

Hall of Fame

Elite

Deswegen legendär

- ✦ offene Spielwelt
- ✦ technisch verblüffend
- ✦ tödliche Andockmanöver
- ✦ Trumbles!

Vor 30 Jahren erobert ein Weltraumspiel erst britische Schulen und Behörden, dann die ganze Welt. Denn ausgerechnet ein PC-Modell der altherwürdigen BBC öffnet das Hypersprungtor in acht gefährliche Galaxien. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Unter schwerem Geschützfeuer, verfolgt von TIE Fightern, rast Luke Skywalker über den Todesstern. Der erste Anflug durch den Graben scheidert, Luke versucht es erneut – und seine beiden letzten Protonentorpedos verschwinden im Ventilationsschacht, der direkt zum Reaktor führt. Eine fliegerische Meisterleistung! Sekunden später explodiert der Todesstern, jubelnd fliegt Luke zurück zum Mond Yavin 4. Sein X-Wing erreicht den Rebellen-Tempel, geht in den Sinkflug – und zerschellt am Hangartor.

Doof, oder? So ungefähr fühle ich mich nach meinem ersten Andockversuch in *Elite*. Mit ein paar Fellen an Bord hatte ich einen Hy-

persprung gemeistert, Piraten abgewehrt, mich zur Station durchgeschlagen – um an deren Andocköffnung zu scheitern. Denn die muss ich nicht nur genau treffen, das blöde Ding rotiert auch noch! Nur wer die Drehbewegung im gleichen Tempo mitmacht, kommt durch den Schacht, der immer einen gefühlten halben Meter zu schmal ist. Und weil sich der Spielstand nur in einer Station speichern lässt, muss ich bei jedem Crash von vorne anfangen.

Doch ich will da rein, und irgendwann schaffe ich es. Der Trick ist umständlich, aber er funktioniert: Weil die Stationsöffnung immer exakt auf den gegenüberliegenden Planeten ausgerichtet ist, fliege ich zwischen Station und Planet, drehe das Schiff, schaue hinten raus und richte es genau mittig auf den runden Planeten aus. Jetzt noch nach vorne auf die Stationsöffnung zielen, be-

schleunigen und mitrotieren ... klappt fast immer. Wobei »fast immer« irgendwo zwischen 50 und 70 Prozent Erfolgsquote liegt. Meine Kumpels aus der Schule haben noch ganz andere Tricks: Torsten rast einfach mit vollem Schub auf das Rechteck zu, weil »das Spiel dann nicht merkt, dass wir zusammenstoßen«. Und Robert fliegt zur Sicherheit so weit auf den Planeten zu, um sein Schiff auszurichten, dass er öfter unten aufschlägt als oben in die Station kracht. Aber Robert ist ja auch Popper, dem fällt im entscheidenden Moment immer die Tolle vor die Augen.

Popper? Tolle? Ganz genau! Wir schreiben das Jahr 1985, da laufen diese Kaschmirpulträger noch rum. Aber Robert ist ganz okay, er hat mir sogar einen entscheidenden Tipp gegeben: Wenn ich die Taste »J« drücke, kann ich nach einem Hyperraumsprung dicht an den Zielplaneten hüpfen. Und ich Dödel habe mich die ganze Zeit geärgert, dass der Anflug locker eine halbe Stunde dauert! Natürlich hatte ich auch schon alle Tasten ausprobiert, inklusive »J« für »Jump«, schließlich habe ich Englisch-Leistungskurs und weiß sowas. Aber zufällig war da wohl gerade ein Gegner nebenan, und dann verweigert mein Schiff den Sprung.

Ich weiß, was Sie sagen wollen – und Sie haben Recht. »Ist der Kerl eigentlich bekloppt? Fliegt stundenlang durchs All, um dann an einer Raumstation kaputtzugehen? Und fängt gleich wieder von vorne an?« Tja, so hart (oder bekloppt) waren wir damals halt drauf. Denn *Elite* fasziniert uns vom ersten Start an unglaublich. Allein schon die Tech-



Trouble mit den **Trumbles**: Eine von lediglich drei Missionen auf dem Brotkasten.



Commodore 64, 1985: Der **Drachen** links ist ein waffenstarreres Feindschiff. Ja, wirklich!



Die neumodische Amiga-Fassung (1988) hat statt der simplen Vektor-Raumer schon Polygonschiffe. Hier haben wir zwei Thargoiden vor der Nase (die achteckigen grünen Kronkorken).



Kein Bossgegner, sondern eine Raumstation. Aber genauso tödlich – bis wir einen Docking Computer haben.

nik: Vektorgrafik! Dreidimensional! Schnell! Sogar die nicht sichtbaren Kanten sind ... nicht sichtbar! Schon wird aus dem Drahtgitter-Faustkeil, der auf uns zuhält, in unserer Fantasie ein Anaconda-Frachter, 170 Fuß lang, bewaffnet mit einem 500-Gigazap-Laser und Raketen Modell Geret Starseekers, gern auch mal mit Eskortservice an seiner Seite. Ich schämen mich etwas, denn meine Cobra MK 3 ist zwar doppelt so schnell, aber ihr armseliger frontaler Pulse-Laser reicht gerade mal zum Zerbröseln von Asteroiden.

