

X4: Timelines

EXPERIMENT
GELUNGEN

Genre: Weltraumsimulation · Publisher: Egosoft · Entwickler: Egosoft · Termin: 20.6.2024 · Sprache: Englisch, Deutsch
 USK: ab 12 Jahren · Spieldauer: 15 Stunden · Preis: 15 Euro · DRM: ja (Steam) · Enthalten in: –

Der Timelines-DLC zu X4: Foundations liefert eine abgetrennte Storykampagne, statt das bekannte Sandbox-Universum zu erweitern. Das erfreut selbst alte Fans. Von Mario Donick



Der legendäre Kampf von Kyle William Brennan gegen das Xenon-M0 aus X: Beyond the Frontier sieht in der Grafik von X4: Foundations toll aus und spielt sich schön dynamisch.

Wenn ihr über eine Person hört, dass sie »in einer Einrichtung untergebracht« wurde, oder wenn euch jemand in verschwörerischem Tonfall von »dieser Einrichtung« erzählt, dann stellen sich euch doch auch die Nackenhaare auf, oder? Nein? Mir schon, denn in seiner bürokratischen Sachlichkeit steht der Begriff »Einrichtung« für eher düstere Geheimnisse, denen man lieber nicht auf den Grund gehen will: eine vergessene Klinik, ein geheimes Forschungslabor, eine Strafanstalt. So haben wir das schließlich in unzähligen Filmen und TV-Serien gelernt. In

X4: Timelines ist die im Spiel so bezeichnete Einrichtung eine mysteriöse Raumstation, in die wir zu Beginn des DLCs verbracht werden. Wie sich im Test des neuen Addons zur verkopften, aber von ihren Fans seit vielen Jahren heiß geliebten Weltraumsimulation X4: Foundations herausstellt, entpuppt sich jene Einrichtung als Tor zu mehreren spaßigen neuen Abenteuern im Weltraum. Und die eignen sich sowohl für Serienneueinsteiger als auch für erprobte Veteranen des X-Universums. Wie das funktionieren kann, erfahrt ihr in diesem Test.

Motivierende Rahmenhandlung

Was es mit der Raumstation auf sich hat, ist anfangs völlig unklar; die anderen Insassen

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr bekannte Ereignisse neu erleben wollt.
- ... ihr gerade erst das Spiel erlernt.
- ... ihr eine mysteriösen Handlung mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch der getrennte Spielmodus stört.
- ... ihr Einzelmissionen langweilig findet.
- ... ihr perfekte KI erwartet.

KI-INHALTE

Während der Erstellung der Sprachaufnahmen des DLC setzte Egosoft teilweise auf KI-Unterstützung. Dabei wurden mit Zustimmung der betreffenden Personen menschliche Stimmen für das Training von KI-Modellen verwendet und bestehende Lösungen lizenziert. Mit Hilfe der Modelle wurden Audioaufnahmen erzeugt, die dann normal im Spiel eingesetzt werden. Wir konnten in der Praxis nicht erkennen, welche NPCs von Menschen und welche von KI-Modellen vertont wurden.

wissen selbst nicht genau, warum sie da sind. Sie wissen nur eins: Sie befinden sich im Jahr 2042 (dem Jahr, in dem die Menschheit erstmals das Prinzip der Sprungtore entdecken wird) und müssen für »die da oben« Missionen erledigen, die offensichtlich in die zukünftige Zeitlinie des X-Universums eingreifen. Das glaubt zumindest euer Mitbewohner Tammanckall. Als tiefreligiöser Paranide ist er überzeugt, im Auftrag der Schöpfer ein Wächter des Universums zu sein. Dass ihm euer Chef immer wieder versichert, dass es sich bei den Missionen nur um Simulationen handele, ficht den Paraniden nicht an. Euren Vorgesetzten nennen alle nur »MD«, was für Missionsdirektor steht. MD ist ein Roboter. Das Geheimnis um die Einrichtung steht im Zentrum der Story des DLCs, die überraschend spannend ist. Als argonischer Händler Harper Donel decken wir in 15 bis 20 Spielstunden auf, worum es eigentlich geht. Je länger wir spielen, desto mehr Bewohner kommen auf die Station. Viele von ihnen haben etwas zu erzählen. Was genau, wollen wir hier nicht schreiben, die Spoiler-Gefahr ist zu groß. Es lohnt sich aber, zwischen den Missionen rumzulaufen, zuzuhören, nachzufragen und genau hinzuschauen – X4: Timelines ist in der Hinsicht fast ein kleines Adventure.

