

No Man's Sky Next

ENDLICH DAS SPIEL VON DAMALS

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **Hello Games** Entwickler: **Hello Games** Termin: **24.7.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Dank des neuen Koop-Multiplayers können wir Planeten jetzt gemeinsam erkunden, Ressourcen teilen und sogar Basen zusammen bauen.



Weltraumkämpfe steuern sich zwar besser als im ursprünglichen Spiel, aber immer noch zu fummelig, um wirklich Spaß zu machen.



Mit dem Next-Update kam die Third-Person-Perspektive als Alternative zur ziemlich einschränkenden Ego-Sicht dazu.



Dank neuer Ressourcen, erweiterter Terrain-Manipulation und einem tieferen Crafting-System gestaltet sich der Abbau nun motivierender.

Zwei Jahre nach Release hat No Man's Sky seine Versprechen endlich eingelöst – bis auf die Sandwürmer. Aber ist es jetzt auch ein besseres Spiel?

Von Elena Schulz

No Man's Sky war 2016 für viele eine der großen Enttäuschungen des Spielejahres. Vorab hatte man mit einer aufregenden Weltraum-Sandbox gerechnet – inklusive Multiplayer-Modus, spannender Entdeckungen in einem unendlichen Universum, interessanter Handlung und gigantischer Sandwürmer. Was man letztendlich bekam, war ein repetitiver Ressourcen-Grind auf quatschbunten Planeten, die aber doch alle irgendwie gleich aussahen. Das ist eben der Nachteil der prozeduralen Generierung: Man bekommt viel, aber halt auch viel vom Gleichen. Nun sind zwei Jahre vergangen und Entwickler Hello Games hat No Man's Sky

fleißig mit Patches versorgt. Pünktlich zum Release des großen Next-Updates nehmen wir das Weltraum-Abenteuer deshalb noch einmal im Test unter die Lupe. Denn dank neuer Spielelemente wie Multiplayer-Modus, Basenbau, verbessertem Crafting, abwechslungsreicheren Planeten und neuen Missionsarten kommt No Man's Sky der Vision von damals mittlerweile sehr nahe. Einen Haken gibt es aber: No Man's Sky bleibt ein Titel für eine ganz spezielle Zielgruppe. Mit diesem Text könnt ihr herausfinden, ob ihr zu diesem Kreis dazugehört.

Mehr Leitfaden als Story

Eins vorweg: No Man's Sky ist immer noch kein Spiel für Story-Fans, auch wenn das Atlas-Rises-Update eine 30 Stunden lange neue Kampagne hinzugefügt hat. Ihr könnt die neue Handlung parallel zur Reise zum Mittelpunkt der Galaxie spielen. Nachdem ihr ein Signal eines geheimnisvollen Aliens namens Artemis erhalten habt, folgt ihr sei-

nen Spuren. Dabei findet ihr Aufzeichnungen weiterer Außerirdischer und müsst herausfinden, was genau mit ihnen passiert ist.

Was erst einmal interessant klingt, entpuppt sich in der eigentlichen Spielpraxis als ziemlich unbefriedigend: Ihr lauscht kryptischen Anweisungen und fliegt dann irgendwo hin, um eine bestimmte Ressource zu suchen, etwas zu craften oder ein Terminal zu aktivieren. Die Geschichte eignet sich damit mehr zum Leitfaden für Crafting und Entdecken als zur Story-Motivation.

Auch die neuen Missionen konzentrieren sich rein auf die Spielmechanik. Dafür bieten sie viel mehr Abwechslung als im ursprünglichen No Man's Sky. Wir können nun zufällig generierte Nebenmissionen an Raumstationen abholen. Man muss beispielsweise Wächterdrohnen erledigen oder eine Fracht transportieren. Zusätzlich darf man einzelne Aufträge nun komfortabel im Missionsprotokoll anwählen – das gesamte Interface wurde überarbeitet und verbes-



Dank Wolken, mehr Details und schärferer Texturen sieht No Man's Sky viel stimmiger aus als vorher.

sert. Die Nebenquests funktionieren ähnlich wie die Kopfgeldaufträge in Destiny. Weil sie sich angenehm nebenbei erledigen lassen und teilweise nützliche Belohnungen wie Geld und Baupläne abwerfen, sind sie eine ideale Ergänzung zum freien Erkunden.

Vielseitigeres Crafting und Erkunden

Eben dieses Erkunden macht jetzt auch deutlich mehr Spaß. Die Planeten können sich optisch dank schärferer Texturen und abwechslungsreicher Biome inzwischen wirklich sehen lassen. Außerdem ist der fließende Übergang zwischen Weltraum und Planet spektakulärer, weil man in der Atmosphäre erst einen Wolkenteppich durchdringen muss. Der lässt die Welten viel glaubhafter wirken. Zusätzlich kann man mit dem eigenen Anzugsvisier jetzt wirklich alles scannen und benennen. Statt nur über Tiere und Pflanzen erfahren wir auch mehr über die einzelnen Ressourcen.

