



In der Nähe des zerstörten Planeten Albion duellieren sich zwei Flotten, darunter **Trägerschiffe 1**.

X Rebirth

Die Weltraumserie soll neue Anhänger gewinnen, ohne alte Fans zu vergraulen. Kann dieser Spagat gelingen? Von Rüdiger Steidle

Angespielt

Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Egosoft (X3: Terran Conflict, GS 11/08: 62 Punkte)**
Termin: **15.11.2013** Status: **zu 95 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Zu den Aussagen, die man über die drei Teile der X-Reihe eher selten hört, zählen »ganz nett« oder »nicht übel«. Die Weltraumspiele aus Deutschland spalten die Geister: Die einen finden sie genial, insbesondere Veteranen, die schon beim Serienauftakt 1999 eingestiegen sind. Anderen bleibt die Faszination verborgen, meist weil sie die lange Einarbeitungszeit scheuen. Das kann Bernd Lehahn, der Chef von Egosoft und Schöpfer des X-Universums, durchaus nachvollziehen: »Wir haben X seit seiner Entstehung kontinuierlich erweitert und dabei immer komplizierter gestaltet. Quasi immer noch ein Stockwerk auf einen ohnehin hohen Turm gesetzt, bis er kaum noch zu überblicken war.« Mit **X: Rebirth** wagen die Macher deshalb den Neuanfang – und einen Spagat: Einerseits möchten sie Neulingen den Einstieg erleichtern und das X-Universum mit all seinen Freiheiten überschaubarer gestalten. Andererseits wollen sie natürlich ihre

treuen Fans bei der Stange halten, die eben jene Komplexität schätzen. Die Lösung: Frischlinge bekommen eine Kampagne mit tragender Story, die sie an die Feinheiten der Spielmechanik heranführt. Kenner dürfen sich

nach dem Tutorial gewohnt in der Spielwelt austoben, die noch belebter ausfällt und mehr Möglichkeiten bietet als bisher.

Dass es das Team mit dem Wunsch nach Vereinfachung ernst meint, demonstriert beim Besuch in der GameStar-Redaktion bereits ein Detail: Um die fast fertige Vorabversion zu steuern, drückt uns Bernd Lehahn ein Gamepad in die Hand. Keine kleine Überraschung angesichts der Tatsache, dass die Tastaturbelegung von **X3** rund 100 Einträge umfasst. Natürlich lässt sich auch **Rebirth** wie gewohnt per Joystick oder mit Maus und Tastatur bedienen, teils kommen sogar die gleichen Kürzel zum Einsatz. Wir müssen uns die Kombinationen aber nicht merken, sondern können die meisten Funktionen auch über ein einfaches Radialmenü erreichen. Die meiste Zeit verbringen wir im Cockpit unseres Raumschiffs. Unser Schiff,

im Singular. Zwar dürfen wir wie in früheren Serienfolgen im Spielverlauf eine ganze Flotte an Handels-, Kampf und Hilfsraumern aufbauen und sogar Stationen oder Fabriken erwerben. Doch nur das Spielerschiff dürfen wir selbst fliegen – eine bittere Pille für Serienveteranen. Mit dem Privatpott bestreiten wir alle Einsätze und Schlachten, immerhin können wir ihn im Spielverlauf mit immer stärkeren Antriebssystemen, Waffen und Drohnen aufrüsten.

Auch in punkto Story läutet **Rebirth** ein neues X-Kapitel ein: Die Sprungtore, welche die Sonnensysteme der X-Galaxis verbinden, fallen ohne erkennbaren Grund aus. In vielen der isolierten Systeme bricht Chaos aus, Hungersnöte dezimieren die Bevölkerung. Als die Transporttore ihre Arbeit eines Tages wieder aufnehmen, dringen wir als Spieler quasi in unbekanntes Gebiet vor.

+ Stärken

- + komfortablere Bedienung
- + interaktive Einführungsmissionen
- + Solokampagne mit Story ...
- + ... trotzdem Freiheit

- Schwächen

- Erforschung klingt nach Arbeit
- Serienveteranen müssen die Einführung durchstehen

Mit unserem Spielerschiff stolpern wir mitten in eine **Raumschlacht**.



Auf den riesigen **Raumstationen** (links) können wir landen, um die Innenräume (rechts) zu erkunden.



Solche **Großkampfschiffe** setzen sich aus zahlreichen Waffen- und Systemmodulen zusammen, die sich einzeln anvisieren und zerstören lassen. Das bringt ein wenig Taktik in die Raumschlachten.



Unser Spielerschiff, die **Albion Skunk**, dürfen wir sukzessive weiter aufrüsten.