Bürokratische Missionsvielfalt

Im Kern von X4: Timelines stehen Aufträge. Um eine Mission anzunehmen, verbinden wir uns mit dem Nodus Interlink, einem futuristischen Interface, dessen Funktion im Prinzip dem Animus aus Assassin's Creed entspricht. Der Interlink ermöglicht uns den Zugriff auf Szenen der Vergangenheit und Zukunft. In der Praxis ist es aber nur ein schlichtes Menü, in dem wir eine von mehreren Missionen aussuchen. Die Aufträge sind in sechs Kapitel unterteilt. Jedes Kapitel enthält mehrere kleinere Aufträge und eine große Abschlussmission.

Innerhalb eines Kapitels haben die einzelnen Szenen nichts miteinander zu tun, aber kapitelübergreifend gibt es Zusammenhänge. Beispielsweise existieren drei Rennstrecken, die nach und nach freigeschaltet werden. Oder wir begleiten ein Bergbauunter-

nehmen mehrfach bei gefährlichen Schürfabenteuern. Die Briefings davor bestehen nur aus Text. Sie wurden offenbar von »denen da oben« verfasst (mit Unterstützung der X-Legende Helge T. Kautz) und sind mit Bürokratie-Technoblabla durchsetzt. Ein Beispiel aus dem Briefing der Abschluss-Mission des ersten Kapitels: »Während die aktuelle Ereignissequenz nicht unmittelbar von einer Dekohärenz bedroht ist, erfordert die Aufrechterhaltung der zukünftigen prädiktiven Kohärenz eine gründliche Prüfung.« Aha. Die Briefings bestehen also aus viel Text, der schön nerdig geschrieben, aber dadurch

nicht immer gleich verständlich ist. Letztlich setzen wir uns in dieser Mission wie in vielen anderen ins Raumschiff und schießen Xenon ab. Die KI-Wesen wollen das riesige Kolonieschiff des berühmten Split Tharka (bei Kennern auch bekannt als »Der Entdecker«) vernichten; als einer von Tharkas Kampfpiloten müssen wir das Schiff beschützen, damit es seinen Auftrag wie historisch verbrieft fortführen kann.

Zwischen Tutorial und Wettbewerb

Viele Missionen haben ein Zeitlimit – entweder haben wir nur einige Minuten Zeit, so



Zu Spielbeginn werden wir von Lissa Ygon (hinten) gerettet und in eine mysteriöse Einrichtung verbracht.



Lissa Ygon (links), der Missionsdirektor (die Kugel, Mitte) und Tammanckall (rechts) warten in der Einrichtung.

Lissa Ygon: Ja. Ich habe dir doch gesagt, dass dein früheres Leben nun hinter dir liegt. Du wirst nie zurückkehren.

MEINUNG

Mario Donick
@mariodonick



Ich war sehr skeptisch, als Ende 2023 X4: Timelines angekündigt wurde. Statt einer neuerlichen Erweiterung des Hauptspiels sollte es ein separater Spielmodus werden, der auf mich wie ein weiteres Tutorial wirkte. Das ist gut für Neulinge (zumindest die den DLC kostenlos dazubekommen), aber kann das auch für selbsternannte Kenner (wie mich, hüstel) des Spiels funktionieren? Nun weiß ich: Es kann! Die großen historischen Missionen allein sind schon sehr unterhaltsam und machen Spaß, weil: Fanservice. Schade jedoch, dass beliebte Figuren wie Nopileos oder Elena Kho keine Rolle spielen. Die kleineren Missionen haben mir meist auch gefallen. Viele locken mich aus meiner Händler-Komfortzone und geben mir das Selbstvertrauen, auch im Hauptspiel mal wieder selbst gegen Xenon oder Kha'ak zu kämpfen, statt nur auf der Karte Admiral zu spielen. Sehr überrascht war ich von der Rahmenhandlung in der »Einrichtung« und dass diese am Ende sogar im Hauptspiel aufgegriffen wird. Auch wenn die deutsche Sprachausgabe mal wieder keine Meisterleistung der Schauspielkunst ist, wollte ich stets wissen, wie es weitergeht. Die große Enthüllung am Ende hat mich überrascht, und gleichzeitig fand ich die damit vorgenommene Verankerung von Timelines in der Serienhistorie befriedigend. Ein Wermutstropfen ist der Wiederholungswert. Der ist bei X4: Timelines eher gering. Fünf Sterne bringen dieselben Belohnungen wie ein Stern, und innerhalb einer Mission gibt es einen festen Ablauf, der sich nicht ändert. Auch aus den Raumschiffrennen könnte man noch viel mehr machen. Dennoch: Insgesamt bin ich froh, dem DLC eine Chance gegeben zu haben – ich hätte sonst viele tolle Sachen verpasst.

