Planlos im Weltraum

Vor allem für Elite-Veteranen ist David Brabens Epos wie ein unfassbar gigantisches, spielbares Planetarium. Aber hat er auch ein lebendiges Universum erschaffen? Von Martin Deppe

Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments**
Termin: **16.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **50 Euro (40 Euro für Vorbesteller)**

Gleich ist er da, unser großer Moment! Stundenlang sind wir mit unserer kleinen Sidewinder gependelt, haben Frachtaufträge und Kurierflüge angenommen, nebenbei Sterne gescannt, unser mageres Startkapital langsam aufgestockt. Sind neugierigen Sicherheitskräften ausgewichen, Piraten entkommen, haben ein paar schwächere sogar weggeschossen. Dann konnten wir ihn endlich einbauen: den Salvenlaser! Leicht schwenkbar montiert, sodass wir nicht mehr wie 1945 mit dem ganzen Flieger zielen müssen, sondern wie 3300: Grobe Richtung reicht, die Zielautomatik erledigt den Rest. Jetzt warten wir nur auf den ersten vorwitzigen Freibeuter. Der wird ganz schön blöd aus der Wäsche gucken!

Dogfights wie 1985 – super!

Wir müssen nicht lange warten. Kurz vor einer Station versucht eine KI-gesteuerte Cobra Mk. III, uns aus dem Supercruise-Flug zu zerren. Bisher sind wir dann meistens verduftet, aber damit ist jetzt Schluss! Die Cobra reißt uns aus dem Supercruise, aus 20facher Lichtgeschwindigkeit werden schlagartig schlappe 240 Meter pro Sekunde, also gut 860 km/h. Die Cobra taucht an Steuerbord auf. 1985 haben wir selbst noch in so einer gesessen, damals bestand sie aus ein paar weißen Strichen.

Onlinezwang auch im Solomodus

Sie können Elite Dangerous entweder im Massively-Multiplayer-Modus spielen (offenes Spiel), nur mit einer privaten Gruppe oder solo. Onlinezwang herrscht allerdings immer, da das Universum fortlaufend auf Spieleraktionen reagiert, etwa bei Handelspreisen. Dadurch dreht sich die Elite-Welt auch weiter, wenn Sie gar nicht spielen.

Falls Sie Elite ausschließlich mit Freunden spielen wollen, gibt's allerdings einen Dämpfer: Richtige Gruppenspielfunktionen sollen erst im Frühjahr eingebaut werden, momentan können Sie Freunde hinzufügen und mit ihnen chatten, aber zum Beispiel keine Kopfgelder oder Beute teilen.

Doch für Elite-Sentimentalitäten ist keine Zeit, der Pirat hat seine Waffenschächte ausgefahren, wir packen ebenfalls unseren Salvenlaser aus, zusammen mit dem ollen alten Impulslaser, die wir beide auf die primäre Feuertaste gelegt haben. Nehmen Tempo raus, damit wir eine engere Kurve fliegen können. Endlich ist die Cobra vor uns, unser großer Moment da. Wir drücken genüsslich den Feuerknopf, und ...

... uns bleibt die Luft weg. Wortwörtlich. Denn das Lebenserhaltungssystem macht die Grätsche, uns bleiben nur ein paar Minuten Sauerstoff. Warum? Weil wir doof sind! Vor lauter Salvenlaser-Gier haben wir beim Einbau die kleine eingeblendete Tabelle ignoriert, die sinngemäß sowas sagt wie »Klar kannst du mit deinem neuen Laser schießen –aber dann fehlt halt Energie für so unwichtiges Zeug wie Lebenserhaltung oder Schutzschilde«.

Der Mehrzweckraumer Adder ist neu dabei. Das Ausbauen und Testen unserer Schiffe motiviert.

Maus gegen Cobra

Hektisch schalten wir unsere Systeme durch und die Frachtraumversorgung ab, damit der Reaktor genug Saft liefert. Trotz der peinlichen Panne zerlegen wir die Cobra in einem rund zweiminütigen, hochspannenden Dogfight. Eigentlich war sie uns überlegen, aber ihr KI-Pilot hatte nur einen niedrigen Rang – das merkt man gleich. Erfahrene Piloten sind unberechenbarer, fliegen auch mal seitlich gedreht in die eine Richtung, während sie in die andere feuern. Das können wir auch, wenn wir die Steuerhilfe abschalten. Fliegen geht übrigens auch mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad prima, braucht dann aber Einarbeitungszeit.

