

Elite

Review von Spiel Nr. 36 aus C64-Wiki

Beschreibung



Dieses Spiel hat kein definiertes Ziel und kein definiertes Ende. Es gibt kein Zeitlimit, in welchem bestimmte Aufgaben bewältigt werden müssen. Dieses offene Spielprinzip unterscheidet sich grundlegend von allen bis zu diesem Zeitpunkt bekannten Computerspielen.

Als Commander Jameson kann der Spieler insgesamt acht Galaxien bereisen, um seine eigene Karriere als Raumfahrer zu fördern. Dabei macht sich der Erfolg des Spielers sowohl in barer Münze als auch in der Einstufung als Kämpfer bemerkbar. Kleinere und größere Verfehlungen wirken sich auf das Strafregister aus, was wiederum ein feindseliges Verhalten der Ordnungskräfte oder anderer Raumfahrer nach sich ziehen kann.

Das eigene Raumschiff muss selbst im dreidimensionalen Raum navigiert werden. Dabei ist die Geschwindigkeit sowie die Rotation um Quer- und Längsachse steuerbar. Anders als bei den Nachfolgern von Elite 1 erinnert das Flugverhalten an Flug durch Luft (nicht Vakuum) - es gibt eine schnell erreichte Maximalgeschwindigkeit, und relativ enger Kurvenflug ist möglich. Ebenso fehlt die Gravitationswirkung der Himmelskörper - um Planeten muss herumgesteuert werden, anstatt auf eine Umlaufbahn einzuschwenken. Der Raumschiffsverkehr wird über Orbitalstationen abgewickelt; eine Landung auf Planeten ist (für den Spieler) nicht möglich. Merkwürdigerweise gibt es auch genau einen einzigen Planeten in jedem Sonnensystem mit jeweils genau einer Orbitalstation. Das Andocken an diese kann sich mitunter etwas schwierig gestalten. Interstellare Entfernungen werden mittels Hyperraumsprung von maximal 7 Lichtjahren überbrückt.

Das eigene Raumschiff ist anfangs sehr spartanisch ausgestattet, und die eigenen Mittel sind sehr beschränkt. Sobald das notwendige Kleingeld zusammenverdient wurde, kann auch zusätzliche Ausrüstung erworben werden, welche die Kampfkraft und die Verdienstmöglichkeiten signifikant verbessern. Andere Raumschiffe können nicht erworben werden.

Die Möglichkeiten, Geld zu verdienen sind vielfältig. Einerseits kann Handel betrieben werden, indem Preisunterschiede zwischen den verschiedenen Sonnensystemen genutzt werden. Die Preise der Handelswaren sind in geringem Maße zufällig und im wesentlichen abhängig von der wirtschaftlichen Klassifikation des jeweiligen Systems. Mit einem Raumgreifer können herrenlose Gegenstände aus dem All geborgen werden, welche wiederum verkauft werden können. Falls der Spieler nicht darauf warten will, bis andere Raumschiffe ihre Frachtcontainer freiwillig über Bord werfen, kann er durch Laserbeschuss auch etwas nachhelfen. Dieses Verfahren wird gemeinhin als Piraterie bezeichnet. Für das Abschießen von Piratenschiffen und Asteroiden wird üblicherweise eine kleine Prämie, also ein Kopfgeld, gezahlt. Eine weitere Einkommensquelle stellt der Bergbau, also das Zerlegen von Asteroiden mittels Bergbaulaser dar. Die Bruchstücke können eingesammelt und verkauft werden.

Eine besondere Gefahr droht durch die Thargoidischen Invasoren. Diese können Raumschiffe aus ihrem Hyperraumsprung reißen und im interstellaren Raum angreifen. Die achteckigen Schiffe der Thargoiden sind erstaunlich kampfstark und widerstandsfähig. Außerdem setzen diese Raumschiffe ferngesteuerte Drohnen aus, welche eingefangen und verkauft werden können. Gelegentlich zeigen sich thargoidische Schiffe auch im planetennahen Raum.

