

Wir dürfen die dummen, aber sehr mutigen Kerbals mit Jetpacks auch auf Weltraumspaziergänge schicken.

Kerbal Space Program

Entgegen der landläufigen Meinung muss Raketenwissenschaft nicht zwangsläufig kompliziert sein. In diesem Spiel macht sie sogar verflucht viel Spaß. Von Stefan Köhler

Genre: **Simulation** Publisher: – Entwickler: **Squad** (Kerbal Space Program ist das Erstlingswerk)
Termin: **2014** Status: **zu 80% fertig** Preis: **25 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Das kerbalische Raumprogramm begann mit einer telefonischen Kündigung im Oktober 2010: »Ich wollte dir nur sagen, dass ich heute nicht ins Büro komme. Ich kündige. Es ist zu viel. Danke. Aber nein danke«. So wollte sich Felipe Falanghe bei der mexikanischen Marketingfirma Squad von seinem Kollegen Adrian Goya verabschieden und dem zwölfköpfigen Unternehmen den Rücken kehren. Doch die Firma mit Sitz in Mexiko-Stadt war auf Falanghe angewiesen, Goya musste sich etwas einfallen lassen: »Du kannst nicht aufhören. Nimm einen Tag frei. Dann reden wir. Und dann kannst du dein Spiel machen.« Falanghe nahm die Kündigung tatsächlich zurück und arbeitet heute mit sieben weiteren Mitarbeitern an der Raumfahrtsimulation **Kerbal Space Program**. Eine erste Version des Spiels wurde Mitte 2011 veröffentlicht, im März 2013 landete **Kerbal Space Program** als Early-Access-Titel bei Steam. Seitdem hat sich einiges getan, wir haben die Version 0.23 gespielt.

+ Stärken

- + toller Sandkastenmodus
- + viele Bauteile, viel Tüftelei
- + toll umgesetzte Physik, auch für Laien verständlich

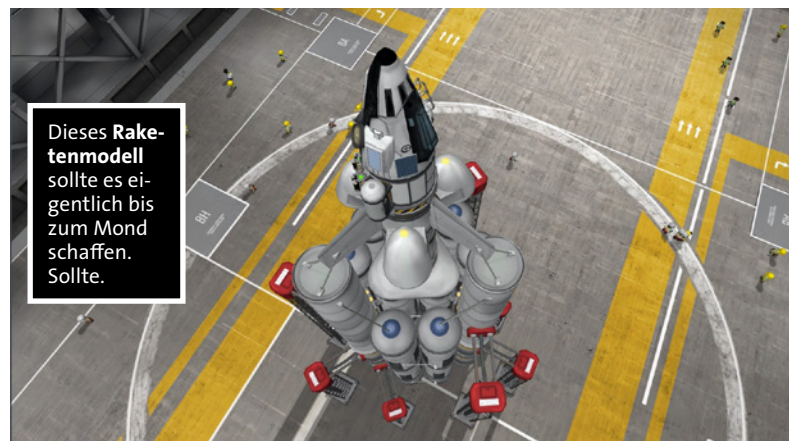
- Schwächen

- langweiliger Karrieremodus
- wird's irgendwann mal fertig?

In **Kerbal Space Program** sind wir Leiter des namensgebenden KSP, einem fiktiven Äquivalent zur NASA. Denn die Raumfahrtsimulation spielt nicht in unserem Sonnensystem, sondern dem sogenannten Kerbol-System, das den erdähnlichen Planeten Kerbin mit seinen Einwohnern – den Kerbals – beheimatet. Die wollen ins Weltall, und nachdem sie bedauernswerterweise nur über zwei Talente (großen Mut und angeborene Dummheit) verfü-

gen, müssen wir uns um alles kümmern, was eine gewisse Intelligenz erfordert. Also konstruieren wir funktionsfähige Flugkörper und erforschen mit ihnen das Kerbol-System. Dieser Erforschungsaspekt ist allerdings optional, denn neben dem in der aktuellen Version noch nicht fertiggestellten Karrieremodus handelt es sich beim eigentlichen Herzstück von **Kerbal Space Program** um einen freien Sandkastenmodus, bei dem wir alle im Spiel enthaltenen Bauteile zusammensetzen dürfen und keine Zielvorgaben haben.

Im freien Spiel bauen wir demnach aus einer Vielzahl von Einzelteilen nach Herzenslust Raketen oder suborbitale Flugzeuge, die wir dann



So werten wir



Mit Sternen bewerten wir den **Spiespaß** der Early-Access-Versionen. Goldene Sterne zeigen, wie viel Spaß das Spiel momentan macht. Weiße verraten, wie viel Potenzial es hat, wenn die Entwickler all ihre Pläne umsetzen. Und graue sind voraussichtlich für immer unerreichbar. Die Anzahl der Münzen zeigt hingegen den aktuellen **Preis** der Vorabversion.

