

X Rebirth

Mit frischen Ideen und einem runderneuerten Gerüst soll die Weltraumserie neue Freunde finden. Stattdessen vergrault sie mit zahlreichen Bugs und etlichen Verschlimmbesserungen die alten Anhänger. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Weltraum-Simulation** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Egosoft (X3: Reunion, GS 01/06: 62 Punkte)**
Termin: **15.11.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Ding! Wir machen ein Gedankenexperiment: Immer, wenn es in diesem Artikel verbal bimmelt, stürzt **X: Rebirth** ab oder ein heftiger Fehler macht das Weiterkommen nahezu unmöglich. Das nervt? Dann möge der geneigte Leser dies als Warnung vor einem Spiel betrachten, das vermutlich mehr Bugs enthält als die insektenkundliche Ausstellung des örtlichen Naturmuseums. Los geht's. Ding! Wie der Untertitel vermuten lässt, soll **X: Rebirth** eine Wiedergeburt darstellen, eine Neuerfindung der Weltraumreihe, die seit ihren Anfängen Ende der Neunziger eine treue Fangemeinde um sich geschart hat. Wir starten als Besitzer eines schlagkräftigen,

aber kleinen Raumgleiters und sollen uns einen Namen als (Ding!) Wirtschaftsmagnat oder Kampfpilot machen. Damit folgt **Rebirth** dem steinzeitlichen Vorbild **Elite** und seinen eigenen Vorgängern. Wo es von Letzteren abweicht: Wir steuern diesmal nur ein einziges Schiff, den Jäger Albion Skunk. Zwar können wir später unserer Flotte andere Vehikel einverleiben und unser wachsendes Reich sogar um riesige Raumstationen erweitern, die Waren herstellen. Jedoch dürfen wir diesmal nicht die Cockpits anderer Raumer wechseln, sondern erledigen alles von der Kommandobrücke der Skunk aus.

Nur eine Ausnahme gibt es: Wenn wir an Großschiffen oder Stationen andocken, dürfen wir unser »Stinktier« verlassen (eine der wenigen Gelegenheiten, es von außen zu bewundern) und zu Fuß umherstreifen. Was interessant klingt, entpuppt sich in der Praxis als ziemlicher Reifall: Die Umgebungen gleichen sich wie ein Space Marine dem nächsten – in jedem System wird anscheinend nur ein einziges Set von Texturtapeten geboten, die gleichen Grundrisse, die gleichen, schwindsüchtigen Gestalten. Obendrein gibt es nichts Spannendes zu tun. Wir können in Kisten und Schränken

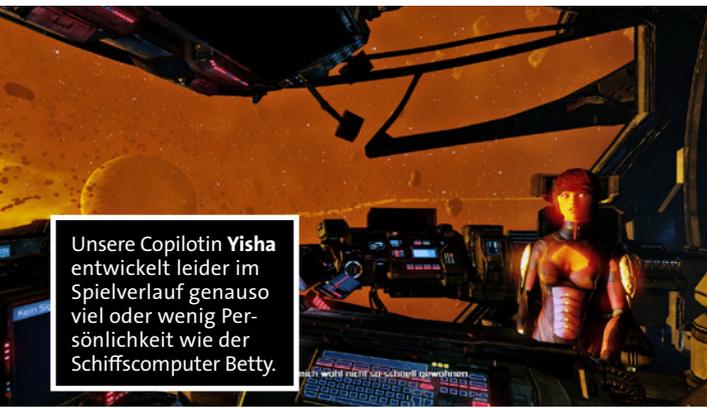
➕ Stärken

- + große Handlungsfreiheit
- + lebendiges Universum
- + gutes Fluggefühl

⊖ Schwächen

- haufenweise Bugs
- unkomfortable Steuerung
- nur ein Spielerschiff
- lahme Raumkämpfe
- doofe Minispielchen





Unsere Copilotin **Yisha** entwickelt leider im Spielverlauf genauso viel oder wenig Persönlichkeit wie der Schiffscomputer Betty.

Auf Raumstationen durchstöbern wir **Spinde**, Kisten und Tunnel nach Nützlichem. Tatsächlich finden wir mitunter größere Geldsummen – die machen die Langeweile aber nicht wett.

setzen per Tastendruck Soldaten in Landungsbooten aus, die selbstständig das Ziel entern und unter unsere Kontrolle bringen. Beides fordert nur Zeit, kein Können.

