

Die Startplaneten können völlig unterschiedlich aussehen. Dieser wirkt lebensfreundlich.

No Man's Sky

# AM ANFANG MEINER REISE

**Bleibt der prozedural erzeugte Weltraum von Hello Games auch auf Dauer spannend? Das kann erst unser ausführlicher Test klären. Bis dahin heben wir aber schon mal ab.** Von Elena Schulz



## Die Autorin

Würde nicht die Mitfahrgelegenheit fehlen, wäre Elena als Fan von Star Wars und Doctor Who schon längst in die Weiten des Weltalls aufgebrochen. Umso besser, dass No Man's Sky ihr das Universum nun gewissermaßen ins Haus liefert. Zwar ist das Ressourcensammeln nicht ganz ihr Fall, aber so viel Freiheit macht neugierig: Vielleicht ist ja doch noch irgendwo ein Lichtschwert versteckt.

Hurra, die PS4-Version von No Man's Sky ist da! Ich flitze zur Konsole, schalte sie ein und freue mich riesig auf die unendlichen Weiten des ... oh. Das Weltraumerkunden fällt erst mal flach. Denn ich beginne No Man's Sky als Gestrandete: Mein Raumschiff ist beschädigt und flugunfähig, die Gerätschaften sind größtenteils defekt – und ich bin erst einmal ratlos. Also lasse ich das unübersichtliche Kachelmenü kurzerhand links liegen und blicke mich um: Vor mir erstreckt sich ein völlig unbekannter Planet, und ich bin wahrscheinlich die Erste, die ihn überhaupt sieht.

## 18 Trillionen Möglichkeiten

Die Vorstellung ist seltsam aufregend: Ich bin auf einem von insgesamt 18 Trillionen Planeten, die dank prozeduraler Generierung alle völlig unterschiedlich sein sollen und über eine eigene Tier- und Pflanzenwelt verfügen. Meine noch namenlose Startwelt wirkt grün und einladend, keine Spur von großer Hitze oder Radioaktivität, Glück gehabt! Zwar können auch unwirtliche Planeten über wertvolle Ressourcen verfügen,

ohne schlechte Umweltbedingungen oder eine aggressive Tierwelt kann ich mich aber erst mal nach Herzenslust dem Erkunden widmen.

Apropos Ressourcen: Ich werfe doch noch einen Blick ins Menü und stelle fest, dass ich Materialien wie Kohlenstoff oder Eisen

brauche, um meine Ausrüstung wieder auf Vordermann zu bringen. Am Anfang funktioniert lediglich der Bergungsstrahl, mit dem ich einfach die jeweilige Ressource anstrahle und schwupps, Eisenerz oder eine Pflanze als Kohlenstofflieferant werden automatisch aufgesammelt.

Auch wenn das nicht groß erklärt wird, ist das Prinzip klar, und damit auch die Kernmechanik von No Man's Sky: Egal ob ich mein Raumschiff reparieren muss oder in eine ferne Galaxie reisen will, ich brauche Rohstoffe. Das ist leider nicht viel spannender, als es klingt: Während ich Eisen und Co praktischerweise in meiner näheren Umgebung finde, muss ich für meinen Treibstoff



Um das Raumschiff zu reparieren, muss man Ressourcen wie Eisen oder Kohlenstoff bergen.

## Warum kein Test?

Die PC-Version von No Man's Sky ist am 12. August 2016 erschienen, am gleichen Tag mussten die letzten Seiten dieser Ausgabe in Druck. Ein richtiger Test war deshalb natürlich nicht möglich. Immerhin konnten wir die PlayStation-4-Version jedoch schon einige Tage vorher spielen, auf den Eindrücken daraus basiert dieser Artikel. Einen ausführlichen Test zu No Man's Sky sowie viele weitere Videos und Guides zum Thema gibt's auf [www.GameStar.de](http://www.GameStar.de).

Plutonium gefühlt den halben Planeten quasi zu Fuß umrunden.

### Elende Latscherei

Die Wanderung wird trotz Jetpack schnell ermüdend. So sind die Planeten zwar abwechslungsreich gestaltet und lassen mich von Wüsten bis hin zu dichten Urwäldern alles erkunden, mein Startplanet bleibt aber durchweg eine eintönig grüne Idylle. Auch die Tierwelt enttäuscht mich. Die Alienwesen wirken eher wie missglückte Zufallsexperimente als tatsächliche Lebensformen und schaffen es trotzdem, seltsam gleich und bald auch langweilig auszusehen.