Man findet nicht mehr nur simple Anhäufungen von Eisen, Kohlenstoff oder Plutonium. Mit dem neusten Update wurden neue Stoffe hinzugefügt und die alten so verändert, dass ihre Fundorte glaubhafter werden und das Crafting mehr Tiefgang erhält. Beispielsweise reicht es nicht mehr, einfach Plutonium in das Startsystem des Schiffes zu laden, um loszufliegen. Wir müssen jetzt Treibstoff aus Metallplatten und Wasserstoff herstellen. Durch Raffinerien können wir Elemente wie Eisenstaub außerdem verfeinern

und reines Eisen herstellen. Das neue Crafting-System fühlt sich tatsächlich logischer und vielseitiger an. Allerdings behebt es nicht das Grundproblem der Crafting-Mechanik: Weil ständig alle Antriebe und Schutzmaßnahmen auf lebensfeindlichen Planeten leer werden, müssen wir dauernd die gleichen Sachen bauen. Das ist immer noch lästig, gerade wenn die Ressourcen durch Zufall irgendwo auf den weitläufigen Planetenoberflächen verstreut sind. Die grundlegende Spielmechanik von No Man's Sky bleibt damit sehr repetitiv: Auch wenn wir jetzt Missionen erledigen, machen wir im Kern dann doch immer das Gleiche. Wir bauen Ressourcen mit unserem Multitool ab, craften anhand von Bauplänen neue Technologien und nutzen sie, um weiterzufliegen und andere Rohstoffe abzubauen.

Mehr Freiheit dank Multiplayer und Basenbau

Das Spielprinzip profitiert aber von der größeren Freiheit. Gerade der Basenbau ist ein großer Gewinn für No Man's Sky. Wir können überall, an Land und im Wasser, unser Eigenheim errichten. Dank neuer Bauteile



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Mich beeindruckt, dass die Entwickler trotz des Shitstorms weiter an No Man's Sky gearbeitet haben. Zum Release ist ihnen ein regelrechter Tsunami an schlechten Bewertungen und Beschimpfungen entgegengeschwappt, nachdem sie die Inhaltsversprechen zum Launch nicht einhalten konnten. Auch wenn die Morddrohungen natürlich übertrieben und alles andere als lustig waren, verstehe ich den Frust der Spieler immer noch – schließlich hatte ich mir selbst deutlich mehr von No Man's Sky erhofft.

Jetzt hat Hello Games es für mich aber wieder gutgemacht. No Man's Sky ist mittlerweile ein sehr gutes Spiel. Es entspricht nicht nur größtenteils den Versprechen von damals, sondern funktioniert auch als das, was es sein will – eine Weltraum-Sandbox. Klar, Story-Fans werden immer noch enttäuscht sein. Und wer nicht gerne monotonen Tätigkeiten wie Ressourcen abbauen nachgeht, hat auch schon verloren. Alle anderen erhalten aber ihren persönlichen Baukasten, mit dem sie sich wirklich eine eigene Identität in einem grenzenlosen Universum erschaffen können. Ihr wollt mit Freunden eine Unterwasserfestung bauen? Ein von allen gefürchteter Weltraumpirat werden? Oder von eurem Frachter aus ein Heer aus Fregatten befehligen? Dann seid ihr in No Man's Sky richtig.



Die neue Story-Kampagne um Artemis und Apollo ist mehr als grober Leitfaden zu verstehen.

Die wichtigsten neuen Features im Überblick

Update 1.1 (Foundation) am 26.11.2016

- drei Spielmodi (Normal, Survival, Kreativ)
- Basisbau für jeden Spieler an bestimmten Punkten (Rohstofflager, Pflanzenzucht etc.)
- kaufbare Frachter als mobile Basis und zusätzlicher Frachtraum
- Teleport zu Raumstationen

Update 1.2 (Pathfinder) am 8. März 2017

- Permadeath-Modus
- Exocraft-Fahrzeug zur Erkundung
- Schiffe nun in unterschiedlichen Klassen verfügbar
- überarbeitete Grafik mit u.a. hoch aufgelösten Texturen
- Besitz mehrerer Schiffe möglich
- erweiterte Basisbau-Optionen
- Fotomodus

Update 1.3 (Atlas Rises) am 11. August 2017

- neue, zusätzliche Kampagne mit knapp 30 Stunden Inhalt
- mehr Vielfalt bei Planetenbiomen
- abgestürzte Frachter samt Ladung können gefunden werden
- Missionsagenten bieten Nebenmissionen an
- erweitertes Handelssystem

Update 1.5 (Next) am 24. Juli 2018

- Vierspieler-Multiplayer
- Third-Person-Ansicht
- Frachterkolonnen
- Basen nun überall baubar
- vergrabene Ressourcenansammlungen/Schätze
- Raffinerien für die Herstellung edlerer Elemente

sind wir dabei frei in Einrichtung, Dekoration und Gestaltung. Gerade im Kreativ-Modus können wir uns hier frei ausleben, weil wir keine Rohstoffe benötigen. Im normalen Spiel oder gar Survival-Modus müssen wir zusätzlich Ressourcen sammeln, Material craften und auf Umweltgefahren achten. Bauen wir besondere Terminals, können wir sogar NPC-Fachkräfte anwerben, die uns Spezialaufträge erteilen – unser Militär-Beauftragter will zum Beispiel, dass wir Depots angreifen oder Piraten erledigen.

