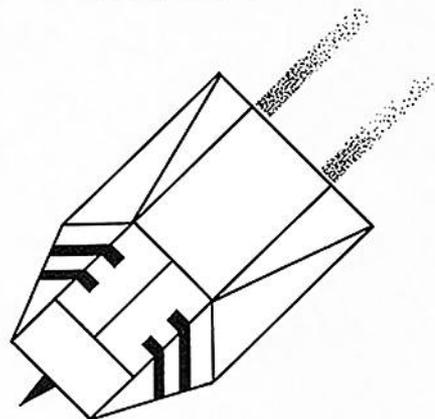


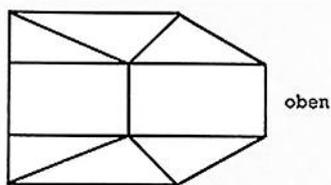
Elite

Sicher haben viele von Euch schon darauf gewartet — jetzt ist es soweit: »Elite«-Tips jede Menge! Da es viele verschiedene Elite-Versionen gibt (je nach Computer und Sprache), müßt Ihr ausprobieren, ob die Tips bei Euch funktionieren.

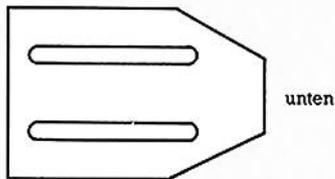
So sieht die Constrictor aus



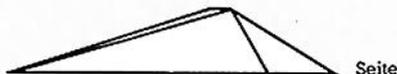
Constrictor



oben



unten



Seite

Trumbles

Martin Schneider aus Aachen schreibt, daß es doch sinnvoll ist, die Trumbles zu kaufen! Man kann mit ihnen nämlich eine Menge Geld verdienen — wenn man es richtig anfängt. Außerdem wird der Einstufungslevel mit Trumbles im Laderaum schneller erhöht als sonst.

Wenn man die Trumbles gekauft hat, kann man ruhig warten, bis sie sich auf 40000 Stück vermehrt haben. Dann allerdings sollte man sie zu Geld machen, weil sie sonst das Schiff besetzen. Zuerst achtet man darauf, daß der Laderaum völlig leer ist. Dann fliegt man sehr nah an eine Sonne (dabei aber auf die Kabinentemperatur achten!). Ist man nah genug, sterben die Trumbles an der großen Hitze und zurück bleibt ein Haufen wertvoller Felle.

Einige Tips für Elite-Spieler mit guter Ausrüstung: Wenn man einige Zeit Handelsschiffe abschießt, erhöht sich natürlich

das Strafregister. Man sollte sich davor hüten, ein Verbrecher zu werden. Wenn es doch passiert ist, hilft ein kleiner Trick, um wieder den Status »sauber« zu bekommen. Dieser Trick verlangt allerdings ein Konto von mindestens 1000 Credits, außerdem sollte keine Ladung an Bord sein. Man kauft sich eine Rettungskapsel und setzt sie während eines Kampfes ein, woraufhin man automatisch zur nächsten Station fliegt. Dort bekommt man genau das gleiche Raumschiff, das man vorher besaß. Auch der Kontostand bleibt erhalten, nur die Ladung geht verloren.

Wer kampflustig ist, kann sich ja mal im Hyperraum mit den Thargoiden schlagen. Diese schärfsten Feinde der Menschen fangen im Hyperraum harmlose Händler ab. Man kann sie aber auch einfach so besuchen. Man drückt die <INST/DEL>-Taste, danach <X> und dann <CLR HOME>, aktiviert den Hyperspace und hält wäh-

rend dem Hypersprung die <CTRL>-Taste gedrückt, dann landet man garantiert im Hyperraum bei den Thargoiden. Zerstört man die achtkantigen Mutterschiffe, gelangt man schneller zu einer höheren Einstufung. Allerdings sind die Thargoiden ganz schön gefährlich.

Spezial-Mission

Stefan Reinhardt aus Marburg schreibt: Wenn man als »kompetent« klassifiziert ist, bekommt man die erste Mission. Man muß ein Raumschiff zerstören, das als Prototyp von der galaktischen Raumflotte entwickelt und von Piraten gekapert wurde. Es besitzt ein Raketenabwehrsystem (ECM) und kann nur mit Military Lasern vernichtet werden. Constrictor ist der Name des Schiffes. Die nächste Mission wird vergeben, wenn man die Constrictor zerstört hat.

