

No Man's Sky

ENDLOS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **Hello Games** Termin: **Juni 2016**

Auf DVD: Preview-Video

No Man's Sky kann man bis zum Weltuntergang spielen. Im wahren Sinne des Wortes.

Von Tobias Veltin

Es ist eine Zahl, die unseren Kopf nahezu explodieren lässt. 18 Trillionen. Das sind 18 mal 10^{18} . Oder ausgeschrieben

18.000.000.000.000.000.000. Das ist die Zahl der Planeten, die man im Abenteuerspiel No Man's Sky bereisen kann. Zumindest theoretisch. Denn Sean Murray, Chef der kleinen Entwicklungsschmiede Hello Games, erzählt uns bei unserem Anspieltermin in London, dass geschätzte 99,9 Prozent der Himmelskörper schon allein aus Zeitgründen niemals entdeckt werden. Ein Spiel ohne Ende also? Nicht ganz, wie wir beim Besuch herausgefunden haben.

Grundsätzlich ist No Man's Sky ein Entdeckerspiel. Man schlüpft in den Raumanzug eines namenlosen Abenteurers und wird auf ein schier endloses Universum voller Sterne, Planeten und exotischer Tiere losgelassen. Der Clou: Sämtliche Inhalte sind zufallsgeneriert, »prozedurale Generation« ist der Fachausdruck. Sean Murray lächelt, als er erklärt: »Dahinter steckt eigentlich nur simple Mathematik.« Die für den Mathe-Laien (und somit auch uns) aber unglaublich kompliziert und schwer zu begreifen ist. Umso

erstaunlicher, dass Hello Games nur aus fünfzehn Mitarbeitern besteht, nicht etwa aus mehreren hundert. Die schrauben schon seit knapp vier Jahren an ihrem Weltraum-Monstrum und biegen nun endlich auf die Zielgerade ein – im kommenden Juni soll No Man's Sky fertig sein.

Zur Mitte, zack, zack!

An einigen Stellen merkt man dem Titel die geringe Man-Power an: Auf eine groß ausgeschmückte Geschichte verzichtet No Man's Sky, Zwischensequenzen oder ähnlichen Schnickschnack sollte man also nicht erwarten. Auf den einzelnen Planeten lassen sich immerhin Artefakte entdecken, die dann wiederum als Storyeckpfeiler dienen. Damit man aber nicht komplett orientierungslos durch das Spiel gondelt, gibt Hello Games das Zentrum des Universums als Ziel aus – eine dunkle wabernde Masse, die zwischen Millionen von Sternen auf die Abenteurer wartet. Wer hier ankommt, hat No Man's Sky »durchgespielt«, aber natürlich noch längst nicht alles gesehen. Was in diesem Zentrum wartet, will man uns selbst auf mehrfache Nachfrage in London nicht verraten, ebenso wenig die Zeit, die es braucht, um auf direktem Weg dorthin zu gelangen. Wir tippen einfach mal auf sehr, sehr lange. Ausgerüstet sind wir von Beginn an mit unserem

Raumschiff, mit dem wir ohne Ladezeiten zwischen den Planeten hin- und herfliegen können. Ob wir uns den Startflieger im fertigen Spiel aussuchen dürfen, ist noch unklar. Das zweitwichtigste Werkzeug ist unser Multifunktions-Tool, das sowohl als Waffe, als auch Umgebungsscanner dient. Damit ausgerüstet machen wir uns bei unserer An-



Die Drohnen bewachen die Planeten und greifen den Spieler bei Vergehen unerbittlich an.



Du heißt, wie ich will!