Doch genau das macht den Reiz von **Elite** aus: Ich will ganz nach oben! Geld verdienen. Mein Schiff ausbauen. Noch mehr Geld verdienen. Wie wir das erreichen, ist egal. Wir können Handelsschiffe abschießen und die Ladung einsammeln, oder Handelsschiff-Abschießer abschießen, um das Kopfgeld zu kassieren.

Drahtgitter-Faustkeil? Riesen-Anaconda!

Weil im Fernsehen gerade **Ein Colt für alle Fälle** angesagt ist, machen wir Letzteres am liebsten. Denn die zerlegten Piraten bringen uns nicht nur Kopfgeld ein, mit etwas Glück kassieren wir auch ihre zuvor erbeutete Beute. Nur einen Job lassen wir gleich wieder bleiben: Asteroiden-Bergbau mit einem speziellen Mining-Laser ist so spannend wie Unkrautzupfen – und ähnlich lukrativ. Viel ergiebiger zeigt sich der Handel, den ich quasi nebenher betreibe. Planeten mit viel Landwirtschaft etwa verkaufen ihre Nahrung billig, auf einer Industrielwelt werde ich sie mit Gewinn los, den ich gleich in Legierungen investiere, die ich wiederum auf technologisch hochstufigen Planeten verticke. Beim Handel mit Waffen, Sklaven oder Rauschmitteln (Tabak und arcturanisches

Mega-Weed!) muss ich allerdings aufpassen, denn die sind illegal. Aber wie heißt es damals so schön: legal, illegal, sch...egal!

Gewinne wandern auch in die Schiffsausrüstung. Die Cobra MK 3 bleibt immer mein Zuhause, ich kann sie zwar ausbauen, aber kein anderes Schiff ergattern – wir sind hier schließlich nicht bei **Wing Commander**, das kommt erst in fünf Jahren raus! Und so weicht mein gammeligere Pulse-Laser seinem stärkeren Beam-Bruder, mein Laderaum kriegt ein Upgrade von 20 auf 35 Tonnen. Und dann ist es soweit: Für 1.500 Credits kaufe ich IHN. Den Docking Computer! Endlich muss ich nicht mehr mühsam rückwärts einparken, sondern einfach per C-Taste. Die automatische Landung entspannt

nicht nur beim Zugsuchen, sondern auch beim Zuhören – denn da erklingt tatsächlich der »Donau-

walzer«. Das Zusammenspiel zwischen Johann Strauß' Klassikmucke und Science Fiction hat ja schon im Filmklassiker **2001: Odyssee im Weltraum** prima geklappt.

Neben 2.048 Planeten, die Ian Bell und David Braben netterweise aus einem prozeduralem Zufallsalgorithmus zaubern, damit sie auf meine Commodore-64-Kassette passen, bietet **Elite** allerdings nicht viel. Schlappe drei Missionen lockern das Raufklettern der Abschuss-Karriereleiter auf. Darunter die Jagd auf die ominöse Constrictor, ein besonders starkes Schiff mit Tarnfeld. Oder diese legendäre Mission: Sobald ich 6.583 und einen halben Credit auf meinem Konto habe, bekomme ich ein kleines, pelziges Viech angeboten. Doof nur, dass aus dem

einen »Trumble« bald Hunderte werden, die über meinen Bildschirm huschen und die Sicht verdecken. Kommt Ihnen bekannt vor? Dann haben Sie vermutlich die berühmte **Raumschiff Enterprise**-Folge »Kennen Sie Tribbles?« gesehen, in der die vermehrungswütigen Knuddelkugeln erstmals auftauchen und das Schiff lahmlegen. Verkaufen kann ich die Flauschviecher übrigens nicht, nur ein Flug dicht an die Sonne hilft – dann »verwandeln« sich die Trumbles in Felle.

Warum ich trotzdem Monate mit **Elite** bringe, obwohl nach drei Missionen und meiner komplett ausgebauten Cobra nix Neues mehr kommt? Weil ich den Status »Elite« erreichen will. Ein einzelnes Wort in meiner Pilotenakte – und das ultimative Ziel. Was ich dafür brauche? 6.400 Abschusspunkte, das entspricht umgerechnet 2.133 Anacondas, 20.480 Gesetzeshüter-Viern oder 65.506 Asteroiden. Ich sag's ja, wir waren bekloppt. Martin Deppe / GR



Die DOS-Version (1987) punktet mit ... psychedelischen Farben.



Diese Welt ist von verrückten **Eidechsen** bewohnt und »leidet unter tödlichen pink-grauen Ameisen«.



Alle **Schiffsupgrades** von Elite auf einen Händlerblick – samt Nachfüll-Sprit und -Raketen.

Elite Weltraumspiel

PUBLISHER Acornsoft
 ENTWICKLER David Braben, Ian Bell
 QUELLE Download
 SPRACHE Englisch
 MINIMUM 8088 / 8068 mit 512 KB RAM
 SO LÄUFT'S Die C64- und Amiga-Versionen laufen mit etwas Gefummel in Emulatoren, zum Beispiel im Emu64 oder dem WinUAE, der alle Amiga-Modelle emuliert. Die PC-Fassung läuft in der DOS-BOX, ist aber die mit Abstand hässlichste. Alle Versionen sind legal herunterladbar, zum Beispiel auf Ian Bells gruselig gestalteter Webseite www.iancgbell.clara.net/elite/.

Fazit Prozeduraler Algorithmus + Vektoren + viel Fantasie = Weltraumabenteurer.