

No Man's Sky

DIE TÜCKEN DER UNENDLICHKEIT

Genre: **Weltraum** Publisher: **Sony** Entwickler: **Hello Games** Termin: **10.8.2016** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

No Man's Sky erschlägt uns im Test fast mit seiner schieren Größe. Dem großen Hype kann das Spiel allerdings nicht gerecht werden.

Von Tobias Veltin und Dimitry Halley

Um kaum ein anderes Spiel ist seit seiner Ankündigung ein derartiger Hype entstanden wie um No Man's Sky. Woher dieser Hype um das Spiel von Hello Games überhaupt kommt, ist rätselhaft. Vielleicht ist es die Faszination der reinen Größe – immerhin wartet eine gewaltige, prozedural generierte Galaxie mit zig Trillionen Planeten auf Erkundung. Vielleicht ist es auch die Ungewissheit, was einen in diesem Spiel eigentlich erwartet? Egal woran die riesige Erwartungshaltung liegt, No Man's Sky ist jetzt da und muss sich wie jeder Titel an Qualität und Substanz messen lassen.

Direkt zu Spielbeginn ist es noch nicht weit her mit der fröhlichen Erkundungstour durch die Galaxie. Denn unser Raumschiff ist nur noch ein qualmendes Wrack, offenbar sind wir auf dem für jeden Spieler zufälligen Startplaneten bruchgelandet. Bevor es losgeht, muss die Mühle erst mal mühsam zusammengeflickt werden. Die Startschubdüsen verlangen nach Karitplatten, der Impulsantrieb nach Heridium und Zink. Also machen wir uns auf unserem zufällig generierten Startplaneten auf die Suche nach diesen Rohstoffen und gewöhnen uns an

den Umgang mit dem Multifunktionsgerät. Der Bergbaustrahl frisst sich in Pflanzen und Gestein, die darin enthaltenen Elemente sammelt er dabei automatisch ein. Keine Sorge, einen Chemie-Leistungskurs muss man für das Elementesystem nicht besucht haben, trotzdem ist der Start ins Spiel eher holprig. Denn generell will No Man's Sky, dass man sich viele Dinge selbst beibringt und erschließt.

Atlas oder Nada und Polo?

Eine richtige Story hat No Man's Sky nicht, als Flugziel wird lediglich das Zentrum der Galaxie angegeben. Trotzdem rollt Hello Games anfangs zumindest einen dünnen roten Faden aus. Nachdem wir das Raumschiff nach rund einer halben Spielstunde geflickt haben, werden wir zum Mond des Himmelskörpers geschickt, auf dem wir dann Anweisungen für den Bau eines Hyperantriebs bekommen sollen. Etwas später haben wir die Wahl, ob wir lieber der Route des Atlas folgen oder in Richtung der mysteriösen Nada und Polo wollen. Was das alles zu bedeuten hat? Das müssen wir in No Man's Sky schon selbst herausfinden.

Die vielen Fragezeichen verpuffen aber spätestens in dem Moment, in dem wir das erste Mal ins Dunkel des Alls eintauchen – nicht, weil wir plötzlich alles verstehen, sondern weil das so klasse inszeniert ist. Auch später, nach dem hundertsten Mal, sind wir immer noch fasziniert, wie fließend und problemlos der Übergang zwischen Planeteno-

berfläche und All funktioniert, eine kleine Meisterleistung von Entwickler Hello Games. Überhaupt vermittelt das Spiel anfangs ein wunderbares Freiheitsgefühl, macht Lust aufs Erkunden. Und das sieht dann meistens folgendermaßen aus: Wir landen auf einem Planeten, scannen die Umgebung, sammeln Ressourcen und halten Ausschau nach interessanten Punkten. Es gibt Monolithen, an denen wir neue Wörter der Aliensprachen (Vy'keen, Gek und Korvax) lernen können, Signalstationen, die neue Orte markieren oder Basen, an denen wir mit Aliens sprechen oder Ressourcen und Gegenstände kaufen und verkaufen können. Ärgerlich dabei: Einmal entdeckte Punkte finden wir zwar wieder, allerdings gibt es keine Möglichkeit, Stellen mit einem selbst platzierten