Wir checken die Umgebung erneut mit dem Fernglas und entdecken am Horizont ein stählernes Gebäude. Mal schauen, was uns dort erwartet! Wir setzen uns in Bewegung, als sich plötzlich von rechts ein gigantischer Vierbeiner ins Bild schiebt. Das Vieh sieht aus wie eine Mischung aus Dino und Fisch, anstelle eines Schwanzes hat es eine riesige Flosse, aus dem Maul ragen riesige Stoßzähne. Jetzt probieren wir eine der coolsten Ideen von No Man's Sky aus: Jedem Tier können wir – sofern es nicht schon jemand anderes entdeckt hat – einen Namen geben. Ein paar Tasteneingaben später stapft unser fertiger »Tobisaurus« davon, voller Stolz blicken wir hinterher. So müssen sich Paläontologen fühlen, nur dass deren Entdeckungen im Regelfall tot im Boden liegen. Wir können uns vorstellen, dass sich viele jetzt insgeheim auf die versautesten Namen freuen – doch das wird in No Man's Sky mit einem entsprechenden »Böse-Wörter-Filter« verhindert. Tiere teilen sich übrigens in Fleisch- und Pflanzenfresser auf, agieren miteinander und greifen uns unter Umständen sogar an. Allerdings wirken die Tiere, die wir bei unserer Anspielsession sehen, noch recht emotionslos und reagieren kaum auf uns. Das schmälert den Eindruck der lebendigen Welt ein bisschen, allerdings reagieren echte Tiere im Regelfall scheu auf uns, weil wir sie über Jahrtausende (etwa durch die Jagd) darauf konditioniert haben, insofern passt es eigentlich, dass die Viecher nicht etwa verschreckt weglaufen, sobald wir auftauchen. Übrigens: Alle unsere Entdeckungen wandern in eine riesige Bibliothek, die »Atlas« genannt wird.

Zu Gast bei Freunden?

Wenige Minuten später haben wir das Gebäude erreicht. Zu unserer Überraschung steht dort ein Alien, mit dem wir interagieren können. »Das ist eine der Rassen im Spiel«, sagt Sean Murray. Einige der Außerir-

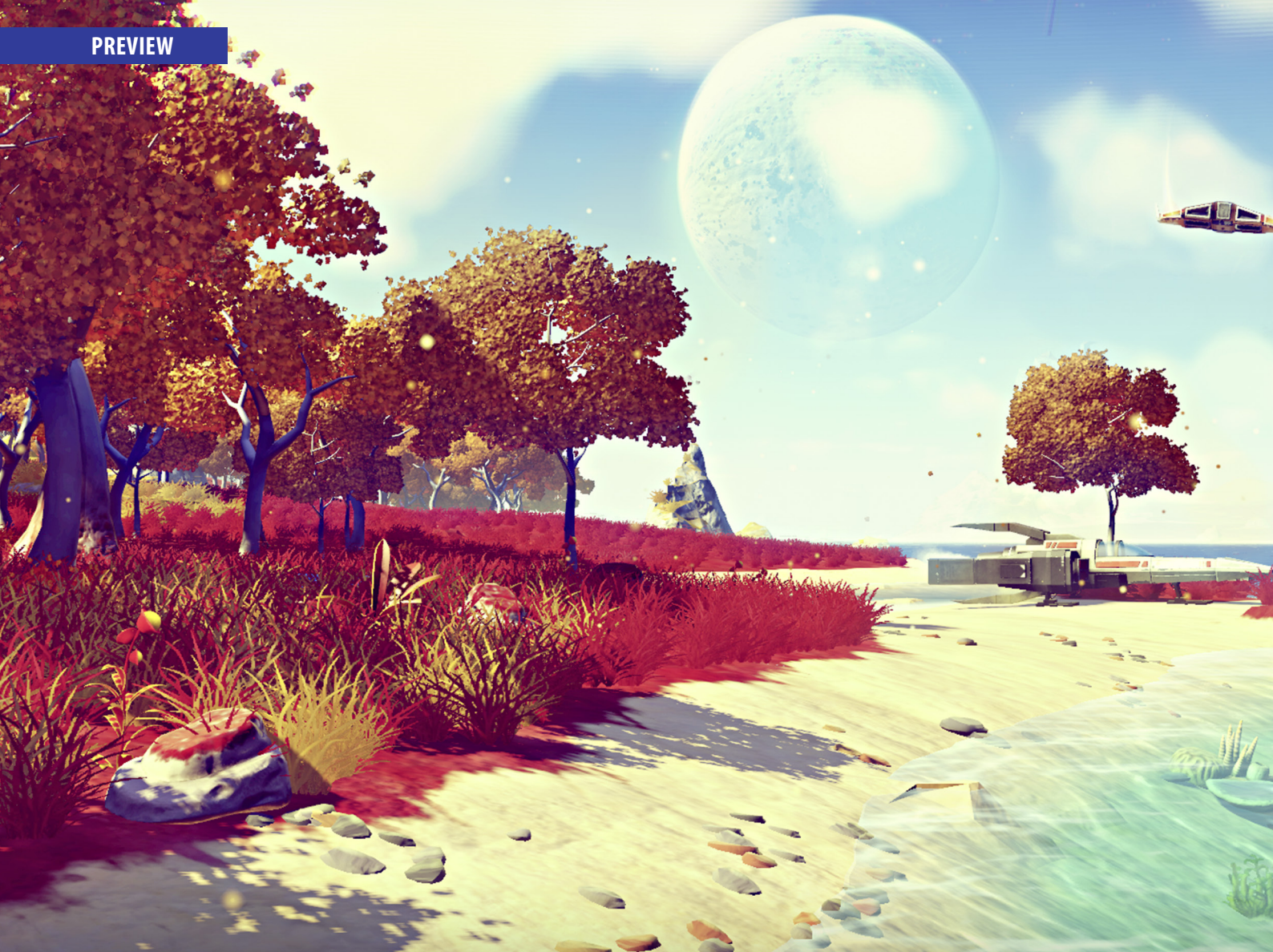
spielsession auf den Weg und erkunden den Planeten Balari V. Optisch ist das zunächst nicht wirklich beeindruckend, denn es gibt kaum Vegetation, nur vereinzelt recken sich einzelne Bäume aus dem aschgrauen Boden, immerhin tanzen einige schicke runde Staubpartikel durch die Luft.

