



Zu Land und zu Wasser warten jede Menge **Entdeckungen**.



No Man's Sky

Mit buchstäblich unendlichen Weiten will ein kleiner Entwickler die Herzen von Weltraum-Fans erobern. Das wahnwitzige Vorhaben könnte klappen. Von Dmitry Halley

Angeschaut

Genre: **Weltraum-Simulation** Publisher: **Hello Games** Entwickler: **Hello Games (Joe Danger, nicht getestet)**
Termin: **2014** Status: **zu 40 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Na klar, gerade mal vier Mann bauen aktuell ein unendliches Universum voller Abenteuer, voller Planeten zum Entdecken, voller Wunder. Das klappt doch nie, sollte man denken. Doch das kleine Indie-Studio Hello Games ist offensichtlichlich anderer Ansicht, sonst würde es diesen vermeintlichen Irrsinn nicht umsetzen. **No Man's Sky** heißt das Spiel, das 2014 erscheinen und uns wochen-, wenn nicht sogar monatelang in eine Galaxis entführen will, die niemals langweilig wird. Aber bei all der möglichen

Euphorie über so viel Mut: Wie soll das klapfen? Eine Weltraumsimulation mit endloser Spielwelt, entwickelt von nur vier Typen, die bisher keinerlei Erfahrung mit sowas haben? Und selbst, wenn das Spiel fertig wird: Wie soll es sich dann gegen die Konkurrenz in Form eines **Star Citizen** oder **Elite: Dangerous** durchsetzen? All das sind berechnete Fragen, die wichtigsten lauten jedoch: Erscheint **No Man's Sky** für den PC und wie wird der Multiplayer konkret aussehen?

Derzeit ist das Spiel nämlich lediglich als »Next-Gen-MMO« angekündigt. Hello Games haben sich allerdings noch nicht wirklich detailliert zu den Mehrspieler-Komponenten geäußert. Bekannt ist, dass wir wohl nicht wie in **Eve Online** gemeinsam mit anderen auf einem Server durchs Universum schippern. Stattdessen werden »größere« Handlungen von uns mit den Galaxien anderer Spieler synchronisiert – finden wir einen unentdeckten blau-weißen Mond, dürfen wir den ganz bescheiden

GameStar nennen, und er taucht bei anderen im Spiel an der gleichen Stelle auf. Ein bisschen taktischer wird's dann aber doch: Entdecken wir beispielsweise eine Welt mit einer wertvollen Ressource und posaunen das quer durch die Community, kann es gut sein, dass am nächsten Morgen jede Unze davon durch andere Spieler abgegrast wurde – und wir verfluchen unser Mundwerk. Das tröstet zwar nicht so ganz über einen richtigen Mehrspieler-Modus hinweg, cool klingt's aber allemal. Umso mehr würden wir uns wünschen, dass das »Next-Gen-MMO« im Hinblick auf diese »shared experience« auf möglichst vielen Plattformen erscheint – vor allem aber auf dem PC. Denn erstens: Wenn eine Plattform »Next Gen« ist, dann doch wohl der PC. Und zweitens: Das Konzept von **No Man's Sky** schreit geradezu nach einer PC-Umsetzung. Grundsätzlich klingt **No Man's Sky** nämlich nach einer Mischung aus **Star Citizen**, **Minecraft** und **Spore**. Zunächst der **Star Citizen**-Aspekt: Das Weltraum-Online-Spiel soll Raum-

Stärken

- + endlose Erkundung fremder Welten (zu Fuß und im Schiff)
- + frischer Wind im Science-Fiction-Genre
- + kollektives Entdecken mit der Community

Schwächen

- winziges Entwickler-Team lässt an Realisierbarkeit zweifeln
- könnte am Ende zu generisch werden



Sieht aus wie eine Mauer, ist aber tatsächlich eine gefräßige **Riesenwüstenschlange**.



Leider werden unsere **Gefährten** wohl immer von der KI gesteuert.

Schiffswracks landen zufällig auf den Planeten – hoffentlich mit so mancher Überraschung an Bord.

Im Weltraum gibt's nicht nur Freunde, sondern auch diese **Weltraumpiraten**.



schlachten bieten, Upgrades fürs Schiff und die eigene Spielfigur sowie den Umgang mit allerhand Rohstoffen. Das klingt alles nicht schlecht, auch wenn Hello Games dazu bisher nicht mehr als ein paar Andeutungen verloren hat. Eine Besonderheit von **No Man's Sky** ist im Titel des Spiels verborgen: Zu Beginn unserer Reise werden wir offenbar nicht nur in einem Niemandsland starten, sondern in einem gänzlich unerforschten Universum, das darauf wartet, von neugierigen Raumfahrern erkundet zu werden. Denn Erkundung, Freiheit und Ungewissheit sind die großen Schlagwörter, mit denen das Spielgefühl von **No Man's Sky** derzeit beschrieben wird.