Solche Szenen sind symptomatisch für Elite: Dangerous. Da ist zum einen der motivierende Schiffsausbau: Weil wir zig verschiedene Strahlen- und Projektilgeschütze, Raketen- und Torpedowerfer, Schilde, Sensoren, Reaktoren und so weiter verbauen können, sparen wir eigentlich immer auf das nächste Upgrade, um es dann gleich im Einsatz auszuprobieren. Zum anderen zeigt die Szene, wie wenig das neue Elite uns erklärt. Viel zu oft lässt uns das Spiel völlig im Dunklen tapsen, was die Zusammenhänge betrifft. Wir wissen zwar meistens, wie etwas funktioniert – aber nicht, warum wir das überhaupt machen sollen.

Die Uhr tickt – immer

Wer Elite: Dangerous bisher gar nicht gespielt hat, steht daher schnell wie der Ochs vorm Berg. Spielbare Tutorials erklären zwar Gefechte, Lande- und Startmanöver sowie das lichtschnelle Supercruisen, lassen einen danach aber schlagartig allein. Zum Beispiel bei den Aufträgen: Die holen wir uns auf Stationen in einem schnöden Text-Auswahl-

 20fache Lichtgeschwindigkeit entspricht knapp sechs Millionen Kilometern – pro Sekunde!

Tief durchatmen! Nach dem Abschuss eines Frachters hat uns die Security zerpflückt, wir haben kaum noch Atemluft. Das war's dann wohl ...

menü ab. Idiotisch: Solche Missionen sind meistens mit Echtzeit-Zeitlimits versehen – und die Uhr läuft auch weiter, wenn wir gar nicht spielen. Das mag bei kurzen Lieferaufträgen noch in Ordnung gehen, doch wer zum Beispiel im X-System Y bestimmte Objekte suchen oder Z Piraten erledigen muss, braucht auch mal ein, zwei Stunden dafür – und wer's in der Zeit nicht schafft, hat nicht nur den Job vergeigt, sondern muss eventuell sogar eine Strafgebühr zahlen! »Mal eben zwischendurch eine Mission fliegen« wird dadurch zum Eiertanz, für eine Elite-Session sollten Sie eher eine Stunde Minimum einplanen. Denn nichts ist ärgerlicher, als kurz vor Abschluss aufhören zu müssen.

Zwei Stunden für einen Piraten

Mehrere Stunden für eine Piratenjagd? Richtig. Bei solchen Standardmissionen aus dem Zufallsgenerator patzt Elite immer wieder mächtig. Ein besonders krasses Beispiel: Sechs Piraten sollen wir einem System erledigen, das nur aus drei Sternen besteht, es gibt weder Planeten noch Stationen. Entsprechend wenig Verkehr ist hier, weder KI- noch Spielerschiffe kommen vorbei. Also müssen wir im Supercruise-Flug um die Sterne kreuzen und auf völlig zufällig auftauchende »Unidentifizierte Signalquellen« achten, das sind einfache Kreismarkierungen irgendwo im All. Kann mal zwei, drei Minuten dauern, bis so ein Signal auftaucht. Das steuern wir dann an, müssen dabei unseren Sprung aus dem Supercruise genau timen, das kann noch mal eine weitere Minute verschlingen. Nur um festzustellen, dass da kein Pirat ist, sondern nur eine Handvoll Giftmüllcontainer. Oder ein Bestattungsschiff, ein harmloser Frachter, eine Blackbox, noch mal eine Blackbox, Baupläne, mal wieder eine Blackbox, ein Container mit Rebellennachrichten, ein Polizeischiff. Einmal hat dieses Rumfliegen-Abwarten-Anfliegen-Prozedere 20 Minuten gedauert, bis wir überhaupt den ersten Piraten erspäht haben. Denn nur Verbrecher an diesen Signalquellen zählen für Missionen, die frei im System herumfliegenden hingegen nicht.

TEST

Warum keine finale Wertung?

Ein Universum, das sich verändert, auf Spieleraktionen reagiert. Eine Rahmenhandlung rund um drei große und zahllose kleine Fraktionen, die wir aktiv stärken oder schwächen können. David Braben hat viel versprochen. Wir haben für unseren Test jede verfügbare Sekunde bis zum Redaktionsschluss genutzt, deshalb finden Sie diesen Artikel auch an ungewohnter Stelle. Dennoch haben wir lediglich einen Bruchteil vom Spiel gesehen und haben deshab nur in den Disziplinen Einzelwertungen vergeben, bei denen wir auch sicher sein können – weil sie auch schon in den vorherigen Versionen bewertbar waren.