Als Actionspiel taugt **Rebirth** also herzlich wenig. Als Handelssimulation schlägt es sich schon besser, aber auch nicht wirklich gut. Die Auftragsvergabe verläuft ähnlich wie bei den Militärmissionen: Wir suchen eine Raumstation ab, bis wir an einem der zahlreichen Module eine Kaufs- oder Verkaufsofferte finden, und platzieren unsere Order oder stoßen Güter ab. Das funktioniert, ist aber aus drei Gründen fürchterlich umständlich. Erstens nervt das langwierige Abklappern der verschiedenen Docks der Raumhäfen – warum werden nicht alle Waren zentral gehandelt? Zweitens läuft der Austausch nur indirekt ab. Da die Albion Skunk zu klein geraten ist, geben wir den Handel nur in Auftrag. Abwickeln müssen ihn von KI-Kommandanten gesteuerte Frachter aus unserer Flotte – und die Jungs lassen sich dafür oft fürchterlich lange Zeit. Theoretisch müssen wir zwar nicht abwarten, bis unsere Schiffe (in Echtzeit und für uns sichtbar) zum Dock schipern und wieder ablegen, sondern können gleich die nächste Order anreihen. Im Test schlug das jedoch so oft fehl, dass wir lieber auf Nummer sicher gegangen sind. Ding! Zumal uns die computergesteuerten Kapitäne häufig nicht mal über fundamentale Probleme informierten – stattdessen dümpeln sie stumm im All, weil ihnen der Sprit ausgeht, machen permanente Kaffeepausen oder lassen sich ohne Hilferuf oder Gegenwehr von Piraten zusammenschießen. Das

Ding!

bringt uns zum dritten Problem im Handelssystem und dem vielleicht größten Schwachpunkt von **X: Rebirth**: der Bedienung.

Ernteten vorangegangene Serienteile vor allem wegen der überbordenden Tastaturbelegung Kritik, die kaum einen Knopf ungenutzt ließ, schlägt das Pendel nun in die entgegengesetzte Richtung aus: Wir können kaum noch direkt auf wichtige Funktionen zugreifen, sondern hangeln uns mühsam von einem Untermenü zum nächsten. Beispiel: Um einen Wegpunkt in einem anderen Sternensystem zu setzen, öffnen wir das Hauptmenü mit der Enter-Taste, gelangen dann mit der Ziffer 3 zum Punkt »Universum«, drücken die Taste 1 für »Navigation« und landen mit einem erneuten Druck auf den gleichen Button in der Galaxiekarte.

Dort endet unsere Odyssee aber noch nicht, erst müssen wir von der Übersicht zum Sektor wechseln, bevor wir endlich einen Kurs setzen dürfen. Umständlicher geht's kaum. Ziel der Macher war wohl, **X** für Gamepad-Nutzern zugänglich zu machen, was übrigens auch gelingt. Allerdings unter dem Totalverlust einer komfortablen Maus- und Tastatur-Steuerung. Fast jeder Befehl ist nur über Umwege zu erreichen, jedes Menü hässlich und unpraktisch, jede Anzeige untauglich – sofern überhaupt vorhanden. Ein Radar im Cockpit, das uns Freund und Feind in der Umgebung anzeigt? Haha! Eine Taste, die das nächste Ziel erfasst? Wozu denn? Eine Möglichkeit, Waren, Preise und Routen zu vergleichen? Ach, unwichtig in einer Handelssimulation! Wie sollen wir so ein systemweites Imperium mit eigener Flotte kontrollieren? Ding!

Steam-Pflicht

Als erster Serienteil muss **X: Rebirth** via Steam aktiviert werden. Wir fragen uns, warum Egosoft nicht erst mal eine Testversion über das Early-Access-Programm veröffentlicht haben. Es hätte ihnen Ärger erspart.

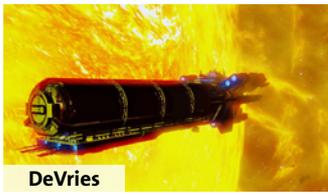
Nach so viel Kritik hat sich **X: Rebirth** auch Lob verdient. Etwa für die Grafik. Die hat zwar ebenfalls Schwächen, beispielsweise läuft sie aufgrund mangelnder Optimierung selbst auf High-End-Maschinen nicht immer flüssig. Dafür sieht sie aber auch auf bescheideneren Rechnern verdammt gut aus. Das All in **X** ist keineswegs eine finstere Wüste, sondern durchsetzt mit allerhand Sehenswürdigkeiten: bunten Nebeln, Sternen, Planeten. Vor allem die gigantischen Stationen haben es uns angetan, denn die erstrecken sich über viele hundert Meter und umfassen Dutzende Sektionen, umschwirrt von Hunderten kleinen Weltraumtaxi. Da schwappt Wasser in gewaltigen Außentanks, da wird unter gläsernen Kuppeln Getreide im bleichen Mondlicht angebaut, da schmelzen riesige Hochöfen Metalle aus Asteroiden. Das sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern soll tatsächliche Vorgänge im Spiel visualisieren: Die Gesteinsbrocken werden von Transportern im All eingesammelt, zum Dock gekarrt und ausgeladen. Zerstören wir den Zulieferer, geht der Esse unter Umständen der Rohstoff aus und die Preise für die Metalle ziehen an. Bei Tests konnten wir derartige Effekte zwar nicht verifizieren, hier mögen aber wieder Bugs im Weg stehen. Ding!