Als besonderen Leckerbissen werden dem Spieler in dieser Spielversion auch insgesamt drei Missionen angeboten:

- * Wird der Kontostand von 6583,5 Cr zum ersten Mal erreicht, kann der Spieler "Trumbels" erwerben. Dies ist eigentlich keine Mission, stellt den Spieler aber vor eine Aufgabe.

- * Nach 256 Abschüssen und in der ersten oder zweiten Galaxie wird dem Spieler angeboten, den gestohlenen Prototypen eines Kampfschiffes zu suchen und zu vernichten. Als Belohnung winken 5000 Cr.

- * Nach Abschluss der vorherigen Mission und 1280 Abschüssen und in der dritten Galaxie wird dem Spieler angeboten, Baupläne für ein neues Kampfschiff durch die halbe Galaxis zu transportieren. Hier winken unzählige Gefechte mit Thargoiden sowie eine verbesserte Energieeinheit als Belohnung.

Gestaltung

3D-Simulation in Vektorgrafik; Objekte werden als Gittermodell dargestellt (einmalig für die damalige Zeit auf dem C 64). Ansicht in Ich- Perspektive aus dem Cockpit des Raumschiffs, Informationsbildschirme für die Handels- und Navigationsfunktionen. Diverse Soundeffekte und zwei Musikstücke.

Der zweckmäßige Ortungsschirm im unteren Bildschirmbereich vermittelt die Positionen anderer Objekte relativ zum eigenen Raumschiff in kartesischer Darstellung.

... eine Animation aus dem Spiel

Steuerung

[1]	Ladung kaufen (nur wenn Schiff angelegt ist)
[2]	Ladung verkaufen (nur wenn Schiff angelegt ist, sonst Übersicht über Warenpreise)
[3]	Schiff ausrüsten (nur wenn Schiff angelegt ist)
[4]	Galaktische Karte
[5]	Lokale Karte
[6]	Daten über das System
[7]	Marktpreise
[8]	Status
[9]	Inventar
[F]	Planet suchen (nur wenn Sternenkarte aufgerufen ist)
[@]	Zugriff auf Speichermedien (nur wenn Schiff angelegt ist)
[#]	Handelsmenü verlassen (siehe 1,2,3)
[Inst/Del][<-]	(Pfeiltaste nach links) Spiel neu beginnen
[, bzw. <]	Rollen im Gegenuhrzeigersinn oder JOYSTICK
[. bzw. >]	Rollen im Uhrzeigersinn oder JOYSTICK
[S]	Sinken oder JOYSTICK
[X]	Steigen oder JOYSTICK
[LEERTASTE]	Mehr Schub
[- bzw. /?]	Weniger Schub
[D]	Andock- Computer ein-/ ausschalten
[H]	Hyperraumsprung
[J]	Kurzsprung
[CTRL][H]	galaktischer Hyperraumsprung
[A]	Laser abfeuern oder FEUERKNOPF
[T]	Rakete auf Ziel richten
[M]	Rakete abfeuern
[U]	Rakete deaktivieren
[C=]	(Commodore-Taste) Energiebombe
[f1]	Sicht nach Vorn (Start)
[f3]	Sicht nach Achtern (Start)
[f5]	Sicht nach Steuerbord (Start)
[f7]	Sicht nach Backbord (Start)

Abschüsse/Einstufung

Abschüsse	Einstufung
0000	Harmless (Harmlos)
0008	Mostly Harmless (Relativ Harmlos)
0016	Poor (Schwach)
0032	Average (Durchschnittlich)
0064	Above Average (Überdurchschnittlich)
0128	Competent (Kompetent)
0512	Dangerous (Gefährlich)
2560	Deadly (Tödlich)
6400	Elite (Elite)

(Quelle: <http://www.iancgbell.clara.net/elite/faq.htm#A4>)

Allerdings wird weiter unten auf der Seite noch von einer qualitativen Unterscheidung der Abschüsse geredet, ich denke die meinen die letzte Spalte - schaut am besten mal selbst. (Worf, 26.02.2004 - Ergänzung zur obigen Tabelle Forum64).

