



NO MAN'S SKY

Cena	60,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0115
Producent	Brak

Opis produktu

No Man's Sky to opracowana między innymi na konsolę PlayStation 4 kosmiczna gra eksploracyjna, pozwalająca nam na podróżowanie po gigantycznej galaktyce statkiem kosmicznym oraz zwiedzanie powierzchni tysięcy planet – a wszystko to ma postać sandboksa, w którym nieograniczającego swobody wyboru drogi, zadań oraz metod rozwoju. Projekt wyszedł spod rąk pracowników studia Hello Games. Zespół ten wcześniej znany był głównie z udanego cyklu [Joe Danger](#), ale *No Man's Sky* jest nieporównanie większym oraz bardziej ambitnym tytułem. Pomimo tak znacznego zwiększenia skali produkcji, firma nie zatrudniła wielu nowych ludzi; autorom udało się stworzyć olbrzymie uniwersum dzięki pomysłowym systemom proceduralnego generowania zawartości.

Projekt zapowiedziano pod koniec [2013 roku](#), a do sprzedaży trafił 9 sierpnia 2016 roku w Stanach Zjednoczonych i dzień później w Europie. Produkcja zadebiutowała na PlayStation 4, a kolejne wersje ukazały się w późniejszych terminach.

Poszczególne edycje na różne platformy nie różnią się zawartością. Warto przy okazji wspomnieć, że pomimo obecności drobnego aspektu sieciowego, wersja gry na konsolę PlayStation 4 nie wymaga opłacenia subskrypcji PlayStation Plus.

Fabula

Akcja gry osadzona jest w bliżej nieokreślonej przyszłości. **Zabawa rozgrywa się w proceduralnie wygenerowanej galaktyce, złożonej z ponad osiemnastu trylionów planet** – co w praktyce oznacza, że niezależnie od tego, jak wiele osób kupi ten tytuł i jak długo będzie w niego grać, większość zakątków uniwersum pozostanie nieodkryta.

Proceduralnie wygenerowany został praktycznie każdy element wirtualnego świata. W ten sposób stworzono układy planetarne oraz wchodzące w ich skład planety, wszelaką florę i faunę wraz ze schematami zachowań, różne struktury geologiczne, a także pojedynczych kosmitów zamieszkujących nieliczne budynki i stacje kosmiczne. Ważne jest jednak to, że galaktyka, którą zwiedzają gracze, jest wspólna dla wszystkich, a nie tworzona na nowo przy każdym rozpoczęciu gry. Dzięki temu fani mogą dzielić się koordynatami prowadzącymi do odkrytych planet i gdy inni użytkownicy udadzą się pod wskazane współrzędne, znajdą dokładnie to samo, co ich poprzednicy.

***No Man's Sky* nie oferuje tradycyjnej kampanii fabularnej – jest to prawdziwy sandbox i nic tu nie ogranicza swobody działania graczy.** Do podróży oraz ulepszania statku motywuje nas zadanie dostania się do centrum galaktyki i odkrycia, co się tam znajduje. Osiągnięcie tego powinno zająć minimum trzydzieści godzin, ale potem możemy bez końca kontynuować zabawę. Rozgrywkę zaczynamy w losowo wybranym miejscu na obrzeżach galaktyki.

Mechanika

W wydanej na platformę PlayStation 4 *No Man's Sky* wydarzenia obserwujemy z perspektywy pierwszoosobowej. Rozgrywka w kosmosie przypomina zręcznościowe symulatory gwiazdne, a obserwację prowadzimy w widoku z kokpitu statku. Natomiast eksplorowanie planet zrealizowane zostało w formie znanej z gier FPS. Produkcję opracowano jako sandbox totalny, więc świat jest w pełni otwarty i pozbawiony jakichkolwiek barier – co nie znaczy oczywiście, że w każdym miejscu jest bezpiecznie. W uproszczeniu aktywności gracza można podzielić na kilka grup, wśród których znajdziemy eksplorację, walkę oraz czynności związane z handlem, w tym gromadzenie surowców i wytwarzanie rzeczy (system craftingu).

Gracz nie może bezkarnie niszczyć oraz rabować wszystkiego, co cenne. Galaktykę patrolują bowiem tzw. Strażnicy (ang. Sentinels), czyli roboty strzegące równowagi w kosmosie. Osiągnięcie sukcesu wymaga jednak dość agresywnego podejścia do kwestii rozwoju, więc konfrontacje ze Strażnikami są nieuniknione. Kosmos zamieszkuje również wiele obcych ras. Podczas zabawy z niektórymi się sprzymierzamy, a inne stają się naszymi wrogami – zależy to głównie od naszych poczynań.

Nie znajdziemy tutaj żadnych drzewek umiejętności ani klas postaci. **Rozwój odbywa się przez szlifowanie umiejętności samego gracza oraz ulepszanie statku, uzbrojenia i własnoręcznie konstruowanej bazy**, do czego potrzebne są plany konstrukcyjne,

znajdowane na planetach, u niektórych handlarzy i otrzymywane jako nagrody za wykonywanie drobnych zadań. Jeśli zginiemy na powierzchni jakiegoś ciała niebieskiego, tracimy niesiony w danej chwili ekwipunek i respawujemy się przy statku. Natomiast śmierć w przestrzeni kosmicznej okupiona jest utratą przewożonych na pokładzie przedmiotów oraz uszkodzeniem niektórych systemów pokładowych, które trzeba następnie naprawić.

Kwestie techniczne

No Man's Sky działa w oparciu o autorski silnik studia Hello Games. Opracowano go wyjątkowo oszczędnie pod względem wymagań dotyczących przestrzeni dyskowej, dzięki czemu gra „waży” jedynie 6 GB.

Za ścieżkę dźwiękową odpowiada brytyjski zespół postrockowy o nazwie 65daysofstatic oraz specjalizujący się w muzyce ambientowej Paul Weir. Co ciekawe, część oprawy audio – podobnie jak i sama gra – tworzona jest losowo, wykorzystując do tego celu potężną bibliotekę zapętlonych sampli oraz specjalny system generowania utworów opracowany przez Weira.