Unser erster Eindruck der finalen Version im Bereich Missionen, Fraktionen und Einflussnahme ist allerdings eher mau. Das Spiel begrüßt einen nicht einmal, in Missionstexten stehen teils noch Platzhalter wie $###AbaStationsName, die »Story« beschränkt sich auf Newsmeldungen. Auf der Plus-Seite gibt's schon ein Beispiel, wie Spieler zusammenarbeiten: Im System Lugh pushen sie gerade eine unbedeutende Fraktion – wer dort eintrudelt, wird von anderen Piloten mit »For Lugh!« begrüßt. Es wird spannend sein herauszufinden, ob sich dieses System durch Spielereinfluss von der Föderation lösen kann.

Rund 160.000 der 400 Milliarden Sternsysteme im Spiel existieren wirklich.

Jagd auf den Textbaustein

Die Sucherei wäre ja gar nicht mal sooo schlimm, wenn wir dafür etwas anderes Interessantes finden würden. Tun wir aber nicht: Das oben erwähnte Bestattungsschiff heißt einfach so und fliegt rum, die Baupläne bringen uns keine technischen Errungenschaften, sondern lassen sich simpel auf dem Schwarzmarkt verticken, auch die Artefakte bergen keine hochwertige Alien-Technologie. Nein, im Missionsbriefing werden einfach nur Wörter ausgetauscht.

Also konzentrieren wir uns auf lukrativere Aufträge: Transporte und – etwas später – die Kopfgeldjagd. Denn beides bringt deutlich mehr ein. Transporte gehen absehbar schnell, da wir das Ziel ja nicht erst suchen müssen, sondern auf der Galaktischen Karte

Psychotest: Ist Elite Dangerous das richtige Spiel für Sie?

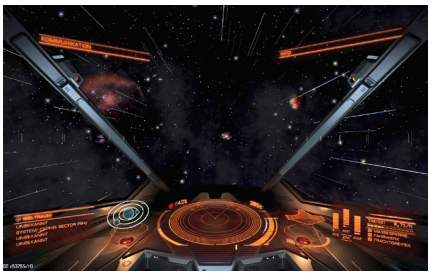
Sie mögen Weltraumspiele – sind sich aber nicht sicher, ob Sie Elite Dangerous kaufen sollen? Unser Psychotest verrät Ihnen, wie gut das Weltraum-Epos von David Braben zu Ihnen passt. Beantworten Sie einfach die folgenden zwölf Fragen und notieren Sie sich die jeweilige Punktzahl.

Frage 1: Welchen Rang hatten Sie damals im Original-Elite, Commander?

(4) Irgendwas zwischen »relativ harmlos« und »tödlich«.

(5) Sir, »Elite«, Sir!

(2) Keinen, hab's nie gespielt (und schämen Sie sich!).



Frage 2: Wie lange können Sie stur geradeaus fliegen, ohne dass dabei etwas passiert?

(0) Höchstens eine Minute – dann dreh ich ab.

(4) Bis zu drei Minuten.

(6) Wenn's sein muss, auch mal fünf Minuten – wenn's dazu schöne Musik gibt.

Frage 3: Wie heißt unser Nachbar-Sternsystem?

(3) Alpha Centurio

(5) Alpha Centauri

(1) Alpha Bet

Frage 4: Welche Aussage trifft für Sie zu?

(0) Elite soll mich gleich an die Hand nehmen und durchs Spiel führen – am besten mit großen, roten, blinkenden Pfeilen.

(6) Ich lege meine Ziele am liebsten ganz allein fest – und wie ich sie erreiche.

(3) Open World gut und schön, aber ein bisschen roter Faden sollte schon sein.

Frage 5: Wie wichtig sind Ihnen Zwischensequenzen, egal in welcher Form?

(3) Naja, ein paar kurze wären schon nett ...

(6) Zwischensequenzen nerven, klicke ich sowieso weg.

(0) Superwichtig! Das Spiel dazwischen nervt!

Frage 6: Wann und wie lange haben Sie ungefähr Zeit zum Spielen?

(6) Fast jeden Tag mindestens eine Stunde.

(4) Nur ab und zu, aber dann ein paar Stunden, etwa am Wochenende.

(2) Alle paar Tage mal, aber höchstens eine halbe Stunde.

Frage 7: Thema Steuerung – welche der drei Aussagen passt zu Ihnen?