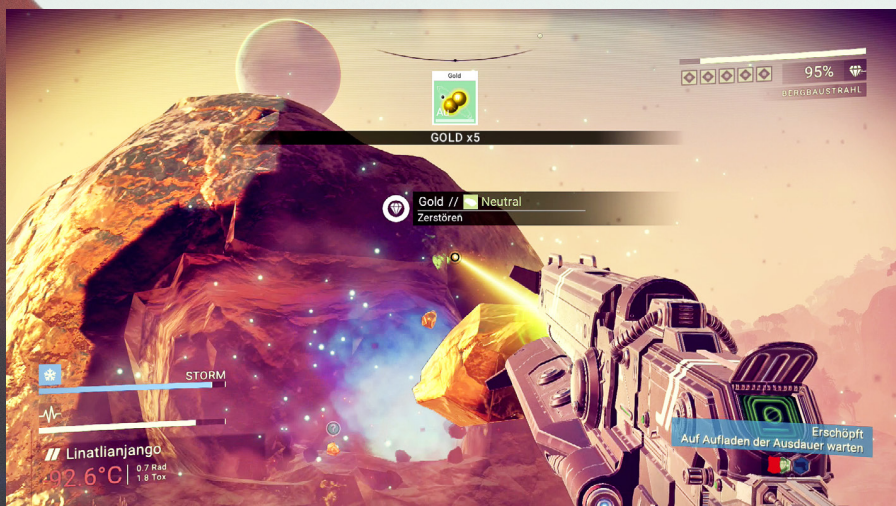


Dimitry Halley
@dimi_halley



Die erste Preview zu No Man's Sky war gleichzeitig mein allererster längerer GameStar-Artikel. Schon damals habe ich auf die Problemchen hingewiesen, die prozedurales Gamedesign mit sich bringt. Trotzdem war ich optimistisch, kein Wunder, ich bin ein riesiger Fan von The Elder Scrolls 2: Daggerfall. Und das verlässt sich voll auf zufallsgenerierte Landschaften. Allerdings gibt mir Daggerfall neben den Zufallslandschaften umfangreiche Dungeons, in denen ich kämpfe, Rätsel löse. Es bietet Gilden, Städte, Dörfer, politische Beziehungen. Und selbst Daggerfall leidet unter Problemen eines prozeduralen Spiels. Trotzdem kann ich damit tolle Geschichten in meinem Kopf entstehen lassen.

Bei No Man's Sky klappt das zu Spielbeginn auch, aber der Wow-Effekt hält nicht lange an. Der Hund liegt gar nicht so sehr bei der mangelnden Vielfalt begraben, sondern bei der fehlenden Spieltiefe. Erkunden ist super, ja, aber am Ende des Tages brauche ich als Spieler irgendeine Form von Motivation und da reicht mir die Neugier, was wohl hinter der nächsten Hügelkette ist, einfach nicht lange genug. Anders als Daggerfall habe ich hier keine Lore, keine packenden Spielmechaniken und das vermeintliche Ende von No Man's Sky finde ich eher lahm.



Ressourcenabbau gehört zu den wichtigsten Aufgaben in No Man's Sky. Goldblöcke liefern genügend Nachschub für mehrere Baupläne.



Auch nach dem hundertsten Mal noch beeindruckend: Der Eintritt in ein neues System.

Cursor zu markieren und somit wiederzufinden, was die Wegfindung ziemlich erschwert. Die Kontrollen des Raumschiffs selbst sind dagegen gut gelungen, auch wenn uns etwas der spielerische Anspruch fehlt – Crashes sind beispielsweise unmöglich, eine Landung gar mit nur einem Knopfdruck erledigt. Aber zumindest die Maus- und Tastaturbedienung geht recht intuitiv von der Hand – man merkt zwar, dass die Menüs mit Gamepad im Hinterkopf entwickelt wurden und das Gedrückthalten der Tasten irritiert zu Beginn, aber nach einer kurzen Eingewöhnung klappt die Steuerung schließlich problemlos.

