



Dossier

ELITE

31. August 2014

ELITE

Release: September 1984 | **Entwickler:** David Braben & Ian Bell | **Publisher:** Acornsoft, Firebird
Genre: Weltraumspiel

Terminologie	3
Das Spiel	3
Story	3
Herausragende Features	4
Was fehlt im Vergleich zu späteren Weltraumspielen?	5
Handel	5
Kampf	6
Ausrüstung	7
Raumflug und Docking	7
Die Welt von Elite	9
Sterne und Planeten	9
Schiffe	10
Geheimmissionen	11
Urban Legends	12
Technik	14
Der BBC Micro	14
Algorithmen	14
Grafik	15
Steuerung	16
Entwicklung	17
Versionsgeschichte	17
Entstehung	17
Erfolg	19
Geldsegen	19
Testberichte	20
Bell & Braben	21
David Braben	21
Ian Colin Graham Bell	22
Trennung und Kleinkrieg	22
Fortsetzungen	25
Elite 2	25
Frontier: Elite 2	26
Frontier: First Encounters	27
Elite: Dangerous	29
Trivia	29

TERMINOLOGIE

Commander Jameson – Name des Spielers

Cobra Mark III – Name des Spielerschiffs

Viper – Name der Polizei-Raumschiffe

Constrictor – Name des geheimen Raumschiff-Prototypen, den man in einer Mission jagt

Galactic Cooperative of Worlds (GalCop) – Föderation der acht Galaxien im Spiel

Lave – Startplanet

Thargoiden – Name der feindlichen Alien-Rasse im Spiel

Coriolis – Name der normalen Raumstationen mit viereckigen Flächen

Dodo – Name der fortschrittlicheren Raumstationen mit fünfeckigen Flächen

DAS SPIEL

Elite ist gilt als eines der großen wegweisenden Spiele der 80er-Jahre, als Vorreiter des Konzept des Open-World-Spiels, als Wegbereiter von Echtzeit-3D-Grafik auf Heimcomputern und als Urvater aller modernen Weltraumspiele.

Raumschiff-Kampfspiele gab es seit 1973 (z.B. Empire); 3D-Wireframe-Spiele sein Battlezone (1980). Elite war aber 1984 nicht nur ein brillantes technisches Kabinettstück, sondern auch ein Durchbruch für eine neuartige Form von Spielerfahrung: die virtuelle Welt als end- und zielloser, in wochen- und monatelangen Sitzungen zu durchmessender Entdeckungs- und Entfaltungsraum, als Leinwand für die Fantasie des Spielers.

Story

Man spielt **Commander Jameson**, frisch von der Pilotenschule des GalCop, der eine **Cobra Mark III** zur Verfügung gestellt bekommt, um in der Galaxie sein Glück zu machen.

Welcome aboard this Cobra Mk III trading and combat craft. The ship has been supplied to you by Faulcon deLacy Spaceways, by arrangement with the Galactic Co-operative of Worlds whose Space and Interstellar Pilot's Exams you have just successfully completed.

The Cobra Mk III is the best of the medium-range, medium capacity fighter- traders, and is an ideal ship for new traders intent on building their fortunes, or new combateers who will constantly need to finance the cost of both armaments and non-combative equipment. [\[Elite-Handbuch\]](#)

Die Karriere beginnt auf dem Planeten Lave, mit einem Pulse-Laser, drei zielsuchenden Raketen, Sprit für eine Distanz von sieben Lichtjahren und 100 Credits in bar.

In den acht Galaxien von Elite gibt es diverse Fraktionen:

- **Händler** transportieren Waren von Planet zu Planet
- **Piraten** jagen und zerstören Händler, um ihre Ladung zu stehlen
- **GalCop** stellt die Polizei, sie jagt Piraten
- **Kopfgeldjäger** zerstören Piraten und Thargoiden gegen Belohnung
- **Thargoiden**, eine außerirdische Insektenrasse, sind der Hauptfeind aller Fraktionen und greifen wahllos jede Art von Schiff an

Einziges greifbares Ziel des Spiels ist es, den Status „Elite“ zu erhalten. Das ist an die Zahl der Abschüsse geknüpft, die von Version zu Version variiert. Hier die Stufen aus der originalen BBC-Micro-Fassung:

#	Rang	Abschüsse
1	Harmless	0
2	Mostly harmless	8
3	Poor	16
4	Average	32
5	Above average	64
6	Competent	128
7	Dangerous	512
8	Deadly	2.560
9	ELITE	6.400

Herausragende Features

- **Prozedural generierte Spielwelt** - acht Galaxien mit je 256 Sternen (=2.048), algorithmisch generierte Positionen, Namen, Eigenschaften und daraus resultierende Spielmechaniken (z.B. niedrigere Preise für Nahrung auf landwirtschaftlichen Planeten, wesentlich höheres Risiko von Piratenüberfällen in der Nähe von Planeten mit „Anarchie“ als Regierungsform etc.)
- **Open World** – kein Spielziel, keine Einschränkung, freie Bewegung in der Galaxis, eigene Zielsetzungen
- **Handelssystem** mit fluktuierenden Preisen und illegalen Gütern (Sklaven, Waffen, Drogen)
- **Upgrade-System** mit diversen Ausrüstungsgegenständen, die neue Funktionalität freischalten (z.B. Mining-Laser, Fuel Scoop)
- **Missions-System** mit Aufgaben und Belohnungen (ab der C46-Version, noch nicht in den Acornsoft-Ausgaben für BBC Micro und Acorn Electron)
- **Energiesystem** – Schilde laden langsam wieder auf, ECM und Waffen verbrauchen Energie; Waffen überhitzen außerdem bei Dauerfeuer
- **3D-Radar** mit Darstellung der umliegenden Objekte auf einer 2D-Fläche mit Höhenlinien in Bezug auf das Spielerschiff
- **Kopfgeldjagd** auf Piratenschiffe und Thargoiden
- **Zielsuchende Raketen**
- **Bergen von Ladungscontainern**, die im All treiben, nachdem Schiffe zerstört wurden
- **Abbau von Rohstoffen auf Asteroiden** mit dem Minen-Laser

- **Auftanken** an Sonnen mit den Fuel Scoop durch langsames Heranfliegen, während die Temperatur im Cockpit steigt ...
 - **Komfortfunktionen:** Hyperraum-Sprung (mit „H“), Zeitbeschleunigung (mit „J“)
 - Fast zerstörte Gegner sprengen sich mit der **Fluchtkapsel** aus ihrem Raumschiff, die dann im All auf die nächste Raumstation zutreibt
-

Was fehlt im Vergleich zu späteren Weltraumspielen?

- Fraktionen (-> kommt in Frontier: Elite 2)
 - Kampagne (-> kommt in Frontier: First Encounters)
 - Mehrteilige / dynamische Missionen (-> kommt in Frontier: First Encounters)
 - Wechsel des Schiffs (-> kommt in Frontier: Elite 2)
 - Großraumschiffe
 - Begleiter (Wingmen)
 - Asteroidenfelder
 - Funkverkehr
 - Dynamische Wirtschaft
 - Multiplayer
-

Handel

In der Welt von Elite gibt es 17 Handelswaren. 13 davon sind frei handelbar; drei sind illegal; und eine bekommt man nur von zerstörten Thargoiden, kann sie also nicht kaufen, sondern nur verkaufen. Handel ist in Elite ein pragmatischer und effizienter Weg, um an Credits zu kommen.

Die Cobra Mark III hat Platz für 20 Tonnen Ladung (= Handelswaren). Durch Aufrüstung mit dem Large Cargo Bay erweitert sich der Platz auf 35 Tonnen.

Prinzipiell fliegt man Waren von landwirtschaftlichen Planeten zu industriellen Planeten und vice versa, wenn man Gewinn machen will; und von armen Planeten zu reichen.

Am lukrativsten sind naturgemäß die gefährlichen Routen und Frachten:

- Je instabiler die Regierung eines Planeten, desto höher das Preisniveau, aber desto höher auch die Gefahr durch Piratenangriffe. Am instabilsten sind Anarchien.
- Es gibt drei Arten von illegaler Fracht – Sklaven, Drogen und Waffen -, die die Polizei auf den Plan rufen. Allerdings lohnen sich nur Drogen und Waffen; Sklaven sind erschreckend wertlos, was darauf schließen lässt, dass die Welt von Elite wirklich kein schöner Ort ist ...

Auch ohne eine Karriere als Händler kommt man an genug Fracht, weil zerstörte Gegner meist einen Transportkanister hinterlassen; sobald man einen Cargo Scoop gekauft hat, kann man sie aufsammeln.

Handelsware	Ø-Preis	Legality	Beschreibung
Food	4,4 / t		
Textiles	6,4 / t		
Radioactives	21,2 / t		
Slaves	8,0 / t	ILLEGAL	
Liquor / Wines	25,2 / t		
Luxuries	91,2 / t		
Narcotics	114,8 / t	ILLEGAL	
Computers	84,0 / t		
Machinery	56,4 / t		
Alloys	32,8 / t		
Firearms	70,4 / t	ILLEGAL	
Furs	56,0 / t		
Minerals	8,0 / kg		
Gold	37,2 / kg		
Platinum	65,2 / kg		
Gemstones	16,4 / g		
Alien Items	27,0 / t		Nicht kaufbar; bekommt man, wenn man die Überreste von Thargoiden aufsammelt

Kampf

Raumkämpfe sind in Elite an sich relativ einfach gehalten, aber werden erstens durch die ungewöhnliche Steuerung zur Herausforderung (siehe weiter unten), zweitens durch die Menge und Stärke der Gegner, mit denen man es mitunter zu tun bekommt – vor allem, wenn man während eines Hyperraum-Sprungs von Thargoiden abgefangen wird.

Elite kennt nur zwei Arten von Waffen: Laser (in vier Stärken) und zielsuchende Raketen.

Weil die Laser Strahlenwaffen sind, gibt es in Elite kein Vorhalten. Wenn das Fadenkreuz auf dem gegnerischen Schiff ist, ist fast jeder Schuss ein Treffer. „Fast“ nur deshalb, weil die Laser eine Zufallsstreuung haben; bei fernerer Zielen kann der Schuss deshalb auch mal daneben gehen.

Die Cobra Mark III des Spielers ist das einzige Schiff, das Laser nicht nur nach vorn tragen kann, sondern auch an den Seiten und hinten. Eine bewährte Strategie ist es deshalb, vor Gegnern davonzufiegen und sie mit der Heckkanone zu beschießen, während sie einen verfolgen.

Raketen auszuweichen ist je nach Version eine mehr oder weniger knifflige Angelegenheit (solange man noch kein ECM-System hat). Auf langsameren Systemen wie dem C64 besteht eine Chance, Raketen beim Anflug abzuschießen. Eine fortgeschrittene Strategie ist, eine eigene Rakete auf ein gegnerisches Schiff anzufeuern, das ECM besitzt (z.B. Thargoiden); sobald der Gegner sein ECM einsetzt, werden alle Raketen im Umkreis zerstört, auch diejenige, die einem im Nacken sitzt.

Für Notfälle gibt's die teure Energy Bomb, von der man nur eine an Bord haben kann; sie funktioniert wie eine Smart Bomb und zerstört alle Schiffe und Raketen im Umkreis.