Um den Rang »tödlich« zu erreichen, muß man nach der Auszeichnung »gefährlich« 4000 Schiffe zerstören. Wer als Pirat Geschäfte machen will, muß sich mit jedem Schiff duellieren. Dieser Weg eignet sich aber eher für Fortgeschrittene. Am Anfang sollte man den Handel bevorzugen, später, mit besserer Ausrüstung und mehr Erfahrung, können gut bestückte Frachter zerstört werden.

Wer in der Nähe der Sonne tanken will, muß die Sonne so einstellen, daß man sie auf dem Bildschirm sieht. Dann so lange heranfliegen, bis die Raumgreifer automatisch eingeschaltet werden. Wenn der Tank gefüllt ist, entfernt man sich mit einem Raumsprung.

Funktionen-Umkehr

Hier zwei Tips von Michael Neuhaus aus Nachrodt:

Beim Zerstören von Thargoiden-Raumschiffen bleiben manchmal Thargoiden-Container zurück, die man in den Laderaum aufnehmen kann (Raumgreifer vorausgesetzt), auch wenn der Laderaum schon voll beladen ist. Die Container kann man dann als »fremde Güter« verkaufen. Das sollte man aber erst machen, wenn man einen Preis von mindestens 59 Credits erzielt.

Um die hinteren Laser besser zu steuern, kann man die Joystick-Funktionen umkehren. Das geht so: Mit das Spiel anhalten, <J> drücken, Spiel mit <HOME> fortsetzen. Beim Umschalten auf den vorderen Bildschirm sollte man aber nicht vergessen, mit der gleichen Tastenfolge den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen.

kaufen und mehr Geld verdienen.

— Dann einen Beam-Laser (front), Docking-Computer, Extra Energy Unit, ECM-System, Fuel Scoops, Forth Missile, Energy-Bomb, Military-Laser front, Military-Laser rear, left und right kaufen. Auf eine Escape-Capsule unbedingt verzichten, weil das alle bisher abgeschossenen Raumschiffe wieder löschen würde (und das sind bei einem Sprung von »Gefährlich« bis »Tötlich« einige hundert!). Also lieber zum letzten gespeicherten Spielstand zurückkehren oder Energy-Bomb kaufen.

— Es bringt nicht viel, zwischen Arm/Agrar und Reich/Industrie zu pendeln und Furs, Wine und Computer auszutauschen. Damit macht man zwar das große Geld, aber es geht im Spiel ja um die Einstufung als Kämpfer. Hier noch einige Varianten, die die Motivation fördern

— Auch mal Asteroiden-Bergbau betreiben (wobei Minig-Laser hinten ist — das bringt Abwechslung).

— Die Thargons (Tochter-schiffe der Thargoid-Invasion-Ships, rund, groß und achteckig) bringen zwar beim Abschließen 5 Credits, können aber auch mit dem Fuel-Scoop als fremde Güter eingefangen werden.

— Bei Thargoid-Angriffen immer nur die Mutterschiffe zerstören, denn die anderen Schiffe werden nicht mehr angreifen, da sie ferngelenkt sind.

— Als Bounty-Hunter kann man so manchen Credit verdienen, pro Schiff im Durchschnitt 11 Credits.

— Ganz gemein: Aus der Space-Station herausfliegen und abbremsen, dann die Rear-View einstellen und Tempo dead-slow. Anschließend (nur mit

Military-Laser) auf die Station schießen (kurz) und auf die Vipers warten. Erblickt man eine, dann sofort abschießen und Laser abkühlen lassen. Entwischt mal eine, dann mit Hyperspace fliehen, denn erst als Fugitive macht es richtig Spaß. Will man aber wieder eine weiße Weste haben, dann einfach sechs- oder siebenmal zwischen zwei 0,4 Lichtjahre entfernten Planeten hin- und herpendeln.

— Das Piratendasein hängt eng mit dem Kopfgeldjagen zusammen, denn wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell einen Piraten mit einer Police-Viper verwechselt. Es gibt allerdings Unterschiede:

Piraten kommen immer zu zweit, dritt oder viert oder in so großen Schiffen, daß man sie schon in großen Entfernungen erkennen kann.

Kopfgeldjäger benutzen die ZeePeeGee, ein kleines, wendiges Schiff, das man zwar schon in großer Entfernung sehen, aber erst aus nächster Nähe treffen kann. Ist man »clean« oder »offender«, kann man Police-Vipers daran erkennen, daß sie von weitem nur als Punkt zu sehen sind und bei einer Näherung ausweichen und in Richtung Planet abschwanken.