(4) Maus und Tastatur reichen mir für ein Weltraumspiel völlig.

(6) Ich habe ein Gamepad, einen Joystick, Flightstick oder eine HOTAS-Kombi.

(1) Vorwärts, rückwärts, rechts, links, schießen – mehr kann ich mir nicht merken.

Frage 8: Wie viel Einarbeitungszeit sollte ein Spiel erfordern?

(0) Fünf Minuten, dann muss ich alles wissen und können.

(3) Eine Stunde, danach sollten keine Fragen offen sein.

(6) Ein paar Tage sind okay, ich lerne gern immer was dazu.

Frage 9: Sie springen das zwanzigste Mal aus dem Hyperraum, direkt auf eine Sonne zu. Was denken Sie?

(0) Gar nichts. Nach dreimal Sonne hatte ich keine Lust mehr.

(6) »Boah! Diese Sonne ist ja drei Grad wärmer als die anderen! Und wie sie leuchteeeeeet!«

(3) »Toll. Noch ne Sonne ...«

Frage 10: Irgendwo in Ihrem Sternsystem trudelt eine Blackbox herum. In den letzten zehn Minuten sind Sie schon fünf potenzielle Positionen angeflogen – nix. Fünf liegen noch vor Ihnen. Was denken Sie?

(6) »Mann, ist das spannend! Wo steckt diese Box wohl? Und was mache ich mit der Belohnung? Hole ich mir den Raketenwerfer? Oder soll ich auf die Viper sparen?«

(2) »$%&*#§!!! Wenn ich am nächsten Punkt nichts finde, breche ich ab!«

(4) »Auftrag ist Auftrag! Aber beim nächsten Job suche ich mir was Spannenderes!«

Frage 11: Wie sollte eine Story erzählt werden?

(1) In Videosequenzen mit sprechenden Menschen.

(4) Textfenster reichen, Menschen sind doof.

(2) Durch Funksprüche mit eingebauten animierten Porträts.

Frage 12: Sie haben ein neues Raumschiff gekauft. Was erwarten Sie?

(3) Eine Kamerafahrt rund um mein neues Schiff, mit epischer Musik untermalt.

(5) Kein Grund, emotional zu werden! Gleich mal testen, was die Kiste so draufhat!

(2) Ich will drumherum laufen, es streicheln, ihm einen hübschen Namen geben. Vielleicht »Nostromo«?

Ihr persönliches Ergebnis:

Jetzt noch alle Punkte zusammenzählen – und hier ist Ihr Ergebnis:

0 – 10 Punkte: Entweder haben Sie sich verrechnet oder geschummelt – Sie müssen mindestens 11 Punkte haben.

11 – 30 Punkte: Elite Dangerous ist eher nicht Ihr Ding. Vermutlich liegt's an der langen Einarbeitungszeit, der steilen Lernkurve oder den arg zufallsgenerierten Missionen. Oder an allem zusammen.

31 – 40 Punkte: Momentan können wir Ihnen das neue Elite nicht empfehlen. Aber es wird nach dem Release ja ständig erweitert, zum Beispiel mit mehr Spielerschiffen sowie Landungen auf Planeten. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

41 – 50 Punkte: Es wird Momente geben, da werden Sie Elite hassen. Und es wird welche geben, da werden Sie es lieben. Ihrem Ergebnis nach werden Letztere aber überwiegen.

51 – 66 Punkte: Sie sind über 40, haben das Ur-Elite geliebt und kriegen Ihr Auto auch mit verbundenen Augen und Sturmböen durchs engste Garagentor, stimmt's? Mit diesem Ergebnis passt das neue Elite prima zu Ihnen. Denn ein guter Schuss Nostalgie fliegt immer mit!

Genau 67 Punkte: Hallo Mister Braben! Schön, dass Sie hier mitmachen – und dass Ihnen Ihr eigenes Spiel so gut gefällt!

herauspicken, sogar ganze Routen können wir hier planen. Selbst wenn wir mal angegriffen werden, dauert solch eine Tour in der Regel nur ein paar Minuten.

Die Kopfgeldjagd ist natürlich viel spannender: Mit einem Supercruise-Unterbrecher holen wir geortete Verbrecher aus ihrem Überlichtflug. Das folgende Duell kann schnell zu einem größeren Gefecht ausarten, wenn weitere Schiffe dazu stoßen, etwa Komplizen oder die Cops.