Die gegnerischen Schiffe in Elite haben unterschiedliche Bewaffnung, Geschwindigkeit, Wendigkeit und Stärke, aber folgen alle der gleichen Taktik, nämlich frontale Anflüge auf die Cobra Mark III, dann abdrehen und neuen Anlauf nehmen.

Abschüsse in Raumbkämpfen sind die einzige Möglichkeit, im Rang aufzusteigen und den Status „Elite“ zu erreichen.

Ausrüstung

Es gibt in Elite 12 Ausrüstungsgegenstände für die Cobra Mark III (Treibstoff und Raketen nicht mitgerechnet).

Ausrüstung	Tech-Level	Preis	Beschreibung
Fuel	0	Variiert	
Missile	0	30	
Large Cargo Bay	0	400	Erweitert den Laderaum von 20 auf 35 Tonnen
ECM System	2	600	Zerstört auf Tastendruck alle Raketen um Umkreis, auch eigene, verbraucht dabei aber Energie
Pulse Laser	3	400	Alle Laser können an mehreren Punkten am Schiff montiert werden, auch seitlich und hinten
Beam Laser	4	1.000	
Fuel Scoop	5	525	Lädt Sprit auf, wenn man mit hoher Geschwindigkeit auf Sonnen zufliegt (riskant!). Sammelt außerdem im All treibende Ladung auf
Escape Capsule	6	1.000	Neustart auf der nächsten Raumstation mit leerem Schiff; Ladung ist verloren, sonst nichts
Energy Bomb	7	900	Zerstört alle Schiffe und Raketen im Umkreis
Extra Energy Unit	8	1.500	Verdoppelt die Energie
Docking Computer	9	1.500	Landet automatisch auf Raumstationen
Galactic Hyperdrive	10	5.000	Sprung zur nächsten Galaxie. Verbraucht sich durch Benutzung. Nach acht Sprüngen ist man wieder in der Startgalaxie.
Mining Laser	10	800	
Military Laser	10	6.000	

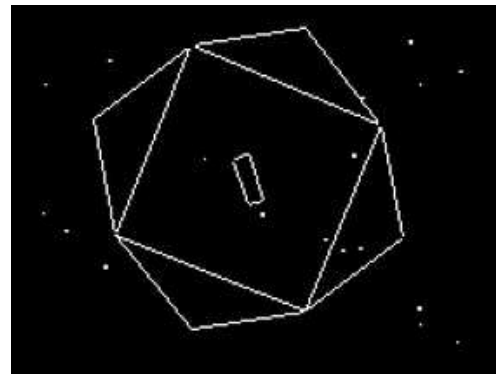
Alle Ausrüstungsgegenstände außer den Lasern und Raketen kann man nur einmal besitzen.

Raumflug und Docking

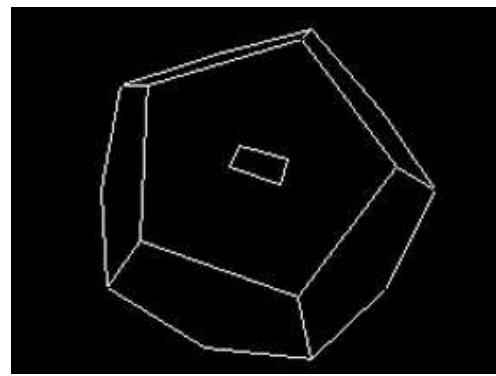
Jedes Sternsystem in Elite hat genau einen Planeten, und der Planet hat genau eine Raumstation. Der Flugschacht der Station ist immer dem Planeten zugewandt; man muss also zwischen Planet und Station fliegen, um zu landen.

- Andocken heißt in Elite, heil in den Landeschacht der Coriolis-Raumstation zu kommen, während die sich um die eigene Achse dreht. Dazu muss man schnurgerade auf die Station zufliegen und dabei die Rollbewegung des Schiffs der Drehung der Station angleichen
- In der C64-Version versucht man de facto, ein flimmerndes, ruckelndes Rechteck in der Mitte des Bildschirms und in der Horizontalen zu halten, während es immer größer wird und rotiert
- Die Coriolis-Station dreht sich innerhalb von 8 bis 16 Sekunden (ja nach System, auf dem PC 8s, auf dem C64 16s) einmal um die eigene Achse – rasend schnell!
- Wäre einfacher, wenn man das Schiff anhalten könnte. Aber das geht nicht. Die Cobra Mark III fliegt auch auf niedrigster Geschwindigkeit („dead slow“) recht flott vorwärts, Stillstand gibt es nicht
- Logisch, dass man während des kniffligen Andockens auch noch angegriffen werden kann
- Abhilfe schafft der berühmte Docking-Computer, die automatisch landet, während er Strauß' Walzer „An der schönen blauen Donau“ spielt – eine Hommage an die Landesequenz aus Stanley Kubricks „2001 – Odyssee im Weltraum“, von der das Andocken in Elite 1:1 abgekupfert ist. Die Musik gibt's allerdings erst ab der C64-Version, in den Acornsoft-Fassungen existiert sie nicht
- Mit dem Docking-Computer wird das Landen zwar ein Kinderspiel – aber dauert dafür länger, ist langweilig, und es besteht das Risiko, dass der Computer andere Schiffe rammt, weil er auf die keine Rücksicht nimmt
- In einigen der späteren Versionen kann man auch ohne Docking-Computer automatisch landen; das kostet allerdings eine heftige Summe Credits

Coriolis-Raumstation



Dodo-Raumstation



Wenn man (in der originalen BBC-Micro-Version) nahe einer Station ein Transportschiff rammt, wird man sofort in den Status „Flüchtiger“ versetzt, die Station schließt ihr Landedock und schickt einige Viper-Jäger aus, die einen aus dem All pusten sollen. Da hilft nur Flucht aus der Sicherheitszone der Station.

Umgekehrt rühren Stationen keinen Finger, um einem zu helfen, wenn man in ihrer Sicherheitszone angegriffen wird. Der einzige Vorteil ist, dass um Stationen herum keine Raketen funktionieren, bzw. vom ECM-System der Station in den Planeten gelenkt werden.

Solange kein Objekt (Schiff, Station, Planet) in der Nähe ist, lässt sich die Zeit mit Druck auf die Taste „J“ beschleunigen – ein cooler Effekt und eine sensationelle Komfortfunktion für die Zeit!

Die Cobra Mark III verbraucht bei Hyperraum-Sprüngen von Planet zu Planet Treibstoff. Der lässt sich auf Raumstationen kaufen oder mit einem Cargo Scoop von Sonnen tanken.

Bei Hyperraum-Sprüngen kann man zufällig von Thargoiden abgefangen werden und landet dann im „Witch Space“. Falls man den Kampf überlebt, muss der verbliebene Treibstoff für einen weiteren Sprung ins Zielsystem reichen; falls das nicht der Fall ist, ist man im Witch Space gestrandet und muss neu laden oder die Fluchtkapsel absprenge, falls man eine hat.

Gegen die Thargoiden im Witch Space zu überleben ist allerdings eh nicht allzu wahrscheinlich. Ein Happy-Computer-Leser rechnet in der Rubrik „Hallo Freaks!“ (Leserbriefe / Tipps) vor: In seiner Laufbahn sei er 27 Mal während Hyperraum-Sprüngen von Thargoiden abgefangen worden, habe einmal alle besiegt und sei entkommen, 26 Mal dagegen sei er verschollen oder zerstört worden. „Man hat also mit vier Military-Lasern an Bord, höchster Kampferfahrung sowie über 200.000 Credits eine Überlebenschance von 3,7 Prozent.“

DIE WELT VON ELITE

Sterne und Planeten

Die Welt von Elite besteht aus acht Galaxien mit jeweils 256 Sternen; weil jeder Stern genau einen Planeten besitzt, gibt es demnach auch 256 Planeten pro Galaxie (2.048 insgesamt).

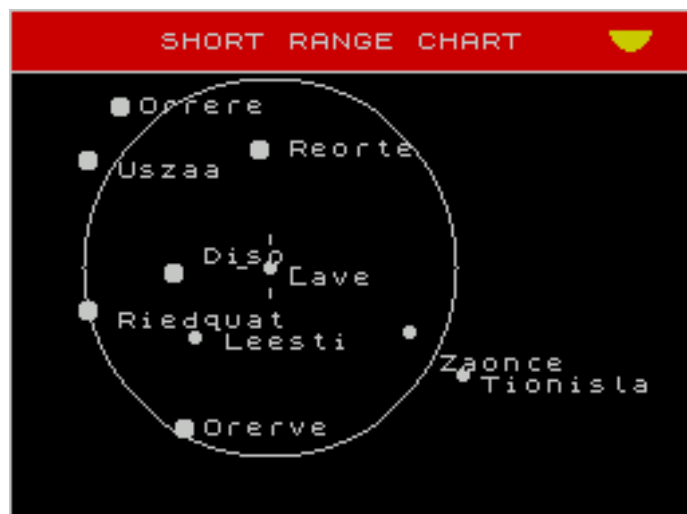
Ein Stern und sein Planet tragen immer den gleichen Namen. Alle Namen bestehen aus zufälligen Kombinationen von Buchstabenpaaren, z.B. „Rabedira“ (Ra Be Di Ra).

Mit den Planetennamen hatten Braben und Bell ihre Not, denn die Zufallssequenz spuckte auch diese Wörter aus. Gleich beim ersten Versuch prangte in der Startgalaxie der Planet „Arse“.

„We wrote some automated test things to make sure that every planet is reachable – which actually wasn’t very hard – and then the other one is that none of the names were rude. We kept making new strings, then throwing them away.“ [David Braben, GDC 2011 Elite Post Mortem]

Alle Planeten haben eine Regierungsform, die von Corporate State (sehr sicher) bis Anarchie (sehr unsicher, hohes Risiko von Piratenangriffen) reicht. Dazu kommt eine Wirtschaftsform – industriell oder landwirtschaftlich – und der Wohlstand, von arm bis reich. Die beiden in Kombination bestimmen das Preisniveau der Handelswaren.

Der Startplanet heißt Lave, um ihn herum sind die ersten Anlaufstationen – die Planeten Reorte, Leesti, Diso, Zaonce, Riedquat. Ein klassischer Start sind Handelsflüge zwischen Lave und Zaonce – Lave ist ein landwirtschaftlicher Planet, Zaonce ist industriell. Nahrung und Felle nach Zaonce, Computer und Maschinen zurück.



Weil sie noch Speicher übrig hatten, beschlossen Braben und Bell, den Planeten zufällig generierte Einwohner und Beschreibungen zu geben, die aus Textbausteinen zusammengestellt werden.

Der Startplanet Lave zum Beispiel wird von menschlichen Kolonisten bewohnt und so beschrieben:

Lave is most famous for its vast rain forests and the Laveian tree grub.

Die Bewohner können neben Menschen auch diverse Sorten zufallsgenerierter Aliens sein, von "Yellow Furry Felines" über "Green Bug-Eyed Lobsters" bis "Small Black Slimy Rodents".

