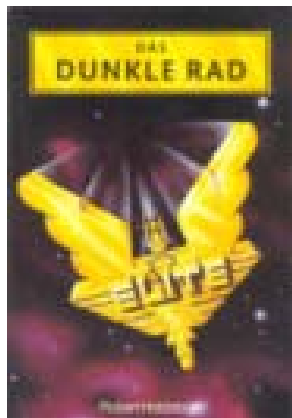


ELITE - Eine Erfolgsstory...

1984 von den beiden englischen Programmierern David Braben und Ian C.G. Bell für den Acorn BBC B geschriebene Weltraum Simulation. Es war ELITE, welches das Genre Weltraum Simulation prägte. Denn auch heute, nach über 20 Jahren werden Spiele mit "ähnlich ELITE" umschrieben, sobald sich der Spieler in irgendeiner Form handelnd und kämpfend durch den Weltraum schlagen muss. Dies war eine der Besonderheiten des Spieles: Es gibt keinen vorgeschriebenen, linearen Spielverlauf. Die Ausgangssituation versetzt den Spieler auf eine Handelsstation im Orbit von Lave als stolzer Besitzer einer Cobra MK-III mit 100 Credits auf dem Konto...



Die Hintergrund-Story, welche die passende Atmosphäre erzeugen sollte wurde zu 8Bit Zeiten aus verständlichen Gründen nicht durch Video Sequenzen erzählt. Dies war bei typischerweise 64KByte Hauptspeicher und fehlenden Graphik-Chips sehr schwierig. Dem zukünftigen ELITE-Piloten wurde die Geschichte in Papierform nähergebracht. Das dunkle Rad ist eine knapp 50zig-seitige Novelle von Robert Holdstock die den Original Kartons der meisten 8Bit Versionen beilag (Ausnahme war die NES Version). Das Flughandbuch für Raumhändler wurde ebenfalls von Rob Holdstock geschrieben. Neben diesen beiden Büchern gab es noch für das jeweilige System einen Schnellführer durch die Steuerschritte und ein Poster mit allen vorkommenden Raumschiffen. In den Achtzigern zeichneten sich einige Spiele nicht nur dadurch aus, daß sie neue Spielideen verwirklichten, sondern es wurde auch viel Wert auf eine reichhaltige Ausstattung gelegt. Als später die 16Bit

Versionen auf den Markt kamen, wurde auf das Zubehör offensichtlich nicht mehr allzuviel Wert gelegt. Meistens gab es dort nur noch das Flughandbuch und die Karte mit der Tastatur-Belegung. Die erfreuliche Ausnahme davon ist die Acorn Archimedes Version, die alles andere in den Schatten stellt. Hier sind zusätzlich noch einzelne Karten von allen Raumschiffen und ein Block auf dem die Warenpreise der einzelnen Planeten verzeichnet werden können. Die Acorn Archimedes Version, welche meistens als die beste aller ELITE Versionen bezeichnet wird, ist heute noch (Stand.2008) erhältlich!



ELITE ist in mehrerer Hinsicht richtungsweisend gewesen. Es war sicherlich nicht das allererste Spiel, welches 3D Vektorgrafik anstelle der ansonsten üblichen 2D Sprites verwendete. Über die Anzahl der verwendeten Linien und die resultierende Framerate kann man heutzutage nur noch milde lächeln; für damalige Verhältnisse war es jedoch eine kleine Sensation. Konnte man sich doch frei im Weltraum bewegen und die anderen Raumschiffe und Coriolis Stationen von allen Seiten anschauen.

