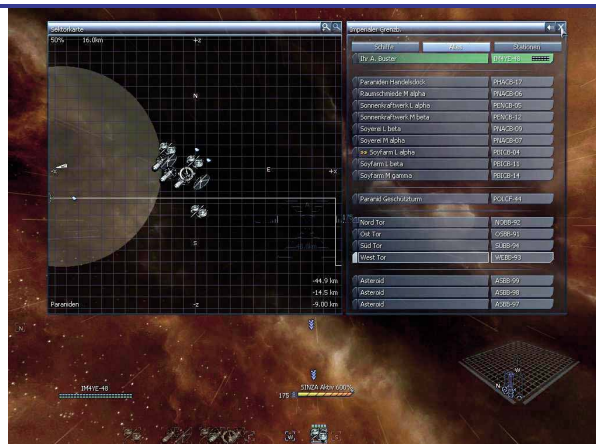


Universum der verpassten Möglichkeiten

# X3 REUNION

Egosofts Weltraumepos ist endlich da und scheidet die Geister. Lesen Sie, warum nur Profis den Ausflug ins All wagen sollten.



Das gesuchte Sprungtor im Imperialen Grenzgebiet liegt weit im Westen.

**D**u kommst hier nicht rein!« Mit voller Wucht schreit Ihnen **X3 Reunion** diesen Lieblingssatz deutscher Türsterher entgegen. Zumindest meint man ihn zu hören, wenn man Egosofts Weltraumspiel installiert hat. Denn kaum gestartet, bemüht sich der Mix aus Storykampagne und Weltraumhandel mit jedem Bit, dem Spieler den Ausflug ins **X**-Universum so schwer wie möglich zu machen. Wir haben dennoch versucht, die Pforten in die unzugänglichen Weiten von Egosofts Galaxie aufzustoßen – mit Erfolg.

## Nachricht verschollen

Wer die beiden Vorgängerspiele nicht kennt, versteht vom Intro nix. Doch auch geübte **X**-Perten,

die mit der Story um den Piloten Kyle Brennan, seinen Sohn Julian und deren Kampf gegen die finsternen Kha'ak vertraut sind, bekommen Probleme. Denn kaum hat man sich an der schicken Optik und den geschmeidig animierten Räumen erfreut, stellt sich auch der ausgebuffteste **X**-Fan die Frage »Was soll ich denn jetzt machen?«. Die Startsequenz verrät nur, dass man als Julian Brennan unterwegs ist, Papa Kyle liegt seit **X2** im Koma. Außerdem soll eine neue Nachricht eingegangen sein. Nur wie ruft man die auf? Ein beherzter Druck auf die Escape-Taste oder ein Rechtsklick ermöglichen den Zugriff auf die umständlichen Schiffsmenüs. Dort finden Sie den Eintrag »Ein-

gehende Nachrichten« und erfahren im fitzeligen Text, zu welchem Sprungtor Sie fliegen müssen. Der Rest funktioniert leicht. Per Klick steuert Ihr Schiff den gewählten Zielpunkt automatisch an. Wer mag, kann aber auch per Hand mit Maus, Tastatur oder Joystick losbettern.

## Der K-Trick

Die erste Mission spielt sich noch sehr einfach. Wie ein aufpoppelndes Infofenster verrät, greift die CPU auf Kommando markierte Feinde automatisch an. Auch wenn Sie selbst Hand anlegen, ist das Gefecht unproblematisch leicht. Denn neuerdings können Sie auch Waffensysteme zusammenschalten. Dadurch werden die Gegner zum

IN GAMESTAR 08/1999...



...testete der heutige GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott noch als Trainee das erste Spiel aus der **X**-Reihe. Beyond the Frontier, so der Untertitel, heimste damals 73 Wertungsprozent ein. »Cleveres Weltraumspiel für geduldige Könner« war das Fazit des angehenden leitenden Angestellten. Die Erweiterung **X-Tension** erschien bereits ein Jahr später.

leichten Kanonenfutter. Doch dann passiert es: Storybedingt finden Sie sich im schwach bewaffneten Geschützturm eines Raumschiffs wieder und müssen Piraten abschießen. Was Ihnen niemand sagt: Sie sollten zuerst per Druck auf die K-Taste den automatischen Zielmodus aktivieren, sonst sind Treffer Glückssache. Tun Sie das nicht, sind Sie binnen Sekunden tot und müssen ganz von Anfang an starten, so Sie nicht auf einer Raumstation vorher gespeichert haben. Eine Zwischensequenz später treiben Sie in einem defekten Raumanzug mitten im All. Dann gilt es, sich schnell nach links zu drehen und auf das Rettungsschiff zuzufiegen. Wenn Sie damit warten, bis die Anforderung dazu kommt, haben Sie jedoch keine Chance mehr, das 90-Sekunden-Zeitlimit einzuhalten – nur einer von vielen bösen Bedienungs-schnitzern in diesem Stil. Danach erfahren Sie das wahre Ziel der **X3**-Story: Sie sollen letztlich drei mystische Kristalle besorgen, um die Galaxis vor dem Untergang zu bewahren.