Der Algorithmus, der die Beschreibungen zusammenpuzzelt, heißt "goat soup string", nach der Wortkombination "goat soup", die zum Beispiel beim Planeten Sotiqu vorkommt:

The planet Sotiqu is famous for its exotic goat soup but ravaged by a killer disease.

Die Beschreibungen bringen Fantasie und Humor ins Spiel, vor allem, weil Bell und Braben im unteren Teil der Bausteinliste, die mit geringerer Wahrscheinlichkeit ausgewählt wird, zunehmend absurde Begriffe unterbringen – darunter „sitcoms“, „parking meters“, „food blenders“ und „arts graduates“. Das führt zu einigen bizarren Beschreibungen.

The world Quator is scourged by deadly edible arts graduates. (Galaxie 1)

This planet is reasonably famous for its inhabitants' exceptional loathing of food blenders. (Beis, Galaxy 5)

This world is very well known for its inhabitants' unusual mating traditions and its great parking meters. (Laainat, Galaxy 5)

Die Beschreibungen sind allerdings nicht immer so farbenfroh; am häufigsten liest man immer noch:

The world Axeus is a boring world.

Dirateri is a revolting dump.

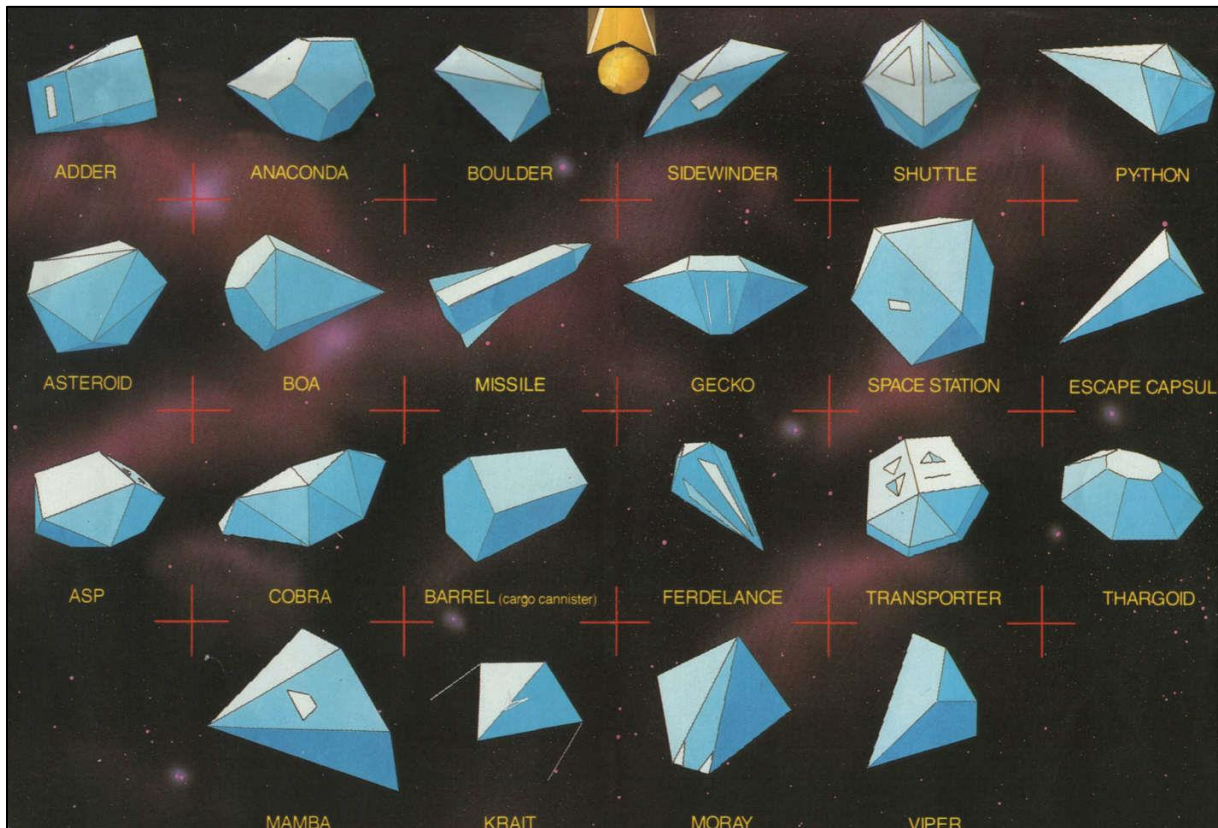
Schiffe

Der Großteil der Schiffe im Spiel heißt nach Schlangen oder Reptilien (aber nicht alle):

- **Cobra** (Mark III) – das Schiff des Spielers, Händler
- **Anaconda**: Großes Handelsschiff
- **Viper**: Kleines, schnelles Polizeischiffs
- **Asp**: Kleines, schnelles Piratenschiff
- **Mamba**: Starkes, wendiges Piratenschiff
- **Python**: Mittelgroßes, schwer bewaffnetes Piratenschiff

... und viele mehr; die Zahl der enthaltenen Schiffe variiert je nach Version / Plattform:

- 14 Schiffe / Stationen / Objekte in der Minimal-Version (BBC Tape, Acorn Atom)
- 25 Schiffe / Stationen / Objekte in der normalen Version (BBC Disk, C64 etc.)
- 32 Schiffe / Stationen / Objekte in ArcElite (Acorn Archimedes)



Rock Hermits – bewohnte Asteroiden - stehen im Handbuch, gab's aber in den Originalversionen nicht. Die wurden – anders als die „Generation Ships“ und „Space Dredgers“ (siehe Kapitel „Urban Legends“) – in späteren Versionen nachgereicht, z.B. in Elite Plus für den PC. Wenn man ihren Asteroiden attackiert, fliegt ein Krait heraus und greift an.

Der Packung des Spiels lag ein *Ship Identification Chart* bei, ein Poster, das alle Schiffsformen abbildet und die Erkennung im Spiel erleichtern soll. In manchen Versionen des Spiels gibt es allerdings Schiffe, die nicht auf dem Chart auftauchen. Um diese „Mystery Ships“ bilden sich schnell Legenden und mehr oder weniger korrekte Strategie, wie sie am besten aufzufinden wären. Das beste Beispiel ist die „Wolf Mark II“ in der Amiga-Version, ein sehr seltenes, mächtiges Händlerschiff, das man nur mit Glück mal zu Gesicht bekommt. In ArcElite auf dem Archimedes existieren diverse neue Schiffe, darunter auch mindestens zwei undokumentierte – eine zweite, andersfarbige Variante der Moccasin und ein Schwestermodell der Moccasin, genannt Urutu. Wie die Urutu aussieht, ist bis heute nicht eindeutig geklärt.

Geheimmissionen

Alle bis auf die einfachsten Elite-Versionen (BBC Tape, Acorn Electron – dort reicht der Speicherplatz nicht) besitzen zwischen 2 (BBC Micro) und 7 Missionen (PC Elite Plus), je nach System.

Die Missionen waren als Überraschung im fortgeschrittenen Spielverlauf gedacht und heißen deshalb „Secret Missions“.

*These are, after all, **secret** missions in that they were originally intended to be a complete surprise to the player just as they were beginning to think they had seen all the game had to offer and rekindle their involvement. [Ian Bell]*

Der Großteil der Elite-Versionen hat unterschiedliche Missionen, sowohl in Bezug auf WAS man machen muss, als auch WANN man sie bekommt. Grund dafür ist, dass längst nicht alle Elite-Konvertierungen von Braben & Bell gemacht wurden, sondern von anderen Entwicklern. Die bekamen in Bezug auf die Missionen kreative Handlungsfreiheit.

With regard to the conversions done by others, the brief was basically to do their own thing missionwise and have fun with it. [Ian Bell]

Die bekannteste Mission sind zweifellos die Trumbles, die für die C64-Version eingeführt wurden. Eines der kleinen Viecher wird einem für 6.553,6 Credits angeboten. Wenn man es kauft, vermehrt es sich im Laderaum und frisst die Ladung. Wenn der Laderaum voll ist, fangen die Trumbles an, über den Bildschirm zu kriechen und die Sicht zu verdecken.

Wenn man aus Verzweiflung mit der Fluchtkapsel aussteigt, ist ein Trumble mit dabei, so lässt sich der Zyklus also nicht unterbrechen.

Der einzige Weg, die Trumbles loszuwerden, ist, so nah an eine Sonne heranzufiegen, bis die Hitze die Viecher röstet. Danach kann man ihre Felle verkaufen.

Die Trumbles sind eine Anspielung an die legendäre Raumschiff-Enterprise-Episode „Kennen Sie Tribbles?“ (Trouble with Tribbles) von 1967, geschrieben von David Gerrold.

Eine ähnlich bekannte Mission ist die Jagd auf die Constrictor, ein geheimes Militärschiff-Prototyp, der gestohlen wurde. Man muss die Constrictor über mehrere Systeme verfolgen, stellen und zerstören – das stärkste Schiff im Spiel, deshalb ein harter Kampf.

Es gibt insgesamt acht verschiedene Missionen in den klassischen Elite-Versionen; keine davon hat alle. Die ArcElite-Version (Archimedes) besitzt vier einzigartige Missionen, die sonst nirgendwo vorkommen.

Auf dem C64 jagt man zum Beispiel die Constrictor, schlägt sich mit Trumbles herum und transportiert gestohlene Thargoid-Blaupausen. In der PC-Version flieht man dagegen vor einer Supernova, jagt ein Schiff mit Tarnkappe und zerstört eine Raumstation, die von Thargoiden überrannt wurde.

Auch die Auslöser, wann man eine Mission bekommt, variieren von Spiel zu Spiel. Missionen sind nicht an einen bestimmten Ort geknüpft, sondern an das Erreichen eines Schwellenwerts, meistens eine bestimmte Anzahl von Abschüssen, manchmal auch eine Punktzahl oder einer Mindestmenge von Credits. Zudem muss man teilweise in bestimmten Galaxien sein. In der BBC-Version wird zum Beispiel die zweite Mission (Thargoid-Dokumente) freigeschaltet, sobald man 1.280 Abschüsse hat und sich in Galaxie 3 befindet.

Urban Legends

Die neunte Galaxie: Das Gerücht, es gäbe eine neunte Galaxie, kursiert seit den Anfangstagen des Spiels. Es wird verstärkt durch die Tatsache, dass im Code des Spiels die Botschaft „Willkommen in der neunten Galaxie“ versteckt ist. Das ist laut David Braben ein ungenutztes Relikt, es gibt keine neunte Galaxie. Was Spieler freilich nicht daran hindert, bis heute Gerüchte auszutauschen, wie sie zu erreichen wäre – etwa indem man einen galaktischen Hypersprung macht, während man gleichzeitig an einer Sonne Treibstoff sammelt; oder dass man im Witch Space alle Thargoiden besiegen und dann mit einem galaktischen Hypersprung weiterreisen muss.

Der Planet Raxxla: Ein geheimnisumwitterter Planet, der in der Kurzgeschichte „The Dark Wheel“ erwähnt wird, die der Originalfassung des Spiels beilag. Angeblich ist Raxxla ein Portal zu einer anderen Galaxie oder Dimension und liegt möglicherweise in der neunten Galaxie. Angeblich erreicht man ihn aber auch, wenn man mehrmals durch alle acht Galaxien springt, bis man an Stelle des Ausgangsplaneten Lave in Galaxie 1 den Planeten Raxxla findet.

