

Universums-Wundertüte

X 2

Karriere einmal anders: In der Weltraum-Simulation schwingen Sie sich auf vom armen Raumpiloten zum Firmenmogul mit eigener Zerstörer-Flotte.



Luke Skywalker hat seinen X-Wing, Captain Picard die Enterprise. Doch in **X 2** schlagen Sie diese Kleingeister um Längen: Mit genügend Kohle auf dem intergalaktischen Konto leisten Sie sich ein eigenes Weltraum-Imperium voller Fabriken, Frachter und Rohstoff-Minen. Gegen Aufpreis gibt's noch eine schicke Schutzflotte aus Jagdfliegern und riesengroßen Trägerschiffen dazu.



In Raumbasen können Sie hineinfliegen.



Schlachten betrachten Sie aus mehreren Perspektiven.

Händler oder Admiral

Zu Spielbeginn wird Ihr Pilot nur über karge Ersparnisse verfügen. Also saust er mit seinem Schiff von einer Raumstation zur nächsten und handelt mit Waren wie Energiezellen oder Kristallen. Das Wirtschaftssystem soll auf Ihre Aktionen reagieren: Wenn Sie viele Erzfrach-

ter abschießen, steigt der Preis für den Rohstoff dramatisch. So lässt sich im Erzgeschäft fix ein Vermögen verdienen.

Die Moneten legen Sie in Extras für Ihren Raumer an, etwa neue Schilde, Waffen oder Triebwerke. Für den größeren Geldbeutel lohnt sich der Ankauf eines von über 70 Schiffen

– vom Patrouillenboot bis zum Schlachtkreuzer. Jeweils einen der Raumer dürfen Sie selbst fliegen. Die anderen übernimmt die KI, der Sie Befehle wie »Greife mein Ziel an!« erteilen. So sollen eigene Flotten mit hundertten Schiffen möglich sein. Auch Fabriken und Asteroiden-Bergwerke lassen sich errichten.

Menü-Universum

Die Story von **X 2** wird behutsam an das Spiel heranführen. So lernen Sie nach und nach einige der über hundert Sektoren kennen. Wer mag, darf die Handlung ignorieren und das Universum auf eigene Faust erkunden. Raumhäfen sind zunächst nicht auf der Karte verzeichnet, also müssen Sie sich durchfragen.

Schiffsinformationen oder die Radarübersicht des gesamten Sektors können Sie über ein komplexes Textmenü abrufen. Während dieser Optionsbildschirm aufgeklappt ist, soll die Spielzeit weiterlaufen. Wir warten mit für den Test von **X 2** auf die deutsche Version, die im Vergleich zur US-Fassung stark überarbeitet wird. **GR**



Für unsere Flotte können wir auch außerirdische Schiffe einkaufen. Die sind allerdings ausgesprochen teuer.

X 2

Genre: Weltraum-Simulation
 Termin: 04.02.2004
 Entwickler: Egosoft
 Potenzial: Gut

Michael Graf: »Wer von X 2 knallharte Weltraum-Action im Freelancer-Stil erwartet, könnte enttäuscht werden. Denn der Handelspart ist trocken und die vielen Menüs schrecken Einsteiger ab. Doch das X-Universum ist lebendiger und interessanter als beim Konkurrenten. Ich freue mich schon darauf, mir eine Flotte zu kaufen.«