In der C64-Version gibt es für unterschiedliche Schiffstypen beim Abschuss unterschiedliche Punktzahlen (im Bereich von knapp einem Zehntelpunkt für einen Felstrümmer bis hin zu 10 Punkten für die kampfstärksten Schiffstypen - aber die Angaben sind da leider nicht ganz eindeutig!). Das, was also in der Tabelle als Abschüsse bezeichnet wird, sind in Wirklichkeit Punktzahlen. (Klaws 20:35, 27. Jul 2005 (CEST))

weitere Hinweise

- * Die möglichen Gegner in einem Gefecht wenden üblicherweise immer gleiche, vom Schiffstyp abhängige Taktiken an. Vor allem die etwas kleineren Schiffe versuchen, möglichst im toten Winkel zu bleiben, hier können zusätzliche Laser sehr hilfreich sein.
- * Materialisieren im planetennahen Raum drei oder mehr Schiffe gleichzeitig nahe beieinander, so handelt es sich fast immer um Piraten.
- * Thargoiden im interstellaren Raum treten immer in Vierergruppen auf, im planetennahen Raum materialisiert immer eine Zweiergruppe und stets in einem hinteren Quadranten des Ortungsschirmes.
- * Die achteckigen Schiffe der Thargoiden werden durch den Einsatz einer Energiebombe zwar beschädigt, sind aber üblicherweise nicht zerstört, die Drohnen sind glücklicherweise weniger widerstandsfähig. Raketen sind nutzlos, da Thargoiden über ein ECM- System verfügen und dieses fast unmittelbar nach Ortung der Rakete auslösen können.
- * Werden aktivierte Drohnen der Thargoiden zerstört oder mittels Raumgreifer eingefangen, so setzt das betreffende (achteckige) Hauptschiff neue Drohnen aus. Werden alle Hauptschiffe zerstört, deaktivieren sich die verbliebenen Drohnen automatisch.
- * Die regelmäßige Verwendung von Raketen oder Energiebomben ist ein sehr teurer Spaß, da der Preis für eine Rakete in keinem Verhältnis zu einer möglichen Abschussprämie steht. Beides kann eher als eine Art Lebensversicherung gesehen werden. Wird eine Rakete aus unmittelbarer Nähe abgefeuert, hat das Opfer mitunter keine Zeit mehr, sein eventuell vorhandenes ECM- System auszulösen, was gelegentlich auch bei Thargoiden-Mutterschiffen funktioniert.
- * Das eigene Schiff kann eine Kollision mit einem beliebigen anderen Raumschiff oder einen Raketentreffer überstehen, wenn die Abwehrschilde ihre volle Kapazität besitzen. Es kann also sinnvoll sein, einen besonders hartnäckigen kleinen Gegner (z.B. Adder, Worm) einfach zu rammen, bevor dieser seine Raketen abfeuert.
- * Die zahlreichen Geräuscheffekte bieten im Kampf wertvolle Hilfen. Ein Lasertreffer erzeugt ein anderes Geräusch, als eine Fahrkarte (Fehlsschuss). Das Raketensystem kann als Zielhilfe genutzt werden. Einmal aktiviert, ertönt ein kurzer Piepton, wenn ein Ziel im Visier ist; dies ist der richtige Moment, um den Laser einzusetzen.
- * Laser und ECM- System verbrauchen Energie aus den Akkus. Bei Energieknappheit sollte auf den Einsatz dieser Verbraucher verzichtet werden, damit sich zumindest ein Energieakku regenerieren kann. Willkürliche Kurswechsel und Brems- oder Beschleunigungsmanöver können zwischenzeitlich gegnerische Treffer verhindern.
- * Der Handel mit Rauschgift, Feuerwaffen oder Sklaven führt zur Einstufung "offender" im Strafregister.
- * Wird "versehentlich" eine Orbitalstation beschossen, so führt dies zur Einstufung "fugitive", und zum Ausschwärmen von Polizeischiffen. Der Spieler kann hier erst dann wieder Landen (falls er den Angriffen der Polizeischiffe entkommt), wenn das Strafregister (durch Hyperraumsprung) auf "offender" reduziert wurde.
- * Die größten Handelsprofite können erwirtschaftet werden, wenn zwischen möglichst unterschiedlichen Systemen gehandelt wird. Gute Verkaufspreise können vor allem mit Produkten erzielt werden, welche im betreffenden System rar sind. Computer, Maschinen und Luxusgüter verkaufen sich auf Agrarwelten deutlich besser als Rohstoffe aller Art, Textilien oder Nahrungsmittel.
- * Gold, Platin und Edelsteine können auch dann noch geladen werden, wenn der Laderaum schon voll ist. Eingefangene Drohnen der Thargoiden werden außen am Schiff befestigt, belasten also ebenfalls nicht die Ladekapazität.
- * Durch Bergbau ist noch niemand reich geworden. Der sinnvollste Einsatzzweck eines Bergbaulasers besteht in der Bearbeitung der Außenhülle eines größeren Frachtschiffes, welches nach einigen Schüssen seine Ladung freigibt und in mehrere Trümmer zerfällt, welche zusammen mit den Frachtcontainern geborgen und verkauft werden können.
- * Wird eine Rettungskapsel geborgen, so kann diese mitsamt der darin befindlichen Lebewesen als "Sklaven" verkauft werden.

