Der nächste Teil der Weltraumserie bringt Sie in unser Sonnensystem zurück. Wir haben in der Beta ein paar Runden im erdnahen Raum gedreht.

X3 Terran Conflict

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5499
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5498

Nach sechs Jahren, drei Vollversionen und einer Erweiterung kam im Jahre 2005 eine lange Weltraum-Odyssey zu ihrem Ende. In den letzten Handlungsminuten des Weltraumspiels **X3: Reunion** entdeckte der Spieler endlich einen Weg zurück zur Erde, von der er sich nach einem missglückten Antriebsexperiment im ersten X-Spiel **Beyond the Frontier** hatte trennen müssen. Die eigenständig lauffähige Erweiterung **X3: Terran Conflict** knüpft an die Ereignisse des Hauptspiels an und soll die Trilogie abschließen. Der Spieler kann die Geschichte um den entscheidenden Kampf zwischen der Menschheit und den roboterähnlichen Xenon wahlweise als terranischer oder als außerirdischer Pilot erleben. Neben der Haupthandlung gibt es noch drei weitere, umfangreiche Missionsreihen, in denen Sie beispielsweise erneut gegen die insektengleichen Khaak, die Hauptgegner aus **X2: Die Bedrohung** antreten.

Die X-ste Mission

Am Spielprinzip der Serie ändert sich mit **Terran Conflict** nichts: Sie erkunden Raumsektoren, treiben Handel und erweitern Ihre Raumschiffflotte mit Transportern, Kampfkreuzern oder gar mit riesigen Trägerschiffen. Später errichten Sie Weltraumfabriken und bauen so ein intergalaktisches Wirtschaftsimperium auf.

Im Vergleich zu **X3:Reunion** bietet **Terran Conflict** nun deutlich mehr zufallsgenerierte Missionen, von einfachen Taxidiensten über Transportflüge und Raumschiffüberstellungen sowie -bergungen bis zu Sektor-Patrouillen, Kopfgeldjagden und gezielten Vernichtungsaufträgen. Ob und welche Art von Aufgabe ein anderer Pilot oder eine Raumstation anbietet, erkennen Sie an kleinen Symbolen über den Zielmarkierungen der Schiffe und hinter den Namen Ihrer Gesprächspartner im Kommunikationssystem. Angenommene Missionen werden dann in einer Liste vermerkt, in der Sie nicht nur eine kleine Zusammenfassung finden, sondern auch den Auftragsstatus erfahren. Ein Leitsystem zeigt die Richtung zum nächsten Ziel.

Das X-ste Update

Die Maussteuerung des Hauptspiels hat der Entwickler Egosoft überarbeitet. Klicken Sie auf ein Ziel, öffnet sich in **Terran Conflict** ein Kontextmenü mit weiteren Optionen wie »Auto-docken«, »Komm-Kanal öffnen« oder »Zielinformationen anzeigen«. Die neue Steuerung erleichtert die Kontrolle über dutzende Pötte und Stationen allerdings nicht merklich. Unschön: Neueinsteiger erfahren zu wenig über die unterschiedlichen Rassen und die Klassifizierung der Raumschiffe.

Bei der Grafik hat sich seit **X3: Reunion** nicht viel getan. Die 3D-Modelle und besonders die Weltraumhintergründe sehen allerdings noch immer gut aus. CHS

Die neuen **Kontext-Menüs** öffnen sich per Mausklick und erleichtern die Navigation.

Gefechte gegen Jäger und **Großkampfschiffe** gibt es im neusten X-Spiel reichlich.

Darauf haben X-Fans seit Jahren gewartet: Endlich dürfen Sie die **Erde** besuchen. In der Beta-Version sank die Framerate dabei allerdings noch auf zwei Bilder pro Sekunde.

X3: Terran Conflict

▸Angespielt ▸Genre **Weltraumspiel** ▸Termin **September 2008**
▸Hersteller **Egosoft / Deep Silver** ▸Status **zu 95% fertig**

Christian Schneider: Wie viele Versuche braucht Egosoft eigentlich noch? Seit dem ersten X-Spiel verzweifle ich an Steuerung und Unzugänglichkeit. Terran Conflict bringt erneut nur oberflächliche Verbesserungen. Dass die Verwaltung eines Wirtschaftsimperiums aus dem Raumschiff-Cockpit heraus bis zur Veröffentlichung in ein paar Wochen besser funktioniert, bezweifle ich sehr.

redaktion@gamestar.de

Potenzial Passabel