Generationenschiffe: Das Handbuch beschreibt zwei Arten von Großraumern: „Generationenschiffe“ (riesige Kolonieschiffe, die langsam durchs All ziehen) und „Weltraumbagger“ (riesige Fabriksschiffe, die nach Schlachten oder Katastrophen die Überreste verwerten). Keines davon taucht im Spiel auf. Trotzdem haben Generationen von Elite-Spielern danach gesucht, Gerüchte von Sichtungen werden genüsslich kolportiert.

There was a testimony from a certain Russian pilot who had been to Raxxla.

Unfortunately, my conversation with him since got removed by the government, with the only traces remaining here: <http://www.elite-games.ru/conference...r=asc&start=60...> and here:

<http://www.gamedev.ru/flame/forum/?id=13155>

Basically, the pilot claimed he had played some version of the game where you could actually get to the 9th galaxy and, subsequently, Raxxla. His exact recipe was as follows:

- *get the Elite rank;*
- *initiate galactic hyperspace jump while scooping fuel from a star*

He claimed that after doing that the pilot ended up in "a new galaxy" (i.e. the 9th one), in space near Raxxla, and had to fight Thargoids to protect - guess what - a generation ship.

At first I thought he was full of it, but after a short message exchange became convinced he was actually telling the truth. The guy couldn't remember which version he played; he did spill a few details though:

- *it had the regular refugee mission;*
- *it also had missions to deliver supplies to "the rebels" (no idea here);*

Once on Raxxla, you received the "Ideal" rank.

[\[User "Vintager" im Forum von Elite: Dangerous\]](#)

TECHNIK

Der BBC Micro

Elite wurde für den BBC Micro entwickelt – spezifisch für dessen Modelle A und B, die im Dezember 1981 auf den Markt kamen. Sie sind damit Zeitgenossen des Sinclair ZX Spectrum und C64, die beide im Jahr darauf erscheinen.

Der BBC Micro („Micro“ als Abkürzung von „Microcomputer“, damals die gängige Typenbezeichnung für alle Arten von Heimcomputern in England) ist eigentlich ein Schulcomputer; er wurde von der BBC speziell zu dem Zweck in Auftrag gegeben, um Kinder an Computer heranzuführen. Entsprechend ist er eine ziemlich vielseitige, offene und robuste Maschine, für die damalige Zeit leistungsstark, aber teuer (300 bzw. 400 Pfund, etwa 1.400€).



Hersteller ist die englische Firma Acorn, deren Vorgänger Acorn Atom der BBC Micro als Nachfolger ersetzt. Sowohl BBC Micro A als auch B sind 8-Bit-Computer mit 2-MHz-Prozessor; Modell A verfügt über 16 KB RAM und Kassettenlaufwerk, Modell B über 32 KB RAM und Floppy-Laufwerk.

Der BBC Micro ist überwiegend in Großbritannien populär, und dort seiner Bestimmung gemäß vor allem als Schulcomputer; die Marktexpansion in die USA und nach Deutschland scheitert. Trotzdem verkaufen die BBC Micros über neun Modelle hinweg bis in die späten 80er 1,5 Millionen Exemplare (das ist ungefähr ein Drittel des Sinclair ZX Spectrum (5m) und ein Zehntel des C64 (15m)).

Algorithmen

Elite ist ein brillantes Beispiel – vielleicht das beste Beispiel der Spielegeschichte – für radikale Optimierung des Programmcodes, um das letzte Quäntchen Speicher und Performance aus dem System zu quetschen. Um ihr Spiel in die 22 Kilobyte verfügbaren Speicher des BBC Mikro zu quetschen, tricksten und tüftelten Bell und Braben mit einer ganzen Batterie von cleveren Sparmethoden.

Die bekannteste davon ist mit Sicherheit der Gedanke, die gesamte Welt prozedural zu generieren, also aus einem Seed-Wert mit einem Algorithmus zu berechnen, statt sie zu speichern. Jedes Detail der acht Galaxien von Elite – von den Planetenpositionen über ihre Namen bis zu den Regierungsformen, Preisen und Beschreibungen – ist aus Fibonacci-Sequenzen generiert, die aus einer Handvoll Seed-Zahlen und zwei Buchstaben-Strings (26 und 62 Zeichen lang) bestehen. So passen die 2.048 Planeten von Elite in 48 Byte, sechs Byte pro Galaxie. Zum Vergleich: Der Satz „Stay Forever ist der beste Podcast von der Welt“ belegt als Textdatei genau 48 Byte.

„One of the ways we made the planet names pronounceable is we made them up out of letter pairs. It's super simple, typically a consonant and a vowel. And then we thought: If we have these letter pairs in memory, we can run all our text through it. So we tokenized all text, and then tokenized that again.“

[[David Braben, GDC 2011 Elite Post Mortem](#)]

Tokenisierung heißt, Text aus Bausteinen zusammensetzen – im Endeffekt eine Komprimierungsmethode. Das führte soweit, dass Bell und Braben die Benennungen im Spiel so anpassten, dass sie besser zu ihren Tokens passten, zum Beispiel die Handelsgüter: „Computer“ sind zum Beispiel deshalb im Spiel, weil die ersten beiden Token identisch zum Wort „Commander“ waren und also Platz sparten.

Auf 22 Kilobyte Hauptspeicher kamen Bell und Braben nur, weil sie ihren eigenen Bildschirm-Modus bauten, in dem der untere Teil mit dem User Interface fix blieb und der 3D-Modus sich in einem 256x256 Pixel großen Quadrat abspielte.

The BBC only had 32K, and 16K of that was normally needed for the screen. We designed a special screen mode for Elite that only used 10K, so we had a massive 22K to play with. [David Braben, Elite Interview, 2000]

Um 3D-Grafik zu rotieren und zu skalieren, braucht man Koordinatentransformation durch Matrizenmultiplikation. Aber 8-Bit-Rechner haben keine Multiplikationsfunktion, genauso wenig wie eine Divisionsfunktion. Stattdessen muss man Zahlen in einzelne Ziffern aufbrechen und Stelle für Stelle in Additionen umwandeln, so wie das Schulkinder machen, die Rechnen lernen. Jeder Rechenschritt braucht dafür mehrere Prozessorzyklen. Bell und Braben verwenden stattdessen invertierte Logarithmen, denn damit geht's auch, und wesentlich schneller.

Um noch mehr Rechenzeit zu sparen, bauen die beiden Schiffe, die überwiegend längssymmetrisch sind, also spiegelbar. Damit lassen sich die Rechenergebnisse der Matrix-Transformation einfach für eine Seite des Schiffs auf die andere spiegeln. Zudem sind die Schiffe alle konvex geformt, um sicherzustellen, dass kein Schiff einen Teil von dich selbst verdecken kann.

Wie wird das Bild auf dem Schirm eigentlich wieder gelöscht? Wer noch nie programmiert hat, hat sich darüber vermutlich noch nie Gedanken gemacht. Aber wenn Elite Linien auf den Schirm zeichnet, dann würden sie die existierenden Linien überlagern, bis alles vollständig weiß ist. Deshalb muss das alte Bild gelöscht werden.

Die Standardmethode dafür ist seit den späten 80ern (als die RAM-Speicher größer wurden) das Double Buffering; dabei wird das nächste Bild im Framebuffer vorberechnet, und nur die Veränderungen zum vorherigen Bild auf den Schirm kopiert. Aber das ist bei Elite noch nicht möglich, dafür ist das RAM viel zu klein.

Die CLS-Methode, den Schirm einmal komplett zu löschen, bevor das nächste Bild angezeigt wird, ist dagegen zu langsam und führt zu Bildflackern.

Elite löst das schlicht dadurch, dass jeder Frame zweimal gezeichnet wird: Einmal in Farbe, und danach invertiert, also schwarz – er wird im Prinzip direkt wieder ent-zeichnet.

Grafik

Das englische Beebug-Magazin beschreibt die BBC-Version 1984 mit den Worten: „Die atemberaubende Grafik erzeugt einen erstaunlich realistischen Eindruck.“

In der Originalversion bestehen alle Objekte aus weißen Linien ohne ausgefüllte Flächen. Das heißt, das Weltall (Staub) scheint durch Gegner und Raumstationen hindurch. Planeten sind schlicht leere Kreise im Weltall. Das Weltall ist ein farbloser Ort, alles ist weiß oder schwarz.

ABER: Das Spiel macht etwas ganz Wesentliches, das man nicht ohne Weiteres bemerkt: Es entfernt verdeckte Linien in den 3D-Objekten. Tatsächlich sind die hinteren Kanten der Schiffe, Stationen etc. nicht zu sehen. Dadurch wirken sie plastisch, obwohl der Hintergrund durchscheint. Vor allem aber ist ihre Ausrichtung dadurch eindeutig erkennbar, was bei einem vollständigen Drahtgitter nicht der Fall wäre – dort erscheinen komplexere Objekte als Kuddelmuddel. Verdeckte Linien zu identifizieren kostet Rechenzeit, aber sie dann nicht zeichnen zu müssen spart Zeit; unterm Strich wurde Elite dadurch einen Tick schneller.

Der C64 ist langsamer als der BBC Mikro, ungefähr halb so schnell. Er ist zu langsam, um die Vektorgrafik flüssig berechnen zu können. Das Sternenfeld, das die Geschwindigkeit abbildet, läuft flüssig, wenn sonst kein anderes Objekt im All ist. Sobald ein Raumschiff oder auch nur ein Planetenkreis dazukommt, flimmert die Darstellung und wird langsamer; bei mehreren Objekten und nah an Raumstationen wird sie ruckelig; in Trümmerfelder, die nach Explosionen von Raumschiffen entstehen, sehr ruckelig. Erfahrene Piloten schalten deshalb auf die linke oder rechte Seitenansicht um, wenn sie Raumstationen oder Planeten anfliegen, damit es schneller geht.

In der PC-Version gibt es ausgefüllte Vektorgrafik (optional weiterhin die schnellere Liniengrafik), aber nur für PCs, die mindestens 8 MHz schnell sind.

Steuerung

Fliegende Objekte im 3D-Raum können sich um drei Achsen drehen.

- **Rollen:** Drehung um die x-Achse (Längsachse), die von vorn nach hinten durch das Flugzeug geht. Das Flugzeug rollt nach links oder rechts. Die Sterne in Elite drehen sich im Uhrzeigersinn oder dagegen.
- **Nicken:** Drehung um die y-Achse (Querachse), die von links nach rechts durch das Flugzeug geht. Das Flugzeug neigt sich nach oben oder unten. Die Sterne in Elite kurven nach unten oder oben.
- **Gieren:** Drehung um die z-Achse (Vertikal-Achse), die von oben nach unten durch das Flugzeug geht. Das Flugzeug dreht sich nach links oder rechts. Die Sterne in Elite würden nach links oder rechts kurven – wenn es diese Bewegung in Elite gäbe.

