

Elite Dangerous

Während Star Citizen dank viel Roberts-Rummel in aller Munde ist, werkelt der Elite-Miterfinder David Braben lieber hinter verschlossenen Hangartoren. Dabei muss sich seine neue Weltraum-Oper nicht verstecken. Ganz im Gegenteil! Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: - Entwickler: **Frontier Developments** (Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, GS 08/05: 83 Punkte)
Termin: **2014** Status: **zu 70 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

Das Wort »Elite« wird ja gern verbraten, um sich wichtig zu machen. Im Fernsehen verlickert uns die Kuppel-Agentur »Elite Partners«, dass hier ausschließlich fische Kulturmanagerinnen, Architekten sowie andere »Singles mit Niveau« um neue Lebensabschnittsbegleiter balzen. Schön finden wir auch »Elite – Das Magazin für Milcherzeuger«, in dem unter anderem die Geschäftsführerin der Rinderzucht Mecklenburg-Vorpommern (RMV) im Rahmen des 23. Milchrindtages in Güstrow über die besonderen Stärken der Zucht nach genomischer Selektion referiert (kein Witz). Entsprechend vorsichtig waren wir beim Anwerfen der schlappe 200 Pfund teuren Alpha-Version von David Brabens neuem **Elite: Dangerous**. Denn der Miterfinder des Klassikers **Elite** (siehe Kasten rechts) hat seit den beiden umstrittenen Nachfolgern **Frontier** und **First Encounters** beruflich kein Weltraumspiel mehr angefasst, sondern sich als Producer um Kinect-Tierspielchen und Addons zu **Rollercoaster Tycoon 3** gekümmert. Hat es Braben 30 Jahre nach seinem **Elite**-Urknall immer noch drauf?

Oh ja. Hat er. Und wie er hat. Das hier ist wirklich die Elite der Weltraumspiele! Unsere Skepsis verpufft in Millisekunden, als wir das erste Mal wieder in die legendäre Cobra

MK 3 klettern. Es ist wie Nach-Hause-Kommen – aber in ein Haus, das zwar noch den gleichen Grundriss hat wie vor drei Jahrzehnten, doch optisch und technisch wie eine Hightech-Luxusvilla ausgestattet ist. In unserem Cockpit dominieren gelb-orange Farbtöne, die Anzeigen für Schild- und Rumpfstatus, Energieverteilung auf Waffen, Antrieb und Schilde und so weiter kapieren wir mit einem Blick. Das Beste aber ist unten an seinem vertrauten Platz: der gute

alte, runde 3D-Scanner, mit unserem Schiff in der Mitte und den georteten Kontakten in »Stäbchenform«, die sofort klarmacht, ob das Ziel nun »über« oder »unter« uns düst. Wir sind jetzt schon begeistert – und noch keinen Meter geflogen! Also schieben wir den Schubregler unseres Thrustmaster Flightstick X nach vorn, die Sidewinder beschleunigt sanft, dann immer schneller. Allerdings leider seitwärts! Also rein ins Optionsmenü und schnell die Steuerung an-

Alpha 2.02. r19878/r0

1 In der Cockpitmitte prangt der gute alte **Scanner**, der sogar zeigt, ob die Schiffe »über« oder »unter« uns sind. 2 Kombinierte **Schub- und Tempoanzeige**. 3 **Schild- und Rumpfstatus** – sinkt Letzterer auf 0%, ist Game Over. 4 Wir können die **Energie** auf Systeme, Antrieb und Waffen verteilen. 5 Je höher unsere **Energiesignatur**, desto leichter werden wir geortet. 6 Die **Zielanzeige**, inklusive Subziele, hier ein Laserturm. 7 **Schild- und Rumpfstatus** unseres Ziels (Treffer werden hier zusätzlich eingeblendet – der gelbe Fleck). 8 Hitzeanzeige: Laser, Engine-Boost und so weiter erhöhen den Hitzeausstoß, bis hin zum Verglühen! 9 **Raketen** gibt's momentan als aufschaltende und ungelenkte Version, jeweils im Sechserpack. 10 **Laser** können überhitzen und erhöhen unsere Energiesignatur. 11 Wichtige **Meldungen** gibt's hier. 12 Und hier stehen die **Funkspruchtexte**.



Blick nach **Backbord**: Alle georteten **Kontakte** lassen sich hier anwählen, wir können Subziele markieren und die Ladung untersuchen. Rechts oben fliegt übrigens ein Flügelmann. Denn das Gefecht tobt weiter, während wir an den Anzeigen rumfummeln!





Dogfight im Asteroidenfeld: Unser Beam-Laser verfehlt den Fighter und trifft den Felsbrocken.