- * Trumbels machen nur Ärger! Aber sind ja soo süüüß! Der Aufenthalt in der Nähe einer Sonne tötet diese zwar ab, aber es dürfte schwer sein die investierten 5000 Cr durch den Verkauf der Felle wiederzuerlangen. Die Benutzung einer Rettungskapsel hilft hier auch nicht!
- * Der gestohlene Prototyp "Constrictor" (2. Mission) kann in einem ganz bestimmten System gefunden werden. Hinweise in den Planetendaten führen auf die Spur. Glücklicherweise haben die neuen Besitzer keine Ahnung, was in diesem Schiff steckt.
- * Der Transport der Baupläne (3. Mission) wird keinesfalls langweilig.

Fehler (Bugs)

Hat ein Warenposten mehr als 6553,5 Cr, kommt es zu einem nicht aufgefangenen Überlauf und es wird wesentlich weniger berechnet. Sollte der Warenwert 6554 Cr bringen werden leider nur 0,4 Cr verbucht. Also beim Verkauf darauf achten, dass man hohe Werte in kleineren Mengen verkauft, dann gibt's keine Probleme! Aufgefallen ist mir die Sache, als ich 151 kg Platin für den Wahnsinnspreis von 77,2 Cr verkaufen wollte. Aus meinen 21.094,9 Cr wurden nach dem Handel nur 26.198,5 Cr, es sollten aber 32.752,1 Cr werden! Es fehlten mir also 6553,6 Cr, diese Zahl kam mir bekannt vor 65536 sind 2 hoch 16, also 2 Bytes + 1. Gruß, Worf (Hinweis aus C64Games - Forum vom 24.02.2004)

In der englischen Version wird die erste Seite eines zweiseitigen Informationsbildschirms immer nur für wenige Sekunden dargestellt, dann wird gleich die zweite Seite aufgerufen. Dies betrifft vor allem die Systeminformationen und ist deshalb besonders ärgerlich, da sich die Informationen zur Wirtschafts- und Regierungsform auf der ersten Seite befinden, die eher unsinnigen (aus einem Wortbaukasten erzeugten) Zusatzinformationen auf der zweiten. In der deutschen Version ist dieser Fehler behoben.