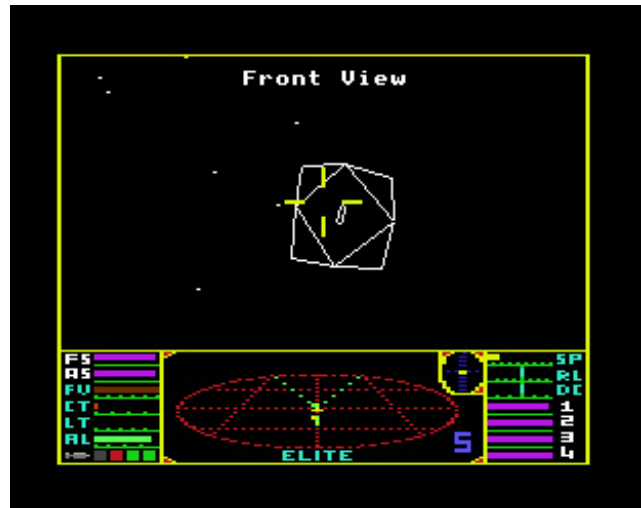


Äußerst bemerkenswert ist auch die Darstellung des Radarschirmes / Scanners. Vergleichbar mit einer Zielscheibe, auf die man von schräg oben schaut. Der Mittelpunkt stellt die eigene Position dar, während die einzelnen Kreise die Entfernung der anderen Objekte markierte. Die einzelnen Objekte wurden durch "Fähnchen" dargestellt, die sich auf der Scheibe bewegen. Diese äußerst

praktische Art von Scannern wird heute noch bei Spielen wie beispielsweise Starlancer verwendet. (Allerdings muß ich gestehen, daß ich mir nicht sicher bin, ob ELITE wirklich das erste Spiel mit dieser Art Scanner war.)

Doch zurück zum eigentlichen Gameplay. Wie Anfangs erwähnt startet der Spieler mit 100 Credits auf der Coriolis Station, die um den Planeten Lave kreist. Im Gegensatz zu den meisten Spielen gibt es kein Spielende, keinen vordefinierten Lösungsweg, keine Grenzen. Es steht dem Spieler frei, sich als Weltraumpirat, oder als Händler durch den Weltraum zu schlagen. Der zur Verfügung stehende Weltraum erstreckt sich über 8 Galaktische Karten, die eine fast unüberschaubare Anzahl von Planeten beherbergen. Im Anbetracht der Tatsache, daß die damaligen 8Bit Rechner typischerweise nur 64KByte RAM hatten, ist dies doch eine ganze Menge. Das eigene Konto wird durch den Handel mit Waren aufgebessert. Die Planeten haben unterschiedliche

Regierungsformen und Technologie-Stufen. Computer sind auf Planeten höherer Stufe deutlich günstiger, als auf Planeten niedriger Stufe. Der Abschluß von Piraten bringt zusätzlich eine kleine Prämie ein. Im Laufe der Zeit kann sich der Spieler dann auch Zubehör leisten, welches das Leben einfacher macht: Militär-Laser, die nicht nach 2 Sekunden heiß laufen, oder Landecomputer die das eigene Schiff ohne Aufwand automatisch an der Coriolis Station andocken. Jedoch ist das Streben nach Reichtum nicht das Einzige. Für jeden Abschluß gibt es eine bestimmte Anzahl Punkten, die zusammen den eigenen Status angeben. Die höchste Auszeichnung ist ELITE.



Anfangen mit der Einstufung Harmlos wird es ein sehr langer weg bis man zu den Besten der Besten gehört! Dies ist das einzige erklärte Ziel des Spieles, diesen Status zu erreichen. Zusätzlich gibt es noch ein paar Missionen, die je nach Computer System unterschiedlich sind. Die Faszination, die von ELITE ausging, ist wohl die Möglichkeit ohne Grenzen oder Regeln durch den Weltraum zu fliegen und dies mit "echter" 3D Grafik.

Die Ränge (deutsch): Harmlos, Relativ Harmlos, Schwach, Durchschnittlich, Überdurchschnittlich, Kompetent, Gefährlich, Tödlich, -ELITE-

Die ELITE Nachfolger

ELITE Plus



1991 erschien der erste offizielle Nachfolger von ELITE. Allerdings waren die Änderungen nur optischer Art. Die Plus Version lief auf dem IBM PC mit 16 Farben im EGA / VGA Modus, oder mit 256 Farben im MGA Modus. Am Gameplay wurde nichts verändert, die Graphik mit 256 Farben ist natürlich um einiges schöner als die erste IBM PC Version. Es wurden alle Missionen implementiert, bis auf "Constrictor". Kurioserweise ist der Missionstext in den Binaries vorhanden!