● ● ● ● ●	Weniger als 5 Euro
● ● ● ● ●	5 bis 10 Euro
● ● ● ● ●	11 bis 20 Euro
● ● ● ● ●	21 bis 30 Euro
● ● ● ● ●	mehr als 30 Euro

Gemeinsam ergeben die Münzen und Sterne auch eine grobe Preis/Leistungs-Wertung: Wenn ein Spiel gleich viele goldene Sterne und Münzen hat, kann sich der Kauf gerade so lohnen. Spiele mit mehr Sternen als Münzen sind Schnäppchen, Spiele mit mehr Münzen als Sternen übersteuert.

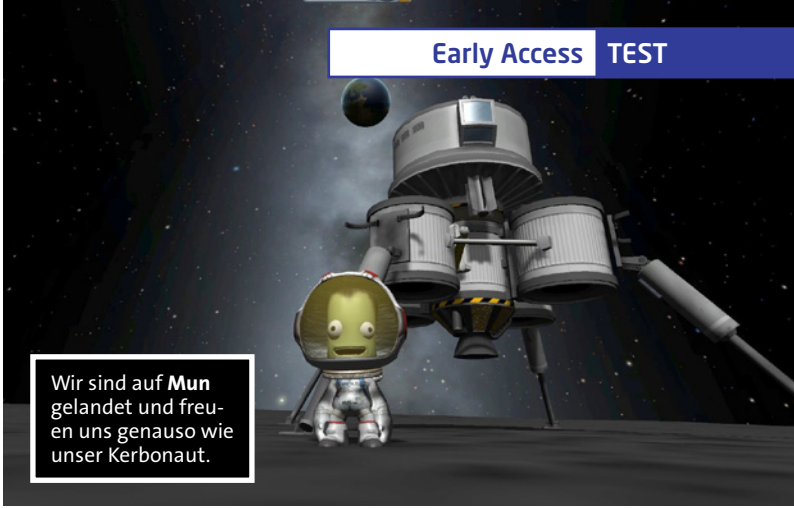


Auch komplexe Raumstationen wie die **Kerbal Space Station (KSS)** lassen sich zusammenbauen.

direkt auf der Startrampe oder der Flughafenlandebahn des Kerbal Space Centers ausprobieren dürfen. Ob wir dabei einen Satelliten, eine Marssonde oder gar eine Mondlandemission starten, bleibt uns überlassen. Der Reiz des Sandkastenmodus besteht darin, kreativ zu experimentieren – und auch einfach mal kolossalen Unfug bauen zu dürfen. Unsere Rakete düst nicht schnell genug? Schrauben wir halt noch ein paar Triebwerke dran. Sie fliegt immer noch zu lahm? Dann nochmal 20 Triebwerke dran und ein paar stylische Flügel noch dazu. Auch für Hardcorespieler ist das freie Austoben eine Möglichkeit, ungestört und ohne die Hürden des Karrieremodus' an Großprojekten wie einer mehrteiligen Raumstation arbeiten zu können.

Apropos Karrieremodus: Der bietet ohnehin kaum Alleinstellungsmerkmale gegenüber dem Sandkastenmodus. Im Unterschied zum freien Spiel haben wir nur eine begrenzte Auswahl von Bauteilen und müssen über Wissenschaftspunkte nach und nach zusätzliche Triebwerke, Treibstofftanks und Raumkapseln freischalten. Die Punkte wiederum erhalten wir durch verschiedene Aktivitäten unserer Kerbals, zum Beispiel durch Crew-Berichte, der Beobachtung von Materialien unter verschiedenen Bedingungen, durch Temperaturmessungen oder das Sammeln von Bodenproben. Unsere erste Rakete schafft es dabei noch gar nicht in den Weltraum, wir fliegen also zuerst zu den unterschiedlichen Landschaften von Kerbin und untersuchen Wüsten, Meere und Polkappen unseres Heimatplaneten, bevor wir genug Forschungspunkte für Orbitalflüge gesammelt haben. Das ist in der aktuellen Version noch alles andere als spannend: In den ersten Spielstunden feuern wir unsere Rakete in Richtung einer Klimazone, lassen die Kapsel landen und unseren Kerbal eine Bodenprobe sammeln, bevor wir ihn per Knopfdruck evakuieren. Im Weltraum ändert sich an diesem Spielprinzip nichts, wir untersuchen zuerst die unterschiedlichen Stufen der Atmosphäre und schließlich auch Kerbins Monde sowie die anderen Planeten des Kerbol-Systems. Da die Landschaften karg sind und nicht zum Entdecken einladen, sind der Freischaltungsdrang und das Erfolgserlebnis, mit begrenzten Bauteilen heldenhafte Ergebnisse zu erzielen, momentan die einzigen Gründe, eine Spielerkarriere zu starten. In Zukunft sollen die Bauteile außerdem Spielwährung kosten, die nur begrenzt zur Verfügung steht und aus Forschungsverträgen verdient werden müssen.

