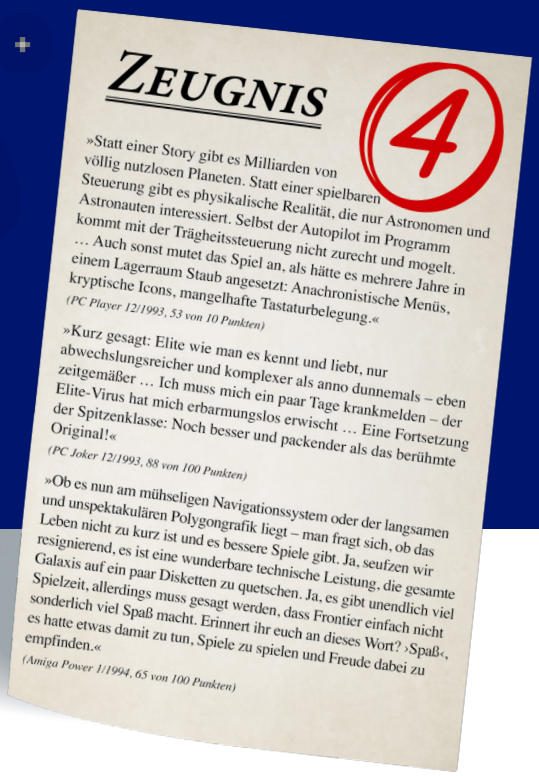
Legendär schlecht: Frontier – Elite 2

DIE ELITE-NIETE



ZEUGNIS 4

»Statt einer Story gibt es Milliarden von völlig nutzlosen Planeten. Statt einer spielbaren Steuerung gibt es physikalische Realität, die nur Astronomen und Astronauten interessiert. Selbst der Autopilot im Programm kommt mit der Trägheitssteuerung nicht zurecht und mogelt. … Auch sonst mutet das Spiel an, als hätte es mehrere Jahre in einem Lagerraum Staub angesetzt: Anachronistische Menüs, kryptische Icons, mangelhafte Tastaturbelegung.«
(PC Player 12/1993, 53 von 10 Punkten)

»Kurz gesagt: Elite wie man es kennt und liebt, nur abwechslungsreicher und komplexer als anno dunnemals – eben zeitgemäßer … Ich muss mich ein paar Tage krankmelden – der Elite-Virus hat mich erbarmungslos erwischt … Eine Fortsetzung der Spitzenklasse: Noch besser und packender als das berühmte Original!«
(PC Joker 12/1993, 88 von 100 Punkten)

»Ob es nun am mühseligen Navigationssystem oder der langsamen und unspektakulären Polygongrafik liegt – man fragt sich, ob das Leben nicht zu kurz ist und es bessere Spiele gibt. Ja, seufzen wir resignierend, es ist eine wunderbare technische Leistung, die gesamte Galaxis auf ein paar Disketten zu quetschen. Ja, es gibt unendlich viel Spielzeit, allerdings muss gesagt werden, dass Frontier einfach nicht sonderlich viel Spaß macht. Erinnert ihr euch an dieses Wort? ›Spaß‹, es hatte etwas damit zu tun, Spiele zu spielen und Freude dabei zu empfinden.«
(Amiga Power 1/1994, 65 von 100 Punkten)

Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Das erste erfolgreiche Einparken bei einer Elite-Raumstation gehört zu den glorreichsten Momenten seiner Gamer-Laufbahn, Frontier: Elite 2 mit seiner verschlimmbesserten Steuerung dagegen zu den größten Enttäuschungen.

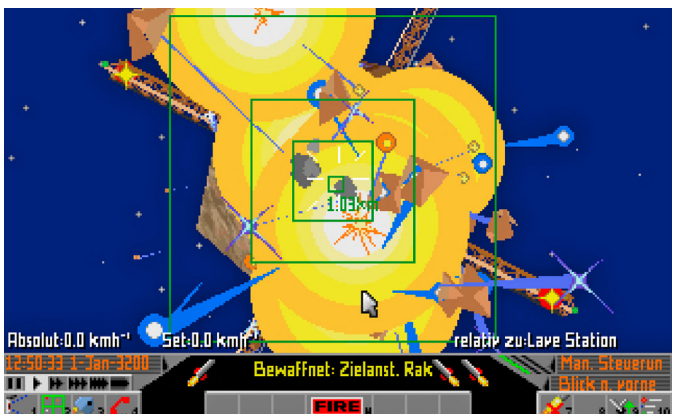
Auf DVD: Video-Special

Astronomisch anspruchsvolles Meisterwerk oder spaßbefreiter Langweiler mit verbockter Steuerung? Am Nachfolger zu einem der größten C64-Kultspiele scheiden sich 1993 die Weltraumgeister. 100 Milliarden Sternensysteme, aber gähnende inhaltliche Leere – gegen Frontier: Elite 2 wirkt sogar No Man's Sky wie ein reichhaltiges Content-Buffet. Von Heinrich Lenhardt