Frontier



Leider haben sich die beiden Programmierer Ian Bell und David Braben nach Fertigstellung von ELITE getrennt. David Braben hat danach noch einige Spiele programmiert, bzw. dabei mitgewirkt. Frontier ist von David Braben als ELITE 2 für den Amiga, Atari ST und den IBM PC im Jahr 1993 erschienen (später dann für Commodore CD32). Die beiden größten Neuerungen sind das realistische Flugverhalten und die Möglichkeit auf Planeten zu landen! Das realistische Flugverhalten ist aus meiner Sicht einer der Gründe, warum Frontier nicht so viele Fans begeistern konnte.

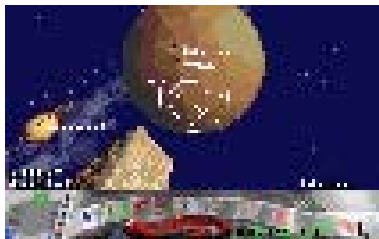
Die Schiffe folgen den realen physikalischen Gesetzen: um sein Schiff von einer Geschwindigkeit wieder zum stillstand zu bringen, muß man solange Schub in die entgegengesetzte Richtung geben, wie zum Erreichen der Geschwindigkeit notwendig war. Dies ist zwar sehr realistisch, macht das Spiel aber teilweise sehr langatmig. Die Möglichkeit auf Planeten zu landen ist wohl die Option gewesen, die sich die meisten ELITE Fans gewünscht haben. Ein System hatte meist ein paar Planeten, mit Orbitalstationen und Raumhäfen auf der Oberfläche. Einmal angedockt kann man Aufträge annehmen, handeln und sein Schiff aufrüsten. Erstmals war es auch möglich andere Schiffe zu kaufen.

Um Frontier gab es einige Gerüchte. Natürlich haben alle Spieler immer nach Thargoiden gesucht, diese aber nicht gefunden. Weiterhin war von einem geheimnisvollen Schiff die Rede, welches man nur mit dem Status ELITE erhalten konnte. Inzwischen kann man auf David Braben's Homepage über den Wahrheitsgehalt dieser Gerüchte nachlesen. Von den Thargoiden ist leider nur ein umgedrehtes Schiff in einer wissenschaftlichen Forschungsstation übrig geblieben. Die Gerüchte um die "Mirage", das geheime Schiff sind sogar noch in einem

Buch bestätigt worden. "Secrets of Frontier" von Tony Dillon beschreibt die technischen Daten der Mirage und wie man sie erhält. Am Rand der Galaxie, mit dem Status ELITE und höchstem Imperialischen Rang, bekommt man das Schiff nach Beendigung eines Auftrages. Offensichtlich hat der Autor dies nie getestet, denn laut David Braben (und der sollte es wissen!) gibt es dieses Schiff nicht! Allerdings stellt er in Aussicht, daß es eine gehackte Version von Frontier gibt, welche die Mirage tatsächlich enthält. Gesehen hat es solch eine Version aber auch nicht. Jedoch haben die Gerüchte um die Mirage ihn inspiriert eine Mirage II in First Encounters zu integrieren.

"Secrets of Frontier" hat sich inzwischen zu einer echten Rarität entwickelt und kostet gebraucht ein vielfaches des ursprünglichen Preises. Abgesehen von dem Fake mit der Mirage beinhaltet es ein paar gute Tips für das Spiel. Aber offensichtlich war Tony Dillon nicht der einzige, der sein Produkt nicht komplett getestet hatte. Die Firma Euro Power Pack A/S Denmark brachte 1995 eine Frontier Low Budget Version heraus. Leider hat dabei niemand beachtet, daß sich die Handbuch Abfragen auf Seitennummern beziehen. Da bei dieser Version natürlich kein gedrucktes Handbuch dabei war, sondern nur ein ASCII File ohne Seitennummern, kann man das ganze höchstens als playable Demo bezeichnen. In meinen Augen grenzt das schon an Betrug!