Elite kennt nur zwei dieser Achsendrehungen, nämlich Nicken und Rollen. Gieren gibt es im Spiel nicht. Wenn man den Joystick nach links oder rechts drückt, rollt die Cobra Mark III um Längsachse; das heißt, die Flugrichtung ändert sich nicht, nur die Position der Sterne und Schiffe dreht sich im oder gegen den Uhrzeigersinn. Um ein Schiff zu verfolgen, das nach links ausweicht, muss man in Elite so lange rollen, bis man es in die Vertikalachse über oder unter dem Fadenkreuz gedreht hat, und dann nach oben oder unten nicken, um es zu zentrieren. Das ist umständlich und unpräzise.

Alle späteren Weltraumspiele, z.B. Wing Commander, machen deshalb das Gieren zur Standardbewegung; wenn man den Joystick links oder rechts drückt, dann fliegt das Schiff entsprechend nach links oder rechts. Rollen ist in diesen Spielen optional möglich, aber wird in der Regel selten gebraucht.

I wanted to incorporate rotation about the front-back axis ("roll"), since this gives the most dramatic on-screen motion and was vital for a 2001-style docking sequence. I wanted a slow airplane dogfight feel rather than realistic inertial high velocity space combat, so it made sense to allow rotation about left-right axis dive/climb ("pitch"). I did experiment with rotation about up-

down axis ("yaw"), but this tended towards the traditional "sliding gunsight" feel of contemporary games. Allowing all three rotations had significant disadvantages: The enemy ships (and player) tended to fly in less dramatic ways; more control keys; complication and slowing down of the dust particle routines. [[Jan Bell, Game Navigator Interview, 2001](#)]

ENTWICKLUNG

Versionsgeschichte

Jahr	Titel	Plattform	Bemerkungen
1984	Elite Elite	BBC Micro Acorn Electron	20. September
1985	Elite Elite Elite	C64 ZX Spectrum Apple II	
1986	Elite	Schneider CPC	
1987	Elite Elite	DOS Tatung Einstein	
1988	Elite Elite Elite	Atari ST Amiga MSX	
1990	Wing Commander		
1991	Elite Plus Elite Elite	DOS NES Archimedes	von Chris Sawyer
1993	Frontier: Elite 2 X-Wing Privateer	DOS, Amiga, ST	
1995	Elite: First Encounters	DOS	
2014	Elite: Dangerous	Windows, Mac	Q4

Das originale Elite wurde offiziell auf **13 Plattformen** portiert. Auf manchen Systemen (z.B. PC DOS, BBC Micro erschienen mehrere Versionen von Elite, zum Teil als verbesserte Neuauflagen. Das [FAQ von alt.fan.elite](#) zählt **17 kommerzielle Versionen** auf (ohne die Nachfolger). Dazu kommen einige nichtkommerzielle Ableger, z.B. Elite A (für den BBC Micro) und OOLite (ein Windows-Remake).

Entstehung

Bell und Braben lernen sich während des Studiums in Cambridge kennen. Braben besitzt einen übertakteten Acorn Atom, Bell einen BBC Micro. Sie freunden sich an und beginnen im Juli 1982 mit der Entwicklung eines Weltraumspiels; Leitgedanke ist die Herausforderung, ein Echtzeit-3D-Spiel auf der Hardware des Acorn Atom / BBC Micro zu machen, was damals als unmöglich galt.

“Elite was very much a joint project that evolved during the period of putting it together. I had a 3D space game I was playing about with on the Acorn Atom, but it was very basic, consisting of a 3D starfield with very simple space ships. At this time Ian Bell was just completing a game of his own, “Free Fall” from Acornsoft, so it seemed logical for us to cooperate. At the time the idea behind the game seemed quite obvious - we were pleasantly surprised that the game was still pretty unique when it was finally released.” [\[David Braben, Elite FAQ, 1999\]](#)

Viele der Entscheidungen zum Design von Elite leiten sich aus dem Wesen der Spiele Anfang der 80er ab, zu denen Elite ein Gegenmodell werden soll.

„Around 1982, pretty well all games were based around the coin-drop mentality. Games on home machines copied the arcade games shamelessly, and there was no point – you didn’t have the coin-drop requirement, but the mentality was still there. It’s remarkable that given how young the industry was, it got stuck in a rut so quickly. Ian and I got a bit tired of all games being the same.” [\[David Braben, GDC 2011 Elite Post Mortem\]](#)

Andere Inspirationsquellen sind Pen&Paper-Rollenspiele. Bell spielt Traveller, Braben spielt Space Opera; die beiden borgen sich mehr als ein paar Ideen aus den Regelbüchern. Im Dezember 1985 entrüstet sich ein Leser des englischen Spielmagazins *Crash* in einem Brief über den Gedankenklau:

“All the weapons (beam and pulse lasers, ECM systems), cargo details and planet information (like the tech levels 1-15 and the political states) are completely ripped off from the role playing game Traveller from Game Designers’ Workshop. Elite is a great game and deserves all the success it gets, but surely GDW should get some credit for all the ideas they gave the authors, since obviously they played or saw Traveller.” [\[Crash 12/85\]](#)

Die Entwicklung von Elite dauert etwas mehr als zwei Jahre. Als das Spiel nahe der Fertigstellung ist, nehmen Braben und Bell Kontakt zu Publishern auf. Die Reaktion ist ernüchternd.

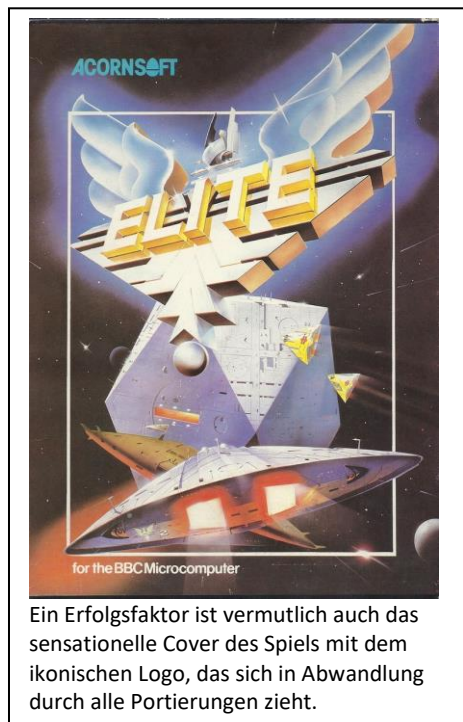
“Interestingly it was a hard game to get published. We were told by, for example Thorn EMI, that they were not interested as people wanted a game that typically took 3 minutes to play through, that had a score, that had multiple lives. They thought people would not be bothered with saved positions, that the game was far too complicated – but these turned out to be its strengths.”
[\[David Braben, Elite Interview, 2000\]](#)

Schließlich zeigen die beiden das Spiel Acornsoft in Cambridge, die begeistert zuschlagen – freilich mit ein paar Änderungswünschen. Unter anderem bitten sie Braben und Bell, die Menge der Galaxien im Spiel von zwei hoch 48 (281 Billionen Galaxien) auf acht einzukürzen. Eine gute Entscheidung.

Das Spiel war im Sommer fertig, aber sollte erst im September veröffentlicht werden, nach der Urlaubszeit. Braben und Bell nutzten die Zeit, um schon mal an Features für einen Nachfolger zu arbeiten – unter anderem an einem neuen Radarsystem. Denn bis dato bestand der Radar in Elite aus zwei Anzeigen, einer Draufsicht und einer Seitenansicht. Braben entwickelte den elliptischen 3D-Radar, und die beiden zeigten ihn Acornsoft – zwei Wochen, bevor das Spiel ins Kopierwerk gehen sollte. Der Firma gefiel die Änderung so gut, dass sie die neue Version übernahmen und in einer Nacht- und Nebelaktion das fertig gesetzte Handbuch anpassten. Bell und Braben verbrachten eine Nacht damit, neue Screenshots fürs Handbuch zu schießen, da auf allen Bildern das alte Interface zu sehen war.

Erfolg

Natürlich ist Elite ein herausragendes Spiel. Zum Erfolg trägt aber nicht zuletzt der Wille Acornsofts zum Investment bei.



Ein Erfolgsfaktor ist vermutlich auch das sensationelle Cover des Spiels mit dem ikonischen Logo, das sich in Abwandlung durch alle Portierungen zieht.

Nicht nur, dass Elite als eines der ersten Spiele in einer großen Pappbox veröffentlicht wird statt im damals üblichen Plastik-Case für Kassettenspiele, und mit opulenter Ausstattung daherkommt (darunter ein Poster mit den Raumschiffotypen und eine Kurzgeschichte).

Nicht nur, dass Acornsoft das Presse-Event zum Release in Thorpe Park abhält, einem Achterbahn-Freizeitpark in Surrey bei London.

Vor allem investiert die Firma zusätzlich 50.000 Pfund in Werbung für das Weihnachtsgeschäfts, darunter sogar TV-Spots. Zudem veranstaltet sie monatliche Wettbewerbe samt einem nationalen Finale, um die besten Spieler zu küren. Wer teilnehmen will, muss ein Original-Elite vorweisen können – ein cleverer Schachzug gegen Raubkopien.

Als Elite auch noch als Phänomen in den nationalen Fernsehnachrichten beim Sender ITN besprochen wird, gehen die Verkäufe endgültig durch die Decke. Die BBC-

Version verkauft innerhalb von drei Monaten 20.000 Einheiten.

Elite's success is now well established, and Bell estimates that some 600,000 copies were eventually sold. The game was released in 1984, cost £15 – expensive for the time – and went into a production run of an unprecedented 50,000 copies (only Revs had previously managed to sell 30,000 units).

[[The Making of: Elite, Edge](#)]

Die Acornsoft-Versionen von Elite für den BBC Micro und Acorn Atom haben bis 1989 zusammen knapp 150.000 Stück verkauft.

OK, from original records of the time, here are the official total all-time sales figures for Acornsoft Elite:

BBC Microcomputer: 107,898 (1984-89)

Acorn Electron: 35,294 (1984-86) [[bbcmicro.net](#)]

Geldsegen

In weiser Voraussicht hatten Bell und Braben Acornsoft die Rechte an Elite nur für den BBC Micro und Acorn Atom übertragen. Die Rechte für alle anderen Plattformen inklusive der Filmrechte (!) behielten die beiden für sich.

Nach dem durchschlagenden Erfolg auf den Plattformen boten die beiden die Rechte an den Umsetzungen für Z80-Plattformen (Spectrum, CPC, MSX) in einer verdeckten Auktion gegen das

höchste Gebot an. Das war damals die erste Gaming-Lizenzversteigerung in England. Den Zuschlag bekam Firebird, der Software-Arm der British Telecom, für sehr viel Geld:

Ian Bell and David Braben, both in their early twenties, must be two of the wealthiest guys around. They've been paid a fortune by Firebird for world-wide rights to the game - those in the know reckon it's a six-figure sum! [\[ZZAP 64 1/85\]](#)

Und das war nur die Z80-Lizenz! Elite kam auch für 6502-Systeme (C64, Apple II), 68000er (Amiga, ST) und 8086er (PC) heraus, wofür vermutlich jedes Mal respektable Summen an Bell & Braben flossen. Im Dezember 1987 berichtet das ACE-Magazin, Braben allein habe in den zwei Jahren seit der Veröffentlichung von Elite 100.000 Pfund verdient (nach heutigem Wert rund eine Viertelmillion Pfund, 330.000 Euro).

