

Die Versprechen von No Man's Sky

WERBUNG UND WAHRHEIT

Der Hype um No Man's Sky beruht vor allem auf Versprechen: Multiplayer, unterschiedliche Schiffstypen, Sandplaneten – alles zu schön, um wahr zu sein? Diese Features ist Hello Games uns bislang schuldig geblieben. Von Elena Schulz

Riesige Sandwürmer, die sich durch Wüstenplaneten graben, wurden bislang nicht entdeckt.

»Wo ist das No Man's Sky, das uns versprochen wurde?«, fragt ein User auf Reddit. Gefolgt von einer nicht enden wollenden Liste von Videos sowie Posts, die uns erzählen, was für ein Spiel No Man's Sky hätte sein sollen: komplexer, vielseitiger, besser. Die Spieler sind sauer, die negativen Steam-Reviews häufen sich, und Rufe nach Rückerstattungen des Kaufpreises werden laut. Hat Hello Games uns angelogen? Das wollen wir ihnen nicht unterstellen, denn eine Lüge setzt eine Täuschungsabsicht voraus. Wahrscheinlicher ist, dass sich das Indie-Team einfach übernommen hat. Mal abgesehen davon, dass der Chef-Entwickler Sean Murray ohnehin ein Talent dafür besitzt, sich vage auszudrücken. So bleibt das Weltraumabenteuer fürs Erste ein vor allem technisch beeindruckender Sandkasten, in dem die einsamen Spieler ihre Geschichte selbst schreiben, auch wenn bereits neue Features angekündigt wurden, etwa die Möglichkeit, Raumstationen zu bauen. Klar, im Tests konzentrieren wir uns grundsätzlich auf das, was das Spiel tatsächlich bietet, und nicht auf das, was versprochen war. An dieser Stelle wollen wir den Blick auf die Dinge richten, die viele Spieler aktuell vermissen.

Aufregende Welten

Man sollte meinen, 18 Trillionen Planeten böten genug Abwechslung. Tun sie auch, nur eben nicht so, wie Hello Games versprochen hatte: Es gibt kalte Welten, heiße Welten, tödliche Welten, aber sie sehen seltsam gleich aus, abseits unterschiedlicher Farböne, Vegetation oder Bewohner. Wüstenwelten inklusive Riesenschlangen waren zwar in frühen Trailern zu sehen, ließen sich im Spiel selbst aber noch nicht blicken – zahlreiche Reddit-Nutzer machten sich bereits auf die Suche danach. Dank der prozeduralen Generierung ist es zwar leicht, zu behaupten, dass es solche Sandwelten gibt, so üblich wie in den Trailern scheinen sie aber definitiv nicht zu sein. Auch die von Sean Murray zum Muss, weil SciFi-Klassiker deklarierten Ringplaneten machen sich rar.

Zwar gibt es immerhin vereinzelt Wasserplaneten, Ruinen oder abgestürzte Raumschiffe, in den Trailern hatte das aber noch andere Dimensionen: Die exotischen Welten waren durchzogen von Flüssen und gewaltigen, teils beweglichen Strukturen. Portale und abgestürzte Frachter weckten Interesse am Universum und seiner Alien-Mythologie. Auch riesige Tiere sind selten; die Riesen-

schlangen, die sogar ihre Umgebung umgraben, blieben bislang unentdeckt. Hier verspielt No Man's Sky eine Chance, uns sein wichtigstes Element schmackhaft zu machen: das Entdecken. Denn was nützt all die Freiheit, wenn es nur mehr vom Gleichen gibt? Wenn wir stundenlang durch eine Höhle laufen oder in ein Eismeer tauchen, wollen wir auch dafür belohnt werden.