Das X-Universum

Zugegeben: Die Spielwelt von X war früher größer. So abwechslungsreich war sie aber noch nie. Wir zeigen die vier Sternensysteme im Überblick.



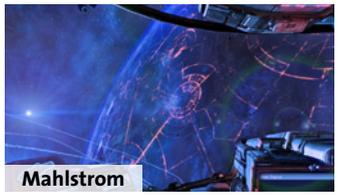
Das Startgebiet wird von einem riesigen, kollabierten Planeten dominiert, dessen Bruchstücke frei im All schweben. **Albion** ist das lebendigste der vier Systeme.



Der erste Sprung nach **DeVries** überwältigt: Eine riesige gelbe Sonne füllt fast den gesamten Bildschirm. Leider wirkt das lange abgeschottete System wie ausgestorben.



Nach der Feuerhölle DeVries winkt Erholung im fruchtbaren, lebendigen **Omicron Lyrae**. Wir fühlen uns an eine hochtechnisierte Version der Erde erinnert.



Der **Mahlstrom** ist das letzte Gebiet, das wir in der Story-Kampagne erkunden. Ohne zu viel zu verraten: Das System ist keineswegs so leer, wie es zunächst scheint.



Drohnen sind die einzigen anderen **Vehikel**, die wir außer der Albion Skunk noch steuern dürfen. Sie dienen uns als verlängerter Arm beim Aufklären und Kämpfen.

und Reichtum liegt. Großvorhaben wie der Aufbau einer eigenen Raumstation dauern Tausende Stunden. Zunächst müssen wir genug Geld scheffeln, dann einen gebrauchten Baukahn kaufen oder einen neuen auf Kiel legen lassen. Anschließend gilt es, eine Crew anzuheuern, die notwendigen Materialien zusammenzutragen und schließlich einen Architekten mit dem Entwurf der Basis zu beauftragen (übrigens fast alles übergruselig unkomfortable Funkmenüs). Ähnlich wie bei neuen Schiffen dürfen wir aus verschiedenen Optionen, Größen und Ausstattungsvarianten wählen. Das ist allerdings alles mehr eine Fleißaufgabe als echter Spaß, zumal sich die Verwaltung der Flotte umso umständlicher gestaltet, je weiter sie anwächst. Automatische Handelsrouten beispielsweise dürfen wir nicht anlegen. Momentan erinnert der Spielealltag an ein Online-Rollenspiel mit repetitiven Aufgaben. Ach ja, einen Multiplayer-Modus

Ein weiterer positiver Aspekt ist die große spielerische Freiheit. In der Story-Kampagne folgen wir lose einer Geschichte, die uns in einen Konflikt zweier, später mehrerer verfeindeter Fraktionen hineinzieht. Es genügt keineswegs, sich ständig nur an den Hauptmissionen entlangzuhangeln, vielmehr müssen wir immer wieder Abstecher machen, um auf eigene Faust Geld zu verdienen – wobei Tutorial und Handbuch Serienneulungen kaum helfen werden. Wir können uns übrigens nicht nur als Söldner und Lieferant verdingen, sondern beispielsweise auch selbst Asteroiden ausbeuten: Hinfliegen, den Bergbau-Laser zünden, die Brocken zerkleinern und von nachfolgenden Trossschiffen zum Verkauf einsammeln lassen. Oder wir gehen auf Schatzsuche, indem wir die Umgebung scannen und Container aufklauben, die andere Händler zurückgelassen haben. Oder wir werden Freibeuter und nehmen uns einfach, was wir brauchen. Aber Vorsicht: Praktisch alle potenziellen Ziele gehören einer Gruppierung an, die uns, wenn wir es allzu bunt treiben, schnell auf die Abschussliste setzt. Genau wie früher müssen wir unser Ansehen bei der Partei dann mühsam wieder steigern, indem wir für sie Aufträge erfüllen. Theoretisch. Ding! Müssen wir erwähnen, dass auch das Rufsystem nicht richtig funktioniert? Ding!