Wir schnappen uns unser Fernglas und halten Ausschau nach Ressourcen. Die sind wichtig, um unsere Fähigkeiten und unser Raumschiff aufzumöbeln oder einfach, um unsere Blastermunition wiederaufzuladen. No Man's Sky greift dabei auf sein eigenes Periodensystem zurück, das sich aus fikti-

ven und echten Elementen zusammensetzt. Wir entdecken ein paar Schritte entfernt einige bläuliche, kugelförmige Pilze, per Tastendruck sacken wir etwas Silicium ein. Anschließend bearbeiten wir einen nahen Felsen mit unserem Blaster und bekommen dafür ein weiteres, dieses Mal fiktives Element. Später lassen sich aus diesen Zutaten in Verbindung mit Metallen und Bauplänen (von NPCs oder auf den Planeten gefunden) neue Items basteln, die uns unser Leben im Weltall erleichtern sollen. No Man's Sky besitzt also recht klassische Loot- und Crafting-Mechanismen.



Das Raumschiff dient als einziges Fortbewegungsmittel. Auf den Planeten ist man ausschließlich zu Fuß unterwegs, Bodenfahrzeuge oder Reittiere gibt es nicht.



Auch wenn auf Bildern und in Videos etliche Raumschiffe herumschwirren: Andere Spieler wird man in No Man's Sky so gut wie nie sehen.