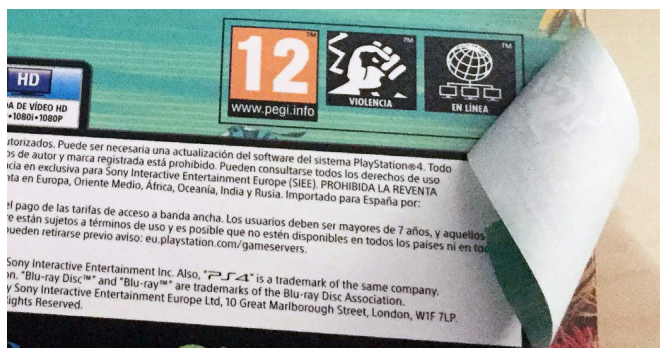
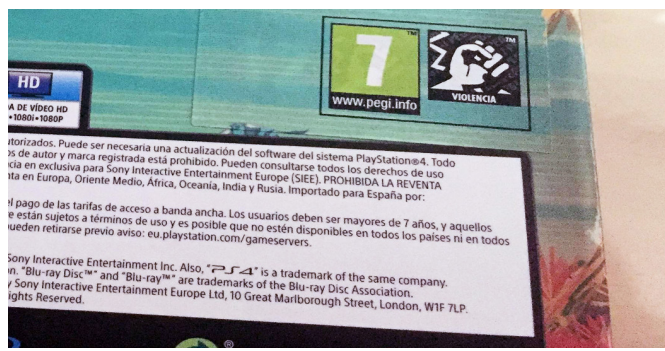
Ärgerlich für Simulationsfans ist ein anderes fehlendes Feature: Besonders beeindruckend klang schließlich, dass sich die Planeten tatsächlich realistisch um sich selbst und ihre Sonnen drehen und die Monde um ihre jeweiligen Planeten kreisen sollten. Der Abstand zum Stern sollte wiederum das Aussehen bestimmen. Tag-Nacht-Wechsel, Start und Landung, Temperatur sowie Vegetation, all das sollte dank der dynamischen Systeme deutlich komplexer ausfallen und je nach System und Planetenposition variieren. Momentan hängen die fremden Welten aber ein wenig ratlos im leeren Raum.

Schiffe und Schlachten

Was ist das so ziemlich Coolste an jedem Weltraumspiel? Genau, Raumschlachten. Von denen ist in No Man's Sky aber nicht

Die Sticker-Kontroverse

Auf der internationalen Limited Edition von No Man's Sky klebt ein Sticker, der die PEGI-Alterseinstufung von 12 auf 7 Jahren ändert – und ein »Online Play«-Icon überdeckt. Das muss nicht auf einen gestrichenen Multiplayer-Modus hindeuten, vielleicht war das Symbol einfach missverständlich. Schließlich gibt es mit den hochladbaren Planeteninfos ja eine Online-Funktion, aber eben keinen vollwertigen Online-Modus. Der Publisher Sony begründet die Überklebung damit, dass die Icons »inkorrekt« gewesen seien.





Raumschlachten zwischen Fraktionsflotten suchen wir vergebens.



Ein Trailer zeigte geheimnisvolle Portale, die es im Spiel aber nicht gibt.

mehr viel übrig: Wir starten, fliegen und landen fast nur auf Autopilot, und in Kämpfen ist ohnehin die fummelige Steuerung unser größter Feind. Diesen an sich spannenden Teil des Spiels können wir daher schlichtweg ignorieren! Dabei klangen die ersten Ankündigungen vielversprechend: Schiffsklassen, unterschiedliches Flugverhalten und die Möglichkeit, den fliegenden Untersatz zu benennen. Wir hätten also mit unserem eigenen Rasenden Falken durchs Universum düsen können, uns für eine Karriere als waghalsiger Kampfpilot entscheiden oder doch als Händler gemütlich vor uns hin tuckern können. Umso ärgerlicher, dass es ja bereits unterschiedliche Schiffe gibt, sie fühlen sich nur völlig gleich an. Zum Wechseln verleitet momentan lediglich eine größere Anzahl an Inventar-Slots und selbst Upgrades für Waffen oder Antrieb ändern nichts am Kampfverhalten oder an der Steuerung.

Auch die versprochenen riesigen, zerstörbaren Flotten sowie Raumstationen oder die Schlachten zwischen den einzelnen Fraktionen, in die wir uns einmischen können, gibt es bislang nicht. Die Gefechte sollten sogar bis in die Atmosphäre einzelner Planeten überschwappen, sodass man selbst auch auf der Oberfläche plötzlich in einen Kampf hätte verwickelt werden können. Dadurch hätte sich das Universum zusammenhängender und lebendiger angefühlt. Zumal wir mit den Fraktionen auch Handel betreiben und uns so einen kriegerischen oder friedlichen Ruf hätten erarbeiten können.