In jedem System schwebt zudem eine Raumstation, an der wir ebenfalls handeln und mit Außerirdischen interagieren. Letzteres funktioniert mit einem ziemlich interessanten System: Je mehr Wörter einer Sprache wir entdecken, desto besser können wir die fremden Wesen bei simplen Dialogen verstehen und im besten Falle Belohnungen wie Währung oder Baupläne abgreifen.

Planeten bis zum Abwinken

Ein Großteil der Faszination von No Man's Sky ergibt sich aus den prozedural generierten Planeten samt zugehöriger Flora und Fauna. Wir haben auf unserer Test-Tour ungefähr 60 Himmelskörper besucht und hatten dabei nie das Gefühl, zweimal am selben Ort zu sein. Sicher, matschige Bodentexturen gibt es häufiger und mal sind riesige Pilze einfach nur rot statt gelb, aber generell ist die Vielfalt der Himmelskörper absolut in Ordnung. Wir haben unter anderem einen Wüstenplaneten mit fliegenden Riesenwürmern besucht, sind auf einem Wasserplaneten ins kühle Nass getaucht

Abwertung wegen Bugs und Abstürzen

No Man's Sky hat auf dem PC technische Probleme. Das bezeugen die größtenteils negativen Steam-Reviews, in denen zahlreiche Spieler über Performance-Probleme klagen. Zwar fallen Abstürze, Bugs und Grafikfehler gegenüber der PS4-Version seltener aus, dafür kracht die Bildrate teils selbst bei High-End-System mit GeForce GTX 1080 spürbar ein. Auch wenn wir es auf unserem Testsystem weitgehend ruckel- und absturzfrei zum Laufen bekommen haben, empfehlen wir, mit dem Kauf bis zu den ersten Performance-Patches zu warten.

und haben uns auf einem Mond mit oranger Atmosphäre über fliegende Felsformationen gewundert. Schön auch, dass es auf vielen Oberflächen unvorhersehbare Gefahren gibt: So sind manche Gebiete radioaktiv verseucht, Stürme peitschen uns um die Ohren oder extreme Kälte macht uns zu schaffen. Die zufällig erstellte Tierwelt steht dem in Sachen Abwechslung in nichts nach. Von trollartigen kleinwüchsigen Wesen bis hin zu gewaltigen Vierbeinern mit Rüssel und Ge-

weih kreucht allerlei bizarres Gezücht mit zugegebenermaßen überschaubarer KI in der Spielwelt herum, dadurch fühlen sich die Planeten bewohnt und lebendig an. Standardmäßig haben Systeme, Planeten, Tiere und Pflanzen recht kryptische Namen, auf Wunsch lässt sich alles neu Entdeckte mit einer eigenen Bezeichnung ausstatten – falls der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass nach uns doch mal jemand im gleichen System landet.



Die Aliens können wir anfangs noch nicht verstehen, einzelne Wörter lernen wir entweder von ihnen direkt, oder an Monolithen, die überall auf den Planeten verteilt sind.

Kämpfe mit Krämpfen

Wozu das ganze Erkunden? Zum einen bekommen wir nur so Ressourcen, die uns zum Sprung ins nächste System und damit einen Schritt weiter in Richtung Zentrum bringen. Zum anderen finden und bekommen wir unterwegs jede Menge neuer Baupläne für Technologien, mit denen wir zum Beispiel unseren Anzug (längere Sprintgeschwindigkeit, bessere Schilde) unserer Multifunktions-tool (Waffenupgrade, Granatwerfer) oder unser Schiff verbessern können – die entsprechenden Ressourcen vorausgesetzt. Auch Kämpfe stehen auf dem Programm:



