

No Man's Sky

ES IST NUN SO VIEL BESSER!



Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **Hello Games** Entwickler: **Hello Games** Termin: **12.8.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass für PC**

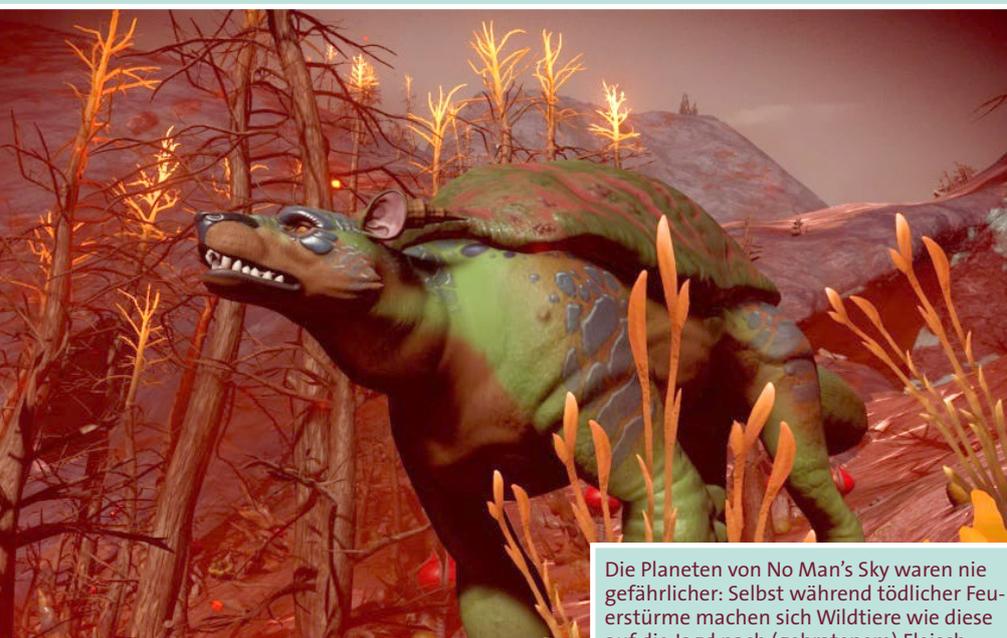
Neue Planeten, spürbare Vielfalt, Sandwürmer: Das und mehr verspricht No Man's Sky mit dem Origins-Update. Unser Review bewertet den aktuellen Stand der Weltraum-Sandbox. Von Dom Schott

Der Wandel, den No Man's Sky seit Release bis zum Herbst 2020 vollzogen hat, ist inzwischen fast schon berüchtigt: Das englische Entwicklerstudio Hello Games zimmerte Patch um Patch, um aus der vielleicht größten Enttäuschung des Jahres 2016 ei-

nen versöhnlichen, wenn auch nicht makellosen Geheimtipp für Hobby-Weltraumforscher zu machen. In den letzten vier Jahren veröffentlichte das kleine Team um Studiochef Sean Murray zwölf umfangreiche Updates, die das Weltraumabenteuer um Dutzende neue Features erweiterten. Dazwischen und drumherum erschienen außerdem weit über einhundert kleinere Patches und Updates, die No Man's Sky mal deutlich spürbar, mal nur im Detail veränderten: Wo 2016 Spieler kaum mehr unternehmen konnten, als einer notdürftigen Storyline zu folgen, die sie quer durch zig Galaxien führte und mit endlosem Rohstoff-Grind konfrontierte,

können die Astronauten heute selbstständig riesige Weltraumbasen errichten, Frachterarmadas anheuern, zum Weltraumpiraten werden – oder einfach nur gemeinsam mit anderen Spielern über einen der Milliarden von Planeten spazieren.

Aber die Verwandlung von No Man's Sky scheint noch immer nicht abgeschlossen zu sein: Ende September dieses Jahres veröffentlichte Hello Games das Update Origins, das mehr einzigartige Planeten, neue spektakuläre Wettereffekte und eine spürbare Vielfalt für Flora und Fauna versprach – allesamt Dinge, die selbst die begeistertsten Fans des Spiels seit Jahren fordern.



Die Planeten von No Man's Sky waren nie gefährlicher: Selbst während tödlicher Feuerstürme machen sich Wildtiere wie diese auf die Jagd nach (gebratenem) Fleisch.