viel wie möglich zu schürfen oder so viele Gegner wie möglich zu erledigen; oder wir müssen eine bestimmte Anzahl von Credits so schnell wie möglich erreichen. Je nach-

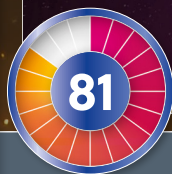
X4: FOUNDATIONS – UPDATE 7.0

X4: Foundations erschien im November 2018 und zog anfangs viel Kritik auf sich. Doch Entwickler Egosoft hat sich seitdem vorbildlich um das Weltraumspiel gekümmert. Das Update 7.0 aus dem Juni 2024 bringt nun erneut sehr viele Fehlerbehebungen, Ergänzungen und Änderungen. Grafik und Atmosphäre werden unter anderem mit besseren Schiffmodellen für Großschiffe der Teladi und Argonen aufgewertet. Es gibt neue Managerbüros für nichtmenschliche Spezies, ein schickes Beobachtungsdeck für Stationen sowie neue Explosionen und schwelende Flammen an getroffenen Zielen. TAA sorgt für effizienteres Antialiasing, auch einen FOV-Regler gibt es erstmals. Ausgewählte Xenon-Schiffe sind erstmals kaperbar. Für das Endgame gesellt sich eine neue globale Krise dazu, bei der Xenon und Kha'ak ganz massiv das Universum und insbesondere uns angreifen. Die Krise wird verfügbar, sobald wir ein großes Imperium mit vielen Stationen und Schiffen haben.

Viel wichtiger als Verschönerungen und Endgame-Krise ist aber, dass sich Egosoft viele Gedanken über die Zugänglichkeit des Spiels gemacht hat. So gibt es jetzt zahlreiche vertonte Tutorials, die viele Aspekte des Spiels erklären – von Fortbewegung über Handel bis zu Stationsbau und Kampf. Die vielen Verbesserungen rechtfertigen in unseren Augen eine Aufwertung des Spiels auf 81 Punkte. Im Jahr 2024 ist X4: Foundations endlich so zugänglich, abgerundet und umfangreich, dass das Spiel nicht mehr nur für Hardcore-Fans der Weltraumreihe einen Blick wert ist.



Unter anderem dieses Teladi-Schiff wurde in Update 7.0 optisch stark verbessert.



dem, wie gut wir sind, erhalten wir eine Sternebewertung. In jedem Kapitel müssen wir eine bestimmte Anzahl von Gesamtsternen erreichen, um die Abschlussmission freizuschalten. Ein Debriefing zeigt an, wie wir uns beim nächsten Versuch verbessern können.

Einmal freigeschaltete Missionen lassen sich in beliebiger Reihenfolge endlos oft wiederholen. Und wer will, kann sich mit seinem Egosoft-Forum-Account im Spiel anmelden und sich so im Leaderboard jeder Mission platzieren. Eine Belohnung gibt's dafür allerdings nicht.

Historischer Fanservice

Alle sechs Kapitelabschlüsse zeigen ein bedeutsames Ereignis aus der Geschichte des X-Universums. Von Tharka etwa hatte man bisher nur gelesen (in Sektornamen und -beschreibungen), jetzt können wir selbst erleben, wie das damals wirklich war (sein wird?). Auch der Flug von Nathan R. Gunne, der die Xenon durch das Erdsprungtor lockte (locken wird?) und das Tor anschließend zerstörte, war bisher nur eine Erzählung – die dramatische Aktion rettete damals zwar die Erde, trennte sie aber vom Rest des Universums. Sogar die legendäre Schlacht um die



Die Rennen sind ein Klassiker des Genres: möglichst schnell durch Ringe fliegen. Die drei Strecken machen Lust auf mehr.



Diese Rennvariante der Kestrel schalten wir in einem Rennen frei und können sie danach im offenen Universum finden.