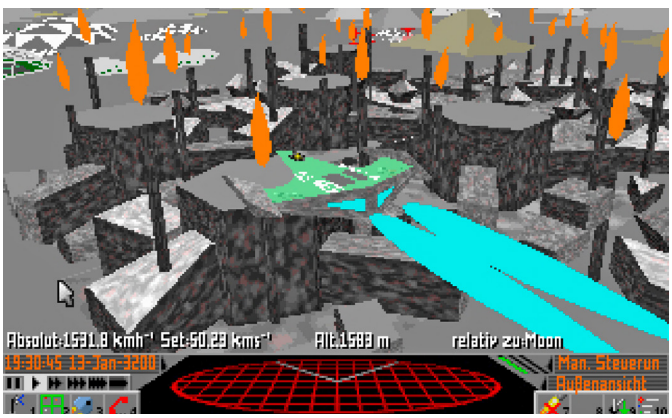
Nicht nur Fans und Kritiker streiten darüber, was man nun von Frontier: Elite 2 halten soll. Auch die beiden Erfinder des Kultspiels Elite haben unterschiedliche Meinungen zur spielerischen Ausrichtung des Nachfolgers: »Ich verstehe, dass er eine ganze Galaxis mit astronomisch korrekten Modellen simuliert hat, und das respektiere ich. Das ist eine sehr schöne Sache, sorgt aber nicht unbedingt für ein spaßiges Spiel«, grantelt Ian Bell. Der »er« ist sein alter Schulfreund David Braben, der im Alleingang Frontier: Elite 2 entwickelt hat, das Bell nicht mal spielen mag: »Was ich über das Kampf- und Flugsystem gehört habe, klingt nicht vielversprechend. David will wohl, dass alles ›realistisch‹ ist, aber das ist meiner Ansicht nach nicht der richtige Ansatz. Es eine Sache, wenn du einen Simulator schreibst, aber bei Spielen zählt Spaß, nicht Realismus.« Mit dieser Meinung ist Ian Bell nicht alleine. Klar, es gibt Leute, die sich mit dem Flugsystem arrangieren und erstaunlich viel Zeit in der simulierten Galaxis verbringen. Aber ein nicht unbeträchtlicher Teil der Erdbevölkerung reagiert mit ungläubigem Entsetzen: Darauf haben wir fast ein Jahrzehnt lang sehnsüchtig gewartet?

Flackernde Freiheit auf dem Brotkasten

Die Teenager Bell und Braben lernen sich auf dem Jesus College im englischen Cambridge kennen. Inspiriert vom Atari-800-Actionspiel Star Raiders beginnen sie mit der Entwicklung ihres bahnbrechenden Weltraumspiels Elite, das 1984 auf dem BBC-Heimcomputer debütiert. Ein Jahr später gibt es Elite auch für den C64, dessen untermotorisierte 6502-CPU schwer mit der 3D-Vektorgrafik zu kämpfen hat. Doch das Ruckeln und Flackern ist uns relativ egal; der Schwarz-Weiß-Weltraum mit seinen Linienraumschiffen und durchsichtigen Himmelskörpern fasziniert. Denn Elite sorgt mit seinen offenen, großen Sternensektoren für ein neues Spielgefühl: Flieg, wohin du willst, und mach, was du willst; Handel, Kämpfe, Geld verdienen und das Schiff verbessern. Monatelange Hingabe ist erforderlich, um die höchste Einstufung »Elite« zu erringen. Spiele erreichen mit Elite eine atemberau-



Die Raumschlachten machen weniger Spaß als im Vorgänger von 1984, schuld ist der Umstieg auf Schiffssteuerung mit »realistischer« Physik.



Bei Frontier: Elite 2 können wir über Planetenoberflächen fliegen. Ein Traum aus dem Vorgänger wird wahr, wenn auch ohne Spielgehalt.

