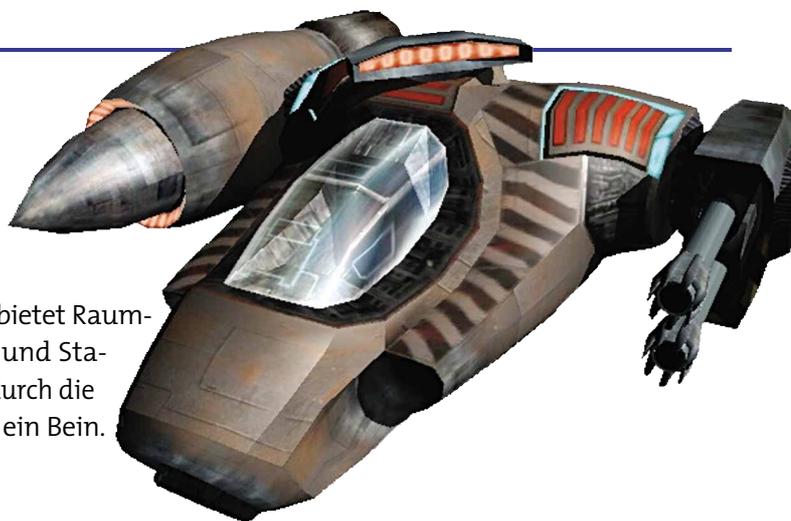


Galaxie der Möglichkeiten

X 2

Die Weltraum-Simulation bietet Raumschlachten, Warenhandel und Stations-Bau – und stellt sich durch die zähe Anfangsphase selbst ein Bein.



Julian Garner hat ein Raumschiff geklaut und muss für fünf Jahre in den Weltraum-Knast. Doch ein mysteriöser Gönner lässt Julian begnadigen und schenkt ihm ein Schiff. Nicht umsonst: Im Verlauf der Handlung kommt Garner einer Alien-Bedrohung auf die Spur.

Story, nein danke

In **X 2** übernehmen Sie Garners Rolle. Ob Sie der Handlung folgen oder auf eigene Faust losziehen, bleibt Ihnen überlassen. Die Story-Missionen schrecken jedoch durch hässliche Zwischensequenzen mit öden Dialogen ab. Zudem fliegen Sie mit Ihrem kleinen Jäger anfangs nur zwischen Raumstationen hin und her. Die von Genre-Primus **Freelancer** gewohnte Sofort-Action gibt's erst in späteren Story-Einsätzen.

Viel mehr Spaß macht das Erkunden der über 100 Sternen-

systeme des **X**-Universums. In jedem Sektor treffen Sie auf Dutzende Schiffe und Raumstationen. Sechs Alien-Rassen mischen mit, etwa die friedlichen Boronen oder die raubeinigen Paraniden. Durch Raumschiff-Abschüsse und erledigte Aufträge können Sie Ihr Ansehen bei den Fraktionen beeinflussen. Zudem steigen Sie durch fleißiges Handeln und Kämpfen im Rang auf und schalten dadurch neue Aufträge frei.

Am Anfang war der Handel

Da Ihr Schiff zu Beginn nicht einmal schwache Piratengleiter zerstören kann, müssen Sie die ersten sechs bis acht Spielstunden mit friedlichem Handel zubringen. Auf Raumstationen warten Personen und Rohstoffe wie Erz oder Hamburger auf Beförderung. Anders als **Freelancer** bietet **X 2** ein dynamisches Han-

delsystem: Angebot und Nachfrage bestimmen Rohstoffpreise. Kaufen Sie beispielsweise alle Vorräte an Laser-Waffen in einem Sektor, steigen die Preise rapide an. Dadurch gibt es keine ultimative Handelsroute, sondern lediglich viele kurzfristig profitable Geschäftswege. Eine Zeitbeschleunigungs-Funktion verkürzt die teils langen Reisezeiten.

Imperium im Eigenbau

Gewinne investieren Sie in Schiff-Upgrades, die einige Raumbasen anbieten. So lassen sich etwa Geschwindigkeit oder Fracht-Kapazität steigern. Neue Waffen oder gar Schiffe sind teuer, lohnen sich aber: Mit genügend Feuerkraft können Sie als Kopfgeldjäger Piraten hetzen.

Eingekaufte Pötte nehmen Sie in Ihre Flotte auf. Denn Ihr Alter Ego kann Hunderte KI-gesteuerter Schiffe besitzen, vom

FLORIAN STANGL

Klasse: Ich kann eine ganze Flotte von Raumschiffen besitzen. Genial: Sogar eine riesige Raumstation darf ich bauen! Das gab es in dieser Dimension in noch keinem Spiel und hat mich sofort fasziniert. Dass mir aber bis dahin Egosoft so viele dröge Stunden und Langeweile in den Weg legt, kann ich den Entwicklern kaum verzeihen.

Mit mehr Schwung zu Beginn und einem modernen Interface hätte **X 2** ein ganz großes Spiel werden können. So bleibe ich bei **Freelancer**, das außerdem einen Multiplayer-Modus hat.



»Chance vertan«

kleinen Scout bis zum Schlachtkreuzer. Denen geben Sie je nach installierter Steuer-Software simple Bewegungsbefehle oder Sektoren-übergreifende Handelsrouten vor.