Testberichte

Magazin	Land	Datum	Ausschnitt	Wertung
Beebug	UK	11/84	<i>"Elite is undoubtedly a masterpiece of programming that I would recommend anyone who has a Beeb to purchase as soon as possible. Even now, just a week after its launch, Elite has already firmly established itself as a cult game for the Beeb that seems to create its own self-perpetuating fame."</i>	-
Happy Computer	DE	01/85	<i>„Seit über einem Jahr geistert der Name „Elite“ durch die Spielewelt. Es handelt sich dabei um ein hervorragendes, komplexes Programm mit fantastisch schneller 3D-Vektorgrafik, interessantem Ablauf und hoher Motivation, denn der Spielstand kann gespeichert und wieder geladen werden.“</i>	-
Happy Computer	DE	SH 03/85	<i>„Elite einzuordnen, ist unmöglich. Die Flugeigenschaften des Raumschiffs erinnern an einen Flugsimulator, die Bildschirmgefechte an ein Action- und die Handlungssequenzen an ein Wirtschaftsspiel. Kurzum hat Elite fast alle Elemente kombiniert, die es derzeit auf dem Spielmarkt gibt.“</i>	
Zzap! 64	UK	01/85	<i>"I played this game for six hours at my first sitting and was only dragged away from it then by fatigue and wanting to tell everyone out then about it."</i>	97%
Crash	UK	11/85	<i>"Elite is one of the most imaginative games ever to be designed to run on a home computer and Spectrum owners should be pretty chuffed that they've got a superb version. When a ship's destroyed, the explosion looks like an expanding ball of gas and vaporised metal. It's highly effective."</i>	92%
Popular Computing Weekly	UK	11/85	<i>"Unlike any other program, Elite becomes role-playing. It fires the imagination and draws you into a credible universe."</i>	5 von 5
Computer and Videogames	US	08/88	<i>"So, what makes this game so special that it seems to sell on any machine? Well, it is highly original and totally addictive for a start, secondly, this is not a</i>	10 von 10

			<i>game that you pick up, play and finish in a month. This can be a lifetime's experience, and an enjoyable one too."</i>	
Powerplay	DE	12/88	<i>„Elite braucht man eigentlich nicht mehr vorzustellen. In dem Klassiker findet man alles, was einem Spielefreak Spaß macht: ein paar Quadratmeilen Weltraum, eine Prise Handel und vor allem viel, viel Action.“</i>	85%
ASM	DE	12/88	<i>„Elite bietet für jeden etwas und zeigt eindrucksvoll, wie intelligent Computerspiele sein können. Toll!“</i>	11 von 12

That Videogame Blog *What would you say are the three games that have changed the industry most in the last 25 years, and why?*

David Braben *I include Elite, as in the years following its release it changed the way game publishers looked at what might be successful – I think a lot of the innovative game ideas that followed, from Populous to GTA, would have fallen on stony ground, or at least would have required a lot more persuasion to get published. [That Videogame Blog, 2009]*

BELL & BRABEN



David Braben

Geboren am 2. Januar 1964, aktuell 50 Jahre alt. Neben Peter Molyneux vermutlich der bekannteste britische Game Designer. Gründer und Geschäftsführer von Frontier Developments, einem der größten unabhängigen Entwicklungsstudios in England (Cambridge, ca. 240 Mitarbeiter, gegründet 1994; Rollercoaster Tycoon 3, Zoo Tycoon, Thrillville, Kinectimals).

Studierte Physik am Jesus College in Cambridge, wo er Ian Bell traf. Braben ist der jüngere der beiden, er war 20 Jahre alt, als Elite 1984 erschien.

Im Gegensatz zu Bell erweist sich Braben nach Elite als geschickter Geschäftsmann und engagierter Vertreter der englischen Spieleszene. Er veröffentlicht nach dem Scheitern von Elite 2 und der Trennung von Bell im Alleingang Zarch / Virus, einen der größten Klassiker auf dem Acorn Archimedes, bevor er 1988 die Arbeit an einem Elite-Nachfolger aufnimmt. Nach dem Erscheinen von Frontier 1993 gründet er Frontier Developments. Die Firma wächst über die Jahre durch Auftragsarbeiten, unter anderem dem Kinect-Launchtitel Kinectimals und den Wiiware-Launchtitel LostWinds.

Braben ist zudem einer der sechs Gründer der Raspberry Pi Foundation (2008), die seit 2011 den Mini-Computer Raspberry Pi vertreibt mit dem Ziel, das Interesse junger Menschen für Elektronik und Informatik zu wecken und sie für ein Studium in diesem Segment zu begeistern.

Ian Colin Graham Bell

Ian Bell scheint ein interessanter und etwas ... schwieriger Charakter zu sein. 1962 geboren, aktuell 52 Jahre alt. Hat wie Braben am Jesus College in Cambridge studiert (Mathematik) und war 22, als die beiden Elite geschrieben haben.

Bell hat sich nach dem Erfolg von Elite eine Zeitlang mit Elite-Konvertierungen beschäftigt und mit Braben an Elite 2 gearbeitet, stieg dann aber aus dem Projekt aus und glitt in eine Art exzentrischen Hedonismus ab, den ihm das sehr ordentliche Geldpolster aus den Elite-Tantiemen erlaubt haben dürfte. Er wurde Teil der britischen Rave-Szene der späten 80er und frühen 90er und beschäftigte sich mit den daran geknüpften spirituellen und körperlichen Aspekten:

“Vegetarian anarchist heterosexual artist programmer mathematician. While at university I coauthored the original 3D space game Elite, which sold well enough to finance many years of hobbyist programming and study of martial arts. I research the Occult and technoshamanism. I enjoy raving and UV body painting, DJing electronic music, juggling, massage, martial arts.” [\[Ian Bell\]](#)

Unter anderem betreibt Bell Aikido, mischt psychedelischen Trance unter dem Pseudonym “Dirac Delta” und züchtet Asian-Katzen. Bell verkracht sich mit Braben über Lizenzrechte an Elite: Frontier und liefert sich Ende der 90er einen kindischen Kleinkrieg mit ihm um die Frage, wer die alten Elite-Versionen ins Web stellen darf (siehe unten). Macht zwischendurch Auftragsarbeiten, unter anderem „Machine control and Finite Element Analysis programming for Malaysian Rubber Producers Research Association.“ Weitere eigene Spielprojekte werden nie veröffentlicht.

Trennung und Kleinkrieg

Braben und Bell hatten nie wirklich als Team gearbeitet, sondern in Arbeitsteilung. Schon beim ersten Elite waren die Aufgaben getrennt, jeder machte seine Arbeit für sich, dann fügten sie die Teile zusammen. Ian Bell veröffentlicht später eine – von Braben öffentlich disputierte, aber nie korrigierte – Liste der Verantwortlichkeiten bei Elite:

Ian Bell	David Braben
Sun & planet plotting	Ship plotting
3D movement, ship rotations	Trading screens
Stars/Dust particles, explosions	Equip ship screen
Hyperspace effect, weapon effects	Navigational charts
Solar system maintainance	Galaxy generation
"Goat Soup" string	"Furry Felines" string
Scanner coding	Scanner concept
Graphics primitives	Sound effects
Enemy tactics, docking, missiles	Dial bars
Secret Missions, Trumbles	

Über der Arbeit an Elite 2 (siehe unten) driftete das Duo 1985/86 auseinander und ging eigener Wege. Nach der Fertigstellung seines Spiels „Virus“ 1988 kehrt Braben zurück zur Idee eines Nachfolgers für Elite. Er einigte sich mit Bell:

“Ian was still not keen on spending the sort of time required and so we came to an amicable agreement to allow me to proceed with the sequel on my own. This agreement gave me exclusive rights to all sequels and mission discs, in return for royalties on the first sequel of Elite.” [\[David Braben\]](#)

Wichtig dabei ist die Tatsache, dass Bell nur Tantiemen für den ERSTEN Nachfolger bekommt.

Frontier ist trotz zahlreicher Schwächen ein Verkaufsschlager (siehe unten). Ursprünglich hatten vermutlich Braben, mit Sicherheit aber Bell damit gerechnet, dass dieses Spiel erst mal mit Addons erweitert werden würde. Stattdessen entscheidet Braben, direkt mit der Entwicklung eines weiteren Nachfolgers zu beginnen (Frontier: First Encounters, das zwei Jahre später erscheint).

Die Veröffentlichung von First Encounter macht Ian Bell fuchsig. In einem Interview mit Games Domain spekuliert er 1995 über Brabens Entscheidung und unterstellt, dieser habe Chris Sawyers Programmcode von Frontier zweitverwertet, ohne Sawyer dafür Tantiemen zu zahlen:

“I think the reason he [Braben] did this was that "F:E2" did not have the expansion potential for handling mission disks because it was rushed. I think David realised he had to effectively rewrite the game engine to give it proper expendability. He realised while doing so that by making it a sequel he'd get to charge more for it and could also take advantage of the sequel clause in our agreement to save paying me my share.

I'm still surprised at David's behaviour here. He could so easily have come to me and said "I'm going to significantly upgrade F:E2. I think a lower royalty would be appropriate." I'd probably have accepted 5% pre development costs. But he just tried it on from the start.

Chris Sawyer's PC source was, I'm lead to believe, used as the basis for the conversion that earns him no royalties.” [\[Ian Bell, Games Domain Interview\]](#)

Diese Anschuldigungen wiederum regen Braben auf.

“I think [Bell's unhappiness] was largely as a result of his (very substantial) income stream slowly drying up. There then followed a very sordid argument

based around his claim that First Encounters was not up to being a full sequel, partly due to the botched release of First Encounters. To me, to some extent Ian's reaction was understandable (I was pretty angry too), but he made several key claims in public interviews, including the claim that I had not paid Chris Sawyer, when he knew I had." [\[David Braben\]](#)

Braben verklagt Bell wegen Verleumdung.

"I subsequently received a letter from Braben's solicitors objecting to three points in the interview [...]. The letter demanded a "full apology" and "your proposal for compensation and/or exemplary damages".

I immediately requested Games Domain to add a clarification of the intended meaning of the Chris Sawyer remark to the interview. They promptly did so and it remained online till 2002. Despite the clarification, Braben still attempted to sue me for libel. This is indicative of his post-Elite attitude."

[\[Ian Bell\]](#)

Die Klage wird zurückgezogen, nachdem Bell in einer Pressemitteilung im Dezember 1995 seine Aussagen öffentlich zurücknimmt und sich entschuldigt. Nur um zwei Tage später in einer weiteren Pressemitteilung trotzig zu verkünden:

"I wish however to reassert my position that the copyright messages on the Frontier games fail to acknowledge the copyright owned by me in the Frontier games arising from their inclusion of Elite elements."

[\[Ian Bell\]](#)

Danach herrscht zwar für ein paar Jahre Funkstille („I have not spoken to him since and vice-versa“, Braben). Aber die kindische Rechthaberei ist damit nicht beendet. Der schwelende Konflikt bricht 1999 erneut aus, als sich Braben und Bell einen bizarren Internet-Kleinkrieg über das Recht liefern, die alten Elite-Versionen als Freeware ins Netz zu stellen.

