Ich glaube, dass auch sehr viele andere dazugehören wollen, aber ich möchte keine faulen Kompromisse eingehen, bloß um ein imaginäres



Publikum zufriedenzustellen. Ich schätze, dass eine Menge Spieler es lieben werden.

► **Das erste Elite war zugänglicher als seine Nachfolger Frontier und First Encounter, weil deren Flugphysik viel realistischer und somit schwerer zu beherrschen war. Wie stark werden sich die Newtonschen Gesetze in Elite: Dangerous auswirken?**

◀ Sie werden vollständig implementiert sein, aber im Hintergrund arbeiten.

► **Und erleben wir wieder die legendäre Trumble-Mission?**

◀ Wir haben zwar keine Trumble-Mission geplant, aber du hast Recht, die wäre gut...



Die wendige **Viper** wird gern als Eskorte oder Polizeischiff eingesetzt. Kleines Bild: Die Viper im Ur-Elite von 1984.



Die **Anaconda** gehört zu den größten Frachtschiffen, neuerdings dürfen wir sie mit Geschütztürmen bestücken.



per-Schiff zusammenkaufen, weil die verschiedenen Typen einen bestimmten Spielerrang erforderten. Trotzdem finden wir diese Entscheidung sehr fragwürdig, nicht nur wegen der heiklen Balance: Gerade das Hocharbeiten und immer weitere Verbessern des Schiffs machte ja gerade den Reiz von **Elite** aus. Angst, dass dutzende Schiffe gleichzeitig in eine Station wollen und sich vor dem Tor verkeilen, muss man aber wohl nicht haben. Selbst bei tausenden Spielern auf einem Server ist das Universum groß genug für alle, vor allem in den Randgebieten soll es extrem ruhig zu gehen – dazu gleich mehr.

Single- und Multiplayer stehen gleich stark im Fokus

Eine weitere große Neuerung ist die lebendigere Spielwelt, die sich durch Spieleraktionen realistisch verändert, vor allem im Multiplayermodus. Ein Beispiel: Wenn auf einem Planeten eine Hungersnot droht, aber zu wenige Spieler Nahrung ranschaffen (trotz guter Preise), wird das System politisch geschwächt. Wenn diese Welt zudem keine vernünftige Militär- oder Polizei flotte besitzt, könnten Nachbarwelten auf dumme Gedanken kommen und eine Armada vorbeischieken, um den Planeten zu annektieren. Jeder Spieler kann nun entscheiden, wem er hilft: Invasoren abwehren oder unterstützen? Was er tut, wirkt sich unter anderem auf sein Ansehen im jeweiligen System aus. Anderes Beispiel: Wir entdecken in einem Asteroidenfeld reiche Erzvorkom-

men. Davon bekommen benachbarte Systeme Wind und versuchen, sich das Feld mit Waffengewalt unter die Nägel zu reißen. Auch hier können wir uns auf eine Seite schlagen – selber weiter Bergbau zu betreiben ist hingegen keine gute Idee, weil wir dann alle Konkurrenten gleichzeitig an der Backe haben. Und weil die Spielwelt sich auch weiterdreht, wenn wir mal nicht spielen, kann es passieren, dass wir auf einer ruhigen, demokratischen Raumstation »schlafen gehen« und beim Weiterspielen mitten in einer Rebellion aufwachen. Allerdings sollen solche Entwicklungen grundsätzlich sehr langsam ablaufen.

Was genau wir in **Elite: Dangerous** machen, bleibt uns wie früher selbst überlassen. Vier »Rollen« dürften sich herauskristalisieren: Händler, Entdecker, Kopfgeldjäger, Pirat. Laut einer Facebook-Umfrage will über die Hälfte der Teilnehmer vor allem das All erforschen – was wohl daran liegt, dass Frontier diesen »Beruf« besonders schmackhaft machen will. So soll es in noch nicht erforschten Gebieten »Weltwunder« und »Geheimnisse« geben, die man entdecken kann, allerdings sind abgelegene Systeme auch unsicherer, weil Gesetze und Polizei fehlen. Man muss sich aber nie auf eine Rolle festlegen; wer so ein Weltwunder entdeckt hat, kann auf dem Rückweg in zivilisiertere Gebiete durchaus einen Konvoi überfallen – oder gegen Piraten verteidigen.

Allerdings hat stets die Polizei ein Wörtchen mitzureden: Wie in **GTA** gibt's stufenweise Fahndungslevel, je nach Verbrechen haben wir Dorfpolizisten am Hals (wir werden im aktuellen Sonnensystem gesucht) – oder gleich das gesamte FBI (wir stehen auch in den Nachbarsystemen auf der schwarzen Liste). Deshalb sollten wir auch darauf achten, welche Ware wir wohin schaffen: Sklaven bringen uns in System A Ärger ein, in System B hingegen hohe Profite.

Auch der Ausbau des eigenen Schiffs steht wieder im Vordergrund. Je nach Typ verfügen wir über unterschiedlich viele »Hard-points«, die wir mit Lasern, Projektilwaffen oder Raketenwerfern bestücken. An größere Schiffe flanschen wir Geschütztürme, allerdings dürfen wir im fertigen Spiel keine Multiplayer-Crew einsetzen, sodass ein Spieler das Schiff steuert und die anderen die Gefechtsstationen besetzen. Entwicklerkommentar: »Vielleicht später...« Eine interessante Neuerung gibt's aber jetzt schon: Wild manövrierende Schiffe erhitzen sich, was wiederum ihre Radarsignatur verstärkt. Dadurch kriegen auch weit entfernte Piloten mit, dass da ein Dogfight tobt. Und wenn zwei sich streiten, freut sich ja bekanntlich der Dritte. Martin Deppe / JG



I want to believe
Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bitte verzeihen Sie mir das englische Zitat aus Akte X, aber hier passt es einfach wie der Trumble aufs Cockpitfenster. Ich möchte wirklich glauben, dass das neue Elite so gut wird, wie David Braben es anpreist. Er und sein Team haben wahnsinnig viel vor – aber bisher relativ wenig vorzuzeigen, zumal das Spiel ja in einem guten Jahr fertig sein soll. Allein schon der Spagat zwischen Solo- und Multiplayermodus ist extrem zeitaufwändig zu entwickeln, viele Features sind in der Schwebe oder nebulös formuliert – wie die extrem knappen Interview-Antworten zur Flugphysik oder die Unterschiede zum Ur-Elite zeigen. Momentan sehe ich zwei Szenarios: Entweder kommt das Spiel deutlich später oder es erscheint pünktlich, aber abgespeckt, und wird stückweise erweitert. Mit Ersterem kann ich gut leben, mit Letzterem nicht. Hoffentlich habe ich meine 20 Pfund nicht umsonst verbraten.

Das **Schadensmodell** soll detailliert werden: Hier sieht man dampfende Leitungen **1**, Funken **2** und eine aufgerissene Frachtraum-Hülle **3**. Später sollen weitere Effekte dazukommen, etwa herumschwebende Frachtcontainer.