Tatsächlich werden wir völlig unvorbereitet in ein neues System geschleudert, mitten in ein Gefecht mit der Plutarch Mining Corporation – einem Wirtschaftskonglomerat, das in der Kampagne zunächst als Hauptwidersacher fungiert. Freilich ist Plutarch längst nicht die einzige Fraktion. Es gibt Dutzende Parteien im **X**-Universum, unter denen wir auch Alliierte finden können. Dabei beeinflusst unser Verhalten wesentlich unseren Ruf bei den diversen Gruppen. Wenn wir Handel mit ihnen treiben oder Aufträge absolvieren, steigt unser Ansehen; nehmen wir ihre Verbündeten unter Beschuss, sinkt

Systeme gibt es. Vier Sonnensysteme – für **X**-Veteranen klingt das nach wenig, im Vergleich zu anderen Spielen ist die Welt aber immer noch gigantisch. Um Leerlauf zu vermeiden, sind nicht nur die Systeme über die erwähnten Sprungtore verknüpft, zwischen den Sektoren gibt es außerdem interplanetare Schnellstraßen, die uns in wenigen Minuten von A nach B befördern. Überall tut sich was, gehen die KI-Händler eigenständig ihren Geschäften nach, bauen Fabriksschiffe Rohstoffe ab, machen Piraten Jagd auf Beute. Mit anderen Worten: Die Welt von **X** ist so lebendig und komplex wie eh und je, die Detailflut wird aber transparenter und ansprechender präsentiert.

diesmal ebenfalls zugänglicher gestalten, nicht umsonst zählten die schmuck- und komfortarmen Tabellen zu den größten Einstiegshürden der Vorgänger. Beispielsweise gab's nicht mal Vergleichsfenster für beim Händler angebotene Schiffstypen. Nun verspricht Egosoft, die Textflut einzudämmen, allein schon, um die Gamepad-Bedienung zu erleichtern. Beispielsweise funktioniert die Waffenwahl über das erwähnte Kreismenü rund ums Fadenkreuz. Die Verwaltungs- und Handelsbildschirme haben wir jedoch noch nicht gesehen. Bleibt zu hoffen, dass Egosoft auch hier die Wiedergeburt glückt. Rüdiger Steidle / GR

Kompakter, zugänglicher, mehr Geschichte

es. Angenehmerweise gliedert sich unser Renommee in einen kurzfristigen und einen langfristigen Wert. So zerstören wir nicht gleich unsere mühsam aufgebaute Reputation, nur weil wir etwa mal in eine befreundete Raumstation krachen. Nach einer Weile ist der Vorfall vergessen.

Die Stützpunkte sind die Dreh- und Angelpunkte von **X: Rebirth**. Sie bilden die kleinsten Schauplatz-Typen des Spiels. Wobei »klein« relativ ist. Bis wir so ein kilometerlanges Gebilde mit unserer Sternenkutsche umrundet haben, vergehen schon mal mehrere Spielminuten. Solche Sightseeing-Flüge haben ihren Sinn, wir sammeln Informationen über die Konstruktion, Fähigkeiten und Ausstattung der Basen. Üblicherweise finden sich mehrere Raumstationen in jeder Zone, mehrere Zonen bilden einen Sektor (etwa die Umgebung eines Mondes oder Planeten) und verschiedene Sektoren wiederum ein Sternensystem, insgesamt vier

Das gilt auch für die Optik, obwohl sich die Engine mit DirectX 9 zufrieden gibt. »Wir wollten nicht allein um der höheren Versionsnummer willen DirectX 11 verwenden«, begründet Bernd Lehahn. Recht hat er: Selten war das All so opulent inszeniert. Da gibt es glitzernde Ringe aus Eisasteroiden, bunte Nebel und beeindruckende Monde sowie Planeten. Auf Letzteren dürfen wir nach wie vor nicht landen, wohl aber auf den Raumstationen – und dort sogar aussteigen. Die Basen können wir anschließend zu Fuß erkunden und beispielsweise Geschäfte tätigen oder Angestellte für unser aufstrebendes Handelsimperium anheuern. Unsere Untergebenen folgen unseren Vorgaben, verrichten ihren Dienst aber ansonsten selbstständig. Die Ausflüge auf die Raumstationen sind derzeit noch das grafische Lowlight von **X: Rebirth** – Figuren und Räumlichkeiten wirken allzu steril – wir verbringen unsere Zeit lieber im All.

Und – voraussichtlich – in vielen Menüs, so ein Imperium möchte ja verwaltet werden. Diesen BWL-Aspekt sollten die Entwickler



Kniffliger Neustart

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe die X-Serie nach dem dritten Teil vom Radar verloren. Umso mehr freue ich mich, dass ich mich für Rebirth nun nicht wieder stundenlang in die komplexe Mechanik einarbeiten muss, beziehungsweise dass mir das Spiel in der Lernphase nun mit Rat und Tat zur Seite steht, statt mich ins kalte Wasser zu werfen. Die Ansätze von Fleißarbeit (Stationen erforschen, Angestellte anheuern) machen mir allerdings genauso Sorgen wie die bislang noch nicht ausgiebig präsentierten Menüs. Veteranen wiederum dürften angesichts der Beschränkung auf nur ein Spielerschiff und vier Sonnensysteme zumindest die Stirn runzeln. Ja, X: Rebirth hat lobenswerte Ansätze. Es könnte sich aber auch zielsicher zwischen die Stühle setzen und weder alte noch neue Fans komplett beglücken. Genaueres wissen wir nach unserem Test.

Potenzial: Gut