

## Auf den Spuren von Elite

# X

Noch nie hat ein X eine wichtige Stelle bezeichnet. Aber vielleicht markiert es das kommende 3D-Weltraum-Highlight.



Solche heißen **Feurgefechte** vor opulenter Kulisse sind keine Seltenheit im X-Universum.

Stellen Sie sich ein Spiel vor, das jede am Markt vorhandene 3D-Karte bis zum Anschlag ausnutzen will. Addieren Sie dazu rasanten Weltraumaction, die der Genre-Referenz **Wing Commander** in nichts nach-

oder **Freespace** unterscheiden. Handlungsfreiheit soll vor einem engen Missionskorsett stehen. Zwar wird sich eine Hintergrundstory im Laufe des Spiels weiterentwickeln, und zahlreiche Aufträge sollen für Abwechslung sorgen. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf der freien Spielgestaltung. Wie seinerzeit in **Elite** können Sie friedlich Geschäfte machen und so zu einigem Wohlstand kommen. Doch Sie dürfen auch als Pi-

rat Transporter überfallen oder sich ganz der Geschichte um die geheimnisvolle Alienrasse der Xenons widmen. Die Grenzen zwischen diesen Möglichkeiten sind fließend. So lassen sich Lieferengpässe erzeugen, indem Sie Versorgungsschiffe der Konkurrenz zerstören. Ein Hochschnellen der Preise ist dabei fast schon garantiert. Oder Sie errichten selbst Fabrikationsanlagen und bauen eigene Rohstoffketten auf.

### Händler oder Pirat

Spielerisch soll sich X deutlich von gängigen Weltraumspielen wie **Wing Commander**

oder **Freespace** unterscheiden. Handlungsfreiheit soll vor einem engen Missionskorsett stehen. Zwar wird sich eine Hintergrundstory im Laufe des Spiels weiterentwickeln, und zahlreiche Aufträge sollen für Abwechslung sorgen. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf der freien Spielgestaltung. Wie seinerzeit in **Elite** können Sie friedlich Geschäfte machen und so zu einigem Wohlstand kommen. Doch Sie dürfen auch als Pi-

### 3D in Perfektion

»Wir holen aus Standard-3D-Boards Effekte heraus, von denen die meisten glauben, daß sie erst mit der nächsten Kartengeneration möglich werden!« Mit diesem starken Spruch kommentierte Entwicklungsleiter Bernd Lehahn die Grafikengine von X. Riesige beleuchtete Raumstationen ziehen an unserem Allflitzer vorbei, während schicke Transporter zwischen den einzelnen Stationen und Fabrikationsanlagen hin- und herpendeln. An einigen Handelsposten hängen sogar Werbetafeln, und Wartungsroboter krabbeln über die Außenhaut der Stationen. Dabei erkennt das Programm, welche Funktio-

nen Ihre Karte beherrscht, mißt die Framerate und versucht durch zeitweiliges Zu- und Abschalten der Spezialeffekte, ein gleichmäßiges Fluggefühl zu vermitteln.

### Amiga adé

Beinahe wäre X an der Firmenpolitik von Commodore gescheitert. Denn das Mißmanagement, das Big C in den Konkurs trieb, bedeutete auch das Aus für den Amiga. Und just auf jenem 16-Bitter werkelten die Egosoftler bereits einige Zeit an ihrem Weltraumspiel. Mit dem Aufkommen von 3D-Beschleunigern am PC sahen die Entwickler wieder Licht am Ende des Tunnels. Jetzt naht das Happy-End: Noch im Oktober soll X im Laden stehen. **MIC**

Die Planeten dienen nur als Dekoration. Landen können sie darauf nicht.



# X

Genre: Weltraumsimulation Hersteller: Egosoft  
Termin: Oktober '98 Ersteindruck: Passabel

**Michael Schnelle:** »Grafisch befindet sich X auf der Höhe der Zeit und bietet viel Weltraumflair. Ob den Entwicklern die Gratwanderung zwischen spielerischer Freiheit und Langeweile gelingt, bleibt abzuwarten.«