ZUM SPARPREIS

Neukäufer von X4: Foundations erhalten ab sofort automatisch das Discovery Pack – ein Bundle aus Grundspiel und Timelines-DLC. Das Spiel gibt es nicht mehr ohne Timelines zu kaufen. Das Discovery Pack kostet genauso viel wie X4: Foundations allein (knapp 50 Euro). Alle anderen Interessenten können den DLC für rund 15 Euro erwerben. Wer bereits die Community-of-Planets-Edition besitzt, kann dieses Bundle mit 20 Prozent Nachlass vervollständigen.

riesige Raumstation Antigone ist in X4: Timelines endlich spielbar – nach ihr ist der Sektor Antigone Memorial benannt. Und selbstverständlich können wir auch den Kampf von Kyle William Brennan gegen das Xenon Mo erleben, was der Höhepunkt im ersten Serienteil X: Beyond the Frontier war und in X4-Grafik einfach toll aussieht.

Diese großen Missionen sind gut inszeniert und eindeutig der (emotionale) Höhepunkt von X4: Timelines. Das hätte wohl niemand von X4 erwartet. Wer die Serie tatsächlich seit 1999 spielt, ist natürlich ein leichtes Opfer für derartigen Fanservice. Wie

die Missionen auf neue Spieler wirken, ist schwer zu beurteilen; aus den nerdigen Text-Briefings geht ihre Bedeutung für die Serienhistorie nur ansatzweise hervor.

Auswirkungen auf das Hauptspiel

X4: Timelines ist zwar ein eigenständiger Spielmodus, dessen Fortschritt unabhängig festgehalten wird, aber er hat doch Auswirkungen auf das Hauptspiel (das jetzt als offenes Universum oder Open Universe bezeichnet wird). Erstens schalten wir Schiffe frei, auf die wir auch in bestehenden Spielständen Zugriff erhalten. So bekommen wir unter anderem die X-Perimental, das alte Schiff von Kyle Brennan aus X: Beyond the Frontier. Zweitens erscheinen nach und nach neue Sprungtore zu vorher unzugänglichen, aus der Seriengeschichte bekannten Sektoren. Sie stehen für den normalen Spielablauf zur Verfügung. Nehmt euch die Zeit, sie in Ruhe anzusehen; es gibt darin noch das eine oder andere historische Schmankerl zu entdecken. Drittens – und das finden wir wirklich super – geht die Rahmenhandlung von X4: Timelines im Haupt-

Hier hängen gerade zwei NPCs am Nodus Interlink – gut für die Wirbelsäule ist das nicht.

spiel noch ein Stück weiter. In einem Epilog erfahren wir, was aus der »Einrichtung« und ihren Insassen wurde und lernen sogar eine neue Fraktion mit nochmals weiteren Sektoren kennen. Dadurch ist der DLC am Ende doch nicht so losgelöst vom Hauptspiel, wie es am Anfang erscheint. ★

X4: TIMELINES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4590 / Ryzen 5 1600X
GTX 780 / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 3600X
GTX 1070 / Radeon R9 380X
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 tolle Grafik 👍 dramatische Kämpfe 👍 vertonter Protagonist 👍 gewohnt guter Soundtrack
👎 menschliche NPCs wirken wächsern

SPIELDESIGN



👍 Abwechslung zum normalen Spiel 👍 immer motivierend 👍 Missionen gut integriert 👍 Fokus auf das eigene Schiff
👎 einige langweilige Einsätze

BALANCE



👍 Story geht auch bei Fehlern weiter 👍 gute Einführung 👍 Auffrischung für Veteranen 👍 Debriefings geben Tipps
👎 plötzliche Schwierigkeitsspitzen

ATMOSPHERE / STORY



👍 mysteriöse Stimmung 👍 Story macht neugierig 👍 wichtige Ereignisse spielbar 👍 viel Fanservice für Kenner
👎 durchwachsene deutsche Sprachausgabe

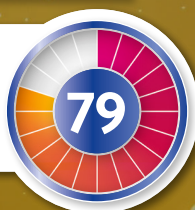
UMFANG



👍 15 bis 20 Stunden 👍 Missionsvielfalt 👍 Belohnungen 👍 Rahmenhandlung wird im Hauptspiel fortgesetzt
👎 geringer Wiederspielwert

FAZIT

Timelines bietet tollen Fanservice für Serienkenner und erleichtert neuen Spielern den Zugang zu wesentlichen Spielkonzepten.



Dieses schicke Schiff hat keinen Reiseantrieb, ist aber trotzdem »Pfeil«-schnell.