Und hier kommt der größte Unterschied zu **Star Citizen** zum Tragen: Während wir in Chris Roberts' Weltraum-Comeback lediglich an vorgegebenen Stellen auf Planeten landen können, erlaubt uns **No Man's Sky** frei vom Orbit auf die Oberfläche hinabzufliegen und mit unserem Raumgleiter an jedem beliebigen Ort aufzusetzen. Dann können wir aussteigen und aus der Ego-Perspektive Wälder erkunden, Berge erklimmen, Meere durchschwimmen – und natürlich Bodenkämpfe bestreiten. Und jeden anderen Stern, der über uns am Himmel funkelt, können wir dabei ebenfalls besuchen. Hello Games verspricht nämlich unzählige Welten mit eigener Flora und Fauna sowie allerhand mysteriösen Lebewesen und Geheimnissen – Erkundungstouren lohnen sich also. So taucht die Spielfigur unter Wasser, umgeben von allerlei Alien-Fischgetier (das fast so aussieht wie bei uns auf der Erde), wandert am Ufer durch knallrote Natur, steigt ins Raumschiff und düst übergangslos hinaus ins Weltall. Fremde Raumschiffe – Freund oder Feind? – brummen über unseren Köpfen, noch fremdartigere Gebäude, abgestürzte Schiffe und Raumstationen wirken einladend und gefährlich zugleich – all das weckt unsere Neugier.

Bleibe da nicht noch die große Frage, ob und wie sich eine so gigantische Welt mit einem vierköpfigen Team realisieren lässt. Hello Games' Antwort: mit prozeduraler Generierung. So bastelt das Studio nicht von

Hintergrund Wer sind Hello Games?

No Man's Sky ist der erste Ausflug ins Weltraum-Genre für die vier Jungs von Hello Games. Das Entwickler-Team besteht unter anderem aus Ex-Criterion-Mitarbeitern (**Burn-out**) und hat sich 2009 zusammengefunden, um mit dem Erstlingswerk **Joe Danger** auf eigene Faust durchzustarten. Der Erfolg bleibt nicht aus: In den ersten drei Monaten verkauft sich der bunte Mix aus Motorrad-Stuntspiel à la **Trials** und Hüpfspiel à la **Sonic The Hedgehog** über 100.000 Mal für die PlayStation 3. Klar, dass da ein Nachfolger her muss: 2012 folgt **Joe Danger 2: The Movie** mit noch bunterer Optik und rasanter Stunt-Action auf Motorrad, Ski und Quad-Bike. Mit **No Man's Sky** verabschieden sich Hello Games fürs Erste von den Gelegenheitsspielen und verziehen sich in die Weiten des Alls.



Gestatten: **Joe Danger**, Stuntman.

Hand Planet für Planet, sondern steuert vielmehr die Regelmäßigkeiten und Gesetze, nach denen sich die Umgebungen selbst erzeugen. Das kennt man beispielsweise aus den frühen Ablegern der **Elder Scrolls**-Reihe – so konnten in **Daggerfall** bereits 1996 über 15.000 Dörfer und Städte in der Fläche von Großbritannien realisiert werden. So ähnlich soll das auch bei **No Man's Sky** funktionieren, allerdings sehen wir die Gefahr, dass die Galaxie am Ende langweiliger als gedacht ausfallen könnte: Wenn nämlich die unzähligen Aliens, Schiffe und Planeten am Ende auf den immer gleichen Blaupausen beruhen, und wenn wir durch die x-te Welt streifen und die Fische dort ausnahmsweise mal rot statt blau sind, dann dürfte uns das mehr Entdeckerfrust

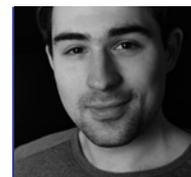
als -lust bereiten. Aber wir wollen mal nicht den Teufel an die Wand malen, vielleicht wird das alles ganz anders, als wir es uns gerade ergruseln. Und wenn

das mit dem synchronisierten Universum so wird, wie wir uns das vorstellen, dann fischen wir einfach die Teiche leer und freuen uns drüber, dass kein anderer Spieler je wieder einen blauen Fisch zu Gesicht bekommt.

Das Entwicklerteam distanziert sich übrigens vom gegenwärtigen Trend im Genre: Keine schwarz-grauen Weltraumszenarien mit Space Marines, sondern eine magische Faszination des Unbekannten, wie man sie eher aus Science-Fiction-Geschichten der 1950er bis 1970er Jahren von Asimov, Heinlein und anderen Vätern des Genres kennt.

Doch aufgepasst: Wer jetzt aus der farbenfrohen Präsentation à la **Spore** auf ein friedliches Erlebnis schließt, soll im fertigen Spiel sein blaues Wunder erleben. Nicht jede Entdeckung, die wir auf fremden Welten machen, ist ungefährlich – bereits im Trailer sehen wir einen gigantischen Monstersandwurm durch eine Wüste schlängeln (Frank Herberts **Dune** lässt grüßen). Prima, denn mit Gefahr können wir leben. Mit Langeweile hingegen nicht. **DH / PET**

Marco Polo im Weltraum



Ein gesundes Maß Skepsis

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Auf dem Papier sieht **No Man's Sky** fantastisch aus. Die Vorstellung, auf einem unbekannten Planeten das Wrack eines abgestürzten Raumschiffs zu finden, sich hineinzuwagen und da dann etwas unglaublich Tolles zu entdecken, hat schon so einiges für sich. Ich fürchte aber, ich werde nur immer die gleichen drögen Gänge finden. Und selbst die größte Landschaft beziehungsweise ein ganzes Universum bringt mir wenig, wenn's kaum etwas oder nur immer das Gleiche darin zu tun gibt. Klar, im Weltraum gibt's in Wahrheit eigentlich auch weniger zu sehen, als man als Science-Fiction-Fan denken mag. In einem Computerspiel sollte das jedoch anders funktionieren. Aber hey, vielleicht schaffen die vier von Hello Games das Unmögliche ja doch. Ein gesundes Maß Skepsis sei mir aber derzeit noch zugestanden.