

Das unepische Epos



Dass Zeit relativ ist, können wir im neuen Elite wissenschaftlich nachweisen: Hier wechseln sich Staun-Momente und dramatische Gefechte mit gähnender Leere und Zufallsmissionen ab. Von Martin Deppe

Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments**
Termin: **16.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Wenn Sie Spaß mit Elite: Dangerous haben wollen, benötigen Sie viel Fantasie: Stellen wir uns also vor, ein Spiele-Entwickler baut das komplette Mittelmeer nach. Alle Hobbitdörfer, Elbensiedlungen, Orklager, Burgen, Brücken, Türme und so weiter stehen an ihrer exakten Position. Wir können durch das komplette Land reiten, Oger niederstrecken, reisende Händler überfallen, selber handeln, Mithril abbauen – oder einfach nur die Welt erkunden und die selbstgemalten Karten verkaufen. Wir reiten verschiedene Pferderassen, verbessern unsere Ausrüstung, das Reit- und Kampfsystem ist hervorragend. Klasse!

Doch nach einiger Zeit merken wir, dass dieses Mittelmeer schummelt. Es gibt nur eine Handvoll Häusertypen, und bei denen sieht das eine aus wie das andere, nur der Anstrich variiert ein bisschen. Manchmal werden wir auf eine Suche geschickt: nach Artefakten, geheimen Botschaften oder Räubern zum Beispiel. Doch wenn wir endlich eine vielversprechende Höhle entdeckt haben, wartet darin nur ein harmloser Händler, ein sprachloser Bestatter oder – gar nichts. Und das Schlimmste: Von den legendären Helden Frodo, Legolas, Gandalf und ihren Kumpels sehen wir nichts. Nur ab und zu lesen wir an Schwarzen Brettern etwas über Sklavenaufstände oder Meuchelmorde,



Jetzt aber weg hier: Ein Treffer hat unsere Cockpitscheibe durchlöchert, die Splitter werden ins All gesogen, das HUD fällt am Loch aus, wir haben nur noch für 25 Minuten Luft.

irgendwo weit, weit weg. Wir wissen auch nicht so genau, wer hier gegen wen kämpft, denn die verschiedenen Reiche und Gruppen unterscheiden sich kaum, es gibt keine gewaltigen Orkhorde, denen wir uns anschließen oder die wir bekämpfen dürfen.

Der unkaputtbare Schlachtkreuzer

Genau so ist Elite: Dangerous momentan. Kurz nach dem offiziellen Spielstart am 16. Dezember, nach unzähligen Stunden in Alpha, Beta und Gamma, haben wir einen Vorabtest gemacht, der nur drei Fragen offen

ließ, die sich erst nach noch mehr Spielzeit in der »finalen« Version beantworten lassen: Wie gut ist die Story? Kommen noch handgemachte Missionen zu den bisher arg zufallsgenerierten? Wie realistisch agieren die Fraktionen, Splittergruppen und Konzerne? Die drei Antworten sind ernüchternd: Welche Story? Nein. Egal.

Denn das Weltraumspiel ist in diesen Punkten erschreckend planlos. Fast so, als ob Elite-Erfinder David Braben vor der schieren Größe seines Universums in Ehrfurcht erstarrt wäre, statt es mit Leben zu füllen.



Ein Eagle-Jäger der Security beharrt sich mit einer dicken Piraten-Python. Die Größenverhältnisse sind vor dem schicken Stern gut zu sehen.



Das Ausbauen unserer Python kostet zwar Millionen Credits, motiviert aber ungemein. Außerdem kriegen wir sie nur hier von außen zu sehen.