Prima: Wir können **Kerbal Space Program** ohne jegliches Vorwissen spielen, solange wir ein gewisses Interesse an Astronomie und Physik mitbringen. Die im Spiel eingebauten Tutorials erklären nicht nur die Grundmechaniken vom Bau der ersten Rakete bis zum ersten Weltraumflug, sie lehren uns auch wortwörtlich spielend das Raumfahrtvokabular um Apsis, Prograd und Inklination, das die Flugbahn und -richtung unseres Raumschiffes beschreibt. Der Bau von Raketen geht einfach von der Hand, simple Raumfahrzeuge sind binnen Sekunden gebaut. Wir wählen Bauteile aus einer Liste aus und stecken sie zusammen, grüne Ankerpunkte zeigen dabei an, wo etwas angeflanscht werden darf. Einige Teile wie Tragflächen können dagegen auch ohne feste Position angeschlossen werden, wir entscheiden selbst, wo die hinkommen sollen. Auch die Steuerung benötigt nur minimale Einarbeitung und belegt weniger Tasten als ein handelsüblicher Shooter. Wir lenken und drehen unser Gefährt frei und stellen den Schub ein. Per Druck auf die Leertaste



Wir sind auf **Mun** gelandet und freuen uns genauso wie unser Kerbonaut.

zünden wir dabei die von uns vorher festgelegten Raketenstufen – kinderleicht. Sollten wir unseren Kerbal auf einen (Weltraum)-Spaziergang schicken, lenken wir ihn mit einem Jetpack. Darüber hinaus können wir viele Dinge einfach ausprobieren, bis sie richtig funktionieren, Mathematik benötigen wir auch bei einer Mondlandung noch nicht. Wer trotzdem rechnen möchte, darf sich in **Kerbal** aber genauso zu Hause fühlen wie absolute Matheanfänger. Nicht umsonst sieht das Tutorial für fortgeschrittene Raketentechnik auf dem offiziellen Kerbal-Wiki aus wie eine Physik-Abiturprüfung.

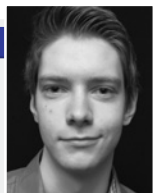
Dass die meiste Rechenleistung bei **Kerbal Space Program** in die Physik investiert wird, lässt sich an der rudimentären Optik erkennen. Auch der Sound ist spärlich und verschwindet nicht oberhalb der Atmosphäre, obwohl das realistisch wäre. Immerhin ist die Musik passend gewählt: von amerikanisch-patriotischen Fanfaren im Hauptmenü, den jazzigen Stücken im Raketenhangar bis zu den sphärischen Klängen im Orbit. Die Community-Anbindung von **Kerbal Space Program** ist außerdem vorbildlich, im Hauptmenü können wir zum Beispiel auf die offizielle Modding-Plattform »SpacePort« zugreifen, die bereits mit Tausenden modifizierten Raketenparts oder Neuentwicklungen gefüllt ist. Auch das offizielle Wiki erklärt von den ersten Schritten im KSP bis

hin zu fortgeschrittenen Orbitalmanövern alle erlernbaren Kniffe. Die Bildschirmtexte sind übrigens englisch, es gibt im Netz aber auch deutsche Sprachpakete per Mod. Der aktuelle Entwicklungsstand macht uns hingegen Sorgen. **Kerbal Space Program** ist nach über drei Jahren Entwicklungszeit immer noch bei der Versionsnummer 0.23. Das klingt schlimmer, als es ist, schließlich sind große Teile des Spiels fertig und sorgen bereits für stundenlangen Spielspaß. Dass **Kerbal Space Program** aber in naher Zukunft in einer annähernd fertigen Version erscheint, würden wir vorsichtig bezweifeln. Es zu spielen, lohnt sich trotzdem. Stefan Köhler / JG

Dumm, aber mutig

Stefan Köhler | Redaktion | redaktion@gamestar.de

Schade, dass Kerbal Space Program nicht zu meiner Schulzeit erschienen ist. Kein Spiel vermittelt so viel theoretisches Wissen über Astronomie und Aeronautik im Vorbeigehen, ohne dabei zur mondstaubtrockenen Lernsoftware zu verkommen. Denn an erster Stelle steht der pure Spaß am Ausprobieren: Ich bastle an Raketen, teste meine Entwürfe und starte schließlich Missionen ins All. Das motiviert und wird richtig spannend, etwa wenn ich bei einer Geschwindigkeit von 2.500 Metern pro Sekunde im Orbit millimetergenau ein Raumschiff an eine Station ankopple. Dennoch haben die Entwickler noch viel zu tun: Simple Komfortfunktionen wie ein Notizblock fehlen schmerzlich. Die Technik ist bis auf die sehr gute Physik nur mittelmäßig, und wer lieber vorgefertigte Aufgaben abarbeitet, statt sich eigene Herausforderungen auszudenken, den wird das Spiel langweilen. Zudem lassen sich die Entwickler selbst nach über drei Jahren Entwicklungszeit nicht dazu hinreißen, den Starttermin einzugrenzen. Wenn Sie aber auch nur einen Funken Interesse an Raumfahrt haben oder zumindest Ihre Kinder dafür begeistern wollen, dann kann ich den Griff zur Early-Access-Version empfehlen – sofern Ihnen die knapp 25 Euro nicht zu happig sind. Am besten probieren Sie zunächst die Gratis-Demo bei Steam aus.



Spielspaß ★★★★★

Preis