Thargoid-Invasion-Ships erkennt man schon aus einigen hundert Kilometern Entfernung. Sie sind flach und rund (achteckig) und werden von ein bis drei sehr kleinen Tochter-schiffen begleitet, die wie wild schießen, solange das Mutterschiff noch nicht zerstört ist.

Traders (Handelsschiffe) erkennt man daran, daß sie direkt auf Kollisionskurs auf dem Radar erscheinen. Zerstört man sie aus großer Entfernung, werden oft drei bis fünf Tonnen Trümmer

(Legierungen) und einige Tonne-canister von unbekannter Art freigesetzt. Diese haben aber meist nur einen Zweck: Sie verlangsamen die Grafik ins Unerträgliche.

Herumtreibendes Cargo von zerstörten Schiffen (durch Kampf und Naturkatastrophen) sind daran zu erkennen, daß sie wie Traders erscheinen, die Planet Condition aber »green« ist. Manchmal sieht man Piraten, die gerade einen Tonne-canister einsammeln wollen. Nach der hoffentlich leichten Zerstörung der Piraten, sollte man auch den Kanister vernichten, da dieses meist Sklaven sind, die erstens wertlos und zweitens illegal sind.

Asteroids sind ja schon an der Farbe zu erkennen. Es gibt große und kleine, die man gut auseinanderhalten kann. Zum Bergbau eignen sich nur die großen. Betreibt man keinen Bergbau, sollte man sie zerstören (auch die kleinen), denn das gibt 0,1 beziehungsweise 0,5 Credits Bounty. Außerdem wird bei der GalCop ein »Kill« registriert, was natürlich für die Einstufung als Combateer erwünscht ist.

Jetzt noch etwas, wozu das Handbuch leider ziemlich schweigt oder mein Englisch einfach überfordert ist: die Fuel Scoops. Man nähert sich bedenklich nahe der Sonne, bis man die Klimaanlage in der Cobra MK III einschalten muß und wartet auf die Meldung »Fuel Scoop in«. Mein Eindruck ist, daß man dabei den Solarwind in Hyperspace-Treibstoff umsetzt. Eine Warnung: Diese Technik nur bei Sozialstaaten anwenden, denn sonst ist die Gefahr zu groß, daß man von Piraten oder Thargoids angegriffen wird und in Richtung Sonne fliegen muß, um bei lebendigem Leib gebraten zu werden.

Jetzt ein paar Tips, die den Spaß sichern sollen:

— Auf gar keinen Fall Planet-Surface-Lines einschalten!

— Beim Anflug auf einen Planeten nur nach rechts oder links schauen.

— Nach der Explosion von Schiffen auf eine andere Sicht umschalten.

Das Zerstören von Handelsschiffen vermeiden (wegen Trümmer). Man kann sich vorstellen, daß die CPU viel Zeit braucht, um die Position von 4711 Trümmerteilen, dazu noch die Oberflächenlinien und acht Tonne-canisters auszurechnen und zu malen. Deshalb <INST+F+CLR> drücken (Farbeinstellung) und volle Geschwindigkeit fahren. Je schneller die Anzeige blinkt, desto besser ist es für die eigene Gesundheit.

Die »Weiter-so-Commander-Statements« erscheinen mit der Zeit immer häufiger. Ich glaube,

Schummeltips

Thomas Hickl und J. Kümmel aus München haben die »Fasten-Schummel-Tips« aufgeschrieben. Sie funktionieren folgendermaßen: Man verläßt die Coriolis-Raumstation, landet auf einem beliebigen Planeten und drückt genau dann, wenn beim Einflug in die Station das Muster erscheint, die Tasten <1>, <2>, <3> oder <4>. Daraufhin erscheint die Meldung »Persönliche Nachricht« und folgender Text:

Taste <1>: Abbildung des Raumschiffes Constrictor
»Ich begrüße Sie, Commander <Name>, ich bin Kaptain Curruethers von der Königlichen Raumflotte und bitte um einen Augenblick Ihrer kostbaren Zeit.