dischen geben uns kleinere Aufträge, außerdem dürfen wir mit ihnen Elemente handelt beziehungsweise tauschen. Allerdings können wir zu Beginn die fremde Sprache noch nicht verstehen und müssen diese zunächst entschlüsseln. Anfangs sehen wir auf dem Bildschirm nur kryptische Schriftzeichen, wir können die Aliens aber nach einzelnen Wörtern fragen, die erst decodiert und uns danach auf Englisch angezeigt werden. Durch die Begegnung mit verschiedenen Vertretern einer Alienrasse lässt sich so Stück für Stück eine Sprache erlernen. Ziemlich coole Idee. Je nachdem, wie intensiv man sich mit einer bestimmten Rasse auseinandersetzt, ist sie uns entweder freundlich oder feindlich gesinnt. Haben wir ihr Vertrauen, stattet sie uns später mit neuer Technologie oder sogar neuen Raumschiffen aus. Gebäude dienen neben dem Handel und der Rasseninteraktion aber auch als Rückzugsort – gerade auf unwirtlichen Planeten können wir nämlich nur eine bestimmte Zeit im Freien überleben, danach müssen wir in einer Zuflucht erst wieder regenerieren.

Ordnung muss sein

Wir ziehen weiter und stolpern über weitere Tierarten und Rohstoffe und experimentieren ein bisschen mit unserem Laserblaster

herum. Als uns bei unseren »Zielübungen« auffällt, dass wir sogar große Löcher in Felsen ballern können, fragen wir nach. Einige Teile der Umgebung sollen zerstörbar sein. Star-Wars-mäßige Planeten-Exekutionen gibt es aber nicht. Als wir mit unserem Blaster ein Tier aus Versehen über den Haufen schießen, bekommen wir Ärger. Metallene Drohnen schwirren plötzlich heran und eröffnen das Feuer. Ähnlich wie in GTA gibt es in No Man's Sky einen Fahndungslevel – je nachdem wie viel Mist wir bauen, desto heftiger werden wir gejagt. Dann müssen wir uns entweder mit Waffengewalt wehren, in ein sicheres Gebäude oder mit unserem Raumschiff gleich wieder ins All flüchten.

Einfach nur Wow!

Genug gesehen von Balari V, wir laufen zurück zu unserem Raumschiff. Blöd: Es gibt keine Bodenfahrzeuge oder andere Möglichkeiten zur schnelleren Fortbewegung, lediglich die Laufgeschwindigkeit unseres Charakters lässt sich später per Upgrade aufmöbeln. Große Zeit für Grummelei bleibt aber nicht, denn wir erleben direkt im Anschluss den wohl tollsten Moment, den No Man's Sky regelmäßig zu bieten hat. Wir schwingen uns ins Cockpit, heben ohne Ladepause ab, preschen durch die Atmosphä-

re und finden uns Sekundenbruchteile später im Dunkel des Alls wieder. Hier fliegen wir direkt auf den nächsten Planeten zu, der in der Ferne grün leuchtend zwischen den Sternen prangt. Praktisch: Per Tastendruck aktivieren wir einen Boost, dadurch verkürzt sich die Reisezeit auf wenige Sekunden.

Zu Beginn des Spiels haben wir diesen Turboschub aber noch nicht, die Reisezeiten zwischen einzelnen Planeten eines Sonnensystems können dann schon mal zehn Minuten oder mehr dauern. Später schalten wir zudem den Hypersprung frei, der uns dann zu anderen Sonnensystemen reisen lässt und uns damit näher ans Zentrum des Universums bringt. Im All gibt es aber auch noch andere Dinge als Planeten zu entdecken – Raumstationen zum Beispiel, die wie Gebäude zum Auffüllen unserer Energie und Treibstoffreserven (die bestimmen, wie weit wir reisen können) dienen. Oder wir treffen auf Raumpiraten, die die Galaxie unsicher machen. Ein echtes Schlachtfest im Welt-raum sollte aber niemand erwarten, No Man's Sky bleibt in erster Linie ein Entdeckerspiel. Während unserer Anspielzeit feuern wir im All jedenfalls keinen einzigen Schuss ab, sondern sehen die Raumgefechte nur im Video – dort wirken sie aber ziemlich eindrucksvoll.



Im All sind Weltraumpiraten unterwegs, mit denen man sich sogar Schlachten liefern kann.



Wie die Planeten wird auch die Tierwelt prozedural berechnet. Wer eine neue Art entdeckt, darf ihr einen eigenen geben. Das Vieh rechts nennen wir spontan Stegokuh.