 Als Namen für Elite sind zunächst Chalice und Black Starlit Grave im Gespräch (inspiriert vom Saga-Lied »Will it be you, Chapter 4«).

FRONTIER: ELITE 2

Genre: Weltraum-Simulation
Publisher: Konami/Gametek
Entwickler: David Braben
Veröffentlichung: 1993

Legendär, weil: ... der Nachfolger zum Kultklassiker Elite lange ersehnt wurde. Hartgesottene verloren sich monatelang in einer simulierten Galaxis mit Milliarden Systemen und realistischer Flugphysik. Ein Spiel für die Ewigkeit?

Schlecht, weil: ... es eher ein Spiel der ewigen Langeweile war. Der riesige Weltraum hat erstaunlich wenige Inhalte, die wirre Bedienung überstrapaziert manchen Geduldsfaden. Die »anspruchsvolle« Steuerung macht Raumschlachten nahezu unspielbar.

Fazit: Sag mir, wie viel Sternlein, gähn. Bei der ersten Elite-Fortsetzung simulierte sich David Braben in den spielerischen Leerraum. Geduldige Hobbyastronomen können viel Zeit versenken, doch im Content-Vakuum steckt nur abwechslungsarme Beschäftigungstherapie.

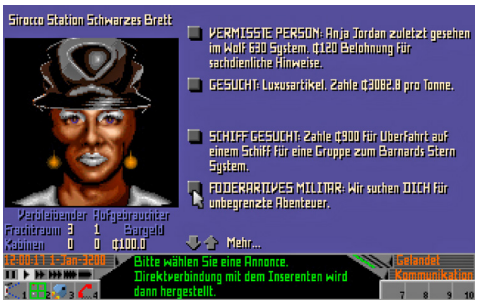
bend epische Dimension. Wen stört es da schon, wenn alle Systeme gleich aussehen und sich die spielerische Abwechslung in Grenzen hält? Wir sind ja nicht die No-Man's-Sky-Heulsusen des Jahrgangs 2016.

Newtonscher Steuerungsunfall

Ich war einer der Elite-Bewunderer der Achtziger, der auch über Umsetzungen für MS-DOS (Wahnsinn, ausgefüllte Vektorgrafik!) oder NES (irre, Gamepad-Steuerung!) noch staunen konnte. Dann bescherten uns die Neunziger VGA-Spiele-PCs und wachsende Ansprüche. Grafik darf gerne hübsch, die Bedienung einladend und die Story interessant sein. Origin hat mit Privateer gut bei Elite geklaut, doch jetzt kommt der offizielle Nachfolger daher. Frontier: Elite 2 protzt mit seiner Newtonschen Physiksimulation. Die ist unbestritten realistischer als das Rumgekurve in Flugzeugmanier, das man aus anderen Weltraumspielen kennt. Allerdings macht sie auch viel weniger Spaß.

Da beschleunigte Objekte im Weltall nicht von einer Atmosphäre gebremst werden, erfolgen Kurskorrekturen durch bedächtigen Gegenschub. Und das dauert. Man fliegt nicht unbedingt in Blickrichtung, was nicht nur bei den Kämpfen anstrengend ist. Denn Frontier hat realistische astronomische Abstände. Zwar müssen wir dank einer Zeitkompression nicht tagelang in Echtzeit darauf warten, den nächsten Planeten zu erreichen, aber wehe, man schießt über sein Ziel hinaus und muss umständlich den Kurs anpassen. Die bevorzugte Fortbewegungsmethode zur Erhaltung der geistigen Gesundheit ist deshalb der mehr oder weniger zuverlässige Autopilot. Dann müssen wir uns noch mit der Sternenkartenbedienung herumärgern, um das Ziel zu bestimmen. Aber warum tut man sich das eigentlich an?

Brabens astronomische Sorgfalt führt zu realistische Entfernungen. Hier kreist Raumstation Columbus um den Jupitermond Io.



Zufällig generierte Missionen sind besser als gar nichts, noch besser wäre freilich ein Spiel mit richtiger Story.

