

Elite 3 (First Encounters)

Elite begeisterte Spieler haben lange darauf gewartet, aber endlich ist es da! Der dritte Teil der Elite-Saga füllt seit einigen Monaten die Regale der Softwareanbieter. Machte Elite und Frontiers Spaß, setzt First Encounters eins drauf. Grund genug für mich, das Spiel genauer unter die Lupe zu nehmen.

Ali Eghdamian

Für jene, die Elite (noch) nicht kennen: Am Anfang des Spieles beginnt man mit einem relativ kleinen Raumschiff und muß sich durch Handeln, Piraterie, Herumkutschieren von Passagieren...usw...genügend Credits anhäufen, um sich dann ein neues Raumschiff zu kaufen oder sein Raumschiff besser auszurüsten. Hat man dann endlich ein großes Raumschiff erstanden, kann man im Weltraum für gehöriges Chaos sorgen. Die Abschüsse werden von einer (leider) unbestechlichen Elite-Jury strengstens mitgezählt. Je mehr man Abschüsse hat, desto eher ist die Chance, daß man einen Rang aufsteigt. Je höher der Rang, desto mehr Respekt. Je höher der Respekt desto mehr Aufträge werden Ihnen anvertraut. Je mehr Aufträge desto mehr Geld. Je mehr Geld desto...usw.

Am Anfang von First Encounters sitzt man in einem Saker III Fighter im Planetensystem Gateway und versucht sein Glück. Ich empfehle, es zu allererst mit Handeln zu versuchen und später, wenn man ein größeres Schiff hat, mit Taxiflügen. Am Anfang sollte man Getreide ins Titican System transportieren. Spieler, die sofort viel Geld verdienen wollen, können es mal mit Nervengas oder Gefechts Waffen zu transportieren versuchen. (VORSICHT: Manchmal wird das Schiff bei der Landung nach Schmuggelware untersucht, oder es kann auch sein, daß eine Annonce eine Falle der Polizei ist, deshalb: öfters speichern!). Vor dem Rückflug sollte man sich so viele Tonnen Roboter wie möglich kaufen (im Gateway System bekommt man den doppelten Preis) und dann zurück ins Gateway System springen. Bevor man die Roboter am Aktienmarkt verkauft, sollte man am Bulletin Board sehen, ob nicht gerade irgendeine Ware dringend gesucht wird, die man hat. (Es wird meistens der doppelte Preis der Ware gezahlt). Am besten ist es, wenn man den Sprung nach Titican und zurück öfters macht. Das Vermögen müßte nach dem ersten Sprung aufs zwei- bis dreifache gewachsen sein. Hat man endlich genug Credits, kann man sich ein EAM-System (Raketenabwehr) leisten oder sich einen neuen Laser gönnen (5MW Impuls Laser). Danach sollte man auf ein größeres Schiff sparen (z.B.: Cobra MK1, danach Harrier, danach...). Man sollte alle Zeitungen abonnieren, denn nur dann weiß man, was in der Welt so alles los ist (z.B.: Kopfgelder, Neuerungen im Raumschiffbereich, das Auftauchen von Thargoiden...usw.) Wie bei Frontier kann man für das Militär diverse Aufträge erledigen, Attentate verüben, oder sogar beim Imperial oder bei der Föderation sein Glück zu versuchen. Ein Ziel gibt es bei diesem Spiel eigentlich nicht...Halt! Bevor ich die Kritik einiger Elite-Spielern höre: Ja klar, es gibt Ziele für jeden Elite-Piloten. Zum Beispiel, ein großes Schiff sein eigen zu nennen, Elite-Status zu bekommen, den höchsten Rang bei der Allianz oder bei der Föderation zu haben...usw..., aber ist das Spiel dann wirklich zu Ende, wenn man dies alles hat? Nein! Man kann trotzdem weiterfliegen und andere Schiffe oder Thargoiden zerstören. Thargoiden sind Außerirdische, die irgendwann im Spiel in irgendeinem System auftauchen und einem das Leben schwer machen. Mir wurde gesagt, daß man sie in ihrem System besuchen kann, aber ich habe bis jetzt das System nicht gefunden. Das schöne an Elite3 und seinen Vorgängern ist, daß der Spieler die völlige Spielfreiheit hat. Das heißt: Der Spieler kann tun und lassen, was er will, es wird ihm nichts vorgeschrieben. Die Benutzeroberfläche wurde ganz neu gemacht, und es wurden auch ein paar Neuerungen eingefügt. (Zum Beispiel ist die Galaktische Karte viel leichter zu lesen, oder jede Planetenoberfläche ist ganz anders.)