Stärken

- + bombastische Grafik
- + Mittendrinnen-Fluggefühl
- + über 25 kauf- und aufrüstbare Schiffe
- + umfangreiches Schadensmodell
- + vorbildliche Peripherie-Unterstützung

Schwächen

- nach Elite 2 und 3 ist Vorsicht geboten
- Füllen Braben und Co. das Universum auch mit unterhaltsamen Missionen?

passen? Von wegen: Wie in der guten alten Flugsimulationszeit fährt **Dangerous** Steuerungsoptionen ohne Ende auf. Das voreingestellte Setting ist zwar gründlich für den Eimer (Feuern mit »Coolie-Hat nach oben«, wer denkt sich sowas aus?), aber ein El Dorado für Feinjustierer – und trotzdem vorbildlich übersichtlich. Gut so, auch für Tastaturspieler. Die Energie etwa können wir einfach mit den Pfeiltasten umverteilen; geben wir etwa mehr Saft auf die Waffen, brennt unser Laser länger und lädt schneller auf. Kurz darauf sausen wir durch ein Asteroidenfeld, im heroischen Kampf gegen ... unbewaffnete Giftmüllkanister. Sozusagen das Weltraum-Pendant zu Ratten in Rollenspie-

len, die ja auch nur als Kanonenfutter für Helden-Azubis herhalten. Doch schon jetzt merken wir, wie echt sich das Fliegen anfühlt. Das Cockpit vibriert dezent, wenn wir beschleunigen, und zieht ein wenig nach, wenn unser Schiff enge Manöver ausführt. Das Paradoxe dabei: Unsere Sidewinder fliegt sich nicht wie ein hypermodernes Raumschiff, sondern, überzogen ausgedrückt, wie ein Doppeldecker im Ersten Weltkrieg. Statt schneller, shooter-artiger Richtungswechsel wie etwa in **X: Rebirth** kurbeln wir in **Dangerous** enge Kurven, als ob es eine Schwerkraft gäbe. Das ist zwar unrealistisch, aber spielerisch viel, viel spannender, weil so deutlich mehr echte Dogfights entbrennen.

Realismus hatten wir schließlich in den letzten beiden **Elite**-Nachfolgern von 1993 und 1995 genug, als wir mit aberwitzigen Geschwindigkeiten am Gegner vorbeirasten und ihn nur für Sekundenbruchteile ins Visier bekamen. Mit viel Übung (und ausgeschaltetem Flugassistenten) lassen sich jetzt trotzdem weltalltaugliche Manöver fliegen. Zum Beispiel ein Strafe-Angriff, bei dem wir das Cockpit auf unser Ziel ausrichten und

Elite Ein Klassiker

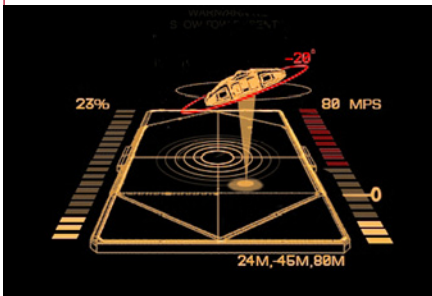
Wir erinnern uns: Im Weltraumspiel **Elite** (1984) streifen wir als Pilot unserer Cobra MK 3 durchs Weltall, handeln auf Stationen, überfallen Händler, jagen Piraten oder wehrlose Asteroiden, um sie in handliche Metalle zu zerlegen. Auch im neuen **Dangerous** ist das ganze All wie ein riesiger Sandkasten, niemand schreibt uns vor, was wir wie erledigen. Und zwar mit einem von 25 kaufbaren Schiffen, die wir immer weiter aufrüsten und modifizieren – so gibt es jetzt unter anderem mehr Lasertypen, eine Railgun, ungenlenkte Raketen. Das Universum ist von 2.048 auf 100 Milliarden Sternsysteme gewachsen, Allianzen und Wirtschaftssysteme sollen sich laufend verändern, auch durch unser Eingreifen. Außerdem bekommt **Elite: Dangerous** einen Multiplayermodus! Landungen auf Planeten sollen ebenfalls möglich werden, allerdings erst nach Release als Update. Momentan kostet ein Zugang zur Alpha-Version auf der Webseite des Spiels übrigens saftige 200 britische Pfund, weitere Alpha-Versionen bis zum Release sind geplant. Mehr über das Ur-Elite lesen Sie in unserer Hall of Fame im Magazinteil.