First Encounters



1995 ist ELITE 3, bzw. Frontier 2, bzw. First Encounters erschienen. Am Gameplay wurde im Vergleich zu Frontier nichts geändert. First Encounters spielt 50 Jahre später im gleichen Universum. Erfreulicherweise liegt auch dem Karton von First Encounters eine kleine Geschichte bei, die dem Spieler die Situation näher bringt. Die Auslieferung auf CD-ROM's war notwendig (im Gegensatz zu Frontier), da die CD ist voll mit kleinen Video-Sequenzen, mit den Angeboten der verschiedenen Bulletin Boards, war. Es gab auch eine Disketten Version,

die natürlich keine Video-Sequenzen beinhaltete. Die erste Version von First Encounters wurde leider zu früh veröffentlicht. Es gab sehr viele Bugs, die das Spiel je nach Hardware-Konfiguration unspielbar machten, bzw. sich nicht einmal starten ließen! Die Grafik war 2 Jahre nach Erscheinen von Frontier nicht mehr ganz zeitgemäß, jedoch um einiges schönes als beim Vorgänger. Mit dem Patch auf Version 1.06 wurden die meisten, wenn auch nicht alle Fehler bereinigt. Aber auch hier hat das auf reale, physikalische Grundlagen aufbauende Flugmodell viele Space Fans abgeschreckt. Erwähnenswert ist noch, daß es in Europa und USA verschiedene Kartons gab, wobei auf dem Karton der US Version keinerlei Hinweise auf Frontier oder gar ELITE gab. Es wird lediglich der Programmierer David Braben erwähnt. Waren die Vorgänger in den USA nicht als Verkaufsargument für First Encounters tauglich?

ELITE 4

Die wichtigste Frage lautet natürlich: wird es ein ELITE 4 geben? Die Antwort lautet: JA! Laut der ELITE 4 FAQ von David Braben wird es frühestens Anfang 2002 einen Nachfolger geben. Die wesentlichen Neuerungen werden ein Multiplayer Modus sein und eine Steuerung, die mehr in Richtung des alten ELITE geht. Wie das mit einer realistischen, physikalischen Engine realisiert werden soll, bleibt abzuwarten. Weiterhin kann auf Planeten gelandet werden und das verwendete Sternensystem wird ebenfalls auf unserem real existierenden basieren. Man darf also gespannt sein...

Wie bei der Gameboy Version von ELITE glaube ich auch bei ELITE 4 nicht mehr daran, dass es jemals erscheinen wird. Aber glücklicherweise gibt es ja Egosoft und X.

Tja, es kommt immer anders, als man denkt! Januar 2006 und das Magazin ComputerandVideogames.com (Artikel ID: 132379) führt ein Interview mit David Braben: ELITE 4 ist in Entwicklung und wer er zu Gesicht bekommt soll nur noch ein "Wow" heraus bringen! Nun, es gibt also doch Hoffnung...

Die ELITE Missionen

Tribble:

Bei einem Kontostand von 6553.6 Credits werden Tribbles / Trumbles zum Kauf angeboten. Wenn sie gekauft werden, essen sie die Ladung und vermehren sich. Wenn sie sich stark vermehrt haben, kann man sie auf dem Hauptschirm laufen sehen! Sie sind absolut nutzlos und können vernichtet werden, indem das Schiff sehr nah an eine Sonne herangeflogen wird. Wird die Rettungskapsel verwendet, kommt ein Tribble mit und die Probleme fangen mit dem nächsten Schiff wieder von vorn an.

