



In *No Man's Sky* dwaal je als ontdekkingsreiziger rond in imposante ruimtelandschappen met subtiele kleuren, waarin het krioelt van leven.

Een droom van een spel

Game *No Man's Sky* is pas in 2015 klaar, maar nu al kijken gameliefhebbers er verlekkerd naar uit. **In deze extreem veelbelovende game kan álles en je kunt óveral naartoe.** Maar al die pracht baart ook zorgen: wat nu als de game de fantastische dromen niet waarmaakt?

NIELS 'T HOOFT

Als jongen keek ik zo uit naar *Super Mario Bros. 3* dat ik het Nintendo-blaadje waar wat plaatjes van het spel in stonden altijd bij me droeg. Vervolgens kwam ik op de camping in Frankrijk een jongen tegen die de Amerikaanse versie al had gespeeld; elke avond na het eten zocht ik hem op om nieuwe informatie los te peuteren. Vijanden, bonussen, level-elementen: tot in detail wilde ik weten waarop ik me precies kon verheugen.

De jongens van nu kijken uit naar *No Man's Sky*, al wisselen ze er onderling geen informatie meer over uit, maar kijken ze naar YouTube-filmpjes. Vooruitzien zit in games ingebakken: het is een technologie-afhankelijk medium dat ooit is ontstaan door de nieuwe mogelijkheden van computers. En door betere chips worden games nog altijd uitgebreider en complexer.

Niet gek dus dat de promotiecampagnes grotendeels zijn geënt op het verlekkerd uitkijken naar producten die soms nog jaren op zich laten wachten. In het geval

van *No Man's Sky* is het niet moeilijk om te zien waarom. Een game die volgens de makers draait om het gevoel voor het eerst voet te zetten op een nieuwe planeet. Elke speler begint in een andere uithoek van het universum, waar je unieke dier- en plantsoorten kunt vinden en grondstoffen uit de bodem haalt. Eenmaal in je ruimteschip ligt er een vrijwel eindeloos heelal voor je, van tientallen miljoenen planeten, waarin ook nog eens spectaculaire ruimtegevechten plaatsvinden.

Het ziet er werkelijk subliem uit

Dit is een game waarin je schijnbaar óveral naartoe kunt en waarin kennelijk álles mogelijk is. In de eerste filmpjes oogt het subliem: imposante landschappen strekken zich voor je uit in subtiele kleuren, geïnspireerd op kaften van oude sciencefictionpockets. En de omgevingen voelen niet doods aan, zoals zo vaak in games, maar krioelen juist van het leven. Rondzwevende stofdeeltjes geven zelfs de atmosfeer iets uitbundigs.

Logisch dus dat een multinational als Sony het spel heeft binnengehaald voor de PlayStation 4. Releasedatum: niet eerder dan 2015.

Een game die volgens de makers draait om het gevoel voor het eerst voet te zetten op een nieuwe planeet

Knap is dat de meest veelbelovende game van het moment wordt gemaakt door Hello Games, een relatief klein team uit het Engelse Guildford. Omdat de makers slechts met z'n tien zijn konden ze zo'n uitzonderlijk groot spel maar op één manier ontwikkelen: met slimme algoritmes die alles in de spelwereld automatisch genereren, ook wel bekend als 'procedurele generatie'. Net als in de megahit *Minecraft* is daardoor elke omgeving anders, maar *No Man's Sky* is aanzienlijk gedetailleerder.

Bloemen, bomen, rotsen, meren, wezens, voertuigen, zelfs hele planeten; alles wordt volgens een vaste 'grammatica' opgeroepen. De formule voor ruimteschepen luidt bijvoorbeeld dat die symmetrisch zijn en vleugels hebben; de rest vult de computer in met verschillende materialen, vormen en kleuren. Ogen-schijnlijk onbelangrijke variabelen hebben grote gevolgen: zo zien planeten er verschillend uit afhankelijk van de kleur van hun zon. En de variabelen veranderen zelfs gaandeweg, onder andere doordat de levensvormen in het spel kunnen voortplanten en daarbij steeds een beetje muteren.

RUIMTEGAME IS HOT

Het Britse Hello Games, opgericht in 2009, had direct succes met de Joe Danger-stuntmanspellen. Na vier versies besloot het bedrijf om een ambitieuzer doel te kiezen: een ruimtgame waarin je tientallen miljoenen planeten kan bezoeken.