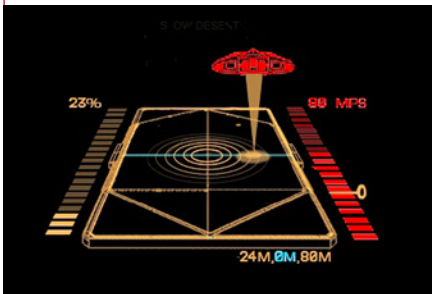
An Steuerbord dreht sich alles um unser Schiff, unseren Status und die Ladung: Hier verteilen wir Energie auf die einzelnen Module – der Raketenwerfer zum Beispiel ist leergeschossen, wir können ihn abschalten.

Achtung, Dock-Fight!

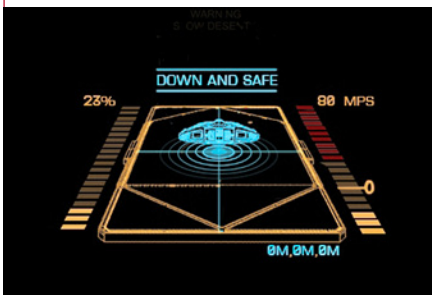
Durch ein rotierendes, immer viel zu schmales Tor fliegen? Das Andocken an den Raumstationen trieb gefühlte 105 Prozent der **Elite**-Spieler in den Wahnsinn – bis sie endlich das Geld für einen Andock-Computer zusammen hatten. Landemanöver wird's auch in **Elite: Dangerous** geben, allerdings mit einem Einpark-Assistenten. Sobald wir eine Landeerlaubnis haben, ersetzt dieses Docking Interface den großen runden Scanner und zeigt die Position unseres Schiffes zum zugewiesenen Landing Pad. Sind wir zu schnell oder zu weit vom Kurs, verfärbt sich das Interface-Schiff rot. Passen Tempo und Kurs hingegen, leuchtet es blau. Das ist die gute Nachricht. Die schlechte: Die Stationen rotieren wie 1984, und nur die technisch fortschrittlicheren gleichen die Bewegung im Hangar künstlich aus – bei den rückständigeren Raumdocks müssen wir wieder mitdrehen. Aber Hand aufs Herz: Was wäre **Elite** ohne das spannende Andocken? Profis dürfen den Assistenten übrigens ausschalten.



Der Assistent zeigt rot, wo's hapert: Wir kommen beim Landeanflug zu **schräg** rein.

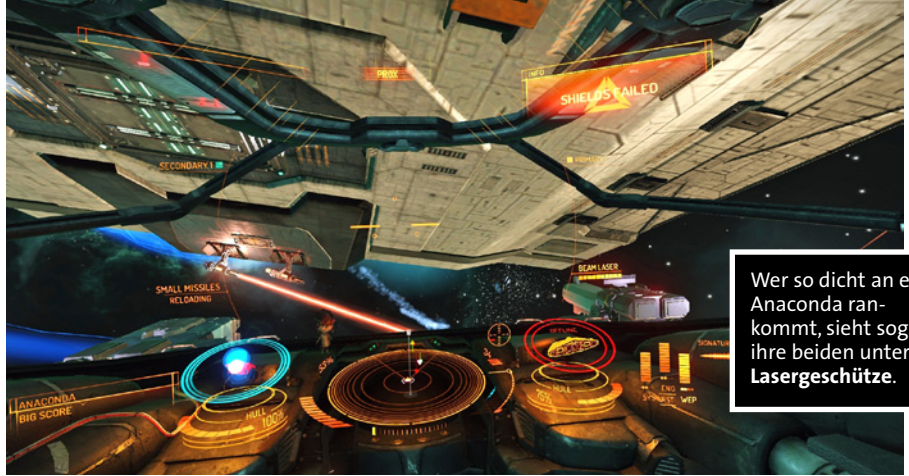


Jetzt fliegen wir gerade, aber zu **schnell** und zu weit steuerbord (für Landratten: rechts).



Puh! Wir sind nassgeschwitzt, aber trotzdem beruhigend **blau** punktgelandet.

feuern, während unser Schiff seitwärts daran vorbeizieht. Also wie in einem Shooter mit den A- und S-Tasten, während wir mit der Maus zielen. Apropos Maus: Wer mag, kann fast sämtliche Peripherie-Typen kombinieren. Joystick, Tastatur und Maus gleichzeitig sind kein Problem, das Gamepad kann auch den Joystick ersetzen (pfui!).



Wer so dicht an eine Anaconda ran-kommt, sieht sogar ihre beiden unteren **Laserschütze**.

