

X-trem Handeln

X3 REUNION

Ausbau im X-Universum: Riesige Fabriken, über 100 steuerbare Raumschiffe und eine spannende Story würzen das Weltraumepos.



Sämtliche Menüs wirken viel aufgeräumter als beim überfrachteten Vorgänger.

Ein Abschnitt mit X: Eigentlich sollte es ja unter dem Namen **Die Rückkehr** nur ein Addon zum Weltraumspiel **X2: Die Bedrohung** werden. Doch dann kam alles anders. Bereits im Frühjahr disponierte Egosoft um und verpackte die neuen Spielelemente in eine komplett überarbeitete Grafikengine. **X3 Reunion** wird damit zum legitimen Nachfolger und lockt erneut in die unendlichen Weiten des X-Universums.

Julian statt Kyle

An der Story hat sich seit der letzten Preview in Ausgabe 4/2005 nichts geändert: Sie spielen Julian Brennan – dessen Vater Kyle war der Held des ersten X. Vati liegt immer noch im Koma, doch das hindert Sie nicht daran, sich freiwillig für den Transport eines wertvollen Kristalls zu melden. Dann geht alles schief: Sie werden überfallen, der Stein gemopst. Sofort machen Sie sich an die Verfolgung der Übeltäter, ahnen aber nicht, dass das erst der Anfang einer intergalaktischen Verfolgungsjagd ist. Eine zentrale Rolle spielen vier mystische Artefakte, Hauptgegner scheinen die Khaaks zu sein. Doch, soviel wollen wir verraten, dahinter stecken einige mysteriöse Gruppierungen, die sich auch noch untereinander befehden. Bis die Gefahr gemeistert ist, haben Sie ein riesiges Universum erforscht, dessen einzelne Systeme bis zu zehnmal so groß wie beim Vorgänger sind, und sogar eine Mitstreiterin aus einem Sternen-Bordell befreit. Und natürlich können Sie wieder eigene Fabrikationsanlagen erstellen und dort selber Güter produzieren lassen. Diese Ma-



Rumms: Eine richtig fette Raumstation explodiert spektakulär und zerbricht in ihre Einzelteile.

nufakturen haben deutlich unterschiedlichere Kapazitäten als in den Vorgängern. Einen Königsweg, der immer zum Erfolg führt, soll es nicht geben. Wichtig dabei: Das Wirtschaftssystem ist diesmal alles andere als stabil. Bricht irgendwo ein Krieg aus, können plötzlich komplette Handelsrouten ausfallen. Blockaden nutzen Sie dagegen zu Ihrem Vorteil, um in den belagerten Systemen als Schmuggler Geld zu verdienen.

Hetzjagd und Riesen-Fabriken

Anders als in **X2** sind Sie nicht nur im All unterwegs. Wie auch in Ascarons **Darkstar One** (siehe Preview in dieser Ausgabe) spielen einige Missionen auf Planetenoberflächen. So wird es etwa rasante Verfolgungsjagd durch eine riesige Stadt geben.

Dabei steht das Ballern im Vordergrund. Ein CPU-Pilot steuert vollautomatisch das Raumschiff, Sie kümmern sich nur ums Abschießen der Gegner. Auch auf Raum-Rennen werden Sie stoßen, an denen Sie mit einem Ihrer Raumschiffe teilnehmen können. Rund 100 Modelle soll es geben. Allerdings können Sie nicht alle kaufen. Einige müssen Sie kapern, um in deren Besitz zu gelangen. Ein besonderes Fernziel in **X3: Reunion** sind die miteinander

verkuppelten Raumstationen. Die sind durch elend lange Schächte verbunden; teure und zeitraubende Frachtertransport entfallen auf diese Art und Weise. Besonders effektiv: Sie koppeln so ganze Fabrikanlagen mit den Kraftwerken.

Außerdem kann der Spieler ein Hauptquartier errichten, so er das nötige Kleingeld dafür erwirtschaftet hat. Von dort kommandiert er alle seine Schiffe. Zudem kosten Reparaturen in der Basis nichts. MIC

X3: REUNION

Genre: Weltraumspiel
Termin: Ende November 2005

Entwickler: Egosoft / Deep Silver
Status: zu 95% fertig

Mick Schnelle: »Größeres Universum, spannendere Story und Missionen auf Planetenoberflächen – das klingt gut, alte X-Hasen werden Teil 3 der Saga sicher genauso lieben wie die Vorgänger. Ob die Story wirklich Einsteiger mitreißt, muss sich allerdings noch zeigen, gesehen haben wir davon bisher nicht sehr viel. Ich warte gespannt und entstaube derweil schon mal meinen Joystick.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 126

Duell im All

DARKSTAR ONE VS. X3: REUNION

Zwei grundverschiedene Weltraumspiele streiten um die Genrekronen. Welches wird für Sie das Richtige?