Die exotische Tierwelt wirkt nach wie vor recht dümmlich und trottet häufig ziellos über die Planetenoberflächen. Aber sie ist trotzdem »echter« geworden.



Die Sandwürmer fehlten lange Zeit im Spiel, obwohl sie vor Release in einem Trailer zu sehen waren. Origins baut sie endlich ein.

Wir nehmen diese großen Versprechen von Origins zum Anlass, zwei Jahre nach unserem letzten ausführlichen Rundgang erneut in die Welt von No Man's Sky zurückzukehren und zu prüfen, was aus dem ehemals kontroversesten Spiel der letzten Jahre mittlerweile geworden ist.

Endlich die versprochene Vielfalt

In den letzten vier Jahren waren die Reisen der Spieler zu den unzähligen Planeten und Sonnensystemen oft von zwei Lauten geprägt: erst ein beeindrucktes »Ohh!«, kurz darauf ein enttäuschtes »Ach.« Planeten gab es in No Man's Sky zwar schon immer

reichlich, aber der Zauber des Fremden entpuppte sich immer wieder viel zu schnell als die Wiederholung von Altbekanntem. Wer auch nur einige wenige Stunden lang durch den virtuellen Weltraum reiste, stieß bald auf sich wiederholende Grundelemente, die das Aussehen der Planeten bestimmten. Klar, lila Bergkuppen, blau leuchtende Höhlen, riesige Krater oder grüne Ozeane sind erstaunliche Entdeckungen, verlieren aber auch bald ihren Reiz. Wer No Man's Sky zu lange am Stück spielte, drohte sich an der nur scheinbaren Vielfalt sattzusehen.

Und das wollte Origins nun ändern: Neue Planeten mit einzigartigen Landschaften,

spektakuläre Wettereffekte, hunderte neue Tier- und Pflanzenarten sollten der Welt von No Man's Sky wortwörtlich neues Leben einhauchen. Nach unserem ausführlichen Rundflug durch das virtuelle All können wir bestätigen: Genau das ist Hello Games auch fast in Gänze gelungen.

Die Planeten, die wir auf unserem Rundflug entdeckten und besuchten, waren allesamt einzigartig und schlichtweg spektakulär: Wir kletterten durch kilometertiefe Canyons, flogen über einen riesigen Lavafluss hinweg, erkundeten eine Eiswüste, spazierten über metallene Berge und verirren uns in strahlend bunten Sümpfen. Derart



Archäologen erforschen No Man's Sky

Unter der Führung des amerikanischen Archäologen Andrew Reinhard erkundete 2018 eine internationale Forschungsgruppe bestehend aus Historikern und Biologen Dutzende Planeten im Weltraum, um die Hinterlassenschaften anderer Spieler zu untersuchen. Das Projekt kartographierte Basen und suchte nach Gemeinsamkeiten, um Bauvorlieben und Siedlungsverhalten der Spieler zu dokumentieren.





Neben dem Leben auf der Oberfläche wurde auch das Unterwasserleben überarbeitet: mit neuen Tieren, aber auch Farben und Lichteffekten.

dramatische Landschaften gab es in der Welt von No Man's Sky noch nie. Die geographische Bandbreite an Formen und Farben ist riesig, und uns fällt es nun viel schwerer, die gemeinsamen Grundbausteine zu identifizieren, aus denen sich die zahllosen Welten zusammensetzen.

Kurios: Unmittelbar nach dem Update erzeugten Bugs derart skurrile Planeten, dass sich Spieler beeilten, ineinander verschmolzene Himmelskörper, ständig explodierende Riesengebirge oder extrem schnell rotierende Planeten mit eigenen Augen zu sehen. Mittlerweile hat Hello Games mit drei Patches die Anzahl dieser »Bug-Planeten« ein-

gedämmt, die von der Community aber ohnehin viel eher als faszinierend denn als störend wahrgenommen wurden.