Manuelles Andocken (Kurzlehrgang von Worf)

Am einfachsten geht das Andocken, wenn man wie im Bild 1,



Andocken Bild 1

direkt auf die Station zufliegt und kurz davor anhält, sich dann wie in Bild 2



Andocken Bild 2

auf den Planeten ausrichtet und auf diesen etwa sieben Sekunden mit voller Geschwindigkeit zufliegt, dabei die Höhenanzeige nicht außer acht lassen. Man kann dabei auch prima hinten herausgucken und die Station immer kleiner werden sehen.



Andocken Bild 3

Dann hält man wieder an, wendet, hält auf die Station zu, ist perfekt ausgerichtet, nur noch mitdrehen und rein. Sollte das beim ersten Mal nicht klappen, einfach wiederholen.

(Worf, 27.02.2004 im C64Games Forum)

Automatisches Andocken

Der Andockcomputer kann das Schiff zwar automatisch landen, führt aber solange Kurskorrekturen aus, bis das Schiff auf dem idealen Anflugkurs ist. Da das Schiff auch nur auf halbe Geschwindigkeit beschleunigt wird, kann das Andocken mit dem Computer unglaublich lange dauern.

Keinesfalls sollte der Andockcomputer eingeschaltet werden, wenn die Station noch nicht in Sicht ist, da der Computer immer den direkten Weg wählt und nicht berücksichtigt, ob andere Schiffe oder der Planet auf diesem Weg liegen.

Der Spieler fliegt auf die Station zu, stoppt kurz davor ab und dreht auf den Planeten zu. Dann wird mit voller Geschwindigkeit wenige Sekunden auf den Planeten zu geflogen. Danach muss auf der Stelle im Stillstand gedreht werden. Das Schiff sollte sich nun bereits auf einem mehr oder weniger ungünstigen Anflugkurs befinden. Mit voller Geschwindigkeit wird nun auf die Anflugöffnung der Station zugehalten und im letzten Moment vor der Kollision der Andockcomputer eingeschaltet.

Die Landung ist zumeist etwas unsanft, gelingt aber fast immer. Falls der Anflugwinkel wirklich sehr ungünstig gewählt wurde, kann es passieren, daß der Andockcomputer keine ausreichende Korrekturen mehr vornehmen kann.

Kritik

Sledgie: "Elite ist eine sehr gute Kombination eines 3-D-Weltraum-Shooters und einer Handelsimulation. Die Steuerung des Spiels ist für Anfänger etwas schwierig. Vor allen das nervige Landen ohne Computer ist nicht gerade einfach. Sehr gute Umsetzung des Spiels auf dem C64 und überhaupt eine geniale Spielidee."

Guybrush: "Vom Spielprinzip her war Elite seiner Zeit um Jahre voraus!! Ich selbst habe es nicht wirklich ausreichend gespielt um es wirklich bewerten zu können"

Darkstar: "Als ich das Spiel zum ersten mal gespielt hab war es mir irgendwie zu kompliziert und langweilig. Ich glaub ich war da so etwa 11, hab noch nicht wirklich viel von 3-dimensionaler Navigation verstanden (das kam dann erst mit X-Wing auf dem PC ;-)) und wurde somit immer abgeschossen bzw. bin irgendwo dagegen gekracht. Deswegen nur 6 Punkte von mir."

Anonymer Autor: "Eines der besten C64-Spiele überhaupt. 3D Vektorgrafik, unbegrenzte Räume (Das macht sonst fast keiner, sogar heute noch), immer was los. Machte richtig spaß es zu zocken. Gut und noch lange nicht normal war auch die Speicherfunktion, die ein "aufheben" des Spielstandes gewährte. Nachteilig wirkten sich einige kaum lösbare Schlachten aus, wenn sich mal wieder mehr als 6 Schiffe ansammeln, und sich ganze 15 Sekunden Zeit nehmen, um das allseitig mit Militärlasern geschützte Schiff in sekundenschnelle klein zukriegen, bloß, weil man die Bombe schon verbraucht hatte. Nach 1500 Abschüssen fängt man an, nach "neuem" zu suchen, der Spielspaß an sich machte das aber wett"