Für unfreiwillige Abwechslung sorgen dafür die Sentinels. Die kleinen Drohnen-Wächter passen auf, dass niemand die Natur zu sehr ausbeutet. Kaum mache ich mich also ahnungslos über ein Heridium-Vorkommen her, muss ich wenig später schon um mein Leben laufen. Denn die Wächter fackeln nicht lange. Während ich nach einem kläglichen Gegenwehrversuch einfach abhauen will, rufen sie kurzerhand Kämpferdrohnen dazu und beenden meine Weltraumreise damit etwas unelegant.

### Pflücken verboten!

Es reicht nicht als Entschuldigung, dass ich eigentlich nur ein paar Blumen pflücken wollte, Spaß versteht das Umweltschutzkommando in No Man's Sky einfach gar nicht. Für die Zukunft bleibt mir also nichts anderes übrig, als die aufmerksamen Drohnen zu meiden oder mich betont unauffällig



Die Tierwelt aus dem Zufallsgenerator wirkt besonders skurril.



In manchen Raumstationen kann man intelligente Aliens treffen.

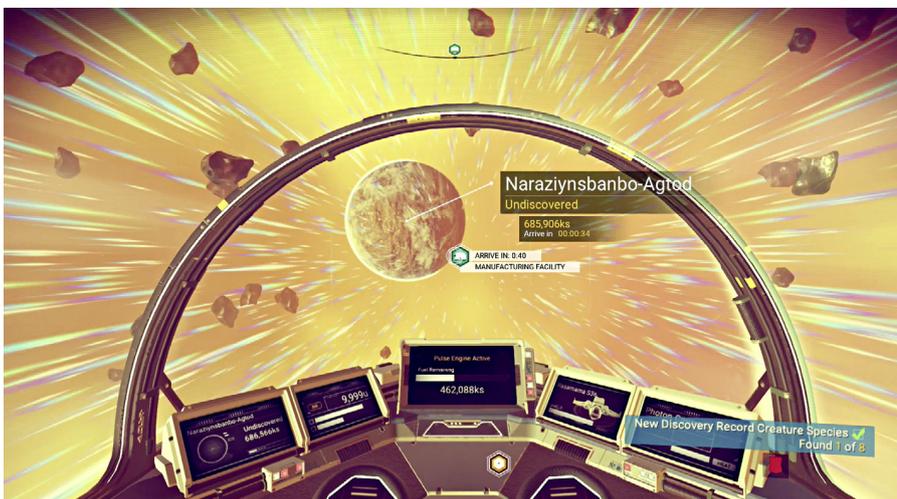
zu verhalten. Immerhin darf ich aber wie in Dark Souls meine verlorenen Habseligkeiten an meinem Grab wieder aufsammeln, wenn ich es erreichen kann, ohne erneut zu sterben. Trotzdem: So hatte ich mir mein Denkmal im Universum nicht vorgestellt.

Aus Rache kann ich der fremden Welt zum Abschied aber noch meinen Stempel aufdrücken. Und das macht tatsächlich Spaß. Wie ein kleines Kind freue ich mich darüber, jedem Grashalm und jeder Tierart einen albernen Namen zu verpassen. Du wolltest mich

fressen, Nervenbold Löwenmaul? Nimm das dafür! Auch den Planeten selbst oder sogar das ganze Sonnensystem kann ich benennen und mich dabei zumindest ein bisschen wichtig fühlen. Vielleicht schlägt es ja doch mal einen der anderen Spieler in diese Ecke des Universums.

### Völlig losgelöst

Aber nun zieht es mich erst einmal weg. Zurück beim Raumschiff wandle ich meine Rohstoffe in Treibstoff um und breche auf zu neuen Abenteuern. Was dann von meinem Planeten zurückbleibt, sind nicht die Dinge, die ich getan habe. Wer No Man's Sky aufgrund herausragender Spielmechaniken oder einer spannenden Geschichte spielen möchte, ist hier definitiv falsch. Während das Gameplay mich ernüchtert zurücklässt, hat No Man's Sky mich aber unbewusst an ganz anderer Stelle begeistert: Wenn ich während meiner Ressourcensammelei aus einer Höhle trete und plötzlich eine gigantische Hirschkreatur vor mir auftaucht. Oder ich finde eine Ansammlung seltsamer eierförmiger Steine und sehe mich sofort beklommen nach einem potenziell gefährlichen Muttertier um. In diesem Moment löst No Man's Sky Gefühle bei mir aus und lässt mich Dinge erleben, die ich so noch nicht erlebt habe. Und das ist großartig. ★



Dank Superantrieb ist die Reise zum nächsten Planeten nur ein Katzensprung.