

NO MAN'S POLYGON

Genre: **Action** Publisher: **System Era Softworks** Entwickler: **System Era Softworks** Termin: **6.2.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

In den richtigen Lichtverhältnissen verströmt die Welt von Astroneer eine herausragende Atmosphäre, auch wenn die Planetenoberflächen etwas detailarm sind.



Planeten erkunden, Ressourcen abbauen, Gerätschaften herstellen: Die Weltall-Sandbox klingt nach dem Aufbaupart von No Man's Sky – und spielt sich doch anders.

Von Florian Zandt

Im 25. Jahrhundert greift die Menschheit nach den Sternen, um neue bewohnbare Planeten zu finden. Als Mitglied der sogenannten Astroneers erforscht ihr abgelegene Ecken des Alls und erschließt diese für kommende Generationen. Eine grobe Story, die das Was und Warum erklärt, gibt es zwar, sie ist aber nicht der Rede wert. Das ist aber nicht tragisch, das Faszinierende an Astroneer ist seine Mechanik und die große Freiheit in der knuffigen Low-Poly-Sandbox.

Wir sind das Ruhrgebiet

Nach einem Tutorial landet ihr auf einem fremden Planeten und platziert zunächst eine bungalowartige Unterkunft, die aber nur als Speicherpunkt dient. Danach manövriert ihr euren kleinen Astronauten in frei dreh- und zoombarer Third-Person-Sicht über die terra incognita und inspiziert zunächst das über die Landeplattform anforderbare Startpaket. Dazu gehört ein Sauerstoffgenerator. Dieser stellt sich auch direkt als wichtigstes Utensil für eure planetare Er-

kundungstour heraus. Denn um Gegenstände herstellen zu können, müsst ihr euch auf die Suche nach Ressourcen wie Harz, Gemisch oder organischen Stoffen machen. Wie es sich für einen fremden Planeten gehört, ist die Atmosphäre für Menschen aber nicht einladend. Deswegen ist der Aufbau eines durchdachten Sauerstoffnetzes elementar. Nur wenn ihr jederzeit nabelschnurartig mit einer Sauerstoffleitung verbunden seid, könnt ihr sorglos die gefühlt unendlich großen Planeten erkunden. Dass das Spiel die für die Herstellung der wichtigen Leitun-

gen nötigen Ressourcen manchmal nicht im Startgebiet zugänglich macht, ist deswegen umso ärgerlicher. Zumal eine nützliche Übersichtskarte mit Markierungsmöglichkeiten fehlt. So verliert ihr auf der Suche nach wichtigen Rohstoffen leicht die Orientierung in den prozedural generierten Alien-Welten.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist der Aufbau eines Stromnetzes – kein Saft bedeutet keine Luft. Um euren Luftaufbereiter und andere Gerätschaften mit Strom zu versorgen, bedient ihr euch eines modularen Lego-Prinzips. So könnt ihr etwa Windturbinen oder



Ressourcenabbau allein genügt nicht. Manche Materialien wie Kohlenstoff, Glas oder Aluminium müsst ihr durch Veredelung im Schmelzofen herstellen.



Florian Zandt
@zandterbird



Für ein kleines Projekt will die interplanetare Ressourcenhatz ganz schön viel auf einmal. Da bleiben einige Stolperfallen nicht aus. Ein fehlender roter Faden zum Beispiel oder ein durchwachseses Koop-System. Aber dafür gibt es mit Sicherheit schon in Kürze Patches. Was das Spiel jetzt schon schafft, ist mich zum konstanten Weitermachen zu animieren. Die Suche nach Rohstoffen, die Optimierung von Produktionen oder das wilde Modul-Zusammengewürfel, mit dem ich meine Basis nach meinen Wünschen gestalten kann: All das motiviert mich enorm. Astroneer gelingt es, aus wenigen Bausteinen ein abwechslungsreiches Spiel zusammenzusetzen. Man muss sich zwar zu Beginn stark hineinfuchsen, aber wenn der Rohstoffrubel einmal rollt, fällt es schwer, sich ihm wieder zu entziehen.

Generatoren herstellen und diese per Kabel zum Beispiel mit Forschungslaboren verbinden. Oder ihr bastelt mittels 3D-Druckern Plattformen, die ihr erst an eine Stromquelle wie eure Unterkunft anschließen und dann mit den Modulen bestücken könnt. Eurer Kreativität sind dabei so gut wie keine Grenzen gesetzt – ein großes Plus.