Crafting und Ressourcen

Ressourcen und Crafting sind zwar im Spiel, allerdings nicht so, wie viele Spieler es sich vorgestellt haben. Was schnell zum bloßen Grinding für Treibstoff verkommt, klang auf dem Papier interessanter: Laut Sean Murray sollten auch die Rohstoffe von der Entfernung zur Sonne abhängig sein. Wie in Minecraft hätte man selbst neue Crafting-Rezepte ausknobeln sollen, statt wie jetzt mit intergalaktischer Einkaufsliste die Rezeptzettel abzuarbeiten. Das wäre aber nur halb so schlimm, wenn man die Ressourcen einfach aufspüren könnte – zum Beispiel über die Weltraumkarte. Warum sich die Rohstoffe bestimmter Planeten hier nicht anzeigen lassen, ist uns ein Rätsel, zumal ein Feature fehlt, das Sean Murray bereits vorgestellt

hatte. Spieler sollten einander helfen, indem sie Informationen über Planeten hochladen. Davon sind zum Release aber leider nur Namen für Planeten, Tierwelt und Co. übrig. Aufgrund der geringen Anzahl an Ressourcen bleibt auch der Handel oberflächlich, obwohl anfangs noch die Rede davon war, dass man ganz ohne Sammelei auch nur als Händler leben kann. Zwar kann man durch cleveres Handeln durchaus zu Geld kommen und sein Schiff weiter ausbauen, mit dem Erkunden der Planeten fällt aber auch der einzige Grund weg, das zu tun.

Multi ... was?

Das meistvermisste Feature ist sicherlich der Multiplayer. Ganz eindeutig sind die Aussagen von Hello Games hier zwar immer noch nicht, allerdings scheiterten zwei Spieler bereits am Versuch, sich zu treffen – angeblich aufgrund von Serverproblemen. Wie Sean Murray bereits klargestellt hat, ist No Man's Sky kein Multiplayerspiel, Koop oder PvP gibt's nicht. Stattdessen sollen Spieler sich auf ihre eigene Reise konzentrieren und die Einsamkeit im riesigen Universum spüren.

Und es gibt noch mehr, was wir zum Release vermissen, weil Hello Games es im Laufe der Entwicklung versprochen hat. Oft handelt es sich dabei um Kleinigkeiten, gerade in einem zufällig generierten Univer-

sum können Details aber ausschlaggebend sein, um die Monotonie der Formelwelt zu durchbrechen. Warum können wir nicht wie versprochen Türen hacken, sondern brauchen Atlas-Pässe? Wohin sind die Walker-Sentinels verschwunden? Warum verhalten Tiere sich nicht natürlich, jagen einander oder fressen? Wieso können wir nicht auf Asteroiden landen und, und, und?

Was bleibt, ist Potenzial

Liest man sich die einzelnen Versprechen durch, fällt schnell auf, dass viele versprochene Features im Spiel sind, nur eben in abgespeckter Variante. Es fühlt sich an, als hätten sich die Entwickler zuerst auf den Kern der Features konzentriert und noch nicht die komplette ursprüngliche Vision realisiert – sei's nun aus Termindruck oder aufgrund von technischen Problemen. Dass Hello Games nicht offen darüber spricht, ist aber ein Musterbeispiel für Intransparenz und schlechte Kommunikation – da müssen sich die Entwickler auch nicht über Beschwerden wundern. Es zeigt jedoch auch, wie viel Potenzial in No Man's Sky verborgen liegt. Wenn die Designer es schaffen, Erkunden, Kampf, Raumflug, Handel und Survival weiter auszubauen, könnte der Weltraumspielplatz tatsächlich nochmal spannend werden. Die richtigen Ideen gibt es ja. ★

No Mario's Sky

Das Indie-Team ASMB Games nimmt No Man's Sky mit einem Mario-Klon auf die Schippe, der beim Entwicklerwettbewerb Ludum Dare entstanden ist. Wer selbst als Klempner über Planeten hüpfen und von Welt zu Welt reisen will, findet No Mario's Sky unter <http://asmb.itch.io>.

