

⊕ Stärken

- + Grafik und Sound vom Feinsten
- + Mittendrin-Fluggefühl
- + riesige Spielwelt
- + spielerische Freiheit
- + 25 spiel- und ausrüstbare Schiffe
- + vorbildliche Peripherie-Unterstützung

⊖ Schwächen

- Wird das Universum auch mit guten Missionen gefüllt?



Elite Dangerous

Im letzten Heft haben wir uns in die grandiosen Raumschlachten der Alpha 2 gestürzt. Und schon ist die nächste Alpha da: Wie funktioniert eigentlich das Andocken, das Universum und der ganze Rest?

Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: Weltraum-Action Publisher: Frontier Developments Entwickler: Frontier Developments (Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, GS 08/05: 83 Punkte) Termin: 2014 Status: zu 75 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

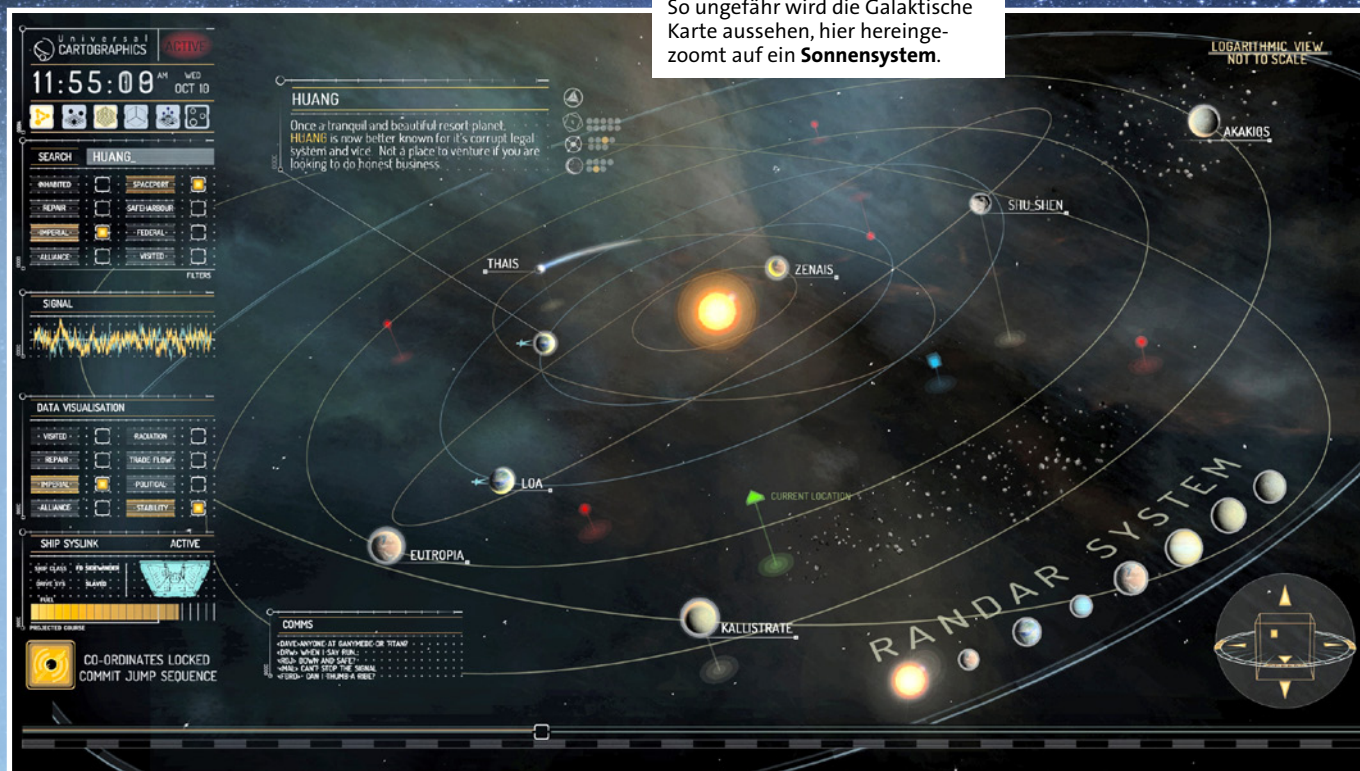
Auf DVD: Preview-Video

Wir schwitzen. Wie beim ersten Kuss mit der neuen Freundin. Wie damals bei der Führerscheinprüfung, als wir rückwärts einparken sollten. Der Prüfer war nett, in unsere Parklücke hätte ein ganzer Sattelzug gepasst, und unser Golf noch dazu. In beiden Fällen wissen wir zwar grundsätzlich, wie's geht, wir haben ja oft genug geübt – aber jetzt kommt's halt darauf an! Und so steuern wir auf dieses rotierende Monstrum zu, das aus sechs Quadraten und acht Dreiecken zusammengesetzt ist, in der Mitte ein schmales, blau waberndes Rechteck. Da müssen wir durch. Wir nähern uns dem Trumm, langsam, ganz langsam. Das Rechteck wird immer größer, füllt fast unsere ganze Cockpitscheibe. Vor unserem geistigen Auge erscheinen herumwirbelnde Trümmer aus weißen Strichen vor schwarzem Hintergrund – all die Crashes, die wir 1985 am C64 erlebt haben, weil wir unsere Cobra eben nicht millimetergenau durchs Stationstor bugsiert haben. Aber jetzt werden wir es im ersten Anlauf schaffen, ja-

woll! Ein schriller Warnton reißt uns aus den bösen Erinnerungen. Gleichzeitig weist eine resolute Damenstimme darauf hin, dass wir gerade eine wichtige Nachricht erhalten. Und tatsächlich: Im Cockpit-Display erscheint die fette Warnung: »Unautorisierter Zugangsversuch entdeckt. Verlassen Sie sofort den Stationsbereich, um tödliche Gegenmaßnahmen zu vermeiden.