(In der C64-Version vorhanden)

Supernova:

Nach verlassen des Hyperraumes läuft der gesamte Treibstoff durch ein Leck aus. Nach andocken an der Station wird dir berichtet, daß die Sonne zu einer Supernova wird. Man fragt dich, ob du Flüchtlinge aufnimmst. Nimmst du die Mission an, wird deine Ladung gelöscht, um Platz für die Flüchtlinge zu schaffen und du mußt sofort die Station verlassen. Um aus dem System zu gelangen, kannst du den Galaktischen Hyperraumantrieb verwenden, oder mit dem Raumgreifer Treibstoff aufsammeln, um einen normalen Hyperraumsprung durchzuführen. Als Belohnung gibt es Edelsteine, oder 1000 Credits (je nach Version).

Gestohlenes Polizei Schiff:

Das Militär bittet dich um Hilfe, ein gestohlenes Polizei Schiff zu verfolgen und zu zerstören. Belohnung: 4000Credits.

Thargoiden Baupläne:

Es wird dir angeboten abgefangene Baupläne eines Thargoiden Kampfschiffes von einem Planeten zu einem anderen zu bringen. Typischerweise eine sehr lange Reise, bei der dir auf dem ganzen Weg Thargoiden begegnen. Bei einigen Versionen findest du heraus, daß du nach dem beschwerlichen Weg nur ein Köder warst! Belohnung: 5000 Credits, oder Zusatz Energie Akkus (besser als die Standard Akkus.)

(In der C64-Version als 2. Mission vorhanden. Voraussetzung: 1280 Abschlußpunkte + 1. Auftrag erfüllt + in Galxie 3)

Asteroiden Bombardement:

Ein Planet wird von einer Kollision mit einem Asteroidenfeld bedroht. Alle Schiffe die versucht haben die Katastrophe zu verhindern, wurden zerstört. Es liegt an dir den Planeten zu retten! Belohnung: 6000 Credits.

Tarnschirm:

Es gibt Berichte von einem Schiff in einem benachbarten Sektor, welches mit einem Tarnschirm ausgerüstet ist. Zertöre es! Es ist zeitweise unsichtbar für den Radar- und den Sichtschirm und kann nicht von Raketen verfolgt werden. Das Schiff ist eines der 3 Asp's die dir begegnen, wenn du in dem System eintriffst. (Versions abhängig, angelehnt an die Novelle). Belohnung: Tarnschirm, wenn du es schaffst ihn mit dem Raumgreifer aufzunehmen.

Invasion der Thargoiden:

Eine Station in der Nähe wurde von Thargoiden übernommen. Angeblich verfügen die Thargoiden über ein Hyperraumsprung Störgerät. Wenn die von einer Flotte Thargoiden Schiffen beschützte Station zerstört wird, gibt es das Störgerät als Belohnung. Außerdem bekommst du den Rang "Archangel"! Es ist nicht möglich, an der Station anzudocken.

Constrictor:

Ein Top-Secret Prototyp Schiff wurde gestohlen - die Constrictor. Du mußt sie suchen und zerstören. In Galaxie 1: es wird dir berichtet, wo sie zuletzt gesehen wurde. In Galxie 2: es wird dir nur berichtet, daß sie die Galaxie gerade erst erreicht hat und du mußt dich an das System erinnern, bei dem du selbst in die Galaxie gekommen bist. Schreibe alle Systeme auf, die du in der Galaxie besucht hast, dies sind die Systeme in denen das Schiff zu finden ist. Die Constrictor ist sehr schwer zu zerstören und gegen Energie Bomben immun. Belohnung: Credits abhängig von der Version (bis zu 10000).

(In der C64-Version als 1. Mission vorhanden. Voraussetzung: 256 Abschlußpunkte + in Galxie 1 oder 2)

Die ELITE Versionen

Acorn Electron

(Acornsoft, 1984) Die Acorn Electron Version ist die einfachste Version. Es gibt nur die begrenzte Anzahl von Schiffen, keine Darstellung der Sonne (Raumgreifer kann nur zum Aufnehmen von Ladung verwendet werden). Die Grafik ist nur Monochrom. Alle Raumstationen sind Coriolis Stationen.