Die ersten der neun Alpha-Missionen haben wir ausschließlich mit Joystick und Tastatur bestritten – und dabei einen Hingucker verpasst. Nämlich den Cockpit-Rundumblick, der uns endgültig mitten ins Geschehen wirft. Per »Schulterblick« einem angeschlossenen Großraumer hinterherschauen, während wir uns schleunigst aus seiner Laser-Reichweite boosten? Oder einfach nur den Sternennebel an Steuerbord genießen? Das geht mit dem flüssigen Mausblick-Ausblick wunderbar, zumal das Cockpit-Interieur schick nachgebildet ist, bis hin zum Erste-Hilfe-Kästchen rechts neben dem Pilotensitz. Theoretisch können wir mit der Maus auch auf die beiden seitlichen Bildschirme im Cockpit lugen (siehe Riesen-Screenshot), aber im Kampfeinsatz machen wir das doch lieber direkt per Taste oder Button, das geht einfach fixer. Trotzdem, alleine schon zu wissen, dass man sich so realistisch umgucken könnte, macht schon viel Hurra-Ich-fliege-durchs-All-Atmosphäre aus. Und weil **Dangerous** auch die ebenfalls über Kickstarter finanzierte 3D-VR-Brille Oculus Rift unterstützen soll, kann Ende 2014 durchaus eine technische Revolution ausbrechen – in einem Genre, das längst totgesagt war!

Doch zurück zu den Alpha-Missionen: Die wehrlosen Giftcontainer sind längst zurückfeuernden Schiffen gewichen. Und wieder wird uns warm ums Herz, weil wir alte Bekannte treffen. Etwa einen Pulk schwerbewaffneter Anaconda-Frachter, die 1984 noch wie Drahtgitter-Brieföffner aussahen, und jetzt unser ganzes Sichtfeld blockieren, wenn wir dicht ranfliegen. Falls sie uns lassen, denn ihre Geschütztürme und Eskortjäger sind strikt dagegen. Das funktioniert übrigens ohne großes Funkdialog-Hickhack: Sobald wir ein Schiff angreifen, sind all seine Kumpels sofort gegen uns – und ihre Gegner werden unsere Freunde. Dieses Gefecht mit Dutzenden Schiffen ist hochspannend, immer wieder flitzen wir zwischen den dicken Anacondas umher, jagen ihnen ungelenkte Raketen in den Rumpf oder dezimieren Jägerschilde mit Laserbeschuss. Hach, die Schilde: Allein das quälend langsame Hochticken unserer Schildanzeige nach einem Totalausfall ist Dramatik pur. Genauso wie der verzweifelte Versuch, unseren Gegner zu vernichten, bevor sein Schild wieder aufleuchtet. Neben der Energieverteilung unseres Raumpers müssen wir auch die Temperatur regeln, je heißer, desto leichter sind wir auf feindlichen Scannern zu

erkennen. Mit »Heat Sinks« wird das Schiff so weit runtergeköhlt, dass sogar die Cockpitscheibe vereist und wir fast unsichtbar sind. So lassen wir unbemerkt Gegner an uns vorbeifliegen und hängen uns dann an deren Heck – der perfekte Überraschungsangriff! Im Umkehrschluss kann unsere Maschine aber auch überhitzen, dann sprühen Funken, es wackelt und qualmt. Und wenn's richtig schlecht läuft, erklingt das fieseste

Was für ein Mausblick-Ausblick!

Geräusch der Spielegeschichte: knackendes Glas! Mit etwas Pech kriegt unsere Cockpitscheibe nämlich ein Loch, und wir hören unser Alter Ego panisch in den Helm schnaufen. Aber nicht lange – der Sauerstoff reicht nur für zwei Minuten, wie ein Countdown verrät. Spannung pur. Martin Deppe/ JG



Überraschungsangriff

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Was für ein Urknall! In meiner letzten Elite-Preview, vor über einem Jahr, war ich noch skeptisch. Zu nebulös waren David Brabens Interview-Antworten, es gab zu wenig Spiel und zu viel theoretisches Gerede darüber. Doch jetzt hat der Veteran geliefert, und ich bin hin und weg. Dabei ist das nur eine Alpha-Version, aber die macht schon vieles goldrichtig: Echte Dogfights wie damals statt überrealistischer Flugphysik, die zwar korrekt, aber sterbenslangweilig ist – wer sowas mag, der meckert beim Star-Wars-Gucken auch, dass man die machtschlachten hört. Und es ist toll, die alten Drahtgittermodelle von damals wiederzutreffen. Der Anblick der ersten neuen Anaconda war wie beim Grundschul-Klassentreffen: »Junge, bist du groß geworden! Und so stark!« Wenn Braben jetzt noch der große Kniff gelingt, das generierte Universum mit Leben und Missionen (!) zu füllen, dann bin ich wunschlos glücklich. Denn genau das war der große Knackpunkt beim Ur-Elite: Sobald ich mein Schiff voll aufgemotzt und meine schlappen drei C64-Missionen geknackt hatte, kam nix Neues mehr. Die Alpha-Szenarios zeigen aber jetzt schon, dass es hier auch in die richtige Richtung geht.

Potenzial: Sehr gut