Denn 1999 kommt Braben der Gedanke – so beschreibt er es zumindest in mehreren Usenet-Posts in der Newsgroup alt.fan.elite, in der er zu der Zeit mit Fans diskutiert –, seine Frontier-Webseite um einen „Elite Club“ zu ergänzen und dort die alten Elite-Versionen als kostenlosen Download anzubieten. Dazu aber benötigt er das Einverständnis des Co-Autors Ian Bell, der wiederum alte Elite-Versionen schon seit Mai 1997 auf seiner Webseite verfügbar gemacht hat, freilich ohne Brabens Zustimmung.

"Ironically I am prevented from putting Elite on our site as it was a joint project and I do not have permission from Ian to do so. To further complicate this I believe Ian has sold his rights in Elite, but have no confirmation of this from Ian, who has not been replying to my correspondence." [\[David Braben, Press Release, 16.9.1999\]](#)

Braben wendet sich an CIX, den Hoster von Ian Bells Webseite, mit der Bitte um Kontaktdaten des Webseiten-Betreibers, bzw. Weiterleitung seiner Anfrage. Als sich Bell auch daraufhin drei Monate lang nicht rührt, fordert Braben CIX auf, die Seite vom Netz zu nehmen, da sie Copyright-geschütztes Material enthält – eben die alten Elite-Dateien.

Der Vorstoß wirkt – Bell reagiert prompt. Nämlich indem er seinen E-Mail-Verkehr mit CIX auf der Webseite veröffentlicht. Und ansonsten jede weitere Anfrage abblockt. Die E-Mails mit CIX zeigen

einen bornierten, selbstgerechten Bell, der jede Initiative verweigert und die Eskalation riskiert, statt mit Braben zu kommunizieren. Er bestreitet, je von Braben direkt kontaktiert worden zu sein.

Die Konsequenz ist, dass CIX Bells Webseite abschaltet. Bell schickt eine Pressemitteilung an Redaktionen, in denen er sich als Opfer eines klagewütigen Braben darstellt. Woraufhin Braben Richtigstellungen von zwei Games-Magazinen erwirkt, die darüber berichtet hatten, und eine Gegen-PM herausgibt. Während Bell Braben auf seiner Webseite als kaltschnäuzigen Kapitalisten zeichnet, streut Braben auf alt.fan.elite, Bells einzige Leistung neben Elite sei es gewesen, ein Spiel namens „Seal Cull“ (Robbenschlachten) programmiert zu haben.

Die Posse findet ihr Ende in einem Patt: Bell nimmt, nach mehrmaligen Umzügen seiner Webseite, die Elite-Dateien aus dem Netz (später wird er sie wieder online stellen). Braben begräbt seine Elite-Club-Pläne. Für eine Weile stehen überhaupt keine Elite-Dateien mehr im Internet.

Und das Verhältnis von Bell und Braben ist endgültig am Tiefpunkt.

“I think Ian has become very bitter, and is perhaps amused by the confusion he is causing. To me it looks like he would rather the world were deprived of these versions than let them appear on our site, and paint me as a bastard in the process.” [[David Braben, alt.fan.elite](#)]

FORTSETZUNGEN

Elite 2

Die Arbeit an Elite 2 beginnt schon 1985. Bereits im Januar, vier Monate nach Release von Elite, sprechen Braben und Bell in einem Interview über ihre Arbeit am Nachfolger. Über den Spielinhalt ist nicht viel bekannt, außer dass man darin die Rolle eines Rekruten in der Raumflotte (=Militärpilot) gespielt hätte.

Die Arbeit an Elite 2 wird abgebrochen – warum, darüber erzählen Braben und Bell später (nach ihrem Zoff) unterschiedliche Versionen:

“We started work on an "Elite 2" on the 8 bit platforms in 1985, with a loose game design, and divided the work between the two of us. However after about a year, when I came to need the results from work that Ian was supposed to have done by then, it became apparent that Ian was no longer motivated to continuing with a sequel to Elite. Ian had become very interested in martial arts and this was taking most of his time. This "Elite 2" was then abandoned and I went off to do Zarch, and Ian went his own way.”
[[David Braben](#)]

“We were fully underway on 6502 Elite 2, and contrary to recent public allegations by certain parties, I put a lot of work into that. Only when it became clear that 6502 was not the future and we had to jump to 68000 did I bail.”
[[Ian Bell](#)]

So oder so geben die beiden Elite 2 auf. Der eigentliche Nachfolger erscheint erst acht Jahre später, 1993, als Frontier: Elite 2.

Frontier: Elite 2

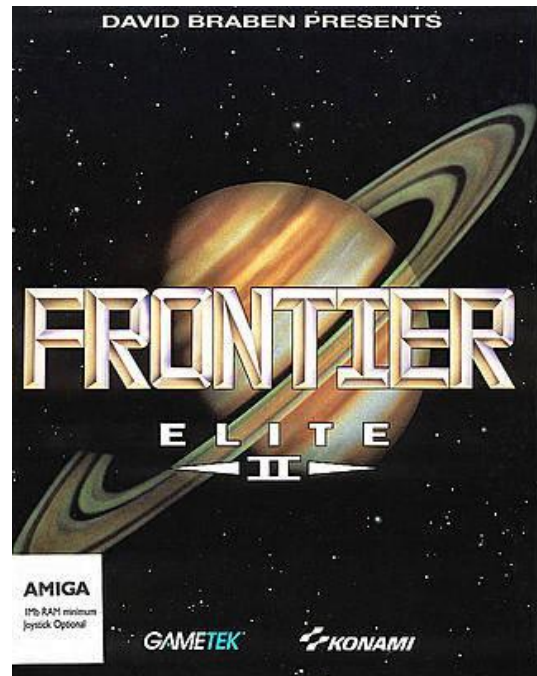
Frontier: Elite 2 wird von David Braben im Alleingang programmiert, was fünfeinhalb Jahre dauert (von 1988 bis 1993). Entwicklungsplattform ist der Amiga. Die PC-Umsetzung stammt von Chris Sawyer.

Die wesentlichen Änderungen an Frontier sind Umfang und Realismus.

Realismus insofern, als das Spiel die gesamte Milchstraße simuliert:

"[Frontier] is the only piece of software (games or otherwise) that attempts to simulate our entire galaxy. Planets orbit and rotate correctly, so if you stay in one spot you will see sunrises, and the progression of stars, planets and moons through the night sky. It is possible to watch Saturn rise from one of its moons."

[\[Webseite von Frontier Developments\]](#)



Wichtiger aber ist die realistische Physik im Spiel, die sich an newtonischen Grundregeln orientiert, vor allem am Trägheitssatz. Das bedeutet, dass Raumschiffe ihre Geschwindigkeit und Flugrichtung immer beibehalten, bis sie abgebremst werden. Ein beschleunigtes Schiff kann sich frei um die eigene Achse drehen und auf Gegner feuern, ohne dabei die Richtung zu ändern. Bremsvorgänge und Richtungsänderungen erfordern Gegenschub. Das macht das Fliegen in Frontier kompliziert und Kämpfe eine mitunter langwierige Angelegenheit. Allerdings erlaubt die Physik-Simulation auch coole Kleinigkeiten wie die Ausnutzung der Gravitation von Sternen, um das eigene Schiff im Vorbeiflug zu beschleunigen.

Umfang insofern, als Frontier in jeder Hinsicht wesentlich größer ist als der Vorgänger. Das beginnt beim Universum; statt acht Galaxien mit je 256 Sternen ist es nun eine komplette Galaxie mit Millionen von Sternen. Sterne können Planetensysteme haben; die Planeten wiederum sind in der Größe 1:1 dargestellt und komplett prozedural berechnet. Man kann mit dem Schiff nahtlos bis auf die Oberfläche fliegen und findet dort sogar Städte und Gebäude.

Zudem enthält das Spiel mehr Schiffe, mehr Aufgaben (Militärmissionen, Zufallsmissionen), mehr Handelsgüter, zwei Fraktionen (Föderation und Imperium). Was es nicht mehr gibt sind die Thargoiden.

Frontier: Elite 2 ist immer noch ein offenes Entdeckerspiel ohne Kampagne und Handlung. Wie in Elite müssen sich Spieler ihre eigenen Ziele setzen, können nun aber nicht nur ihr Schiff aufrüsten, sondern auch neue, bessere Schiffe kaufen.

Das Spiel sollte ursprünglich von Konami veröffentlicht werden. Die Verpackung trägt auch das Konami-Logo. Daneben steht das von Gametek. Gametek wird im Handbuch in den Credits von David Braben besonders erwähnt:

“David Braben would like to thank the following:

.
. .

All at Gametek UK who averted a potentially disastrous situation.”

[[Handbuch von Frontier: Elite 2](#)]

Diese „potenziell katastrophale Situation“ erklärt sich durch einen späten Rückzieher von Konami.

“Konami (who I wanted to publish it) decided not to launch into PC publishing after all, and sold their rights in FE2 to the newly formed Gametek. I did not even know this had happened, and was not very happy, as the rights were not transferrable.” [[David Braben, alt.fan.elite](#)]

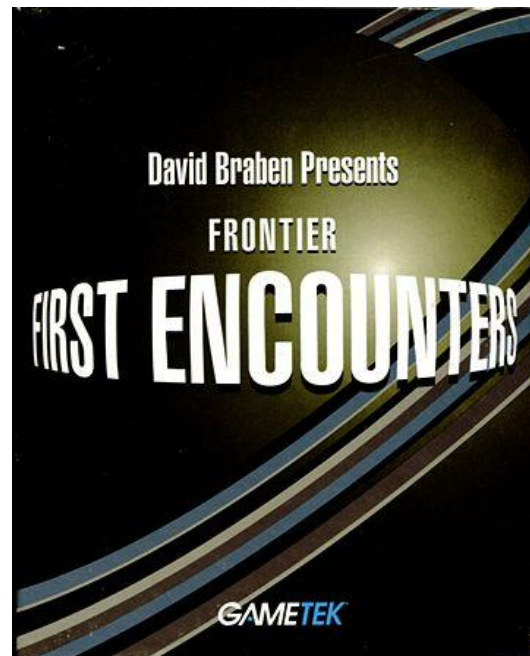
Frontier: Elite 2 enthält einen berühmten Bug, den Spieler gern und oft ausgenutzt haben, weil er das Spiel eher bereichert als beschädigt: den Wurmloch-Bug. Die UK-Version des Spiels hat einen Überfluss-Fehler bei der Berechnung von Entfernungen. Bei einer Hyperraum-Sprungdistanz von enormen 655.36 Lichtjahren springt die Zählung zurück auf Null und erlaubt deshalb die Reise. So kommt man mit minimalem Treibstoffeinsatz sehr schnell sehr weit in der Galaxie herum.

Das Spiel verkaufte sich laut Frontier Developments offiziell rund 350.000 Mal. In England war es 1993 das erfolgreichste Spiel des Jahres.