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Ich gebe es zu: Mit der Bewertung von No Man's Sky habe ich mich so schwergetan, wie mit kaum einem Spiel zuvor. Das liegt vor allem daran, dass jeder wegen des prozeduralen Prinzips eine andere Reise durch die Galaxie antritt. Meine Kollegen haben auf anderen Planeten angefangen, haben andere Systeme besucht, andere Orte entdeckt und anders gecrafft als ich. So hat jeder eine eigene Spielerfahrung, und genau deswegen dürften sich an diesem Spiel auch die Geister scheiden. Indes: Die grundlegende Spielmechanik bleibt immer gleich und dementsprechend für jeden auch gleich repetitiv. Während es mir anfangs noch Spaß gemacht hat, den Ressourcen hinterherzujagen und Baupläne fertigzustellen, war nach knapp 15 Stunden die Luft einfach raus. Zu diesem Zeitpunkt ist No Man's Sky zu vorhersehbar, zu gleichförmig, zu wenig überraschend. Die Ressourcensammelerei verkommt zur reinen Routine, die Suche nach einzelnen Elementen nervt mehr als Spaß zu machen, der Zauber einer neuen Entdeckung verfliegt. Und im Gegensatz zu Minecraft – mit dem No Man's Sky immer wieder fälschlicherweise verglichen wird – gibt es im Spiel von Hello Games keinerlei Möglichkeiten kreativ zu sein oder etwas zu erschaffen.

Trotz allem Gemecker: No Man's Sky ist ein einzigartiges und besonderes Erlebnis, das man in dieser Form nirgendwo anders findet und das schon aufgrund seiner schier Größe fasziniert. Was man daraus macht, bleibt letztendlich jedem selbst überlassen. Wer sich auf das ruhige Tempo einlassen kann, Spaß daran hat, sich immer wieder auf neuen Planeten zu verlieren und die vielen kleinen Ungereimtheiten wie das nervige Inventar und die deutlich spürbare Spielmechanik in Kauf nimmt, kann und wird sehr viel Spaß mit No Man's Sky haben und darf gerne 5 bis 10 Punkte auf unsere Wertung draufschlagen. Alle anderen sollten das Spiel vor dem Kauf zumindest einmal ausprobieren – denn die mutige, aber spielerisch verbesserungswürdige Galaxierreise von Hello Games ist definitiv nicht für jeden geeignet.

Auf den Planeten geht's mit dem Waffenupgrade des Multifunktionsstools gegen Wächterdrohnen, die extrem angesäuert reagieren, wenn man in ihrer Gegenwart Ressourcen abbaut. Und im Weltall duellieren wir uns mit Jagdschiffen, die an unsere wertvolle Fracht wollen.

Blöd nur, dass die Kämpfe wenig bis gar keinen Spaß machen. Auf PC fällt die Steuerung zum Glück dank Maus und Tastatur präziser aus als auf den Konsolen, aber trotzdem entpuppen sich die Gefechte auf den Planetenoberflächen als belanglose Ablenkung. Wir ballern zum Beispiel am Boden mehrere Drohnen ohne großartige Gegenwehr ihrer Wächter zu Klump. Und wenn es doch mal zu heikel wird, reicht die schnelle Flucht in eine Richtung, um die Bewacher abzuhängen. Im All gibt es dann das Kontrastprogramm, dort geraten die Konfrontationen gerne mal zur gewaltigen Frustration. Denn meistens greifen direkt drei oder sogar noch mehr Gegner gleichzeitig an, das Resultat ist Laserfeuer von allen Seiten und meistens ein schnelles Ableben. Kämpfe sind offenbar lediglich ein »Wollten wir gerne noch drin haben«-Element in No Man's Sky, und das merkt man überdeutlich.

Das letzte Element

Der Mix aus Erkunden, Kampf, Handel, Alienkontakt und Allreise ist interessant und anfangs macht No Man's Sky auch wirklich Spaß. In den ersten Spielstunden ist es noch ungemein befriedigend, wenn man endlich einen verdammten Block Heridium gefunden hat, um die heiß ersehnte Verbesserung für das Multifunktionsstool bauen zu können. Da ist es noch motivierend, dem nächsten Bauplan hinterher zu hecheln und die hundertste Tierart mit dem Scanner zu markieren. Auch später hat No Man's Sky durchaus seine Momente, zum Beispiel in dem erhabenen Moment, wenn man den ersten Atlas-Pass erhält, der uns bislang verschlossene Türen öffnet. Allerdings sind solche Augenblicke später die Ausnahme.

