



NO MAN'S SKY BEYOND

Cena brutto	80,00 zł
Cena netto	80,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0415
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

No Man's Sky jest produkcją z pogranicza dwóch pozornie zupełnie różnych gatunków. Tytuł pozwala nam bowiem zarówno na [eksplorację](#) olbrzymiej galaktyki przy pomocy statku, niczym w klasycznych symulatorach kosmicznych, jak i na zwiedzanie powierzchni planet rodem z przygodowych [gier akcji](#) z domieszką [survivalu](#). Projekt został opracowany przez [niezależne](#) studio Hello Games, które wcześniej stało się rozpoznawalne dzięki serii [Joe Danger](#). Jest on nie tylko najbardziej ambitnym dziełem tego zespołu, lecz również imponującym przykładem wykorzystania możliwości [generowania proceduralnego](#).

Pomimo że omawiana pozycja początkowo nie została zbyt ciepło przyjęta przez graczy i recenzentów, gdyż przedpremierowe zapowiedzi twórców ostatecznie rozminęły się z tym, co oddali w nasze ręce, **autorzy szybko zakasali rękawy i zaczęli rozbudowywać ją o rozmaite aktualizacje wprowadzające nową zawartość**. W efekcie z czasem *No Man's Sky* zaczęło nie tylko „rosnąć”, lecz również zdobywać coraz pokaźniejsze grono fanów.

Fabula

Akcja gry No Man's Sky toczy się w gigantycznej galaktyce składającej się z ponad osiemnastu trylionów ciał niebieskich. W trakcie rozgrywki wcielamy się eksploratora, którego zadaniem jest dotarcie do jej centrum i odkrycie, co się tam znajduje. Sprawa nie jest prosta, gdyż podróż rozpoczynamy na losowo wybranej planecie znajdującej się na rubieżach gwiazdnego układu. Oczywiście w kosmosie nie jesteśmy sami – reprezentantów rozmaitych ras możemy spotkać zarówno na planetach, jak i na pokładach olbrzymich stacji oraz w przestrzeni kosmicznej.

Choć początkowo podróż do centrum galaktyki była motorem gry, z czasem autorzy wzbogacili ją o dodatkowe linie fabularne wprowadzane w kolejnych aktualizacjach, w ramach których przychodzi nam realizować różnorodne zadania.

Mechanika

W *No Man's Sky* akcję możemy obserwować z perspektywy pierwszej (FPP) lub trzeciej (TPP) osoby. Świat gry jest w pełni [otwarty](#), co oznacza, że **możemy swobodnie poruszać się zarówno w kosmosie, jak i po ciałach niebieskich (na ich powierzchni lub pod wodą)**. Przestrzeń międzygwiazdną przemierzamy na pokładach różnorodnych statków. Oprócz naszpikowanych technologią okrętów na sprawdzenie czekają niezwykle zwierzęta zdolne do życia w próżni, w których wnętrzach zwiedzamy kosmos (przez co są znane jako „Żywe Statki”). Planety i księżyce eksplorujemy natomiast na piechotę lub przy pomocy pojazdów; poza tym do naszej dyspozycji oddano mecha, czyli wielki pancerz wspomagany chroniący nas przed ekstremalnymi warunkami.

Nasze możliwości w zakresie eksploracji w dużej mierze ogranicza posiadany sprzęt, nabywany u handlarzy lub tworzony dzięki rozbudowanemu systemowi [craftingu](#). Ten drugi wymaga zasobów, które przy pomocy tak zwanego multinarzędzia pozyskujemy zarówno ze skał, jak i z napotkanych roślin oraz zwierząt charakterystycznych dla danej planety lub księżyca. Surowce wykorzystujemy do produkcji nowych elementów wyposażenia i ulepszania już posiadanych czy choćby do budowy własnej bazy wypadowej. Z czasem zyskujemy nawet możliwość skonstruowania własnej floty fregat i wysyłania ich na różnorodne misje. U handlarzy możemy natomiast nie tylko zaopatrywać się w nowe przedmioty, lecz również pozbyć się niechcianego sprzętu i zasobów. Warto przy tym pamiętać, że reprezentują oni rozmaite stronnictwa, a jeśli zadrzemy z ich sojusznikami, nie będą zbyt skorzy do współpracy (i na przykład odmówią nam sprzedaży najbardziej zaawansowanych technologii). **Stosunki z poszczególnymi ugrupowaniami możemy poprawić, wykonując dla nich rozmaite misje.**

Jako że na naszej drodze często stają wrogo nastawione istoty (czy to przedstawiciele inteligentnych ras, czy też agresywne zwierzęta), **wspomniane multinarzędzie służy nam zarówno do pracy, jak i do obrony lub ataku**. Z tym ostatnim należy jednak uważać, gdyż galaktyka jest patrolowana przez Strażników, czyli roboty, które strzegą równowagi w kosmosie. Jeśli zajdziemy im za skórę, nie spoczną, póki nie położą nas trupem. Potyczki toczone również w kosmosie (na przykład z piratami), korzystając z broni zainstalowanej na pokładzie naszego statku.

Zabawa może się toczyć w ramach jednego z trzech trybów. Oprócz standardowego, czyli normalnego, na sprawdzenie czeka wariant kreatywny, w którym cieszymy się nieograniczoną ilością surowców i nieśmiertelnością, a także moduł survivalowy, gdzie przeciwnicy są silniejsi, a ilość zasobów ulega zmniejszeniu. Na chętnych czeka również opcjonalna mechanika [permadeath](#), która sprawia, że po śmierci musimy rozpocząć zmagania od nowa.

Tryby gry

W *No Man's Sky* można grać w pojedynkę lub w trybie [multiplayer](#). Podczas gdy konsolowi gracze mogą bawić się w 8-osobowej grupie, użytkownicy komputerów osobistych mogą toczyć 32-osobowe zmagania. Swoistym ośrodkiem społeczności jest natomiast Anomalia Kosmiczna, gdzie w dowolnej chwili możemy spotkać się z pozostałymi graczami.

Kwestie techniczne

No Man's Sky działa w oparciu o autorską [technologię](#) studia Hello Games. Po licznych aktualizacjach oprawa graficzna tej produkcji może się podobać. Dzięki zastosowaniu generowania proceduralnego planety są zróżnicowane, podobnie jak żyjące na nich organizmy. Na pochwałę zasługuje również klimatyczny soundtrack, za którym stoi ambientowy wykonawca Paul Wier oraz brytyjski zespół postrockowy 65daysofstatic. Ciekawostką jest fakt, że **wybrane elementy warstwy audio są generowane proceduralnie**. Ponadto na komputerach osobistych i PlayStation 4 gra robi użytek z zestawów [rzeczywistości wirtualnej](#).