## Langer Weg – lange Weile

Nach derart starkem Nerv-Tobak lässt **X3** Sie ein wenig in Ruhe. Sie



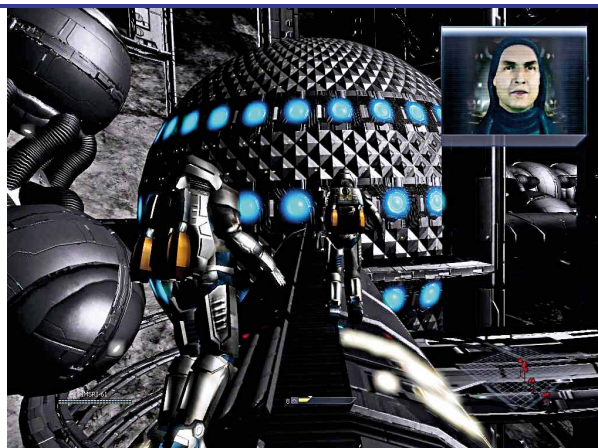
In einem Asteroidenfeld beschießen wir einen ungeschützten Transporter. Dessen Pilot meckert heftig, rückt aber seine Waren raus.







Die meisten Menüs sind unübersichtlich und kaum intuitiv aufgebaut.



Nur in wenigen Zwischensequenzen tauchen menschliche Charaktere auf.

## PATCH AUF VERSION 1.2.01

Die Verkaufsversion von X3 Reunion ist stark fehlerhaft. Abhilfe schafft der Patch auf die Version 1.2.01, den Sie auf unserer DVD finden. Nach der Installation reduziert sich die Zahl der Systemcrashes deutlich. Außerdem werden die Einstiegssequenzen dank automatisch zugeschalteter Zielhilfe dramatisch leichter. Geblieben sind zahlreiche Ungereimtheiten, wie die immer wieder mal ausfallende Maussteuerung, fehlende Bilder von Gesprächspartnern oder Funksprüche längst zerstörter Gegner. Laut Hersteller soll der nächste Patch erhältlich sein, wenn Sie diese Zeilen lesen.

ren und ein paar sehr simplen Ballersequenzen. Nicht zu vergessen der (dank unsichtbar mittickendem Zeitlimit) nervige Flug durch eine verschachtelte Raumstation. Deutlich anspruchsvoller und spannender fällt der Wirtschaftsteil von X3 aus, dem Sie sich jederzeit widmen können. Fast überall finden Sie Fabriken, die Grundmaterialien wie Energiezellen oder Nahrung produzieren. Auf Asteroiden gibt es Erz- und Siliziumminen. Aus all diesen Rohmaterialien stellen fortschrittlichere Werke Dinge wie Raketen oder Computer her. Wer was benötigt, müssen Sie allerdings selbst herausfinden, indem Sie die ein-

zelnen Raumsektoren besuchen. Eine praktische Übersicht gibt es nicht. Dabei entpuppt sich der Handel dank dynamischem Wirtschaftssystem und sich ständig ändernden Preisen als echte Herausforderung. Es macht Spaß, profitable Routen auszukundschaften und die eigene Flotte bestehend aus Transportern und Jägern wachsen zu sehen. Allerdings lauern auch hier wieder die extrem umständlich aufgebauten Menüs, die wesentliche Infos geschickt verbergen. So können Sie nicht mal Ihre Ladung, den Raum, den diese im Frachtraum belegt und das aktuelle Angebot der Station auf einen Blick sehen.

## Vernetzte Fabriken

Wer durch Warenschacherei reich geworden ist, darf sogar eigene Minen oder Fabriken errichten. Ganz neu: Mehrere Anlagen lassen sich zu einem Produktionskomplex verbinden, in dem mehrere Fabriken über starre Leitungen miteinander verbunden sind. Dadurch entfallen Transporte zwischen den einzelnen Werken. Ebenfalls neu: Wer ge-

nügend Geld zusammen hat, kann eigene Händler für sich arbeiten lassen. Die agieren dann selbstständig innerhalb eines Sektors. Später arbeiten die Herrschaften dann sogar galaxisweit. Natürlich müssen Sie Waren nicht unbedingt legal erwerben: Als Pirat beschließen Sie einfach ehrliche Händler und fordern sie per Funk auf, die Ladung abzuwerfen. Kopfgeldjäger besorgen sich eine Polizeilizenz: Die ermächtigt Sie, just jene Bösewichter abzuschießen – gegen Bares selbstverständlich. Beides ist eine Weile recht unterhaltsam, allerdings auf die Dauer zu eintönig.