Denn so variantenreich und vielfältig die Planeten wirken, so eingeschränkt und repetitiv bleibt der Spielablauf. Nach spätestens zehn Spielstunden hat man die grundlegenden Spielmechaniken verinnerlicht, das vormals augenöffnende Entdecken eines neuen Systems gerät zur spröden Routine. Letztendlich tun wir immer wieder dieselben Dinge – nur eben in immer wieder anderen Gebieten. Später fehlt schlicht die spielerische Abwechslung, und so gerät der Ressourcen-Bauplan-Warp-Loop schnell zur unangenehmen Tretmühle, in der wegen der gewaltigen Dimensionen des Spiels kaum ein Gefühl für den Fortschritt aufkommen will und man sich selbst dabei ertappt, roboterartig Planet um Planet abzuklappen, nur um möglichst schnell weiterzukommen. Spätestens dann ist einem auch die unterschiedliche Fauna und Flora egal.

Die zufällige Generierung hat zudem ihre Tücken: Oft sind wir minutenlang über einen Planeten gestapft, nur um einen einzigen Plutonium-Kristall oder eine Zink-Pflanze zu finden. Auch wenn es auf komische Art und Weise befriedigend ist, dass No Man's Sky uns nicht jeden kleinen Brocken vorkaut, fehlen eindeutig Komfortfunktionen. Warum zum Beispiel kann man sich für einen Planeten nicht anzeigen lassen, welche Rohstoffe es dort gibt? Wieso kann man nicht gezielt nach einer einzigen Ressource suchen? Und warum muss man jedes einzelne Mal eine Warpzelle (dient zum Auftanken des Hyperantriebs) selbst zusammenbasteln, hätte es dafür keinen Shortcut geben können?

Das Inventar ist voll

Ein besonderes Ärgernis ist das fummelige Inventar, in dem man wegen des Ressourcenmanagements gezwungenermaßen sehr viel seiner Zeit verbringt. Das Kachelmenü sieht zwar schick aus, erweist sich gleichzeitig aber auch als ziemlich sperrig. Außerdem haben wir mehr als einmal den begrenzten Inventarplatz des Raumanzugs verflucht. Der lässt sich zwar erweitern und zur Not



Die prozedural generierte Tierwelt bringt allerlei bizarre Kreationen hervor, darunter etwa dieses Exemplar. Jedem neu entdeckten Vieh dürfen wir einen Namen geben.

können auch Gegenstände ins Raumschiff-Inventar verschoben werden, umständlich bleibt es aber trotzdem. Außerdem nervt das Mikromanagement. Die Lebenserhaltungsmaßnahmen unseres Anzugs müssen wir zum Beispiel händisch jedes Mal mit Kohlenstoff und Plutonium wieder aufladen. Gleiches gilt für die Munition unseres Sternwerfers und sogar für die Startschubdüsen des Raumschiffs – wenn hierfür das Plutonium ausgeht, dürfen wir nicht mehr abheben. Das führt dazu, dass das prinzipiell sehr schöne Erkundungsgefühl oft von der reinen Mechanik erdrückt wird. Selten hatten wir in einem Spiel den Eindruck, von so etwas Banalem derart ausgebremst zu werden.

Planetenvielfalt mit Gegriesel

Technisch ist No Man's Sky solide, ohne aber vom Hocker zu hauen. Das technische Grundgerüst ist beeindruckend, und die Momente, wenn man in ein neues System warpt, sich der Blick auf neue Planeten und Stationen auftut, dazwischen Frachter hin- und herflitzen und man im Hintergrund am lila funkelnenden Firmament den Blick auf einen kleinen Mond erhascht, sind einfach fantastisch. Gut gefallen haben uns außerdem die unterschiedlichen Raumschiffe der Aliens und die Tag- und Nachtwechsel, die teils sehr atmosphärische Farbpaletten auf den Bildschirm zaubern. Störend sind dagegen die vielen Pop-Ups. Auf dem PC können wir zwar an recht vielen Einstellungen herumschrauben, das Aufpoppen der Texturen lässt sich allerdings selbst mit einer SSD-Festplatte nicht komplett aus der Welt schaffen. Besonders dann, wenn man mit seinem Schiff über die Planetenoberfläche düst, wird man konstant daran erinnert, dass die Technik des Spiels mit dem Laden nicht hinterherkommt.