Zickig ins letzte Detail

Frontier erfüllt einige feuchte Träume der Elite-Generation. Wir können endlich auf Planeten landen und Städte sehen, dort aber nichts machen. Es gibt eine Menge Missionen, die aber generisch und langweilig sind. Diverse Raumschiffmodelle stehen zur Wahl, die alle unter der Steuerung leiden. Nichts gegen die Simulation von Himmelskörpern und maßstabsgerechten kosmischen Entfernungen, aber eine nennenswerte Story wäre schön gewesen. Exzentrische Bedienungsdetails und feindselige Zickigkeiten schmälern das Gefühl der großen Freiheit: Wehe dem, der es wagt, ohne Genehmigungsfunkspruch vom Planeten zu starten! Abgerundet wird die Benutzerfeindlichkeit durch den Kopierschutz, denn die Handbuchabfrage wird im Spielverlauf mehrfach wiederholt. Aber viele fanden das toll.

90er-Wertungen trotz Spaßunterdrückung

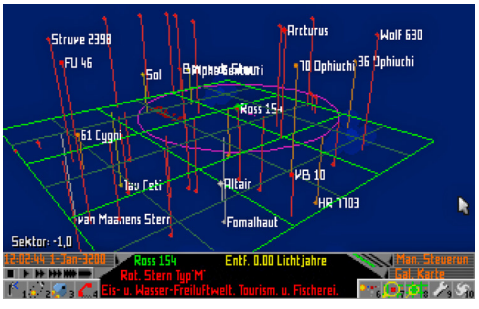
Aufgepeitschte Erwartungshaltung und nostalgische Elite-Verklärung lösen 1993 eine Art Frontier-Massenpsychose aus. In Brabens britischer Heimat sind die Testwertungen besonders hoch. Da kommt zum Amiga-Mitleidbonus wohl ein gefühlter »Made in England«-Aufschlag, ähnlich wie deutsche Medien relativ verständnisvoll auf Piranha Bytes' Rollenspielwerke reagieren. Und Frontier ist ja tatsächlich ein prozedurales Meisterstück, bei dem aus rund 600 KByte Programmcode Milliarden von Himmelskörpern entstehen. Nur als Spiel ist es Mist.

Ich beneide manchmal die Menschen, die Dingen Schönheit abgewinnen können, die sich mir Banausen nicht erschließen: Camping, Opern – oder eben Frontier. Jene Menschen, die es mit den Steuerungskapriolen aufnehmen, sich am Abklappern von Handelsrouten erfreuen und viel Lebenszeit aufwenden, um auf Schiffsupgrades zu sparen. Die ehrfürchtig den Monden irgendeines Zufallshimmelskörpers beim Rotieren zusehen und dabei den Hauch der Unendlichkeit spüren. Viel Spaß dabei, ich zocke derweil lieber ein richtiges Spiel.

Bug-Begegnung als Zugabe

David Braben wandelt weiter auf dem mit Frontier beschrittenen Holzweg. First Encounters wird zunächst als Erweiterung angekündigt, erscheint 1994 aber als eigenständiges Spiel. Es ist quasi Frontier mit ein paar Verbesserungen wie Bodenmissionen und Grafikupgrades, aber auch vielen, vielen Bugs. Publisher Gametek pennt bei der Qualitätskontrolle, so gibt es erstaunliche Inkompatibilitäten mit den weit verbreiteten Soundblaster-Karten. Der Eindruck eines unausgereiften, wenig getesteten Wackelspiels wird dadurch verstärkt, dass Brabens C-Sourcecode zunächst auf der Spieldisk zu finden ist. Gametek liefert einige Patches nach, erklärt manche Macken von First Encounters aber als irreparabel: »Leider wird es immer so sein, dass es beim Betreten oder Verlassen von Raumstationen gelegentlich vorkommen kann, dass die Spielfigur stirbt. Das Spiel verwendet sehr komplexe Systeme und liegt manchmal mit seiner Mathematik daneben.« Irgendwie liegt das ganze First Encounters völlig daneben.

Nach so vielen Weltraumpannen verschwindet Elite mit eingekniffenem Schwanz von der Spielelandschaft. Lange wird über ein Elite 4 spekuliert, erst im November 2012 kehrt die Serie mit der Kickstarter-Kampagne für Elite: Dangerous zurück. Eine optionale Steuerungshilfe für Kämpfe soll sogar die berühmt-berüchtigte Newtonsche Physik erträglich machen, aber ich halte lieber einige Lichtjahre Sicherheitsabstand. Auf dem C64 klang der Donauwalzer ohnehin am charmantesten. ★



Auch bei der Gestaltung der 3D-Sternenkarte spielt Benutzerfreundlichkeit nur eine untergeordnete Rolle.

Die Städte sorgen für etwas optische Abwechslung, man kann dort allerdings nichts Gehaltvolles anstellen.