Keine Missionen.

Emulator: ElectrEm

Acorn BBC

(Acornsoft, 1984) Die erste ELITE Version ist die für den Acorn BBC Micro. Für die Acorn 8Bit Rechner gibt es angeblich viele verschiedene Versionen. Dies sind die einzelnen Versionen: BBC Tape / Disk, BBC Master, BBC Tube, BBC Master Compact. Weiterhin gibt es noch ELITE A und eine executive Edition. Bei der BBC Disk Version gibt es beim andocken an eine Station eine kleine Sequenz, die den Hangar mit verschiedenen Schiffen zeigt. Die Tape Version hat nur die eingeschränkte Anzahl unterschiedlicher Schiffe.

Missionen: Constrictor, Thargoiden Baupläne.

Emulator: BeebEm

Commodore C64

(Firebird, 1984) Die "Brotkasten" Version ist ebenso farbenfroh, wie die BBC Version, allerdings ist die Auflösung geringer. Vermutlich ist dies die am meisten verkaufte Version in Deutschland, da sich der C64 dort der größten Beliebtheit erfreute.

Missionen: Tribble, Constrictor, Thargoiden Baupläne.

Emulator: Vice

Sinclair Spectrum 48k

(Firebird, 1985) Wie bei dem BBC soll es auch für den Sinclair Spectrum erweiterte Versionen geben. Es war das erste Spiel, welches den Lenslok Kopierschutz hatte. Dabei mußte eine Plastiklinse auf den Monitor gehalten werden, um zwei Zeichen zu entziffern. Es gibt einen lustigen Bug: wenn eine Rakete ihr Ziel verfehlt, fliegt sie zu der letzten bekannten Position und verharnt dort bis zum Ende aller Tage. Es ist nicht möglich sie zu zerstören. Gelegentlich kommt es vor, daß Stationen von Piraten besetzt sind. In diesem Fall erscheint nur die Meldung: "Pirates have taken over your Ship - Game Over".

Missionen: Supernova, Tarnschirm, evtl. weitere.

Emulator: ZX32

Amstrad CPC

(Firebird, 1985) Bei der CPC Version gab es auch nur die begrenzte Auswahl an Schiffen, aber mit der "Fer de Lance". Dieses Schiff wird immer von Kopfgeldjägern geflogen. Die Einstufung wird nicht auf "gesucht" geändert, wenn man diese Schiffe beseitigt. Wie bei der Spectrum Version gibt es Stationen, die von Piraten übernommen werden können (zum Glück sehr selten).

Missionen: Supernova, Invasion der Thargoiden, Tarnschirm.

Emulator: NO\$CPC, CPCEmu

MSX

(Mr. Micro Ltd.) Eine der kuriosesten 8Bit Rechner ist zweifellos der MSX. Das BASIC von Microsoft, vertrieben von Sony und Philips. In Deutschland ziemlich erfolglos. Dafür eine ELITE Version zu finden ist schon großes Glück!

Missionen: Supernova, Constrictor, Thargoiden Baupläne, Invasion der Thargoiden.

Emulator: RuMSX

Tatung Einstein

(Mr. Micro Ltd.) Über den Tatung Einstein läßt sich im Internet nur sehr wenig heraus finden. Selbst auf der ELITE Homepage von Ian Bell wird der Einstein nicht erwähnt. Der Karton und die Tastaturkarte sind umgelabelte Spectrum Versionen. Inzwischen gibt es im Internet einen Emulator für den Tatung Einstein und auch ein ROM läßt sich auftreiben. Mit Hilfe von cpdread kann ein Image der 3,0 Zoll Diskette erstellt werden. Leider läßt sich ELITE von diesem Image nicht starten :-((Möglicherweise gab es auch bei dem Tatung, wie beispielsweise bei dem CPC (mit dem sich die Tatung Disketten nicht lesen lassen) einen Kopierschutz auf der Diskette. Da der Einstein so wenig verbreitet ist, zählt diese Version zu den wertvollsten (und teuersten).