## Blaue Planeten

Optisch macht X3 Reunion auf den ersten Blick viel her. Die Stationen sehen realistisch aus,

überall dreht und bewegt sich etwas. Vor allem die großen Planeten mit eigenem Wolkensystem sind beeindruckend. Deutlich schwächer wirken die flachen Explosionen; grauselig die verwaschenen Videos. Cockpits gibt es gar nicht mehr. Die winzigen kleinen Anzeigen für Schilde und Waffen kämpfen am linken Bildschirmrand um Aufmerksamkeit. Vor allem in höheren Auflösungen werden aber nur geübte Scharfblicker etwas erkennen können. Musikalisch wechselt X3 zwischen ganz manierlichem Orchesterklang und lahmen Synthie-Dudeleien. Bei der Steuerung regiert die pure Kontrollen-Anarchie: Alles geht irgendwie (Maus, Tastatur, Joystick), doch nichts klappt intuitiv.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L55](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L55)

## MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich würde X3 so gerne mögen, aber es lässt mich nicht! Kein lahmmer Spruch, sondern die reine Wahrheit. Die Story-Kampagne hält derart viel Frustpotenzial bereit, dass ich dabei förmlich gemerkt habe, wie mir die Freude am Spiel nach und nach entzogen wurde. Das liegt vor allem an der nicht vorhandenen Spielbalance. Die Ballerszenen sind entweder viel zu schwer oder mit Zielhilfe viel zu leicht. Dazwischen gibt es langweilige Sektorensuche und ab und an mal eine Raumschlacht, die kaum den Namen verdient.

## Rettung durch Wirtschaft

Deutlich besser hat mir der Wirtschaftsteil gefallen. Nachdem ich mich in die Katastrophen-Menü-Steuerung eingefeselt hatte, klappte mein Handeln ziemlich gut. Allerdings braucht man einige Zeit, bis spürbare Gewinne erwirtschaftet werden. Trotzdem macht das Warenschachern Spaß. Enttäuscht bin ich aber dennoch: X3 ist der schwächste Teil der Reihe.

»Unter meinen Erwartungen«



| X3 REUNION WELTRAUMSPIEL                                                                                                                                        |                                     |                |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------|----------------|
| PUBLISHER                                                                                                                                                       | Egosoft / Deep Silver               | RELEASE (D)    | 16.11.2005     |
| SPRACHE                                                                                                                                                         | Deutsch                             | CA. PREIS      | 45 Euro        |
| AUSSTATTUNG                                                                                                                                                     | DVD-Box, 1 DVD, 108 Seiten Handbuch | USK            | ab 12 Jahre    |
| <b>GEEIGNET FÜR</b>                                                                                                                                             |                                     |                |                |
| EINSTIEGER                                                                                                                                                      | FORTGESCHRITTENER                   |                |                |
| VERGLEICHBAR MIT: Freelancer (84, GS 07/05) Spannender Weltraumshooter mit simpler Steuerung. X2 (82, GS 07/05) Der Vorgänger spielte sich simulationslastiger. |                                     |                |                |
| <b>TECHNISCHE ANGABEN</b>                                                                                                                                       |                                     |                |                |
| 3D-GRAFIKKARTEN                                                                                                                                                 | PC MINIMUM                          | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
| GeForce 214 MX                                                                                                                                                  | 2,0 GHz Intel                       | 2,4 GHz Intel  | 3,6 GHz Intel  |
| Radeon 9000                                                                                                                                                     | XP 1800+ AMD                        | XP 2200+ AMD   | XP 3400+ AMD   |
| GeForce 4 Ti                                                                                                                                                    | 512 MB RAM                          | 1,0 GB RAM     | 1,0 GB RAM     |
| Rad. 9500/9600                                                                                                                                                  | 4,1 GB Festpl.                      | 4,1 GB Festpl. | 4,1 GB Festpl. |
| Radeon X600                                                                                                                                                     |                                     |                |                |
| GeForce 6800                                                                                                                                                    |                                     |                |                |
| LAUTSPRECHER                                                                                                                                                    | Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1    |                |                |

## BEWERTUNG

|               |                                                            |         |
|---------------|------------------------------------------------------------|---------|
| GRAFIK        | + sehr realistische Raumstationen - unechte Gesichter      | 9 / 10  |
| SOUND         | - dudelig-langweiliger Synthie-Sound                       | 6 / 10  |
| BALANCE       | - keinerlei Spielbalance erkennbar                         | 1 / 10  |
| ATMOSPHÄRE    | + Raumflair durch sehr unterschiedlich gestaltete Sektoren | 5 / 10  |
| BEDIENUNG     | + gute Flugsteuerung - unübersichtliche Menüs              | 4 / 10  |
| UMFANG        | + sehr großer Weltraum, in dem es viel zu entdecken gibt   | 10 / 10 |
| MISSIONSDSIGN | + epische Hintergrundstory - langweilige Missionen         | 5 / 10  |
| KI            | + selbstständige Handelsschiffe - dumme Gegner             | 5 / 10  |
| EINHEITEN     | + unterschiedlichste Schiffe + Waffen jeder Güteklasse     | 9 / 10  |
| ENDLOSSPIEL   | + Bau von riesigen Fabriken und einer großen Armada        | 8 / 10  |

## PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 5 Stunden - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: WELTRAUMHANDEL AUF DIE ÜBERKOMPLIZIERTE ART.



► DVD: Video-Special  
► DVD: Patch 1.201

► GAMESTAR-DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK L56