Wie schon der Abflug von Balari V ist der Anflug auf den nächsten Planeten – Yavil heißt er – schlicht atemberaubend. Beim Eintauchen in die Atmosphäre glüht die Hülle unseres Raumschiffs rot auf, wir werden für eine Nanosekunde panisch, wissen wir doch aus etlichen Filmen, dass ein Eindringen in die Atmosphäre auch flott im Tod enden kann, dann aber gleiten wir durch einige weiße Wolkenfetzen und landen anschließend per Knopfdruck auf der Oberfläche. Alles ohne Ladezeiten oder sonstige Unterbrechungen! Yavil macht schon auf den ersten Blick einen weitaus freundlicheren Eindruck als Balari V. Grasflächen erstrecken sich bis zum Horizont, es gibt farbenprächige Bäume, Seenlandschaften und lustige Gremlin-ähnliche Tiere, die durch die Gegend schlendern. Wir lassen unsere Augen über die Szenerie streifen und halten nach den nächsten Ressourcen Ausschau – und sind gleich in der Welt von No Man's Sky gefangen. Wir könnten jetzt wieder auf die Reise gehen, Loot oder Elemente sammeln, Tiere entdecken, handeln oder einfach ins All rausfliegen und einen neuen Planeten ansteuern. Auf dem Event kommt das »Entdeckergefühl« bereits sehr gut rüber, auch die Steuerung klappt schon hervorragend. Lediglich die Menüs – die mit ihrem runden

Auswahl-Cursor frappierend an Destiny erinnern – wirken noch etwas komplex und unübersichtlich, da wird sich bis zum Release im Juni hoffentlich noch etwas tun.

Allein, allein

No Man's Sky legt den Fokus auf den Singleplayer, einen klassischen Multiplayermodus oder gar MMO-Tendenzen gibt es nicht. Da aber alle Spieler im gleichen Universum unterwegs sein werden, kann es durchaus zu Begegnungen kommen. Diese sind dann aber wie in Journey eher zufällig und gerade deshalb so speziell. Einen anderen Spieler zu treffen, ist ein bisschen mit einem Lotteriegewinn vergleichbar. Auf unsere Frage, ob Koopmechaniken oder -modi geplant seien, verneint Sean Murray zunächst, ergänzt aber, dass man sich darüber möglicherweise in Zukunft Gedanken machen werde. Bis dahin machen wir die Galaxie hauptsächlich alleine unsicher.

Und eins steht dabei schon jetzt fest. Alle 18 Trillionen Planeten in No Man's Sky werden niemals entdeckt. »Selbst wenn jede Sekunde einer gefunden werden würde«, sagt Sean Murray, »würde das über zehn Milliarden Jahre dauern.« Und zu diesem Zeitpunkt hat unsere Sonne bereits die Erde verschluckt. Nicht im Spiel. In echt.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Zugegeben: In der kurzen Anspielzeit konnte ich bei No Man's Sky höchstens am allerobersten Mikrometer der Oberfläche kratzen. Denn allein von den Dimensionen her scheint der Titel eine Lebensaufgabe zu werden. Ich bin immer noch vollkommen fasziniert von der Größe und dem Freiheitsgefühl. Gerade das Abheben mit dem Raumschiff und die ladezeitenfreie Rumreisen sind der absolute Hammer. Und die Gewissheit, unzählige Dinge entdecken zu können, die selbst die Entwickler nicht kennen, ist unheimlich reizvoll.

Allerdings frage ich mich nach dem Anspielen mehr denn je, wie lange das spielerische Gerüst die Erkundungstour tragen kann. Denn Entdecken und Herumlaufen auf den Planeten ist schön und gut, die simplen Loot- Kampf- und Craft-Mechaniken lassen mich aber aktuell noch etwas zweifeln, ob das alles auch längere Zeit motiviert. Blut geleckt habe ich nach den ersten Proberunden aber auf jeden Fall.