« Wir vermeiden, und zwar ganz schnell. Vielleicht hätten wir doch erst um Landeerlaubnis bitten sollen? Wir schwenken mit der Maus rüber auf den linken Monitor. Das ginge auch per Taste, aber der freie Mausblick im Cockpit fasziniert uns einfach – zumal wir gerade genug Zeit haben, wir sind ja nicht mitten im Gefecht. Aus der Liste der Ziele markieren wir Letztere als Ziel und erbitten brav Landeerlaubnis. Die Frauenstimme klingt schon versöhnlicher, wir kriegen die Erlaubnis – und gleichzeitig ein Landepad zugewiesen. Zehn Minuten haben wir Zeit, unsere Sidewinder anzudocken. Wir schwitzen wieder.

Jetzt geht alles glatt, erleichtert huschen wir durch das wabernd blaue Rechteck. Geschafft, wir sind drin! Staunend blicken wir uns in der riesigen Station um. Wie ein Zylinder ist das Innere aufgebaut, mit großzügigem Freiraum in der Mitte und Landeplätzen an den Innenwänden, mit Versorgungsleitungen, Rampen, Schienen, kleinen, umherhuschenden Fahrzeugen. Andere Schiffe haben angedockt, wir entdecken einen dicken Anaconda-Frachter und einen Kollegen, der seine Sidewinder gerade landet. Unser Landing Pad 8 ist orange markiert, wir steuern sanft darauf zu. Ein bisschen sieht das Teil aus wie ein zu kurz geratener Flugzeugträger, mit einem Tower vor uns, umherstehenden Containern drumrum. Der runde Scanner unter unserer Frontscheibe verschwindet, das Lande-Display erscheint: Über einer Art Fadenkreuz ist unser Schiff abgebildet, wie bei einer Einparkhilfe intonieren zusätzliche Pieptöne, ob wird auf Kurs liegen – je schneller der Ton, desto bes-

Anpiff von der Computer-Dame



So ungefähr wird die Galaktische Karte aussehen, hier hereingezoomt auf ein **Sonnensystem**.



Mit Mining-Lasern können wir wieder **Bergbau** betreiben – wie diese Anaconda vor uns.

ser. Er wird schneller. Doch plötzlich kassieren wir den nächsten Anpfiff der nüchternen Computer-Dame: »Warnung! Fahrwerk nicht ausgefahren!« Wir hören förmlich, wie sie sich an die Stirn klatscht. Gehorsam senken wir das Fahrwerk ab und schalten die Schweinwerfer ein, man weiß ja nie. Jetzt aber: Geschafft, wir sind sicher gelandet.