Frontier: First Encounters

Ursprünglich planen Braben und Gametek, Frontier: Elite 2 mit Addons zu erweitern und die Lebenszeit des Spiels so über Jahre zu verlängern. Aber stattdessen stellt sich zur Mitte der 90er hin heraus, dass die Lebenszeit des Amigas zu Ende geht, während PCs sich von DOS verabschieden und Windows 95 neuer Standard wird. Braben entscheidet deshalb, lieber einen Nachfolger zu entwickeln. Bell freilich unterstellt ihm, das wahre Motiv sei gewesen, dass Braben damit keine Tantiemen mehr bezahlen musste – deshalb sei auch das Wort „Elite“ aus dem Titel des Spiels verschwunden.

Frontier: First Encounters ist der erste neue Titel von Brabens Firma Frontier Developments. Frontier und Gametek einigen sich auf Oktober 1994 als Erscheinungsdatum; das gibt Braben 12 Monate Entwicklungszeit.



Viel zu wenig, wie sich schnell herausstellt, denn Braben kann nur wenig vom Code von Frontier: Elite 2 wiederverwenden.

“FE2 was written entirely in assembler; it would have been impractical to move this over to the Windows memory model (or to flat 32 bit) because of the way it worked. We wanted to change too much of the code anyway. The basic code

for FFE was entirely written in C. Much of the planetary data was also carried over. FE2 was around 250,000 lines of assembler, FFE was around a million lines of C.” [\[David Braben, alt.fan.elite\]](#)

Frontier: First Encounters verschiebt sich um sechs Monate. Dann entscheidet Gametek, das Spiel im April 1995 auf Gedeih und Verderb auf den Markt zu bringen, in dem Zustand, in dem es gerade ist.

Der Zustand ist bestenfalls Beta, das Spiel von hinten bis vorn verbuggt. So sehr, dass Gametek es kurz darauf wieder aus dem Handel nehmen muss. Monate später erschien eine neue, fehlerbereinigte Version, die freilich immer noch genügend Bugs enthielt.

Einige Bugs in der Originalversion:

- Das Spiel stürzt ab, wenn man den Laser abfeuert
- Der Autopilot rammt das Schiff in Planeten
- Attentats-Ziele tauchen nicht auf
- Manche Gegner sind unbewaffnet
- Rangstufen und Erfolge können spontan gelöscht werden
- Manche Spielstände sind nicht ladbar (u.a. der Spielstand in Slot 28)
- Raketen treffen beim Abschießen das eigene Schiff
- Diverse Missionen sind unschaffbar oder enthalten schwere Fehler; unter anderem ist ein Gebäude, das man zerbomben muss, nur dann zu beschädigen, wenn man die Bomben aus genügend großer Entfernung abwirft
- Manche Missionen stehen unter einem Zeitlimit, das einem nicht angezeigt wird; sie werden als gescheitert abgebrochen, ohne dass man weiß, warum

Inhaltlich orientiert sich First Encounters weitgehend am Vorgänger, die Änderungen fallen moderat aus. Die newtonische Flugphysik bleibt erhalten. Neu ist vor allem die Story-Kampagne, die einen optionalen Handlungsfaden einzieht und den Spieler letztendlich zu einem Verbündeten der Thargoiden macht – die finale Belohnung ist ein Thargoiden-Schiff. Dazu kommen grafische Verbesserungen, allem voran Gouraud-Shading und mehr Texturen für die 3D-Oberflächen; in der CD-Version des Spiels gibt es außerdem (ziemlich erbärmliche) Live-Action-Videos von Auftraggebern.

The videos took up some 500MB of storage space. General opinion is that this was a wasted 500MB, as the videos vary between excruciating and hilarious. Poor editing, wooden acting and toe-curling dialogue is generally the order of the day but for the true Frontier fan, acquisition of these videos is essential, if only for brightening an otherwise dull day. [\[Elite Wiki\]](#)

Frontier und Gametek treffen sich indes vor Gericht wieder. Es ist nicht ganz klar, wer den ersten Schritt macht (zumindest konnte ich es trotz geraumer Recherchezeit nicht herausfinden) – sicher aber ist, dass sowohl Gametek Braben verklagt als auch Braben Gametek, in einer Klage-Gegenklage-Konstellation.

Die Klageschrift von Gametek UK ist – dank des böswilligen Ian Bell – online einsehbar; die Firma verklagt am 11. Juni 1996 David Braben mit der Begründung, er habe ein fehlerhaftes Spiel abgeliefert, das aus dem Handel genommen werden musste, was Image-Schaden und finanziellen Schade in Höhe von 722.834 Pfund und 63 Pence zur Folge gehabt habe, darunter 15.421 Pfund und 23 Pence für „Lost Management Time“.

That Videogame Blog "What single mistake have you learned the most from?"
David Braben "Trusting Gametek".
[\[That Videogame Blog, 2009\]](#)

Der Rechtsstreit zieht sich über Jahre, und Gametek wird ihn nicht überleben; das US-Mutterhaus Gametek US meldet 1997 Bankrott an und wird 1998 aufgelöst. Take 2 kauft aus der Konkursmasse die England-Tochter Gametek UK heraus, um daraus seine UK-Dependance zu machen. Der neue Eigentümer einigt sich 1999 außergerichtlich mit Braben, der im Oktober 1999 in einer Pressemitteilung die „substanzielle Entschädigungszahlung“ an ihn verkündet:

David Braben and Gametek have finally settled their differences over the infamous "First Encounters" game. Following a protracted combined law-suit and counter-suit Braben has accepted substantial out of court damages from Gametek in settlement of the case.

David Braben is happy with the settlement, and he and his company Frontier Developments are now free to proceed with the long awaited Elite IV, development of which is set to start in January 2000.

[\[Frontier-Pressemitteilung, Oktober 1999\]](#)

Frontier beginnt tatsächlich die Arbeit an Elite 4; das Spiel wird aber zugunsten anderer Projekte aufgegeben, vermutlich auch deshalb, weil sich kein Geldgeber findet - die Marke ist durch First Encounters verbrannt, der Markt für Weltraumspiele Ende Anfang der 2000er praktisch tot.

Elite: Dangerous

Im Januar 2013 – drei Monate nach der sensationell erfolgreichen Kampagne für Chris Roberts' Star Citizen – startet David Brabens Frontier Development ein Kickstarter-Projekt für den vierten Elite-Teil. Mit 1,25 Millionen £ (ca. 1,57 Millionen €) ist es bis heute das Kickstarter-Spieleprojekt mit der höchsten Zielsumme. Tatsächlich sammelt Elite: Dangerous sogar mehr Geld auf Kickstarter ein als Star Citizen (1,57m £ = 2m € = 2,57m \$ versus 2,1m \$ für Star Citizen), allerdings auch nur deshalb, weil es mit 60 Tagen doppelt so lang läuft wie Star Citizen, und weil Roberts parallel zu Kickstarter auf der eigenen Webseite noch mal 6m \$ umsetzt.

Braben kündigt damals die Veröffentlichung für März 2014 an, schreibt aber in weiser Voraussicht:

"If necessary then we will delay the release beyond March 2014, but I do not believe we will need to do so." [\[Elite: Dangerous Kickstarter\]](#)

Naja. Zwei Monate nach dem März 2014, am 31. Mai 2014, beginnt die Permium-Beta für Vorbesteller, die 120 Euro ausgegeben haben. Es folgen weitere Beta-Phasen, die bis heute andauern. Momentan ist das Spiel für Q4 2014 angekündigt.

TRIVIA

- Elite für den ZX Spectrum war das erste Spiel mit Lenslok-Kopierschutz: Einem Plexiglas-Plättchen mit eingestanzten Prismen. Das hielt man über den Bildschirm, wodurch dort angezeigte Bildpunkte sich zu zwei Buchstaben zusammenfügten, die man eingeben musste.

- Das Spiel sollte ursprünglich "The Elite" heißen.

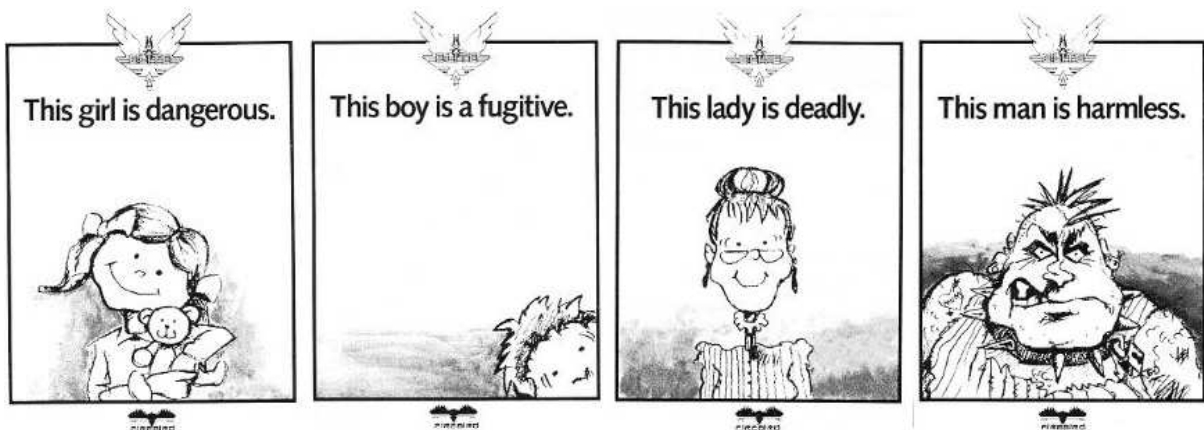
„We did want the player to feel special. We thought, why are you any different from all the other people that you’re killing? So we had the idea of some sort of secret organization that had some sort of rating. And “Elite” seemed like the obvious one to put at the top. But in those days, we had stupidly short file names. So it became just Elite.”

[[David Braben, GDC 2011 Elite Post Mortem](#)]

- Warum heißt der Commander „Jameson“?

„It’s a good name, and it’s got seven letters, which is the maximum you can use for identifying your commander”, says Ian. “Also, in Traveller (a science fiction role playing game, like Dungeons and Dragons, only in space) Jameson is the name given to the sample character used to show how to create characters.” [[Micro Adventurer 1/85](#)]

- Colin McLinton wird 1986 der britische Champion in Acornsofts monatlicher Elite-Meisterschaft – er setzt sich gegen elf Mitbewerber durch, indem er in vier Stunden 539 Schiffe abschießt.
- Elite hält sich bis ins Jahr 1990 in den Powerplay-Charts (die erste Powerplay war die Ausgabe 1/88, die erste Happy Computer erschien 1985).
- Rainbird schaltete für spätere Versionen von Elite eine legendäre Anzeigenkampagne aus vier über die Magazine verteilte, je viertelseitige Motive, die geschickt mit den Rangnamen von Elite spielte:



- Elite ist bis heute weder offiziell Freeware (trotz der frei verfügbaren Versionen auf Ian Bells Webseite) noch Open Source. Alle Remakes der BBC-Version sind rekonstruiert (reverse engineering), niemand kennt den Originalcode. Die bekannte Version ist Elite: The New Kind von Christian Pinder von 1999.

“Unfortunately in 2003 David Braben, who claimed to be one of the Elite copyright holders, asked me to stop distribution of E-TNK so it is now quite hard to get hold of.” [[Christian Pinders Webseite](#)]