Vielleicht können Sie einen kleinen Auftrag für uns erledigen. Das Schiff, das Sie hier sehen, ist ein neues Modell, die Constrictor. Es ist mit ganz neuen, absolut geheimen Schutzschirmen ausgestattet. Leider wurde die Constrictor vor fünf Monaten von der Werft auf Xeer gestohlen. Sie wurde zuletzt bei Reesdice beobachtet. Wenn Sie uns helfen wollen, dann suchen Sie das Schiff und zerstören Sie es. Wir müssen allerdings darauf hinweisen, daß die Constrictor ein ECM-System besitzt. Viel Glück, Commander!

Taste <2>: Das haben Sie hervorragend gemacht, Commander!

»Leserbrief eines durchschnittlichen Lesers«

Dieser Titel stammt nicht von mir, sondern von Martin Lermen aus Saarbrücken. Martin hat seine gesammelte Elite-Erfahrung in einen langen Brief gepackt und, da diesmal Hallo Freaks mehr Seiten hat, werden seine Tips auch veröffentlicht.

— Nach dem Starten das Docking an der Spacestation von Lave zirka 10mal (!) probieren.

— Nahrung kaufen und damit einen Trip nach Zaonce wagen.

— Später auf »more profitable goods« umsteigen.

— Vom ersten Geld keinesfalls einen Docking-Computer kaufen, sondern einen Large Cargo Bay, denn dann kann man mehr

(nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)

Phyton 20 CR
Sidewinder 5 CR
Thargon Ship 5 CR

(Bzw. 1 Tonne Alien Items)

Zum Galaktischen Hyperraum:

Eigentlich eine ziemlich unwichtige Anschaffung. Es kommen halt Heimatgefühle auf, wenn man nach Monaten und acht Galaxien wieder nach Lave kommt. Beste Galaxis ist die Galaxis Nummer 2.

Steuerung:

Die Steuerung von Hand ist auf jeden Fall vorzuziehen, da man alle Funktionen gleichzeitig auflösen kann, was beim Joystick nur schwer zu erreichen ist.

Left/Right-Military-Laser:

Manche sind der Meinung, darauf könnte man getrost verzichten. Ich bin da aber anderer Meinung, denn damit lassen sich Feinde leichter besiegen als mit Front- oder Rear-Laser. Aber es erfordert Übung.

sie treten nach 200 zerstörten Schiffen und Asteroiden auf. Als tödlicher Fighter habe ich schon fünf dieser Meldungen gehabt und vermute, daß es nach der zehnten soweit ist (das Ziel erreicht ist).

Bei jeder Landung muß man den Spielstand speichern, da es auch ausweglose Situationen gibt, in denen man zerstört wird oder verschollen ist. Bei Hyperspace gibt es eine ewig drohende Gefahr: die Thargoids. Sie sind in der Lage, Schiffe, die gerade »hyperspacen«, abzufangen und zu zerstören. Da hilft auch keine Energy-Bomb, denn diese zerstört nur die Thargons; die Thargoid-Mutterschiffe bleiben erhalten. Hier hilft nur Hyperspace, aber oft reicht der Treibstoff nicht mehr, da man einige Lichtjahre vor dem gewünschten Planeten abgefangen wird. Insgesamt wurde ich in meiner Laufbahn 27mal abgefangen. Die Bilanz:

1x alle Schiffe besiegt und entkommen

2x alle Schiffe besiegt, aber kein Sprit — verschollen

24x zerstört

Man hat also mit vier Military-Lasern an Bord, höchster Kampferfahrung sowie über 200000 Credits eine Überlebenschance von 3,7037037 Prozent. Da lohnt sich das Speichern doch.

Hier die Credits, die man für das Zerstören bekommt:

Adder 4 CR

Anaconda 0 CR

(Reines Handelsschiff)

ASP Mk II 20 CR

Boa Class Cruiser 0 CR

(Reines Handelsschiff)

Cobra Mk I unbekannt,

da äußerst selten

Cobra Mk II existiert

nur als Prototyp

Cobra Mk III 17 bzw. 18 CR

(eigenes Schiff)

Fer de Lange —

ZeePeeGee 20 CR

Gecko 6 CR

Krait (»Spinne«) 10 CR

Mamba (»Ratte«) 15 CR

Thargoid-Invasion-

Ship 50 CR (!)

Police-Viper 0 CR

(dafür aber Fugitive)

Transporter 0 CR

(nur in Safety-Zone of Coriolis-

Space-Station)

Worm Class Landing

Craft 0 CR

(nur in Safety-Zone of Coriolis-

Space-Station)

Moray Star Boat 8 CR (selten)

Orbit Shuttles 0 CR