Schnappatmung am Arbeitsplatz

Elite: Dangerous versetzt uns bei Kämpfen wirklich in ein Raumschiffcockpit, wir können uns frei umschauen, bei Überhitzung qualmt's aus den Armaturen, beim Beschleunigen und Abbremsen schwankt das gesamte Cockpit vor und zurück. Wenn die Kanzel Treffer kassiert, beginnt die Scheibe zu knacken, dann zu springen, schließlich zu brechen, wir hören unser eigenes Schnaufen. Dann bleiben ein paar Minuten Zeit, eine Station zu erreichen – ganz coole Socken schießen vorher noch den Gegner weg.

Dazu kommen schicke Waffeneffekte wie ratternde Gatling-Guns oder die fetten Raketenwerfer, wir können Täuschkörper gegen anfliegende Raketen abwerfen oder die Abwehrarbeit automatischen Geschütztürmen überlassen.

Der Adler ist gestartet

Zum Spielstart gibt's 15 Spielerschiffe. Nach dem Einsteiger-Allrounder Sidewinder können wir uns nach ein paar Stunden den leichten Jäger Eagle leisten, dann ein kleines Frachtschiff, danach einen Erkunder – bis hin zur fetten Mehrzweck-Anaconda für schlappe 137 Millionen Credits (alle Schiffe stellen wir Ihnen übrigens auf GameStar.de genauer vor). Wann wir welches Schiff kaufen, bleibt ganz uns überlassen. Falls wir eins verlieren, springt eine Versicherung ein, wir müssen nur einen Bruchteil seines Wertes inklusive Einbauten bezahlen. Die Ladung ist allerdings futsch.

Nach dem Kauf dürfen wir detailliert an der Ausstattung schrauben. In den zahlreichen Foren sind schon Diskussionen entbrannt, welcher Schiffstyp für welchen Zweck wie am besten zu tunen ist. Denn das ist eine weitere große Stärke vom neuen Elite: Wir können aus einem Transporter ein Bergbauschiff machen, indem wir ihm einen Mining-Laser und eine Mini-Raffinerie verpassen. Oder wir vergrößern den Frachtraum rigoros, schmeißen dafür Schildgenerator oder Scanner raus – in sicheren Gebieten kann man das mal machen.

Apropos sicher: Unsere Befürchtung, dass sich hochgerüstete Spieler scharenweise an Hyperraum-Navpunkten sammeln, um schwächere abzufangen, hat sich bisher nicht bestätigt. Ganz im Gegenteil: Wir haben in den Monaten vor Release viele hilfreiche, nette Piloten getroffen. Man merkt, dass Elite Dangerous viele ältere Semester anzieht, die nicht nur ballern wollen. Hoffentlich bleibt der Umgangston so, denn er trägt viel zur Atmosphäre bei. Martin Deppe

Moderne Technik, altes Spiel

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Um eventuellen Missverständnissen vorzubeugen: Ich habe das Ur-Elite geliebt, spiele Dangerous seit der allerersten Alpha und brauche keine roten, blinkenden Pfeile, die mir das Spiel erklären. Zwischensequenzen sind mir wumpe, ich fliege per HOTAS-Kombi, arbeite mich gern in komplexe Spiele ein, und geduldig bin ich auch. Umso mehr ärgert mich, dass David Braben zwar ein riesiges, glaubwürdiges Universum erschaffen hat, das an jeder Ecke Elite-Feeling ausstrahlt, mit einem tollen Fluggefühl, spannenden Gefechten, interessanten Schiffen und viel Ausrüstungsknobelei. Und dann bei so Standardzeugs wie Zufallsmissionen patzt, Baukastentexte serviert, Zusammenhänge völlig unklar lässt und bisher kaum Überraschungen auffährt.

Klar, Elite war kein Wing Commander, und Dangerous ist kein Star Citizen. Aber die Welt des Gamesdesigns hat sich weitergedreht, die Spieler von damals mögen keine Echtzeit-Limits und überlange, frustrierende Suchmissionen aus dem Zufallsgenerator. Bevor die angekündigten Planetenlandungen, Gruppenspielfunktionen und weitere Spielerschiffe nachgereicht werden, bitte erst das vorhandene Spiel richtig rund machen, das ist so viel wichtiger! Ich bleibe auf jeden Fall dabei, denn das Grundgerüst ist richtig toll und Elite pur.

Auf der Galaktischen Karte planen wir unseren Handel – die farbigen Linien zeigen Warenflüsse.