Missionen: unbekannt.

Emulator: M.E.S.S.

Apple II

(Firebird, 1985) Die Graphik ist nicht besonders berauschend aber mehr war aus dem Apple II wohl nicht herauszuholen. Für den Apple II wurde kein eigener Karton hergestellt, sondern nur eine andere Version umgelabelt. Wenn die Bildschirmauflösung geändert wird, sollen sich lustige Farbveränderungen einstellen.

Missionen: unbekannt.

Emulator: Apple II Oasis

Nintendo Entertainment System

(Imagineer 1991) Laut Ian Bell ist die NES Version die geeignetste, wenn man das alte ELITE-feeling noch einmal spüren möchte. Ich persönlich denke, daß die geeignetste Version die ist, mit der man ELITE das erste mal gespielt hat :-). Beim NES gibt es eine Laufschrift wie bei Star Wars. Bevor man richtig spielen kann, muß eine kurze Übungsmission geschafft werden (3 Piratenschiffe erledigen).

Missionen: unbekannt.

Emulator: FCE Ultra

Acorn Archimedes

(Gringras & Burch, 1991) Die Archimedes Version hat die reichhaltigste Ausstattung von allen. Ein Kartenset, auf dem jedes Schiff einzeln beschrieben ist. Einen kleinen Block auf dem sich die Marktpreise der Planeten notieren lassen. Und sie ist heute noch zu kaufen (Stand: 07.2001). Für die Graphik gibt es einen netten Patch, der am oberen Bildschirmrand zwei Plüschwürfel erscheinen läßt, ganz im Style der Amerikanischen Straßenkreuzer. Die ausgefüllte Vektorgraphik hat jedem 8Bit Nutzer klargemacht, daß die Tage der 8Bit Rechner gezählt waren...

Missionen: vermutlich alle

Emulator: Red Squirrel

Commodore Amiga

(Telecomsoft, 1988) Für den Amiga ist ebenfalls der erste Nachfolger erschienen: ELITE Plus. Wie bei der Atari ST Version ist die Vektorgraphik ausgefüllt. (Die 16Bit Versionen sind ja auch ganze 4 Jahre später erschienen.) Bei der Amiga Version gibt es ein paar nette Erweiterungen: es gibt es ein weiteres Schiff, die Wolf MK-II. Die Thargoiden greifen während des Fluges im Hyperraum an. Gelegentlich greifen sogar Piraten und Thargoiden gleichzeitig an. Es gibt im Cockpit keine Warmlampe, wenn das Schiff angegriffen wird. Wie bei der Atari ST Version werden die feindlichen Schüsse nicht als Strahlen, sondern als farbige Kugeln dargestellt.

Missionen: Supernova, Constrictor, Thargoiden Baupläne, Invasion der Thargoiden, Tarnschirm.

Emulator: WinFellow

Atari ST

(Firebird, 1988) Graphisch ist die Atari St Version schon um einiges netter, als die 8Bit Versionen. Ausgefüllte, fließende Vektorgraphik ist mit den alten 8Bit Rechnern nicht möglich gewesen. Allerdings sind die Kämpfe im All etwas merkwürdig geworden. Anstelle der Laser-"Strahlen" werden die Schüsse der Gegner durch farbige Kugeln dargestellt. Außerdem fangen die Gegner erst an zu feuern, wenn sie sehr nah sind.

Missionen: Supernova, Constrictor, Thargoiden Baupläne, Invasion der Thargoiden, Tarnschirm.

Emulator: WinSTon

IBM PC 8086

(Microprose, 1987) Bei der PC Version konnte zwischen unausgefüllter und ausgefüllter Graphik ausgewählt werden. Voraussetzung ist natürlich ein entsprechend schneller Rechner - ab 6MHz 80286. Realisiert sind die beiden Modi durch zwei unabhängige Programme. Ohne PC Bremse läßt sich ELITE auf dem PC nicht ohne Frust spielen.

Missionen: Supernova, Invasion der Thargoiden, Tarnschirm.