Warum wir den Landevorgang in epischer Breite beschrieben haben? Weil das Andocken im **Ur-Elite** eine Qual war. Eine hochspannende, klar, aber bis wir uns endlich den Docking-Computer leisten konnten, war das sichere Landen in einer Station die größte Herausforderung im Spiel – zumal wir nur IN der Station speichern konnten. Wer sich mit illegalen Rauschmitteln durch Horden von Piraten und Polizeischiffen geschlagen hat, nur um beim Landen zu zerschellen, der hat auch 30 Jahre später noch ein Trauma. Kein Wunder, dass beim Start der Kickstarter-Kampagne Ende 2012 gefühlt jede zweite User-Frage »Ey, wie geht das mit dem Andocken?« lautete. Jetzt, mit

der aktuellen Alpha 3, konnten wir das neue System erstmals ausprobieren. Und es ist schlicht klasse: Nicht zu schwer, nicht zu leicht, wir haben wirklich das Gefühl, in einer riesigen Station zu landen (und zu starten!). Allerdings ist die in der Alpha 3 auch eher leicht zu handhaben, denn im fertigen Spiel haben weniger fortschrittliche Weltraumbahnhöfe zum Beispiel keinen Landeassistenten. Drei Dinge haben wir gleich mal ausprobiert: Herumlungen vor der rechteckigen Stationsöffnung (gibt gleich wieder einen Anpfiff von der Computer-Dame, doch gefällt sofort Platz zu machen). Einflug ohne Landeerlaubnis (das geht, allerdings nur für ein paar Sekunden – dann schießen uns die inneren Abwehrwaffen zu Klump). Und schließlich ein einzelner Laserschuss in der Station (Ergebnis: siehe Einflug ohne Landeerlaubnis). Doch die Alpha 3 (die letzte Alpha-Version, Nummer 4, erscheint im April/Mai, bevor es am 30. Mai mit der Full Premium Beta weitergehen soll), enthält noch viel mehr als die Station. Neben den einzelnen Kampfmissio-

Doppelsitzerflitzer

Zwei von später 25 Räumern können wir in der Alpha 3 bereits steuern. Hier das geräumige Cockpit der legendären Cobra MK3. Auffällig ist der zweite Sitz, rechts neben unserem Pilotensessel. In einem Frontier-Video murmelt David Braben sich geschickt über den ominösen Zweitwohnsitz hinweg – wir gehen davon aus, dass sich auch zwei Spieler das geräumige Cobra-Cockpit teilen können. Einer steuert dann das Schiff, der andere kümmert sich um die Energieversorgung für Waffen oder Schilde. Weil Schiffe wie die Anaconda Lasertürme haben, sind Besatzungen mit mehreren Spielern denkbar!



nen, die wir Ihnen in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, gibt's vier Gebiete zum Austoben. Ein Asteroidenfeld, in dem KI-Schiffe mit blaustrahligen Bergbau-Lasern die Felsbrocken traktieren. Wenn wir so ein Schiff angreifen, wird automatisch ein Kopfgeld von 100 Credits auf uns ausgesetzt. Und falls wir es abschießen, sind's nochmal 300 Credits. Dafür lässt so ein zerstörter Pott auch mal Container mit Erzen zurück, die wir mit unserer ausfahrbaren Laderampe einsammeln können. In zwei weiteren Gebieten tummeln sich NPC-Schiffe, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist, sowie andere Spieler. Die

Das Andocken

Landeerlaubnis erteilt! Wir zeigen, wie man seinen Vogel sicher ins Nest bringt.



Gewaltig: Schon im Anflug füllt die langsam rotierende **Coriolis-Station** den halben Bildschirm. Rechts oben müssen wir rein.



Hoppla: Aus dem Stationstor mit seinem blauen Schutzschild kommt uns **Command-Kollege** Christian Schneider entgegen.



Im **Inneren** der Station sind die Landing-Pads an den Seitenflächen platziert. Unser Landeplatz Nummer 8 ist orange markiert.



Kurz vor dem Pad schaltet unser Display auf das **Lande-Fadenkreuz** um, Pieptöne intonieren den Abstand zum Landepunkt.



Geschafft! Per Aufzug geht's »unter Deck« zu den verschiedenen **Serviceangeboten**, hier etwa zum Schiffsausrüster.

Klappe aufmachen! Solche **Container** können wir über die Ladeluke einsammeln, wenn wir langsam darüber fliegen.