***No Man's Sky* verschijnt op z'n vroegst in 2015 op de PlayStation 4, en komt daarna in ieder geval ook naar de pc.** Het spel put inspiratie uit *Elite*, een game-klassieker uit de jaren tachtig. Overigens is *Elite*-maker David Braben ook bezig met een nieuw deel, *Elite: Dangerous*. En *Star Citizen* van de Amerikaan Chris Roberts, dat via crowdfunding al 49 miljoen dollar ophaalde, belooft eveneens een oneindig universum. De eindeloze ruimtegame hangt duidelijk in de lucht.

Deze procedurele aanpak zorgt ervoor dat het kleine team juist méér bewegingsruimte heeft, zei Hello Games-voorman Sean Murray in een interview. De traditionele methode om zo'n grote game te maken zou zijn om honderden medewerkers alle benodigde objecten te laten ontwerpen. Daarvoor hadden de teamleiders dan al vroeg in de productie specificaties moeten bepalen, waar vervolgens niet van kon worden afgeweken. Nu is alles tot het laatste moment flexibel, wat het veel makkelijker maakt om de mogelijkheden op experimentele wijze af te tasten. En dat levert doorgaans betere spellen op.

Zo'n droom kan haast niet waar zijn

De Engelsen hebben een rijke gametraditie met unieke wortels, en hoewel Murray een in Australië opgegroeide Ier is, zie je dit zonder meer terug in zijn game. Alleen in Groot-Brittannië groeiden de spellenmakers van nu in de jaren tachtig op met de BBC Micro en de ZX Spectrum, prille thuiscomputers die in de rest van de wereld nooit voet aan de grond kregen. Allen lijken warme herinneringen te hebben aan één game op die apparaten: *Elite*. Ook al een spel waarin je een omvangrijk,

algoritmisch universum doorkruist om daar oorlogen uit te vechten en handel te drijven. Vraag je Engelse gameontwikkelaars naar hun droomproject dan zeggen ze haast unaniem: *Elite*, maar dan met moderne graphics. Zeg maar: *No Man's Sky*.

De Engelse gametraditie heeft meer eigenaardigheden. Zoals de hardnekkige gewoonte om van alles te beloven voor een aankomend spel en dat vervolgens niet, of sterkingeperkt, na te komen. Hello Games is gevestigd in Guildford, het epicentrum van de lege belofte; van daaruit opereert ook Peter Molyneux, die al sinds de jaren negentig bekendstaat om 'vapourware', software die nog lang niet af is, maar waar hij al wel grote verhalen over vertelt. Dromen over games zo mooi, dat ze haast niet waar kunnen zijn.

Persoonlijk baart het me enige zorgen hoe sterk de nadruk bij de promotie van *No Man's Sky* ligt op de algoritmische hemellichamen en levensvormen, het technische onderdeel dat jaren geleden ook de basis was van dit project. De uitmuntende *art direction* werkt als een bliksemafleider, die je weghoudt bij vragen als wat je nu eigenlijk moet gaan dóen in dat

De mooie art direction leidt af van de vraag wat je nu eigenlijk moet gaan dóén in dat schitterende universum?

schitterende universum? En wat daar dan leuk aan is? Zouden de makers het zelf weten?

Straks blijkt het 'gewoon' een spel...

De laatste berichten geven hoop: het klinkt interessant om als een soort Columbus als allereerste bepaalde planeten te kunnen ontdekken en die bijvoorbeeld als giftig of radioactief aan te kunnen merken op een sterrenkaart. En Murray had een punt toen hij in een interview zei dat de drang van gamemakers om alles in missies en levels te willen vatten steeds meer door de tijd wordt ingehaald, zie bijvoorbeeld de geheel open spelstructuur van *Minecraft*.

Desondanks blijf ik bang dat *No Man's Sky*, net als al die eerdere gehypete spellen, gewoon niet tegen de belofte op zal kunnen. Straks daalt onherroepelijk de realiteit in en blijkt het ook maar gewoon een spel waarin je - net als in alle andere spellen - steeds hetzelfde moet doen. Waarin het misschien simpelweg niet boeiend genoeg is om al die onontgonnen planeten af te reizen. Maar misschien is dat niet erg. Ook als de game tegenvalt, was het fijn om erover te dromen.

IN KEULEN KUN JE NO MAN'S SKY AL SPELEN

Van donderdag tot en met zondag vindt in Keulen de Gamescom plaats, de grootste gamebeurs van Europa, die ook voor consumenten toegankelijk is. Mogelijk zal *No Man's Sky* daar te spelen zijn; en als dat niet zo is, heel veel andere nieuwe games om naar uit te kijken.

Meer informatie: gamescom-cologne.com