Zum Bauen sammeln wir Ressourcen und können anschließend in einem Schnellwahlmenü zwischen einzelnen Bauteilen durchschalten, die wir dann in der Welt platzieren. Durch den großen Umfang steuert sich das mittlerweile etwas fummelig. Hier wäre vielleicht ein großes Übersichtsmenü beziehungsweise eine andere Perspektive im Stil von Aufbauspielen besser gewesen.

Trotzdem macht das Errichten großer Basen gerade im Kreativ-Modus viel Spaß und



Basenbau ist jetzt überall möglich und bietet dank neuer Bauteile mehr kreative Freiheit.

liefert die nötige Motivation zum Erkunden und Ressourcensammeln. Besonders im Multiplayer-Modus: Dank des Next-Updates verfügt No Man's Sky inzwischen über eine richtige Koop-Variante, bei der bis zu vier Spieler gemeinsam spielen können. Das funktioniert sowohl mit Freunden als auch der zufälligen Suche einwandfrei. Man kann sich über Sprach- und Text-Chat verständigen oder die neuen Emotes nutzen.

Alle Spieler haben die gleichen Rechte und dürfen sich frei im System bewegen. Man kann gemeinsam eine Basis errichten oder sogar einen Frachter steuern und spezielle Multiplayer-Missionen absolvieren, bei denen man Fregatten in Echtzeit kommandiert. Seit dem Foundation-Update kann man nämlich auch eigene Frachter besitzen und dort Schiffe oder Handelsgüter lagern. Der Multiplayer-Modus wird damit zum neuen Highlight des Spiels, weil selbst dröge Tätigkeiten sich gemeinsam leichter und unterhaltsamer absolvieren lassen.

Piraten haben es schwer

Wer will, kann sogar eine Piraten-Crew gründen und gemeinsam Jagd auf Frachter machen oder Wächterdrohnen ausschalten. Letzteres solltet ihr euch aber gut überlegen. Die Wächter verfolgen euch nun viel aggressiver, was sich stellenweise fast schon unfair anfühlt. Wird man einmal gesucht, jagt die Drohnen einen auf Planeten und im Weltall. Man hat oft keine andere Wahl als zu kämpfen oder einfach zu sterben, wenn man nicht gegen die zahlreichen Verstärkungswellen ankommt. Die Fluchtmöglichkeit wird durch den deaktivierten Impulsantrieb (sozusagen unser Vollgas) zunichte gemacht. Hier hätten wir uns eine Chance gewünscht, die Wächter abzuschütteln.

Zudem steuern sich die Weltraumkämpfe immer noch fummelig. Gerade in der neuen Third-Person-Ansicht sollte man deshalb generell die Finger von der Schiffsteuerung lassen, weil alles noch unübersichtlicher wird. Die Spielfigur aus dieser Perspektive zu lenken klappt aber tadellos. No Man's Sky ist damit eine Weltraum-Sandbox für alle, die

gerne frei erkunden, bauen oder ausprobieren. Mögt ihr Spiele wie Subnautica, Starbound oder Minecraft, könnte euch auch das neue No Man's Sky gefallen. Wollt ihr dagegen ein episches Weltraum-Abenteuer erleben, solltet ihr lieber auf Star Citizen beziehungsweise Squadron 42 warten. ★

NO MAN'S SKY NEXT

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



- abwechslungsreichere Planeten
- optische Verbesserungen wie Wolken und schärfere Texturen
- schicker Tag- und Nacht-Wechsel
- mehr Details
- gerade im Multiplayer stellenweise Ruckler

SPIELEDISIGN



- umfangreicher Basenbau
- motivierende Mischung aus Erkunden, Kämpfen und Bauen
- neue Beschäftigungen
- komfortableres Inventar und Interface
- insgesamt zu repetitiv

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- neue Missionen als sinnvoller Leitfaden
- faire Speicherpunkte und Speicherpunkt-Crafting
- Zufallsfaktor bei Ressourcen
- frustrierende Weltraumkämpfe

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolles Entdeckergefühl
- fließender Übergang von Planetenoberfläche ins All
- neue, zusätzliche Kampagne
- lebendige Planeten, wunderschöne Panoramen
- nur rudimentäre Handlung

UMFANG



- unendliche Planetenvielfalt
- viele Upgrade-Möglichkeiten bei Anzug, Schiff und Multitool
- vielfältigeres Crafting mit neuen Ressourcen
- spaßiger Multiplayer-Modus
- Charakteranpassung

AUFWERTUNG

No Man's Sky hat seine technischen Macken größtenteils in den Griff bekommen und punktet nun mit vielen sinnvollen spielerischen Ergänzungen wie Basenbau und Multiplayer.

FAZIT

No Man's Sky hat zwar keine richtige Story und spielerische Längen, bietet mittlerweile aber eine unglaublich vielfältige Weltraum-Sandbox.

73

+9

82