

Universum

Die allgemeine Struktur der Spielwelt:

Von groß nach klein beinhaltet die Spielwelt:

- **Galaxie**
 - **Systeme**
 - **Sektoren**
 - **Zonen**
 - **Station**

Die einzelnen Bereiche:

Galaxie:

In X-Rebirth befindet man sich in einer einzigen Galaxie die aus mehreren einzelnen Systemen besteht, innerhalb denen man sich frei bewegen kann.

Systeme:

Es stehen insgesamt 4 Systeme im Grundspiel zur Verfügung (Albion, DeVries, Omicron Lyrae, Mahlstrom). Über Erweiterungen des Spiels kann sich auch die Zahl der möglichen Systeme vergrößern.

Um die großen Distanzen zwischen den einzelnen Systemen zu überwinden sind Sprungtore notwendig. Diese Strukturen finden sich im Raum und können von beiden Seiten durchflogen werden. Dabei ist zu beachten, dass alle Schiffe gleich welcher Größe diese Tore nutzen müssen. Selbst die Sprungantriebe der Großschiffe scheinen nicht leistungsfähig genug zu sein um zwischen den einzelnen Systemen zu springen.

Alle Systeme im Grundspiel X-Rebirth haben nur eine Verbindung zu einem anderen System. Die Systeme sind also wie auf einer Perlenkette aufgereiht und man muss z.B. um von Albion nach Omicron Lyrae zu kommen immer durch das System DeVries.

Sektoren:

Jedes der bekannten Systeme verfügt über mehrere Sektoren die allesamt über sogenannte "Superhighways" (SHW) verbunden sind.

Diese trichterartige Strukturen, die in einem dunklen Blau leuchten, treten immer paarweise auf. Ein Trichter ist dabei für den Ausflug, also das verlassen eines Sektors und der andere für den Einflug also das Betreten eines Sektors. Dabei ist zu beachten, dass diese beiden Punkte sich nicht zwingend in der gleichen Zone befinden müssen. Bestes Beispiel dafür ist der Sektor "Aufstrebende Himmel" in Omicron Lyrae. Ferner ist zu beachten, dass SHW nur über diese Punkte zu betreten sind. Ein Ein-/Ausfliegen auf halber Strecke ist nicht möglich.

Diese SHW werden aber nur von kleinen Schiffen bis zur Größe M verwendet. Großschiffe also jene mit einem Sprungantrieb sind nicht auf diese Highways angewiesen. Sie verwenden hingegen ihren Sprungantrieb um sich von Sektor zu Sektor zu bewegen. Allerdings können sie nur sogenannte Sprungbojen anspringen, von denen es in jedem Sektor eine gibt. Die Positionen dieser Sprungbojen sind in den Navigationscomputern jedes Schiffes vorhanden, weshalb die Schiffe auch in Sektoren springen können, in denen der Spieler noch nicht die Zone mit der Sprungboje erkundet hat.

Zonen:

Innerhalb jedes Sektors kann sich der Spieler völlig frei im Raum bewegen. Um die Leere zu füllen gibt es innerhalb der Sektoren Zonen die meist eine oder mehrere Stationen beherbergt. Außerdem können in manchen Zonen Rohstoffe abgebaut und Gase gesammelt werden. Verbunden sind die meisten Zonen mit sogenannten Highways, eine kleinere Version der schon bekannten Superhighways. Das System ist aber das gleiche. Es gibt einen Einflug und einen Ausflugs punkt, allerdings kann man anders als bei den SHW einen einfachen Highway auch jederzeit auf halben Weg betreten oder verlassen. Dazu muss man nur gegen den Rand der Röhre fliegen.

Großschiffe hingegen bewegen mittels ihres Turbos zwischen den Zonen fort.

Stationen:

Stationen sind der kleinste Bereich innerhalb denen eine Fortbewegung möglich ist. Sie besitzen meist mehrere Andockpositionen über die das Innere der Station betreten werden kann.

Sobald man eine Station betreten hat, kann man sie zu Fuß erkunden, mit NPCs reden oder andere Aktionen auf ihr ausführen. Dabei sei gesagt, dass jede Andockposition nur für sich alleine erkundet werden kann. Ein Wechseln der Gebiete innerhalb einer Station ist nicht möglich.