Ab ins All

Habt ihr die grundsätzliche Versorgung mit Energie, Sauerstoff und den ersten wichtigen Ressourcen zur Weiterentwicklung eurer Basis sichergestellt, geht es relativ schnell an die Veredelung – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn das grobe Ziel auf jedem Planeten ist es, ein Shuttle zu bauen und zum nächsten Himmelskörper aufzubrechen. Dafür müsst ihr aber erst mal eine relativ komplexe Produktionskette meistern.

Ein Beispiel: Um einen Buggy herzustellen, solltet ihr zunächst die Fahrzeugbuch freischalten. Dafür benötigt ihr die Ingame-Währung Bytes, die ihr durch das Scannen



In Frachtmodulen versteckt sich wertvolle Technik. Um diese zu öffnen, müsst ihr deren internen Energiespeicher aufladen. Gut, dass ihr auch kleine Generatoren in euren Rucksack packen dürft.

von Forschungsproben verdient. Nach der Freischaltung fertigt ihr die Bucht in einem 3D-Drucker, wozu Aluminium nötig ist. Das gewinnt ihr aus im Schmelzofen veredeltem Laterit, das ihr jedoch erstmal in der Umgebung aufstöbern und einsammeln müsst – und das ist nur ein kleines Beispiel für die Komplexität des Spiels. Aber gerade das macht dieses kleine Astroneer so reizvoll für echte Planer und Taktiker.

Was allerdings jedem Spaß machen dürfte, ist die Geländemanipulation mittels eures Multitools. Das kann nicht nur Ressourcen und Erde aufsaugen, sondern Letztere auch wieder ausspucken und daraus abenteuerliche Gebilde formen. Für die filigrane Detailarbeit wäre allerdings eine präzise Steuerung wünschenswert gewesen: So wie es momentan ist, schütten wir immer wieder ungewollt klobige Haufen auf.

Quietschbunte Weltallfantasie

Deutlich besser gefällt uns das ebenso innovative wie immersive Interface. Alle Tätigkeiten wickelt ihr über tatsächlich in der Spielwelt enthaltene Bedienelemente ab, zum Beispiel den Rucksack eures Astroneers. Ihr bestückt euer Multitool also per Drag & Drop, ebenso wie ihr Drucker mit Rohstoffen oder Plattformen mit Modulen und Geräten besetzt. Das wird bei vielen unterschiedlichen Ressourcen und Geräten zwar teilweise eine ganz schön komplexe Angelegenheit,

aber nie zu unübersichtlich. Ebenso farbenfroh gestaltet sich das Durchstreifen der äußerst knuffigen Low-Poly-Welt. Wenn der Wind durch Bäume, Gräser und von euren Vorgängern hinterlassene, kaputte Gerätschaften pfeift, dazu der hervorragende Soundtrack erklingt, und ihr munter liebevoll gestaltete Pflanzen, Mineralien und Steine einsaugt, vermittelt Astroneer das Gefühl, tatsächlich Neuland betreten zu haben.

Bislang lässt sich Astroneer jedoch schlecht mit Freunden teilen, denn noch gibt es keine Multiplayer-Server, und der Koop-Modus bietet ohne Chat-Funktion und Aufgaben, die mehr Arbeitskraft benötigen, auch nur wenig Mehrwert. ★

ASTRONEER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4440S / AMD FX-8150
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770K / Athlon FX-9370
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



schicker, reduzierter Grafikstil dynamisches Sounddesign
Wetterwechsel toller Soundtrack etwas gleichförmige Planetenoberflächen

SPIELDESIGN



komplexe Produktionsketten starkes Modulsystem
spaßige Geländemanipulation kein klares Spielziel Koop-Modus ohne echten Mehrwert

BALANCE



fares Survival-System solides Tutorial umfangreiche Ingame-Datenbank fehlende Übersichtskarte sorgt für Orientierungsprobleme ab und an Ressourcen-Ungleichgewicht

ATMOSPHERE / STORY



echtes Forscher-Feeling unmittelbare Interfaces sorgen für Immersion kaum Hintergrundinfos vernachlässigbare Story ausgelutschtes Setting

UMFANG



unterschiedliche erkundbare Planeten zahlreiche Rohstoffe prozedurale Generierung sorgt für Abwechslung große Menge an Bauplänen kein echter Multiplayer-Modus

FAZIT

Massig Ausrüstung, schlankes Design, clevere Survival-Elemente: Astroneer ist mehr als ein knuddeliger No-Man's-Sky-Abklatsch.



Eine wahre Freude für Effizienzexperten: die Möglichkeit, aus Plattformen und Gerätschaften ein effektives und kompaktes Versorgungsnetz zu stricken.