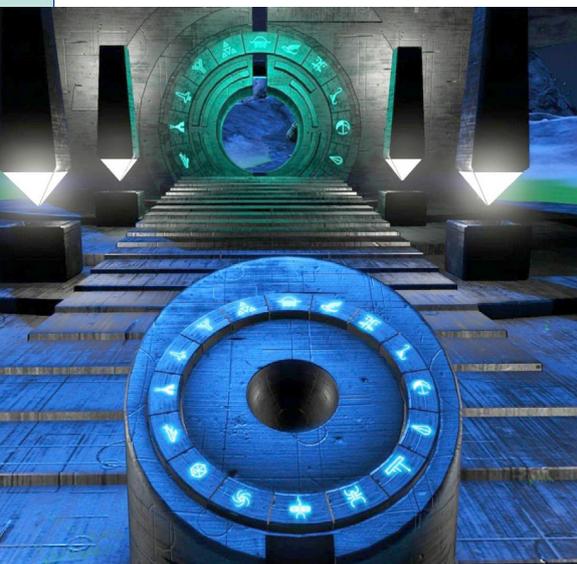
Tolles Wetter, irre Tiere

Insenziert werden die Planeten von einem neuen, leistungsstarken Wettersystem, das erstmals auch beeindruckende Gewitter, elektromagnetische Wirbelstürme oder sogar Feuerregen simulieren kann. Je nach Aufenthaltsort können diese Wettereffekte innerhalb weniger Minuten eine idyllische Szenerie vor unseren Augen in einen klimatischen Albtraum verwandeln. Selbst Meteoriteneinschläge sind jetzt möglich.

Auch die Tier- und Pflanzenwelt ist von dieser neuen Vielfalt nicht ausgeschlossen. Zwar entdeckten wir auch vor Origins schon abstruse Riesendinos mit zwei Köpfen oder giftige Minibären, doch nach dem neuesten Update spielen die überarbeitete Flora und Fauna in einer komplett anderen Liga: Neben halbwegs realistischen Tierarten wie gigantischen Marienkäfern oder Gottesanbeterinnen stolpern wir auch über völlig abstruse Geschöpfe wie fliegende Pilzgestalten, wilde Robotertiere oder ziellos herumrollende Seesterne aus Stein. Und ja, auch die lange versprochenen Sandwürmer haben es endlich ins Spiel geschafft.

Origins hält also sein wichtigstes Versprechen, für mehr Vielfalt bei Flora und Fauna zu sorgen – doch ein altes Problem der virtuellen Tierwelt bleibt leider auch nach dieser neuesten Erweiterung bestehen: das Verhalten der Tiere. Wer dem Drang widersteht, herumstreunende Tiere zu füttern, zu zähmen und auf ihnen zu reiten, sondern sie einfach nur still beobachtet, wird schnell etwas bemerken: Die Wildtiere bewegen sich ziellos über die Planetenoberfläche, teils spazieren Fleisch- und Pflanzenfresser direkt nebeneinander her, als seien sie beste Freunde. Wir entdecken keine Nester, keine Brutstätten, kein Zuhause, zu dem verletzte Tiere fliehen oder wo Jungtiere aufgezogen werden. Stattdessen wirkt die Weltraumfauna, als wäre sie wahllos mit einem gigantischen Salzstreuer auf den jeweiligen Planeten verteilt worden. Das trübt vor allem bei den realistischeren Tierarten die Immersion, da das Spiel die Illusion einer echten Tierpopulation so nicht aufrechterhalten kann.

Eine große Gemeinde



Die Community von No Man's Sky gehört wohl zu den aktivsten und kreativsten Spielergemeinschaften im Internet überhaupt. So gründeten einige Fans kurz nach Release den Galactic Hub, eine riesige Kolonie, die wegen des damals noch fehlenden Multiplayer-Modus nicht im Spiel, sondern vor allem auf Reddit besiedelt wurde: Hier kamen die Fans zusammen und erzählten von ihren Abenteuern in einem Universum, in dem dank des großen Shitstorms kaum jemand unterwegs war.

Eines der neuesten Projekte aus der NMS-Community soll die Reise durch das unendliche Weltall erleichtern: Das Portal Repository sammelt besuchenswerte Basen, die von Spielern gebaut wurden, in einer riesigen Datenbank. Hobby-Weltraumforscher können sich hier dann eines der aktuell über 2.000 Reiseziele aussuchen und gezielt diesen Ort im virtuellen Weltall ansteuern.