Eigene Meinung

First Encounters hat mich tagelang am Bildschirm gefesselt, aber trotzdem glaube ich, daß dieses Spiel eher nur für echte Elite-Fans geeignet ist, da es in manchen Situationen viel Geduld (z.B.: Landen auf einem unbewohnten Planeten) und Geschicklichkeit fordert. An manchen Stellen kommt man an einem Blick ins Handbuch nicht vorbei oder manchmal muß man bis zu zehnmal laden, um eine Situation zu meistern. Trotzdem rate ich jedem, einmal hineinzuschnuppern. Wer ein simples Flugzeug-Ballerspiel für zwischendurch sucht, ist mit Elite3 schlecht beraten. Wer etwas anhaltendes sucht, kommt an Elite3 nicht vorbei. Trotzdem sollte jeder einmal hineinschnuppern.

Bewertungskriterien

Da es das erste Mal ist, daß ich ein Spiel getestet habe, stelle ich meine Bewertungskriterien vor:

Grafik	(0% bis 100%) Wie sieht das Spiel rein optisch aus?
Sound	(0% bis 100%) Wie sind die Soundeffekte? Ist die Musik ertragbar? Versteht man die Sprachausgabe?
Steuerung	(0% bis 100%) Wie kommt der Spieler mit der Steuerung der Figur oder des Objektes zu recht? Ist das Handbuch nützlich oder kann man es zum Altpapier tragen?
Spaß	(0% bis 100%) Fesselt dieses Spiel den Spieler am Computer oder wird dieses Spiel mit Flüchen aus dem Fenster geworfen?
Bugs	(0% bis 100%) Wie oft stürzt der Computer ab, oder wie oft treten Bugs auf?

Nach der Festlegung der Prozente werden alle vier Bereiche (außer Bugs) zusammengerechnet und der Mittelwert ergibt das Gesamturteil. Manchmal zähle ich wegen Extras oder bei Bugs-losen Spielen ein paar Prozente dazu. **Aber:** Bugs werden anders dazu gerechnet. 10% Bugs bedeuten 2% weniger beim Gesamturteil. z.B.: Ein Spiel mit dem Gesamturteil von 67% und bei den Bugs 26% hat nach dem Abzug 64%-65%.

Bewertung

Grafik	73% Trotz der tollen Planetenoberflächen kann die Grafik niemand vom Hocker reißen.
Sound	75% Obwohl man sich die Musikstücke selber aussuchen kann, nervt die Musik nach einiger Zeit und man dreht den Lautstärkenregler freiwillig herunter, als daß man dazu aufgefordert wird. Die Sprachausgabe ist nicht schlecht, kommt aber nur kurz vor.
Steuerung	70% Im Kampf wurde die Steuerung erleichtert, aber im Andocken schaltet man lieber auf den Autopiloten, als sich selber damit zu quälen. Das Landen auf einem unbewohnten Planeten scheint am Anfang unmöglich zu sein, aber nach ungefähr 6-stündiger Einarbeitungszeit und vielen (Fehl-)Versuchen kann man es schaffen. Das Handbuch erklärt manche Sachen ganz genau und manche überhaupt nicht. z.B.: Dringen Sie durch den Orbit. Jetzt kommt der schwierigste Teil: das Landen...usw. Für mich zum Beispiel war das Landen viel leichter, als in den Orbit zu kommen. Ich brauchte 5 Stunden, um herauszubekommen, wie man in den Orbit kommt, zehn Minuten, um das Landen zu beherrschen.
Spaß	87% Trotz einiger grafischer Mängel und der schwierigen Steuerung macht dieses Spiel sehr viel Spaß und man hört schweren Herzens auf.
Bugs	46% Das Spiel besitzt überraschenderweise viele Bugs. Falls bei Ihnen ein „Exception 000E at 0020 usw.“ auftaucht, keine Angst, es liegt nicht an Ihrer Hardware. Ich rate Ihnen, von der Firma Gametek ein Update zu fordern.
Gesamt	67% Wären hier und da nicht diese kleine Mängel oder diese vielen Bugs, die am Spielspaß nagen, wäre Elite3 (First Encounters) ein sehr gutes Spiel geworden. Schade David Braben!