TEST



Gut, aber kein Urknaller

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Manchmal hasse ich es, Recht zu haben. Vor knapp einem Jahr schrieb ich in einer Preview zur Alphaversion: »Wenn Braben jetzt noch der große Kniff gelingt, das generierte Universum mit Leben und Missionen (!) zu füllen, dann bin ich wunschlos glücklich!« Und jetzt bin ich zwar glücklich, aber bei weitem nicht wunschlos. Denn der Frontier-Frontmann hat es zwar geschafft, ein technisch tolles Universum mit viel Elite-Atmosphäre zu schaffen, schwächt aber extrem beim Missionsdesign, Geschichtenerzählen und den groß angekündigten dynamischen Machtverhältnissen. Doch trotz dieser Macken ist das neue Elite genauso zum Drinversinken wie sein Uropa von 1984: Weil die Missionen zwar zufallsgeneriert, aber zahlreich und gut kombinierbar sind. Weil die Jagd auf die beste Handelsroute oder das dickste Kopfgeld auch langfristig motiviert. Und weil ich immer auf das nächste bessere Geschütz, auf das nächste Schiff spare – um es gleich im Kampfeinsatz auszutesten.

Nur ein ganz dünner roter Storyfaden ist zu finden, denn die Hintergrundstory-Häppchen um revoltierende Systeme und Unfälle, die vielleicht doch keine waren, tauchen nur alle paar Tage als nüchterne Texte auf, wenn wir in einer Station aufs Schwarze Brett schauen. Wie »wichtig« Braben diese Alibi-Story ist, erkennt man daran, dass die Texte auch in der deutschen Spielversion (die sich sowieso nicht mit Ruhm bekleckert) noch englisch sind. Dann, am 8. Januar, verkündet so eine Textnews, dass im System Luluwala ein föderales Großkampfschiff aufgetaucht sei. Und tatsächlich: Der riesige Schlachtkreuzer schwebt dort rum. Er macht aber nichts, man kann sogar durchs Heck hineinfliegen, von innen auf ihn feuern, seine »Hitpoints« herunterschießen. Doch das Teil ist unzerstörbar. So läuft's in Dangerous dauernd: Immer, wenn wir denken »Klasse, da passiert mal was Neues!«, passiert – nix.

Lost in Space

Und wenn wir zufallsgenerierte Jobs für einen Auftraggeber meistern (X Piraten jagen, Y Silber bringen, Z Waffen nach XY fliegen)? Dann steigt sein Einfluss im aktuellen Sternsystem ein bisschen, und unsere Reputation bei ihm. Aber bringt uns das besondere Ausrüstung, Aufträge, mehr Möglichkeiten? Nö. Nur zwei Ausnahmen gibt's: Zwei der momentan 15 Spielerschiffe dürfen wir nur kaufen, wenn wir beim Imperium beziehungsweise bei der Föderation den Rang Baron beziehungsweise Fähnrich erreicht haben – dann gibt's entweder den schnellen, eleganten Clipper oder das schwer gepanzerte Dropship.

Nie haben wir das Gefühl, etwas Besonderes zu sein, das Geschehen im All wirklich

zu beeinflussen. Klar, wir senken mal die Preise für eine Ware, wenn wir sie mehrfach dutzendweise zu einer Station karren. Aber sogar die Chat-Texte angreifender KI-Piraten stammen aus einem Textbaukasten Marke »Mach dein Testament, harr!« – und dieser Baukasten ist viel zu klein, denn die Sprüche wiederholen sich ständig.

Machen wir uns die Story halt selber!

Nun haben Sie einen Eindruck von den Bereichen Story, Missionen und Fraktionen, die wir im Vorabtest noch nicht final bewerten wollten. Weil wir bis zuletzt die Hoffnung hatten, dass sich hier nach dem offiziellen Start noch etwas tut. Aber jetzt haben wir genug geschimpft – kommen wir zu den dicken Pluspunkten im Spiel! Denn Elite: Dangerous bietet zum Beispiel ein erstklassiges Fluggefühl, wir kurbeln wild am Flightstick, geben Gas, werfen kurz den Turbo an, bremsen ab, manövrieren den Gegner aus. Geht auch alles gut mit der Maus, hat dann aber weniger Fliegerflair. Die Schiffe steuern sich dabei spürbar unterschiedlich: Der flinke leichte Jäger Eagle ist unglaublich wendig, die fette Python zwar träger, aber gut aufrüstbar, die mittleren und schweren Transporter wiederum fliegen sich wie Bleienten, schleppen aber Unmengen an Gütern durch die galaktische Pampa.

