

Elite: Dangerous

Müde Machtspielchen

Powerplay-Update! Yay! Schon der Name klingt nach aufeinanderprallenden Fraktionen, epischen Schlachten um ganze Sternsysteme, öden Routinejobs von der Stange. Und tatsächlich: Eins davon ist wahr! Von Martin Deppe

Genre: Weltraumspiel Publisher: Frontier Developments Entwickler: Frontier Developments Termin: 16.12.2014 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 100+ Stunden Preis: 45 Euro DRM: ja (Online-Anmeldung)



Die praktischste Neuerung im Powerplay-Update: Drohnen sammeln automatisch Erzbrocken und Container ein.

Ein gutes halbes Jahr nach Release seines Weltraumspiels Elite: Dangerous spendiert uns sein Erfinder David Braben ein Powerplay-Update. Die größte Neuerung: Zehn Fraktionen treten ab sofort gegeneinander an. Jeder Spieler kann sich einer dieser Powerplay-Bündnisse anschließen und Aufträge für sie erledigen. Dadurch steigt er langsam im innerparteilichen Rang auf, kassiert Boni, stärkt gleichzeitig seine Fraktion in einem Sternsystem, das er mit seinen Jobs unterstützt. Einmal pro Woche schaut das Spiel sozusagen nach, welche Partei wo welche Systeme gestärkt oder geschwächt hat, dann verschiebt sich auf der galaktischen Karte entsprechend das Machtgefüge.

Mehr vom Gleichen

Hört sich gut an, oder? Und tatsächlich: Wenn man den neuen Powerplay-Bildschirm aufruft, fühlt man sich gleich wie zuhause. Vorausgesetzt, man kennt Civilization.

Denn das Fraktionswahlmenü mit seinen Anführer-Porträts erinnert frappierend an den Diplomatiebildschirm von Sid Meiers Rundenstrategie-Epos. Jede Fraktion bringt eigene Vorteile, etwa wöchentliche Credits-Überweisungen, eine besondere Waffe oder Kopfgeld-Multiplikatoren. Wir schließen uns Zachary Hudson an, denn der setzt vor allem auf Kampfvorteile. Kein Vergleich zu diesem Pranav Antal, der aussieht wie der kleine Bruder von Legolas und auf Soziale Zusammenarbeit baut. Zacharys Hauptquartier liegt im System Nanomam (nicht mit Maoam verwechseln, das ist was ganz anderes), und er kontrolliert unter anderem unser Sonnensystem. Praktisch, da wollten wir eh mal wieder hin. Aber wie sieht's in der Praxis aus – wie spielt sich dieses Powerplay denn nun?

Die Ernüchterung ist heftig. Denn unser Job besteht darin, zehn Garnisonsverstärkungseinheiten (ja, die heißen wirklich so) von Manomam nach Sol zu fliegen. Dass wir in unserer Python eigentlich 80 dieser Din-

ger transportieren könnten, ist egal, wir dürfen vorerst nur zehn einpacken, später werden's ein paar mehr. Am Ziellort gibt's dafür ein paar lausige Credits, ein Punktebalken wird länger – genau wie bisher also, wenn wir für eine popelige Gruppe unterwegs waren. Aber es kommt noch schlimmer, denn diesen Botenjob müssen wir wiederholen, wiederholen, wiederholen. Theoretisch wäre das ja noch spannend, wenn uns andere Spieler jagen würden – aber mangels Spielern passiert das schlicht nicht, selbst am Wochenende stoßen wir nur auf zwei, drei Spieler pro Stunde. Vermutlich sind die damit beschäftigt, zehn Garnisonsverstärkungseinheiten von A nach B zu bugsieren...

Irritierte Fans

Wir sind irritiert. Ist das Powerplay wirklich so schnarchig, oder machen wir irgendwas falsch? Tobt irgendwo eine gewaltige Schlacht mit hunderten Spielern, während wir als einzige brav unsere zehn Frachtein-



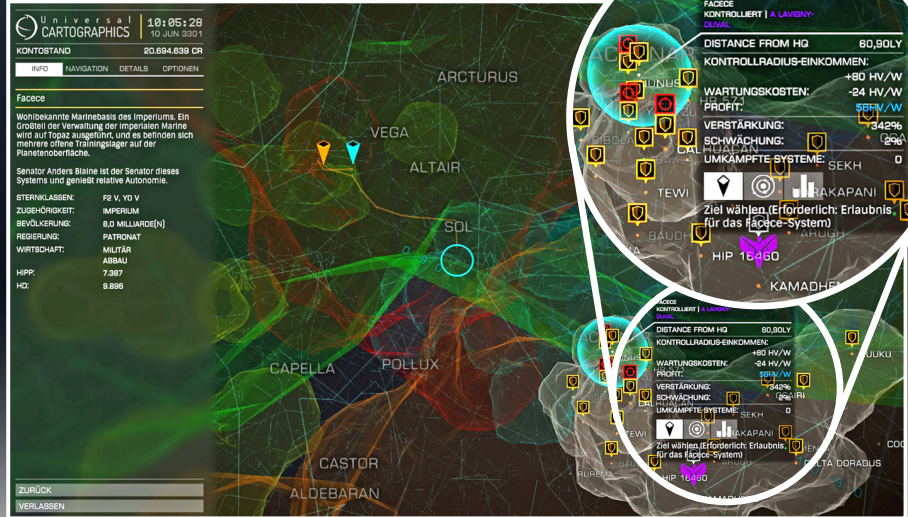
Am falschen Ende gepowert
 Martin Deppe
 Freier Redakteur
 redaktion@gamestar.de

Stellen Sie sich vor, Sie haben ein gutes Auto. Es ist zuverlässig, Sie fahren gerne damit. Aber es hat auch seine Macken: Es könnte schneller und bequemer sein, mehr Spaß machen. Da kündigt Ihnen der Hersteller ein großes Upgrade an. Endlich ein flotterer Motor? Ledersitze? Womöglich ein Entertainment-System? Von wegen – Sie kriegen ein fünftes Rad! Genau so kommt mir das Powerplay-Update vor: Statt die alten Probleme zu beseitigen und vor allem endlich spannende, abwechslungsreiche Missionen anzubauen, gibt uns David Braben konfuse, langweilige Machtspiele.

