

Die letzte Episode der Weltraumserie wirft Sie mitten hinein in einen gewaltigen Krieg gegen Terraformer – und die Spielsteuerung.

X3 Terran Conflict

DVD-XL
- Video-Special

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

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der britische Schriftsteller Douglas Adams bezeichnete seine Buchreihe **Per Anhalter durch die Galaxis** einmal als »vierteilige Trilogie in fünf Bänden«. Ganz ähnlich macht es auch der Spiele-Entwickler Egosoft. Das nordrhein-westfälische Team beendet seine **X**-Trilogie nun mit **Terran Conflict**, der fünften Episode der Weltraumserie.

Drei Jahre nach der Veröffentlichung von **X3: Reunion**, dem Vor-

gänger, der ursprünglich selbst als Addon für **X2: Die Bedrohung** geplant war, bringt Sie die neueste, eigenständig lauffähige Erweiterung zurück an den Anfang der Seriengeschichte: zur Erde.

X für unfreundlich

Am Ende von **Reunion** entdeckt der Spieler einen Weg zurück zum menschlichen Heimatplaneten. Zwanzig Jahre nach den Ereignissen des **Terran-Conflict**-Vorgängers stehen die Erdbewohner im friedlichen Handelskontakt mit ihren außerirdischen Nachbarn. Doch bereits in der ersten Mission der neuen Hauptkampagne greifen die Xenon einige Außenposten bei Pluto an. Die Xenon sind eine KI-Rasse, die die Menschen vor 1.000 Jahren selbst erschufen und damals Terraformer nannten. Im Hintergrund überwacht ein argonischer Jäger die Attacken. Bald stellt sich heraus, dass auch andere Völker die Xenon unterstützen, und die Lage spitzt sich zum intergalaktischen Krieg zu. Die Geschichte von **Terran Conflict** erleben Sie wahlweise aus der Perspektive eines menschlichen oder außerirdischen Piloten, was den Schwierigkeitsgrad, die Startposition sowie Ihr anfängliches Raumschiff ändert. Später können Sie weitere Karrieren frei schalten.

X steht für unendlich

Ziel des Spiels ist der Aufbau eines galaktischen Imperiums, das Sie aus dem Cockpit Ihres Raumschiffs kontrollieren müssen. Dazu rüsten Sie ihren Jäger weiter auf, treiben in mehr als hundert Sektoren Handel und er-

weitern Ihre Flotte aus Transportern und Kampfkreuzern oder bauen neue Stationen.

Die Raumquadranten bieten neben den grafischen Variationen kaum spielerische Abwechslung und sind Serienfans bis auf die neuen Gebiete rund um unser Sonnensystem zum großen Teil aus dem Vorgänger bekannt. Gleiches gilt für die Außerirdischen, die beispielsweise noch immer keine rassenspezifischen Kampftaktiken zeigen.

Ausreichend Geduld vorausgesetzt, können Sie im Endlos-spiel nach und nach alle Regionen der Galaxie wirtschaftlich oder mit Gewalt erobern. Praktisch: Der mehrstufig konfigurierbare Autopilot kann fast alle Spielfunktionen übernehmen. Schlecht: Die KI lässt sich gerne in Endloskämpfe verwickeln und abschießen oder bleibt in Warteschlangen vor Sprungtoren und Landebuchten hängen. Auf einige Waren können Sie so ewig warten.

X für unfair

Zu den wichtigen Neuerungen der letzten X-Episode gehören die zahlreichen, gut bezahlten und oft auch actionreichen Nebenmissionen, die Sie nun auch über das Kommunikationssystem im Flug annehmen. Die zufallsgenerierten Aufträge reichen von Transporten über Kampfeinsätze bis zu Spionagemissionen, wiederholen sich aber schnell. Alle Einsätze, samt den sehr kurzen Beschreibungen, fasst **Terran Conflict** in einer neuen Liste zusammen. Worüber Sie nichts erfahren, sind die Auswirkungen durch das Gelingen, Scheitern oder Abbrechen dieser Aufgaben auf Ihre Beliebtheit bei den unterschiedlichen Völkern und Fraktionen. Uns verweigerte eine wichtige Raumstation nach einer abgebrochenen Mission die Landeerlaubnis. Die Hauptkampagne ließ sich nun nicht mehr fortsetzen. Wir sind also ganze zehn Stunden umsonst im All herumgetuckert – Neustart. Frust!

Die Explosionen



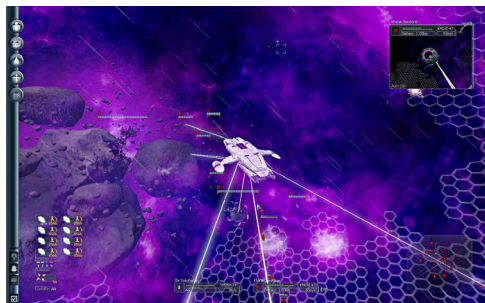
Die Stationen und Großkampfschiffe bei Terran Conflict vergehen in wuchtigen, mehrstufigen **Detonationen**.



Über Symbole am **Bildschirmrand** greifen Sie auf wichtige Funktionen zu, beispielsweise die Karten.



Das **Besitzmenü** ist die unhandliche Kontrollebene für Ihre Flotten.



Mit einer **Yokohama-Fregatte** wagen wir uns in die Khaak-Sektoren.



Über die neuen **Kontextmenüs** aktivieren Sie das Funksystem. Das kleine Lampensymbol weist auf einen Auftraggeber an Bord der Station hin.

Nächster Versuch: Diesmal werden wir gleich beim ersten Kampf von neun Xenon-Schiffen aufs Korn genommen und verglühen nach ein paar Sekunden in einer Explosion. Der Schwierigkeitsgrad vieler Missionen wirkt völlig willkürlich. Eine zuschaltbare Zielhilfe stellt sich als nutzlos heraus. Sie zeigt Ihnen nie die korrekte Schussrichtung an.