Meinung

Dom Schott
@R3nDom



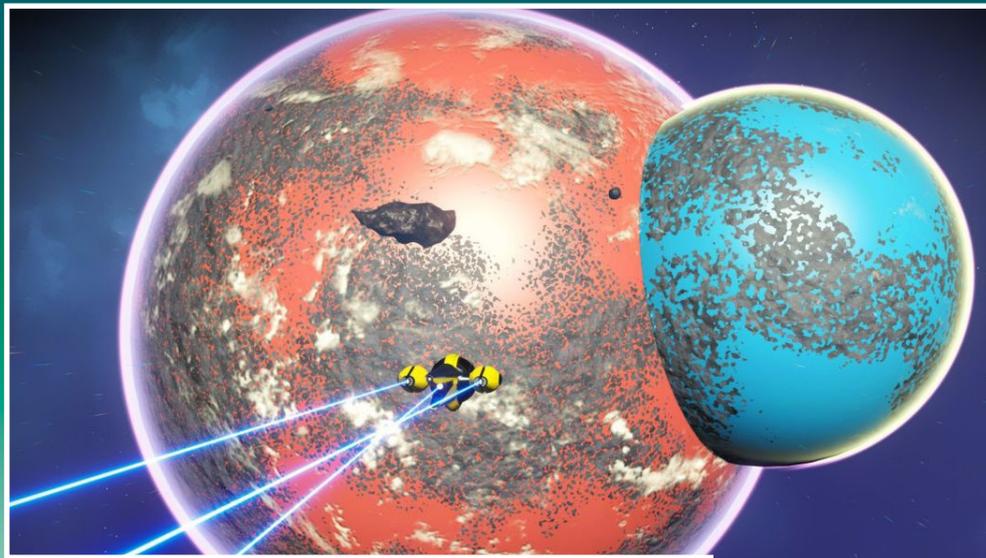
No Man's Sky von 2020 hat kaum noch etwas mit dem Spiel vor vier Jahren gemein: Das Universum ist bunter, die Menüs sind hübscher, die Möglichkeiten vielfältiger geworden. Klar, für Storyliebhaber ist das Weltraumabenteuer noch immer nichts, zumindest nicht im klassischen Sinne. Wer hingegen Spaß hat, seine eigenen Geschichten in einer gigantischen Spielwelt voller Überraschungen und Möglichkeiten zu schreiben, der ist hier genau richtig – erst recht nach dem neusten Update Origins, das den Weltraum noch einmal wesentlich bunter gemacht hat. Einzig der grundlegende Spielmechanik-Loop ist der gleiche wie vor vier Jahren: Zwischen all den spannenden Entdeckungen und tollen Momenten müssen nämlich immer noch Hunderte Rohstoffe geerntet, verfeinert und kombiniert werden, um Baumaterialien und andere Kostbarkeiten herzustellen. Das ist zuweilen mühsam und fühlt sich sehr nach Arbeit an. Gleichzeitig ist der Ausblick auf kilometertiefe Canyons, gigantische Vulkane und feurige Wirbelstürme direkt ein wenig süßer, wenn man ihn von der Sitzbank aus genießt, die man zuvor in mühsamer Kleinarbeit selbst zusammengeklöppelt hat. Für mich ist der Fall klar: No Man's Sky hat im Jahr 2020 nicht euren Unmut, sondern eure Neugier verdient.

Noch immer kein Spiel für Storyliebhaber

No Man's Sky ist kein Spiel für Storyliebhaber, und das ändert sich auch mit dem Origins-Update nicht. Neulinge im Weltraum können nach wie vor der Hauptgeschichte folgen, die sie quer durch das Universum führt und pflichtgetreu mit den wesentlichen Spielfunktionen vertraut macht – vom Einsammeln und Abbauen der zahlreichen Rohstoffe bis hin zum Basenbau.

Allerdings gibt's auch Anlass zur Kritik, denn die Tutorials erklären nicht alle Funktionen. Bis man beispielsweise ohne Guides verstanden hat, welche Gerätschaften man für den Aufbau von Teleportern zwischen Basen benötigt, kann einige Zeit vergehen. Auch die Möglichkeiten, um bei der Stromerzeugung unabhängiger von Rohstoffen zu werden (etwa mit Sonnenkollektoren oder einem elektromagnetischem Generator), werden unzureichend beleuchtet.

Für etwas Struktur sorgen zufallsgenerierte Nebenmissionen, die auf den Raumstationen vergeben werden und sich um arg schlechte Aufträge wie »Eliminiere diese Drohnen« oder »Sammle jenen Rohstoff« drehen. Oft unkompliziert zu erledigen, spülen sie schnell etwas Geld in die Kasse und ergänzen die freie Erkundungsfahrt durch die Galaxien. Seit unserem letzten Besuch im Universum von No Man's Sky haben Updates wie Desolation oder The Abyss dieses



Kurz nach dem Origins-Update berichteten No-Man's-Sky-Spieler von Bug-Planeten, die unmögliche Formen und Farben zeigten. Patches haben diese Sichtungen mittlerweile größtenteils wieder aus dem Universum entfernt.