Die lesen sich auf dem Papier toll, aber wer zur Hölle hat Spaß daran, wieder und wieder X Stück von Gegenstand Y von A nach B zu fliegen? Da kann ich genauso gut handeln, da kommen wenigstens Credits bei rum. Frontier muss echt aufpassen, dass ihr eigentlich tolles Universum nicht aus Leb- und Lieblosigkeit zum Schwarzen Loch wird. Denn schon jetzt treffe ich nur noch selten auf Spieler.

heiten umherschippern? Da uns das Spiel wie immer nichts verrät, schauen wir ins Elite-Forum – und sind beruhigt. Den anderen Spielern geht's genauso, der am meisten fallende Satz lautet »Kriegt erstmal das bestehende Spiel hin, bevor ihr erst neues einbaut!« Vor allem die mangelnde Abwechslung an Missionen ist immer noch ein Knackpunkt, auch wenn sich ein paar Dinge verbessert haben. So müssen wir bei Killer-Aufträgen auf bestimmte Piraten/Anführer/Händler nicht mehr die nervigen Signalquellen abklappern, sondern können gleich im Hyperraum nach ihnen fahnden.

Trotzdem sind die Jobs nach wie vor ein Griff in die Zufallskiste, bei denen sich nur Anzahl, Name und Sternsysteme ändern. Die Credit-Belohnungen wurden zwar angehoben, aber immer wieder stoßen wir auf Diskrepanzen: Da kassieren wir für ei-



Von wegen Echtzeit: Einmal pro Woche verschieben sich die Machtbereiche der zehn Fraktionen.

nen Schmuggelauftrag mehr Prämie als für den Abschuss eines Piraten. Denn da zählt nur der Pirat selber – dass wir auch noch seine zwei Begleiter abschießen und Schäden reparieren mussten, fließt in die Prämie nicht ein. Ebenfalls ein Witz: Wenn wir beim Schmuggel doch gescannt werden, zahlen wir halt eine kleine Strafe, dürfen die Schmuggelware aber behalten, sodass wir die Prämie trotzdem kassieren.

Container krallen

Immerhin bringt die Powerplay-Erweiterung eine echt sinnvolle Änderung: Mit Drohnen (in der deutschen Fassung »Kralen« genannt, warum auch immer) können wir herumfliegende Frachtcontainer und Erzbrocken automatisch einsammeln lassen. Die Dinger gibt's übrigens auch für Treibstoff-Transfers sowie zum Fracht-Klauben bei gegnerischen Raumern.

Drei neue Schiffe ergänzen das Powerplay-Paket: Die Diamondback Explorer ist ein kampftauglicher Erkunder, der sich gut auf- und ausrüsten lässt; sein kleiner Bruder Diamondback darf nur schwächere Waffen tragen, glänzt aber mit hohem Tempo und guter Manövrierbarkeit. Der Imperial Courier schließlich dient als leichtes Mehrzweckschiff. Von außen bewundern

können wir auch diese Neuzugänge lediglich im Hangar, im fest vorgegebenen Kamerawinkel. Denn es gibt immer noch keine Außenperspektive. Warum Frontier dann Außenlackierungen gegen echte Euros anbietet, bleibt eines der ungelösten Rätsel des Universums. Martin Deppe

ELITE: DANGEROUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
2,0 GHz QuadCore / Phenom 9850	Core i7 950 Duo E6300 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 6870
2 GB RAM, 9,9 GB Festplatte	8 GB RAM, 9,9 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- tolles, effektreiches Cockpit-Design mit Rundumblick
- gute Waffeneffekte
- riesige, glühend wabernde Sterne
- große Stationen
- vergleichsweise magere Explosionseffekte

SPIELEDISIGN

- sehr gute Raumschiffsteuerung
- unfassbar große Spielwelt
- langweiliges Missionsdesign
- Echtzeit-Zeitlimits
- Powerplay bietet nur mehr vom Gleichen

BALANCE

- verschiedene Spielweisen möglich
- jederzeit speicherbar
- Spieler wird völlig allein gelassen
- intransparente Zusammenhänge

ATMOSPHÄRE/STORY

- hervorragend modernisierte Elite-Nostalgie
- viel Weltraumstimmung
- glaubwürdiges Universum
- keine überraschenden Ereignisse
- insgesamt extrem nüchtern

UMFANG

- 20 ausrüstbare Spielerschiffe (davon 3 neue)
- viele Waffen, viel Equipment
- Spiel wird stetig erweitert
- unfassbare 400 Milliarden Sternsysteme
- man trifft kaum auf Spieler

KEINE AB/AUFWERTUNG

Dass ein MMO regelmäßig erweitert wird, ist selbstverständlich und rechtfertigt alleine noch keine Aufwertung. Dieses lahme Powerplay-Update ignoriert zudem alte Probleme.

FAZIT

Statt um die schwache Powerplay-Erweiterung hätte sich Frontier besser um die alten Probleme gekümmert: ödes Missionsdesign, zu viel Leerlauf.

75

+0

75



Achtung: Drohnen (in der deutschen Version »Kralen«) müssen separat aufmunitioniert werden.