Trivia

Den Schöpfern dieses Spiels kann ein gewisser Humor nicht abgesprochen werden, finden sich doch sowohl im Spiel selbst als auch in der Dokumentation einige Hinweise und Anspielungen:

- * Die Startsequenz ähnelt der Startsequenz eines "Viper"- Jagdraumschiffes in der Spielfilm- und TV- Serie "Kampfstern Galaktika". Das die Polizeiraumschiffe im Spiel ebenfalls als "Viper" bezeichnet werden, könnte ein Zufall sein, da fast alle Raumschiffstypen des Spiels nach Schlangenarten benannt sind.
- * Die Andocksequenz ist angelehnt an eine ähnliche Szene im Spielfilm "2001"; auch dort wird die rechteckige Andocköffnung einer Raumstation gezeigt. Im Film wird dies mit "An der schönen blauen Donau" (Johann Strauss) untermalt. Im Spiel erklingt dieselbe Melodie, wenn der "docking computer" in Betrieb ist.
- * Das "Trumbel"-Tier erinnert sehr stark an die "Tribbels" aus zwei Folgen der TV- Serie "Star Trek" (Raumschiff Enterprise). Auch die "Tribbles" wurden durch ihre unglaubliche Vermehrungsrate bald zur Plage.
- * Im Handbuch wird der Commander eines "Python"- Raumschiffes namens "Monty" erwähnt.
- * Ebenfalls im Handbuch wird die Firma "Whatt & Prittney" (anstatt "Pratt & Wittney") als Hersteller von Triebwerken genannt.
- * Die ersten beiden Einstufungen als Kämpfer lauten "harmless" und "mostly harmless". Durch einen seltsamen Zufall entspricht dies genau der ersten sowie der überarbeiteten Eintragung im Reiseführer "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" über den dritten Planeten einer kleinen, unbeachteten gelben Sonne in den unerforschten Einöden eines total aus der Mode gekommenen westlichen Spiralarms der Galaxis.
(Siehe auch: <http://www.iancgbell.clara.net/elite/faq.htm#A23>)
- * In der englischen Version wird das Handelsgut Platin nicht als platinum sondern als latinum (allerdings nicht goldgepresst!) bezeichnet.
- * Wenn innerhalb kurzer Zeit besonders viele Gegner abgeschossen werden, erscheint der lobende Kommentar: "Right on Commander!".

Highscore

TOP-Score von José 6.400 Abschüsse "ELITE" (15. März 2004)

1. Worf 66.092,6 credits >512 Abschüsse "Gefährlich" (25.02.2004)
2. Sledgie 153,5 credits 3 Abschüsse (19.01.2004) ;-)

Bewertung

Bewertung der C64-Wiki-Benutzer (10=die beste Note):

8.30 Punkte bei 23 Stimmen (Rang 32).

C64Games	8	12. Juni 2007 - "super" - 9.098 downs
Lemon64	8,7	12. Juni 2007 - 155 votes
Kultboy.com	8,91	12. Juni 2007 - 20 votes

Spieldaten

Entwickler	David Braben, Ian Bell, Aidan Bell
Publisher	Firebird
Musiker	David Dunn
HVSC-Datei	/Dunn_David/Elite.sid
Release	1985
Plattform(en)	Acorn Archimedes, Acorn Electron, Amiga, Apple II, Atari ST, BBC Micro, C64, NES, Schneider CPC, MSX, Sinclair ZX Spectrum, Tatung Einstein, PC
Genre	Simulation, Space
Spielmodi	Einzelspieler
Steuerung	Joystick + Tastatur
Medien	Diskette, Kassette
Sprache	Sprache:deutsch Sprache:englisch