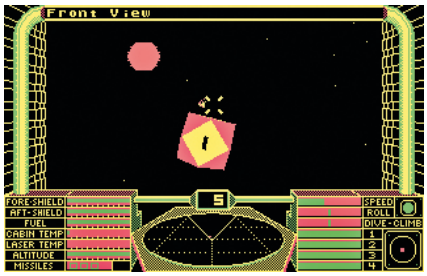
HALL OF FAME
Elite

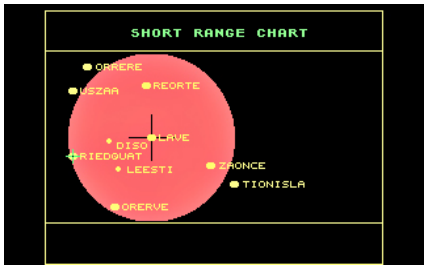
Der Urvater der Weltraumspiele war ein technisches Meisterwerk – und ein Meilenstein spielerischer Freiheit.

Deswegen legendär

- Prozedural generierte Galaxien
- Flüssige, damals großartige Vektorgrafik
- Mix aus Kampf, Handel und Erkundung
- Nervenaufreibendes Andocken an Stationen
- Wo ist die Constrictor?



Die **Raumstationen** drehten sich um die eigene Achse, was das korrekte Andocken zur Nervensache machte.



Alle **Planeten und Sterne** im Spiel sind vom Computer aus einem Codeschlüssel errechnet – inklusive der Namen.

im Heft
- Test: X3: Terran Conflict

David Braben und Ian Bell erschraken über den Arsch. Gerade hatten sie den Computer vom Typ BBC Micro ein neues Sternensystem ausrechnen lassen. Und der hatte einem der 256 Planeten den Namen »Arse« zugewürfelt, der englische Kraftausdruck für das menschliche Gesäß. Die Galaxie wanderte in den Mülleimer. Was nicht weiter schlimm war, denn kurz darauf hatte der BBC Micro aus einem Zahlensamen eine komplett neue Milchstraße entfaltet. Alles darin war errechnet, nichts von Menschenhand erschaffen: die Planeten, ihre Verteilung, ihre Handelspreise und eben ihre Namen, erstellt aus einem Buchstabencode. Sogar die Beschreibung der Himmelskörper fügte sich aus Versatzstücken zusammen; so konnte es vorkommen, dass ein Planet von fleischfressenden Kunststudenten regiert wurde. Braben und Bell überflogen die so erschaffenen Welten mit prüfendem Blick, und wenn sie spieltauglich waren, dann wurde sie wieder zurückgestaucht auf ihr ursprüngliches Format: ein winziger Zahlenblock. Aus dem expandierte der prozedurale Algorithmus bei Bedarf das darin angelegte Sternenreich, ohne jeden Zufall, fast wie ein genetischer Code; alles war immer an der gleichen Stelle. So quetschten Braben und Bell 2.048 Planeten in acht Galaxien auf eine 0,1 Megabyte fassende Kassette. Es war ein vielbewundertes Kabinettstückchen. Und längst nicht die einzige Pionierleistung von **Elite**.

Kleine pelzige Tiere

Das Weltraumspiel, das 1984 zunächst auf dem in England verbreiteten BBC Micro erschien und in den folgenden acht Jahren für 13 weitere Plattformen konvertiert wurde, gilt in vielerlei Hinsicht als ein bahnbrechendes Werk. Es war nicht das erste Spiel mit 3D-Grafik, aber seine aus weißen Linien zusammengesteckten Schiffsklötze schwebten so flüssig und glaubwürdig durch den Raum, dass **Elite** das Potenzial der Technologie lang vor ihrer Zeit aufscheinen ließ. Die riesigen Raumstationen rotierten majestätisch um die eigene Achse, und damit auch die schmalen Andock-Korridore, an denen ungeduldige Piloten Mal um Mal zerschellten. **Elite** war auch nicht das erste

Die Cobra Mark III in der optisch aufgepeppten **Elite Plus**-Version.

Weltraum-Handelsspiel (der Ruhm gebührt **Star Trader** von 1974). Aber es legte mit seiner Mischung aus Warentausch, Raumkämpfen, All-Erforschung und rudimentären Missionen den Grundstein für das Genre, das noch heute nach diesem Muster funktioniert. Zudem eröffnete **Elite** seinen Spielern unerhörte Freiheit; sie konnten tun und lassen, was sie wollten. Das war fesselnd, weil es vieles zu entdecken gab. Neue Technologien für die Cobra Mark III zum Beispiel, das neben der Tiger's Claw wohl bekannteste Spiele-Raumschiff, oder die legendären Trumbles der C64-Version – von **Star Trek** abgeschaute Pelzknäuel-Wesen, die sich rapide vermehrten und das Schiff überfluteten. Einziges echtes Ziel war, auf der Karriereleiter vom Einsteiger-Rang »Harmlos« bis zur Endstufe »Elite« zu klettern.

Große harte Spiele

Die PC-Version erschien 1987; sie füllte die Vektorlinien mit Farbflächen. 1991 folgte eine optisch aufpolierte Version namens **Elite Plus**. David Braben und Ian Bell hatten sich in der Zwischenzeit zerstritten; während Braben die **Elite**-Serie mit den knackig schweren Fortsetzungen **Frontier** (1993) und **First Encounters** (1995) in eine Hardcore-Nische und damit in die kommerzielle Bedeutungslosigkeit führte, tauchte Bell in der Rave-Szene ab. So bleibt das Original von 1984 ein unerreichter Klassiker – allein die Ur-Version von **Elite** verkaufte sich 150.000 Mal, was in etwa der Gesamtzahl an BBC Micros entsprach. Bei Braben und Bell trudelte dennoch der Beschwerdebrief eines Spielers ein: Er hatte in einer abgelegenen Galaxie einen Planeten namens Arse entdeckt. CS

ELITE — WELTRAUMSPIEL

PUBLISHER	David Braben & Ian Bell		
ENTWICKLER	Firebird	ORIGINALRELEASE	1987 (DOS-Version)
QUELLE	Freeware-Download	CA. PREIS	–
SPRACHE	englisch	USK	–

HARDWARE MINIMUM	Pentium mit 300 MHz, 16 MB RAM, Windows
SO LÄUFT'S	Elite und Elite Plus gibt es gratis auf Ian Bells Homepage (Quicklink: 5528). Beide Spiele benötigen den Emulator DOSBox (Quicklink: 5259).

FAZIT Ein Schmuckstück perfekten technischen Designs.