X für unübersichtlich

Das Hauptspiel **Reunion** führte die Maussteuerung für Ihr Schiff und in den Menüs ein, die Erweiterung bringt zusätzliche Kontextmenüs. So können wir jedes Objekt in allen Karten, Listen und sogar direkt im Weltraum anklicken und über eine kleine Tabelle auf wichtige Funktionen, wie das Kommunikationsmenü, den Autopiloten und die Angriffsbefehle für die neuen Raumschiffstaffeln zurückgreifen. Unsere Flügelgruppen müssen wir uns allerdings erst mühselig Schiff für

Schiff und über je drei Unteremenüs zusammenbauen. Doppelklicks oder Mehrfachmarkierungen kennt das Spiel nicht.

Unpraktisch geht es in den Menüs weiter. Die verstecken nämlich gerne wichtige Informationen im Text- und Zahlenbrei, wie beispielsweise die Schiffsklasse. In den Werften erfahren wir gleich gar nichts zur Bewaffnung, den Schilden und der Ausrüstung der angebotenen Raumfahrzeuge. Details gibt's nur in der Enzyklopädie, aber auch dort nur ohne Vorschau. Dafür können wir die Informationen während der elend langen Raumflüge auswendig lernen. Über die Schiffsgattungen, Rassen und nichtssagenden Pilotenränge lesen wir auch in der Datenbank nichts.

X für ungenügend

Trotz der offensichtlichen Mängel fasziniert der schier unendliche **Terran Conflict**-Weltraum dank seiner hübschen Hintergrundgrafiken und detaillierten Raumschiffmodelle. Den einzigen technischen Kritikpunkt des Vorgängers, die Explosionen, haben die Entwickler zum absoluten Höhepunkt der Weltraumschlachten ausgebaut. Stationen und Großkampfschiffe vergehen jetzt in gleißend hellen, bildschirmfüllenden Sprengungen, ähnlich wie Ripleys Nostromo im ersten **Alien**-Film. Solch gewaltige Knallexeffekte haben wir selten in einem Computerspiel gesehen.

Die Organisation unseres Imperiums über die Besitzlisten und Karten fällt uns aber trotz solch hübscher Sequenzen nicht leichter. Alle Unzulänglichkeiten auf-

zulisten, würde den Rahmen des Artikels sprengen, daher hier nur ein Beispiel für die Bedienlogik: Es gibt eine Liste, die zwar alle Ihre Schiffe, Stationen und Satelliten und deren Standort anzeigt. Den entsprechenden Sektor müssen Sie sich aber aus einer weiteren Liste oder auf der unüber-

sichtlichen Galaxieübersicht herausuchen. Direkte und sinnvolle Verknüpfungen fehlen in **Terran Conflict** an allen Ecken. Das optische Feuerwerk, das das Spiel zwischendurch abbrennt, täuscht nur kurz über die monotone Spielwelt und die vielen Steuer- und Logiknackten hinweg. **CHS**

Lost in Space

Christian Schneider:

Weltraumspiele sind toll, aber inzwischen viel zu selten. Doch jetzt gibt es **Terran Conflict**, das sieht super aus, es gibt mehr Action als in den Vorgängern, und ich kann massig Schiffe befehlen. Falsch! Kann ich eben nicht. Bei mehr als einem Jäger ist die Steuerung nervenzerreißend umständlich, teilweise sogar unmöglich. Selbst Konsolen-Strategiespiele lassen sich heute cleverer kontrollieren als der jüngste X-Titel. Das volle Potenzial kann der Spieler nicht nutzen. Fazit: Nur für eingeschworene Serienfans toll.



redaktion@gamestar.de

X3: TERRAN CONFLICT

WELTRAUM-ACTION

ENTWICKLER Egosoft (X3: Reunion, GS 01/06: 62 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 124 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.9.2008
CA. PREIS 30 Euro
ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel 2,0 GHz AMD 1,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	Geforce 6600 GT Geforce 7600 GT Geforce 7800 / 7900 Geforce 8600 GT / GTS Geforce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Tages
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schönes All und detaillierte Schiffsmodelle + großartige Explosionen ... die aber aus der Nähe verpixeln	8 / 10
SOUND	+ situationsabhängiger Soundtrack + wummernde Explosionen - nervige Computerstimme - schlechte Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	- Schwierigkeitsgrad wirkt willkürlich - nutzlose Zielhilfe - stark schwankende Missionsprämien	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ belebtes Universum - immer gleiche Funksprüche - terranische Piloten dürfen nicht zur Erde fliegen	5 / 10
BEDIENUNG	+ Kontextmenüs - keine Doppelklicks, zu wenige Verknüpfungen - unübersichtliche Menüführung und -angaben	4 / 10
UMFANG	+ sehr viele Schiffe, Sektoren und Zufallsmissionen - Sektoren spielerisch sehr ähnlich - kaum Kontraste bei den Rassen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ unterschiedliche Aufträge für Händler und Kämpfer - Missionen auf Dauer immer gleich - lieblose Kampagne	6 / 10
KI	+ mehrstufig konfigurierbare Autopiloten für Kampf, Navigation und Handel - alle Rassen verhalten sich gleich	6 / 10
EINHEITEN	+ mehr als 100 Schiffe und Stationen + individuell aufrüstbar - abwechslungsreiche Waffensysteme - keine Cockpits	8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Universum zu erobern + Spieler steigen in Kampf und Handelsrängen auf - später kaum neue Spielelemente	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Profi-Weltraumspiel mit Steuerungsschwäche.

62

SPIELSPASS