Wer in größeren Maßstäben denkt, darf sogar eigene Raumbasen errichten. Dann mieten



Ein ganzes Rudel außerirdischer Khaak geht mit blitzenden Laserstrahlen auf unseren Mittelklasse-Jäger los.



Wir inspizieren unser erstes eigenes Sonnenkraftwerk.



Die spielerisch sinnlosen Hangars sehen schick aus.



Bis zu fünf zuschaltbare Monitore sorgen für optimale Übersicht.

Sie einen Großraum-Frachter, der in einem beliebigen Sektor eine Station hochzieht. So bauen Sie Erz-Minen oder Computer-Fabriken. Besitzen Sie bereits eine Frachter-Flotte, können Sie die eigenen Einrichtungen gleich mit Rohstoffen versorgen lassen – und so ein Handels-Imperium aufbauen.

Texte ohne Pause

Über ein Drittel der Spielzeit verbringen Sie in Textmenüs, die Sie jederzeit per rechter Maustaste öffnen können. Sektor-Karte oder Kommando-Liste ausschließlich über den Optionsbildschirm aufrufen. Auch mit Raumstationen handeln Sie nur über ein schwarz-weißes Textmenü. Stimmungsvolle Innenräume wie in **Freelancer** fehlen. Durch die logisch aufgebauten Listen navigieren Sie per Hotkey oder Mausrad. Ein Mauszeiger wäre hier praktischer. Immerhin: In einem guten Tutorial mit acht Kapiteln lernen Sie die Menüs kennen.

MICHAEL GRAF

Zu Beginn war ich von X 2 enttäuscht: Mein Schiffchen kämpft mies, die Story-Missionen sind öde und beim Handeln muss ich lange Strecken zurücklegen. Freelancer ist das genaue Gegenteil: Von Anfang an gibt's Action, die stimmungsvolle Handlung kommt rasch in Fahrt.

Freiheit für den Spieler

Doch dann finde ich in X 2 profitable Handelswege und kann mir acht Stunden später ein neues Schiff kaufen. Damit geht's auf lukrative Kopfgeldjagd – die Motivations-Falle schnappt zu. Denn es gibt immer größere Schiffe und neue Upgrades, die ich kaufen möchte. Auch die Story-Einsätze gewinnen im Spielverlauf deutlich an Action. Die schwach präsentierte Handlung und die öde Handels-Phase zu Beginn kosten X 2 den Sprung in die 80er-Region.

»Späte Zündung«

Auch während der Kommando-Bildschirm geöffnet ist, läuft das Spiel im Hintergrund pausenlos weiter. Piraten greifen Ihr Schiff manchmal an, wenn Sie gerade einem Flügelmann Bewegungsbefehle erteilen. Währenddessen können Sie nicht schießen.

Den Spielstand dürfen Sie nur auf den (jederzeit betretbaren) Raumbasen sichern. Oder kaufen eine sogenannte Bergungsversicherung, um ein einziges Mal im Flug speichern zu können.

Schilder und Strahlen

Die Steuerung per Maus, Joystick, Gamepad oder Tastatur funktioniert gut – allerdings erst, wenn Sie genügend Ruder-Upgrades installiert haben. Ansonsten steuern sich die Pötte ausgesprochen träge.

Die Schiffsmodelle sind sehr detailliert. In den Kämpfen flackern Energieschilder, und bunte Laserstrahlen zischen durchs All. Surround-Sound per EAX 3.0 lässt Ihnen Schiffe um die Ohren sausen und trägt so deutlich zur Atmosphäre bei. **GR**



Neben unserem gewaltigen Paranden-Zerstörer wirken die Angreifer winzig.



Stationen präsentieren sich über ein schmuckloses Menü – ein Atmosphäre-Manko.

X 2 WELTRAUM-SIMULATION

PUBLISHER: Koch Media, (0180) 118 57 95
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 2 CDs, 60 Seiten
 MULTIPLAYER: –

RELEASE (D): 04.02.2004
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 12 Jahre

3D-GRAFIKARTEN: **PC MINIMUM** 1,2 GHz CPU, 128 MB RAM, 1,2 GB Festpl.
PC STANDARD 1,8 GHz CPU, 256 MB RAM, 1,2 GB Festpl.
PC OPTIMUM 2,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 1,2 GB Festpl.

LAUTSPRECHER: Stereo, 2 vorne, 2 hinten, 5.1, 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Stunden | SOLO-SPASS: 60 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: –

ALTERNATIVEN: Freelancer (90%, GS 04/03) Leichter zugänglich, weniger Freiheit.
 Tachyon (87%, GS 07/00) Sehr atmosphärische, allerdings geradliniger.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- Lebendiges Universum
- Handlungsfreiheit pur
- dynamische Warenpreise
- Tutorials erleichtern Bedienung
- Zeitbeschleunigung verkürzt Reisen
- sehr zähe Anfangsphase
- mies präsentierte Story
- Menüs ohne Mauszeiger
- Text-Listen kosten Atmosphäre
- Feuern bei offenem Menü unmöglich

GRAFIK: Gut
 SOUND: Gut
 BEDienung: Befriedigend
 MULTIPLAYER: –
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: WELTRAUM MIT VIEL FREIHEIT UND ZAHEM EINSTIEG.

79