Auch klasse: das Ausrüsten, Umbauen, Anpassen unserer Schiffe. Denn jedes wird nur mit einer Grundausstattung geliefert, und mit einer festen Anzahl und Klasse von Waffenschächten und inneren Modulen. Wie wir die mit dutzenden verschiedenen Lasern, Geschützen, Türmen, Sensoren, Schildgeneratoren, Reaktoren und so weiter bestücken, entscheiden wir selber. Wer viel handelt, braucht viel Frachtraum, vielleicht noch eine gute Hyperraum-Sprungweite, um auch weit entfernte lukrative Systeme zu erreichen. Erkundungsschiffe freuen sich ebenfalls über viel Sprungweite, aber auch einen dicken Tank, denn in vielen Systemen gibt's nicht mal eine einzige Station, sprich Tankstelle. Wer Asteroiden ausbeuten will, braucht einen Abbau-Laser und eine Raffinerie, die herausgesprengte Erz- und Metallbrocken gleich an Bord weiterverarbeitet. Aber auch eine halbwegs gescheite Bewaffnung, denn Piraten finden metallreiche Asteroidengürtel und Planetenringe ebenfalls ganz toll – wegen der gut gefüllten Bergbauschiffe.

Zum Völligversinken

Um Elite: Dangerous so richtig zu genießen, muss man sich reinknien – und ein Faible für Astronomie haben, auch nach dem x-ten Stern noch begeistert auf die toll animierte wabernde Glut starren, die Eruptionen und Stürme bewundern. Vor allem beim Erkunden fliegt man auch mal eine Viertelstunde (!) stur geradeaus, weil der letzte Planet im System so richtig weit vom Schuss ist. Wer gern sammelt und Daten vervollständigt, wird hier glücklich. Wer besondere Ereignisse erwartet, eher nicht. Denn selbst in unserem eigenen Sonnensystem, Sol, schweben über den

inneren Planeten sowie Jupiter und Saturn lediglich die stinknormalen Standard-Stationen. Nix mit Wiege-der-Menschheit-Atmosphäre oder »Willkommen daheim!«-Begrüßung – Sol ist ein Sternsystem wie alle anderen 399.999.999.999 auch. Martin Deppe

TERMIN 16.12.2014 PREIS 50 Euro USK nicht geprüft

Elite: Dangerous

Weltraum-Simulation

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

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Offenes Universum (tausende), mit Freunden (dutzende)
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Mangelhaft
»Viel zu wenig Multiplayer-Optionen, nicht mal Gruppenbildung.«

GRAFIK
tolles, effektreiches Cockpitdesign + riesige, glühend wabernde Sterne + starke Waffeneffekte + große Stationen + freier Cockpitrundblick + magere Explosionseffekte **9/10**

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

BALANCE
verschiedene Spielweisen möglich + jederzeit speicherbar + gute Tutorials ... + ... die aber keine Zusammenhänge erklären + Spieler wird allein gelassen **7/10**

ATMOSPHÄRE
modernisierte Elite-Nostalgie + viel Weltraumstimmung + glaubwürdiges Universum + Kommunikation nur über Textfenster + null Zwischensequenzen + spröde Präsentation **7/10**

BEDIENUNG
unterstützt jedes Eingabegerät und Oculus Rift + mit Maus und Tastatur gut steuerbar + alle Funktionen frei belegbar + gut strukturierte Menüs + nerviger Supercruise-Anflug **8/10**

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

MISSIONSDSIGN
offene Spielwelt + Ziele selber setzbar + sehr viele Aufträge wählbar + Aufgaben sehr abwechslungsarm + Echtzeit-Zeitlimits + einige Missionstypen extrem langatmig **6/10**

KI
hochstufige KI-Piloten kämpfen spürbar besser + andere KI-Schiffe greifen oft ein + KI-Piloten sondern nur Textbaustein-Geschimpfe ab + Fraktionen wirken sich kaum aus **7/10**

EINHEITEN
großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal + 15 sehr unterschiedliche Spielerschiffe + viele Elite-Klassiker + man kann mehrere Schiffe gleichzeitig haben + keine Außenkamera **9/10**

ENDLOSSPIEL
verschiedene, kombinierbare Betätigungsfelder + sehr motivierender Schiffskauf und -ausbau + Wow-Momente + keine überraschenden Ereignisse **7/10**