Neben dem Story-Modus steht uns ein freies Spiel offen, das im Wesentlichen gleich abläuft – nur ohne die für die Geschichte relevanten Einsätze, Dialoge und Zwischenfilme. Wir setzen unsere Ziele dann selbst, wobei die Hauptmotivation in der Jagd nach Ruhm



Satz mit X

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ich gehöre zur Minderheit der X-Veteranen, die sich auf den versprochenen Neuanfang gefreut hatten. Zu viele Altlasten hatte die Reihe über die Jahre angehäuft, manchen Mangel seit dem steinalten Erstling unangetastet weitergeführt. Doch die Renovierung misslingt: Nicht nur dass die neuen Anbauten krumm und schief stehen, sie bringen zudem das eigentlich solide Fundament ins Wanken. Selbst wenn es den Machern gelingt, die Fehlerliste drastisch zu verkürzen: Ein gutes Spiel wird aus Rebirth trotzdem nicht. Dazu hat die Weltraum-Simulation einfach zu viele grundlegende Schwächen, angefangen bei der kruden Steuerung und den unübersichtlichen Menüs über die langweiligen Handelsflüge und Kampfeinsätze bis hin zum allzu engen Spieluniversum. Vieles davon werden Mods verbessern können – alles nicht. Wenn Rebirth gelegentlich trotz allem Spaß macht, dann deshalb, weil das Jäger-Sammler-Händler-Prinzip noch immer funktioniert. Allerdings gilt das genauso für X3 – und dort muss ich mich nicht alle naselang mit Bugs herumschlagen.



Manchmal – aber leider zu selten – werden wir Zeuge eindrucksvoller **Raumschlachten** mit einem Dutzend oder mehr Schiffen.

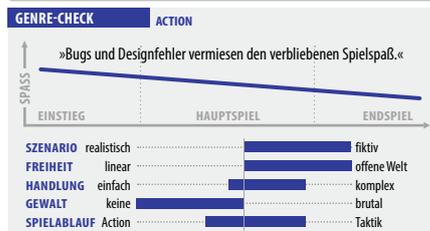
gibt es nicht. Das einst von den Machern ausgemalte **X: Universe** für Tausende Abenteuerer dürfte wohl noch auf sich warten lassen. Ding! Rüdiger Steidle / JG

TERMIN 15.11.2013 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

X: Rebirth

Weltraum-Simulation

Publisher Deep Silver
Entwickler Egosoft
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



- GRAFIK
- vier abwechslungsreiche Systeme + gewaltige Stationen
 - hübsche Lichteffekte + Performance-Probleme + hässliche Charaktere
 - Stationen ähneln sich sehr + gruselige Menüs

- SOUND
- brauchbare Spezialeffekte + stimmungsvolle Musik ...
 - ... die sich aber zu schnell wiederholt
 - gelangweilte Sprecher

- BALANCE
- langsam ansteigende Herausforderung (Story-Kampagne)
 - nur ein Schwierigkeitsgrad + zu wenige Einstiegshilfen
 - schwankende Belohnungen

- ATMOSPHERE
- Spieluniversum mit reicher Historie + Erläuterungen in Zwischensequenzen und der Enzyklopädie
 - unpassender Funkverkehr + ständige Abstürze und Fehler

- BEDIENUNG
- angenehm »gleitendes« Fluggefühl + wenige Funktionen direkt erreichbar
 - unbrauchbare Cockpitanzeigen + keine vernünftige Flottenverwaltung
 - nerviges Stations-Abklappern

- UMFANG
- viele Zufallsmissionen + belebte Systeme
 - lange Kampagne + Aufträge unterscheiden sich kaum
 - Spielwelt fühlt sich beengter an als früher

- MISSIONSDESIGN
- Hauptmissionen agieren als Tutorials + Story-Aufträge sind abwechslungsreich ...
 - ... die Zufallsinsätze aber fließbandware + dämliche, unpassende Minispiele

- KI
- unabhängig vom Spieler agierende Parteien und Einheiten
 - eigener Stil der Fraktionen + massive KI-Bugs führen häufig zu Totalaussetzern
 - eigene Kapitäne unbrauchbar

- EINHEITEN
- viele verschiedene Schiffstypen + Module erlauben neue Kombinationen
 - beeindruckende Stationen
 - direkt nur Spielerschiff steuerbar

- ENDLOSSPIEL
- viele Betätigungsfelder + verschiedene Fraktionen + eigene Raumstationen
 - leidet noch massiver unter den Fehlern wie die Story-Kampagne
 - viele Elemente funktionieren nicht