DARKSTAR ONE

Szenario: Das Universum von Darkstar One besteht aus rund 400 Sonnensystemen, die ihrerseits in 30 Sektoren, hier Cluster genannt, aufgeteilt sind. Jedes Sonnensystem besteht aus mehreren Planeten und Monden. Dazu gibt's tonnenweise Raum- und Handelsstationen. Sechs Rassen bevölkern diese Welten, die teilweise miteinander verfeindet sind. Die Missionen leiten den Spieler nach und nach durch die Story. Erledigte Zusatzaufträge bringen Extras wie Artefakte oder Zugangscodes zu neuen Sonnensystemen ein.



Steuerung: Ascarons Weltraumspiel funktioniert derzeit ausschließlich wie in einem 3D-Shooter via Maus und Tastatur. Dadurch kann man das Fadenkreuz frei über den Bildschirm bewegen und so Gegner sehr bequem ins Visier bekommen. Über eine Joystick-Steuerung denken die Entwickler derzeit nach. Der Spieler kann Wingmen anheuern, die ihn unterstützen. Die genaue Zahl der Begleiter steht noch nicht fest.

Wirtschaftssystem: Es gibt insgesamt 24 Handelswaren. Dabei sind die Güter in Systemen, in denen Sie produziert werden, deutlich billiger als anderswo. Der Spieler kann spezielle Transport-Dronen kaufen und damit jederzeit selber Handel treiben. Durch seine Käufe und Verkäufe beeinflusst er die Preise im kompletten Universum.



Aufrüsten: Sie haben nur ein einziges Schiff, das Sie niemals abgeben. Im Spiel finden sich rund 100 Artefakte, die Sie gegen den Ausbau von Flügeln, Rumpf und Triebwerken eintauschen. Bonusverbesserungen erhalten Sie, wenn Sie Bereiche komplett aufrüsten. Dazu gibt's Spezialwaffen, die über einen Technologiebaum aufgewertet werden. Alles in allem existieren rund 20 Waffentypen.

Präsentation: Sehr helles, buntes und sehr freundlich wirkendes Universum. Jede Menge unterschiedlich aussehender Planeten mit Wolkenbewegungen und große Raumstationen. Es gibt rund 60 Minuten Zwischensequenzen, von denen in 35 Minuten die Charaktere der Story im Vordergrund stehen.



Fazit: Ascarons Weltraumspiel ist auf unkomplizierte Action im All ausgelegt. Die Story steht im Mittelpunkt, die den Spieler durchs ganze Spiel leitet. Das Wirtschaftssystem dient eher als Unterbau für sehr engagierte Spieler. Damit beschäftigen muss man sich nicht. Für alle Fans von Freelancer & Co.

X3: REUNION

Die Weiten des Weltraums in X3: Reunion bilden mehr als 130 Sonnensysteme. Genaueres mochte der Hersteller auch auf Nachfrage nicht verraten. Auch hier besteht jedes System aus einer unterschiedlichen Zahl von Planeten. Dazu kommen jede Menge Raumstationen und Fabriken. Deren Zahl bestimmt der Spieler mit, denn er kann selbst Produktionsanlagen errichten. Unterwegs stoßen Sie auf fünf Rassen. Die Story-Kampagne (laut Hersteller rund 20 Spielstunden) soll nur als Einleitung zum freien Spiel dienen.



Wie Sie Ihr Raumschiff in X3 steuern, bleibt komplett Ihnen überlassen. Egal ob mit Joystick, Maus, Tastatur oder Joypad: Jede Taste kann völlig frei auf jedes Eingabegerät konfiguriert werden. Weniger oft benötigte Funktionen aktivieren Sie über ein selbsterklärendes Menü. Auch hier lassen sich Wingmen befehligen. Theoretisch ist die Zahl der Begleiter für die Weltraumflüge unbegrenzt.

Rund 40 Warentypen werden im Wirtschaftskreislauf gehandelt. Dazu kommen Waffen, Schiffsverbesserungen und ein paar Spezialgüter, die an bestimmte Missionen gekoppelt sind. Der Spieler kann auch Fabriken errichten und Waren produzieren. Sogar die Verbindung mehrerer Produktionsstätten ist möglich. Die Aktionen des Spielers beeinflussen die Preise im Universum.



100 verschiedene Schiffe stehen zur Wahl. Die meisten davon kann man nicht kaufen, sondern müssen gekapert werden, darunter Jäger und auch Transporter. Die fliegen sogar automatisch ohne Ihre Hilfe. Jede Menge Systemverbesserungen sind erhältlich, die vom Dockingcomputer bis hin zur Kampfautomatik reichen. Mit rund 30 Waffentypen lässt sich Ihr Schiff im Laufe der Zeit ausrüsten.

Ziemlich düsteres, realistisch wirkendes Weltall. Sehr komplex aufgebaute Raumstationen, auf denen sich die unterschiedlichsten Bauelemente bewegen. Zwischensequenzen größtenteils im optischen Gewand der Grafiken. Keine Charakter-Szenen, eine Handvoll Videos, über deren genauere Zahl sich der Hersteller ausschweigt.



X3: Reunion ist spielerisch fast umgekehrt angelegt. Die Story soll nur als Einstieg in das umfangreiche Universum samt dem komplexen Wirtschaftssystem dienen. Ohne Einarbeitung kommen auch geübte Spieler nicht zurecht. X3 wird ein klarer Fall für erfahrene Raumpiloten mit Handelsambitionen.