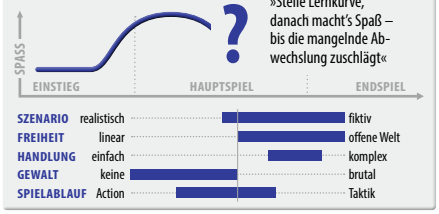
TERMIN 16.12.2014 PREIS 50 Euro USK nicht geprüft

Elite: Dangerous

Weltraum-Simulation

Publisher	Frontier Developments
Entwickler	Frontier Developments
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung	Download (Boxed Edition gegen Aufpreis)
Kopierschutz	Kontobindung

GENRE-CHECK ACTION



»Steile Lernkurve, danach macht's Spaß – bis die mangelnde Abwechslung zuschlägt«

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK 9/10
⊕ tolles, effektreiches Cockpit-Design ⊕ starke Waffeneffekte ⊕ riesige, glühend wabernde Sterne ⊕ große Stationen ⊕ freier Cockpit-Rundblick ⊖ magere Explosionseffekte

SOUND 8/10
⊕ gute Waffensounds ⊕ gute Effekte (Cockpitglas-Knirschen!) ⊕ sehr gute Musik ... ⊖ ... die sich schnell wiederholt ⊖ nur der Bordcomputer hat (etwas) Sprachausgabe

BALANCE ?/10
⊕ verschiedene Spielweisen möglich ⊕ jederzeit speicherbar ⊕ gute Tutorials ... ⊖ ... die aber keine Zusammenhänge erklären ? Wird der Spieler immer noch allein gelassen?

ATMOSPHÄRE 7/10
⊕ modernisierte Elite-Nostalgie ⊕ viel Weltraumstimmung ⊕ glaubwürdiges Universum ⊕ echte Sternsysteme ⊖ Kommunikation nur über Textfenster ⊖ null Zwischensequenzen

BEDIENUNG 8/10
⊕ unterstützt jedes Eingabegerät und Oculus Rift ⊕ mit Maus und Tastatur gut steuerbar (braucht aber Übung) ⊕ alle Funktionen frei belegbar ⊖ nerviger Supercruise-Anflug

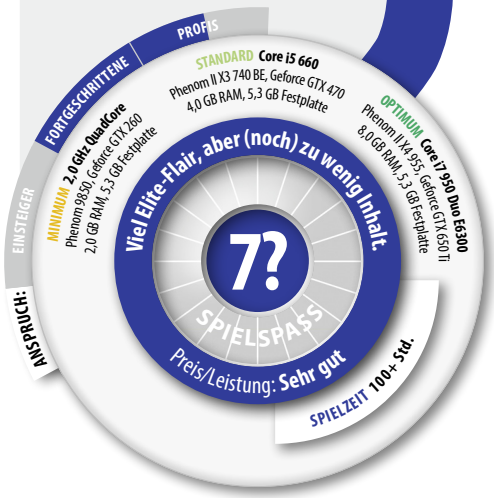
UMFANG 7/10
⊕ derzeit 15, später 30 Spielerschiffe ⊕ Spiel wird stetig kostenlos erweitert ⊕ unfassbare 400 Milliarden Sternsysteme ... ⊖ ... von denen Sie vielleicht ein Milliardstel sehen werden

MISSIONSDESIGN ?/10
⊕ offene Spielwelt ⊕ Ziele selber setzbar ⊕ viele Aufträge zur Auswahl ⊖ Echtzeit-Zeitlimits ⊖ einige Missionstypen noch langatmig ? Bleiben die Missionen so abwechslungsarm?

KI ?/10
⊕ hochstufige KI-Piloten kämpfen spürbar besser ⊕ andere KI-Schiffe greifen oft ein ⊖ KI-Piloten sondern nur Textbaustein-Geschimpfe ab ? Wie realistisch agieren die Fraktionen?

EINHEITEN 9/10
⊕ großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal ⊕ sehr unterschiedliche, aufrüstbare Spielerschiffe ⊕ viele Elite-Klassiker ⊕ man kann mehrere Schiffe gleichzeitig haben ⊖ keine Außenkamera

ENDLOSSPIEL ?/10
⊕ verschiedene, kombinierbare Betätigungsfelder ⊕ sehr motivierender Schiffskauf und -ausbau ? Motiviert das Spiel auch langfristig, oder hat man schnell alles erlebt?



Cooles Easteregg: Auch die echte Raumsonde Voyager 2, 1977 gestartet, fliegt durchs Spiel. Genau da, wo sie im Jahr 3300 sein wird.