Schade auch, dass es so gut wie keine Physikeffekte gibt – nur bestimmte Ressourcenblöcke sind zerstörbar, der Rest bröckelt einfach auseinander und fliegt uns automatisch entgegen. Während die Framerate auf



Auch unter Wasser warten Materialien. Wohl dem, der einen entsprechenden Anzug trägt.

den Konsolen häufig von unten an den 30 Bildern pro Sekunde kratzt, haben wir auf dem PC den Luxus, die Bildbegrenzung selbst zu wählen – auch jenseits der 60 Frames. Das Ergebnis sorgt für ein deutlich runderes Spielgeschehen, aber selbst auf unserem Testsystem (Geforce GTX 1070, 15 6600K, 480 GB SSD) kam es zu gelegentlichen Nachladerucklern. Kein Weltuntergang, aber doch unschön. Unterm Strich profitiert die PC-Version natürlich von den zusätzlichen Effekten, wir freuen uns über eine bessere Kantenglättung sowie Einstellungsmöglichkeiten bei Sichtweite und FOV. Und besonders die optionale 4K-Auflösung bringt das an sich schon stimmige Artdesign optimal zur Geltung. Die Soundeffekte (etwa Tierlaute oder Sturmgeräusche) sind ebenfalls gut gelungen, genau wie der Soundtrack von 65Daysofstatic, der sich an die Spielsituation anpasst.

Wären da nur nicht diese Bugs. Unser Testrechner kam mit der Performance abseits gelegentlicher Laderuckler zwar gut zu recht, unzählige Steam-Reviews sprechen aber eine andere Sprache. Bisher fällt die Bewertung größtenteils negativ aus, selbst

mit einer GTX 1080 beklagen viele Spieler miese Bildraten, Abstürze und andere Unsauberkeiten. Hello Games hat zwar inzwischen mit Performance-Patches nachgelegt, allerdings sind dadurch nicht alle Fehler behoben worden. Wer mit No Man's Sky liebäugelt, sollte noch ein bisschen warten. ★

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



- abwechslungsreiche Planeten
- schöner Tag- und Nachtwechsel
- stimmiger Soundtrack
- nur rudimentäre Objektphysik
- nervige Pop-Ups

SPIELEDISIGN



- prinzipiell interessanter Gameplaymix
- cooles Aliensprachensystem
- Möglichkeit, eigene Entdeckungen zu benennen
- fümmeliges Inventar
- repetitive Ressourcensammlung

BALANCE



- angenehmer Schwierigkeitsgrad
- Checkpoints nach jedem Aussteigen
- nerviger Ressourcen-Zufallsfaktor
- holpriger Einstieg
- Allkämpfe können frustig sein

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolles Entdeckungsgefühl
- fließender Übergang von Planetenoberfläche ins All
- Tierwelt sorgt für Lebendigkeit
- fantastische Weltraumpanoramen
- keine richtige Handlung

UMFANG



- unendliche Planetenvielfalt
- viele Upgrade-Möglichkeiten
- etliche Rohstoffe und interessante Orte
- viele Raumschiff- und Multitool-Modelle
- kaum Aufgabenvarianz

ABWERTUNG

Technische Probleme (Abstürze und Ruckler) nerven selbst auf Highend-Rechnern. Trotz Performance-Patches sind noch nicht alle Unzulänglichkeiten behoben.

FAZIT

No Man's Sky ist ein riesengroßer Galaxie-Sandkasten mit interessantem Konzept, dem allerdings zu schnell die spielerische Puste ausgeht.

75

-2

73



Das Inventar ist recht umständlich konstruiert und vor allem viel zu klein. Schon nach ein paar gesammelten Rohstoffen blinkt eine Warnmeldung auf.