Die ELITE Ränge, Shipspecs und Abschluß-Wertungen

Bei der BBC Version wird jedes Schiff als ein Abschluß gewertet. Bei der C64-Version wurde ein "fractional" Byte (sozusagen eine Abschluß-Wertigkeit) eingefügt, welches mit "Kill Offset" in der folgenden Tabelle angegeben ist. Bsp: 8 Platelet-Abschüsse gelten als 1 Abschluß (8 x 0,125). Kill-Offset Neuberechnet von HtW

Name	Größe	Energie	Speed	max. Miss.	max. Loot	Bonus (CR)	C64 Kill-Offset (Hex Dec)	
Coriolis Stn.	160	240	0	6m	0t	0.0	0.00 0,0000	
Dodec Station	180	240	0	0m	0t	0.0	0.00 0,0000	
Missile	40	2	44	0m	0t	0.0	1.C0 1,7500	
Tharglet	40	20	30	0m	0t	5.0	0.64 0,3906	
Space Junk	16	17	8	0m	0t	0.0	0.32 0,1953	
Escape Capsule	16	17	8	0m	0t	0.0	0.32 0,1953	
Platelet	10	16	16	0m	0t	0.0	0.20 0,1250	
Cargo Cannister	20	17	15	0m	0t	0.0	0.1F 0,1211	
Boulder	30	20	30	0m	0t	0.1	0.14 0,0781	
Astroid	80	60	30	0m	0t	0.5	0.19 0,0977	
Rock Splinter	16	20	10	0m	0t	0.0	0.1E 0,1172	
Shuttle	50	32	8	0m	15t	0.0	0.32 0,1953	
Transporter	50	32	10	0m	0t	0.0	0.33 0,1992	
Rock Hermit	80	180	30	2m	7t	0.0	1.00 1,0000	
Police Viper	75	140	32	1m	0t	0.0	0.50 0,3125	
Traders								
Cobra III	95	150	28	3m	3t	0.0	2.C0 2,7500	
Python	80	250	20	3m	5t	0.0	2.00 2,0000	
Boa	70	250	24	4m	5t	0.0	2.80 2,5000	
Anaconda	100	252	14	7m	7t	0.0	3.00 3,0000	
Pack Hunters								
Sidewinder	65	70	37	0m	0t	5.0	1.00 1,0000	
Mamba	70	90	30	2m	1t	15.0	1.80 1,5000	
Tikrait	60	80	30	0m	1t	10.0	1.00 1,0000	
Adder	50	85	24	0m	0t	4.0	1.10 1,0625	
Gecko	99	70	30	0m	0t	5.5	1.00 1,0000	
Cobra I	99	90	26	2m	3t	7.5	2.00 2,0000	
Worm	99	30	23	0m	0t	0.0	0.96 0,5859	
Lone Wolves								
Cobra III	95	150	28	2m	1t	17.5	3.80 3,5000	
Asp II	60	150	40	1m	0t	20.0	3.40 3,2500	
Python	80	250	20	3m	2t	20.0	3.80 3,5000	
Fer de Lance	40	160	30	2m	0t	0.0	3.C0 3,7500	
Moray	30	100	25	0m	1t	5.0	2.40 2,2500	
Thargoid	99	240	39	6m	0t	50.0	8.00 8,0000	
Constrictor	65	252	36	4m	3t	0.0	10.00 16,0000	
Cougar	70	252	40	4m	3t	0.0	10.00 16,0000	

Rang	benötigte Abschüsse		
	BBC, C64, AppleII (dec)	NES (hex)	Arc (dec)
Harmless	0000	0x0000	0000
Mostly Harmless	0008	0x0002	0049
Poor	0016	0x0008	0401
Average	0032	0x0018	1009
Above Average	0064	0x002C	1501
Competent	0128	0x0082	2501
Dangerous	0512	0x0200	4501
Deadly	2560	0x0A00	3000
Very Deadly	-	-	8000
ELITE	6400	0x1900	9801