Gefechte gegen menschliche Piloten sind unvorhersehbarer, denn die KI-Raumer gehen gerne mal in einen Frontalangriff über, bei dem sie starr auf uns zurasen und feuern – das hat was von einem archaischen Ritterturnier mit Schild und Lanze, aber weniger von einem echten Dogfight.

Kopfgeld auf den Kopfgeldjäger

Ein Bounty-System soll im Multiplayer-Modus verhindern, dass hochgerüstete Spieler sich auf Neulinge einschießen. Zum einen wird das Straf-Kopfgeld höher, je weiter die Schiffsqualität auseinanderliegt, zum anderen sind nicht nur andere Spieler, sondern auch NPC-Schiffe auf die Prämie scharf, sodass die Hatz auf Anfänger schnell im eigenen Bildschirmtod endet. Und noch etwas verspricht Entwickler Frontier: Wenn ein Spieler zu oft negativ auffällt, wird er aus der »Gruppe« entfernt. Gruppe? Der Begriff ist hier etwas kompliziert: Jeder Spieler kann selber festlegen, inwieweit er überhaupt Multiplayer spielen mag. Gar nicht? Kein Problem, dann fliegt er halt komplett offline und trifft ausschließlich auf NPC-Schiffe. Ein bisschen Multiplayer? Geht auch – dann lädt er zum Beispiel seine Freunde oder gezielt einzelne Spieler in »sein« Universum ein – das ist dann eine Gruppe. Die Gruppe »Alle« steht sozusagen über allen anderen, von hier aus kann man sich für eine Untergruppe entscheiden. Frontier legt jedoch Wert darauf, KEINE Multiplayer-Lobbys zu haben – das persistente Meta-Universum wird auf einem Zentralserver »verwaltet«. Für alle Online-Spieler im Universum gelten daher die gleichen Bedingungen: Wenn etwa im Sternsystem Fusel V der Alkohol billig ist, ist er für alle Spieler gleich billig. Aber nur kurz, denn wenn viele Piloten hier Schnaps shoppen, wird er teurer – Angebot und Nachfrage.

Bleibt die spannende Frage, wie gut das Team um **Elite-Erfinder** David Braben das Universum mit Leben füllt. Denn das ist wirklich gewaltig groß: Derzeit sind bereits real existierende 116.000 Sterne eingebaut, inklusive Pulsaren, Schwarzen Löchern und Hauptsternen. Als Nächstes sind die Exo-Pla-

neten dran. Am Ende soll die ganze Milchstraße als Spielplatz dienen – rund 400 Milliarden Sterne! Allerdings muss auch jedem klar sein, dass diese Unmenge zum weitaus überwiegenden Teil aus dem prozeduralen Generator stammt. Und: Selbst hunderttausend Spieler gehen in dieser Galaxie ruckzuck »verloren«, wir könnten ewig spielen,

bis wir auf einen anderen Spieler stoßen. Daher soll es eine Mischung aus »handgemachten Quests« geben, die wir für unterschiedliche Fraktionen übernehmen, sowie Einsätze aus dem Zufallsgenerator. Etwa den Notruf eines Schiffes – der sich aber auch als Falle entpuppen kann. Und schon schwitzen wir wieder. Martin Deppe / **JG**



Ein Traum wird wahr

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nachdem ich schon bei meiner letzten Preview zur Alpha 2 von den Socken war, haut mich auch die neue Version aus den Schuhen. Denn hier wird sogar simples Andocken auf der immer selben (da momentan einzigen) Station zum Highlight. Weil es David Braben auch jenseits der Gefechte hinbekommen hat, das klassische Elite-Feeling (rotierende Station mit Rechteck-Tor) perfekt zu modernisieren. Es ist einfach ein Hingucker, wenn ich durch den blauen Schutzschirm fliege und sich vor mir das glaubwürdige Innenleben der Station ausbreitet. Das ganze Design (inklusive Soundkulisse!) wirkt generell stimmig und durchdacht – vom Hyperraumsprung mit angesagtem Countdown über das Einfang-Display beim Aufsammeln meiner Beute bis hin zum Landeassistenten beim Landing Pad. Und jetzt schon funktioniert das alte Suchtprinzip: Nur noch zwei Kopfgelder kassieren, dann kann ich den zweiten Beamlaser einbauen! Auch wenn's nach abgedroschener PR-Phrase klingt: Man merkt, dass David Braben hier seinen Traum verwirklicht. Und unseren gleich mit.

Potenzial: Sehr gut