Angebot um etwas abwechslungsreichere Quests direkt auf den Planeten erweitert, die uns in das Innere abgestürzter Frachter oder zu Unterwasserbasen führen, in denen wir massakrierten Raumfahrern oder mysteriösen Alien-Infektionen nachspüren. Und auch Origins hat nun eine Reihe von neuen (und erneut optionalen) Quests mit an Bord, die uns in die Geschichte(n) uralter Hochkulturen einweihen, deren Hinterlassenschaften wir auf einigen Planeten entdecken können. Trotz all dieser Neuerungen sind diese linear erzählten Geschichten weiterhin kein Grund, weswegen Spieler zu No Man's Sky greifen sollten: Dramaturgie und Inszenierung erfüllen in einem Großteil dieser Missionen nur das notwendige Soll, wenn uns große Textblöcke von verirrteten Aliens, ausgelöschten Hochkulturen oder verschwundenen Astronauten erzählen. Immer wieder laufen diese Geschichten auf das immer gleiche Ergebnis hinaus: Rohstoffe sammeln und abbauen, Rohstoffe verfeinern, Rohstoffe kombinieren und daraus dann die Items basteln, nach denen von uns verlangt wird – oder so lange auf bedrohliche Aliens in unserer Nähe schießen, bis wir von dieser stumpfen Aufgabe erlöst und mit ein wenig Geld belohnt werden.

Kluge Detailverbesserungen

Origins hat der Welt von No Man's Sky noch mehr beschert als eine Wagenladung neuer Planetenstrukturen, Pflanzen und Tierarten. So entdecken wir zahlreiche Komfortverbesserungen und sinnvolle Anpassungen, die uns den spielmechanischen Alltag etwas erleichtern: Viele Menüs wurden farblich überarbeitet und sind nun leichter lesbar. Häufig benötigte Rohstoffe finden nun mehr Platz im Inventar. Unterirdische Ressourcenvorkommen helfen auf den meisten Planeten aus der Patsche, wenn mal Treibstoff oder Baumaterial fehlt. Von uns entdeckte Tier- und Pflanzenarten werden in einem überarbeiteten Logbuch nun viel ansehnlicher und übersichtlicher aufgelistet. Und auch der Fo-

tomodus hat eine ganze Reihe neuer Filter und Effekte spendiert bekommen, die es euch erlauben, die neue planetarische Vielfalt von No Man's Sky noch besser ins richtige Licht zu rücken. ★

NO MAN'S SKY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / Athlon X4 730
Geforce GTX 480 / Radeon HD 6970
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 860 Quad / FX-8120
Geforce GTX 960 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



deutlich abwechslungsreichere Planeten viele optische Verbesserungen neue Wettereffekte mehr Details Tierwelt trampelt etwas dümmlich und ziellos

SPIELDESIGN



Basenbau nochmals erweitert Erkundung, Kampf und Bau in angenehmem Gleichgewicht überarbeitete Menüs Erforschung und Dokumentation reizvoll Rohstoffabbau-Grund

BALANCE



verschiedene Spielmodi optionale Missionen bringen Geld Speicherpunkte fair und sinnvoll verteilt »Ressourcen-Höhlen« helfen im Notfall aus Weltraumkämpfe fummelig

ATMOSPHÄRE / STORY



ein Spiel wie ein echtes Abenteuer spektakuläre Stimmung auf den Planeten neue Missionen fast jeder Frame ein neuer Bildschirmhintergrund Story insgesamt wenig spannend

UMFANG



endlose Planetenanzahl Schiff, Frachter und Werkzeuge an Spielstil anpassbar Crafting komplex, aber zugänglicher denn je Multiplayer sinnvoll und spaßig Flora und Fauna spektakulär

AUFWERTUNG

Vor allem dank des Origins-Updates hat die Spielwelt endlich einen der größten Kritikpunkte in den Griff gekriegt: die Vielfalt des Universums, die nun an allen Ecken und Enden spürbar ist.

FAZIT

No Man's Sky hat zwar keine richtige Story und spielerische Längen, bietet mittlerweile aber eine unglaublich vielfältige Weltraum-Sandbox.

82

+3

85