NO MAN'S SKY

Promisiuni deșarte generate procedural

GEN *Survival spatial*
TESTAT PE *PS4*
DISPONIBIL PE *PC, PS4*
PRODUCĂTOR *Hello Games*
DISTRIBUITOR *Sony Interactive*
ONLINE *no-mans-sky.com*

Când eram copil mi-am promis să devin păianjen la vârsta maturității. Posibilitatea de a produce pânză cu posteriorul, abilitățile acrobatice, cele opt picioare și chelicerele veninoase îmi asigurau – cel puțin la nivel teoretic – o viață liniștită de om-păianjen adult. Apoi am crescut și am ajuns să scriu despre jocuri. Promisiunea mea a fost dată uitării, iar acum este prea târziu să intervin asupra planului original. Trebuie să mă mulțumesc cu ce am și să merg mai departe, cu două picioare și numai doi ochi. Dar în materie de promisiuni imposibil de îndeplinit eu sunt un biet amator, căci trofeul le aparține celor de la Hello Games și vine sub forma unui simulator spațial amestecat cu elemente survival: No Man's Sky, jocul superb care a vândut gogoși generate procedural și m-a enervat la culme.

Practica ne omoară

În teorie, No Man's Sky trebuia să fie ceva nemaivăzut, un joc capabil să genereze în timp real 18 cvintilioane de planete explorabile, populate cu ecosisteme unice și diverse condiții atmosferice și geologice. Primele demonstrații au rupt maxilarele presei de specialitate, au șters pe jos cu reținerile criticilor și au dus la o explozie de hype cum rareori mi-a fost dat să văd. M-am numărat și eu printre cei entuziasmați peste măsură, până când au început să apară impresii la cald – ceva mai târziu am primit în dar un kit de presă pentru PlayStation 4, însă o constelație de erori și crash-uri au făcut imposibilă experiența la prima mână. Așa că a trebuit să aștept niște patch-uri, hype-ul s-a dus dracului și No Man's Sky a ajuns dintr-un proiect indie promițător cel mai slab cotat titlu AAA pe Steam. A rămas în continuare o sursă inepuizabilă de sfere explorabile, creaturi bizare, muzică inspirată din atmosfera SF-urilor anilor '70, cu un schelet alcătuit din câteva mecanici simple și gameplay repetitiv. Așa că pe mine mă interesează direcția artistică, fiindcă de un 4.5 chinuit nu reușește nicicum să treacă. Vreți să vă povestesc câte ceva despre cine ești și ce trebuie să faci în NMS? Personajul, cunoscut drept Călătorul (the Traveller), navighează printre stele într-o navă fercheșă, ce poate fi îmbunătățită în hangarul stațiilor spațiale cu ajutorul resurselor colectate. Principala sculă din jăbul (regionalism maramureșean) Călătorului este un multitool șmecher și bun la spart pietre cosmice. În rest, creditele sunt acumulate vizitând cât mai multe planete, descoperind flora și fauna, făcând

> *"A rămas în continuare o sursă inepuizabilă de sfere explorabile, creaturi bizare, muzică inspirată din atmosfera SF-urilor anilor '70, cu un schelet alcătuit din câteva mecanici simple și gameplay repetitiv"*

Roșu e spațiul și roșie mi-e planetă mumă! Hai ho, hai ho!

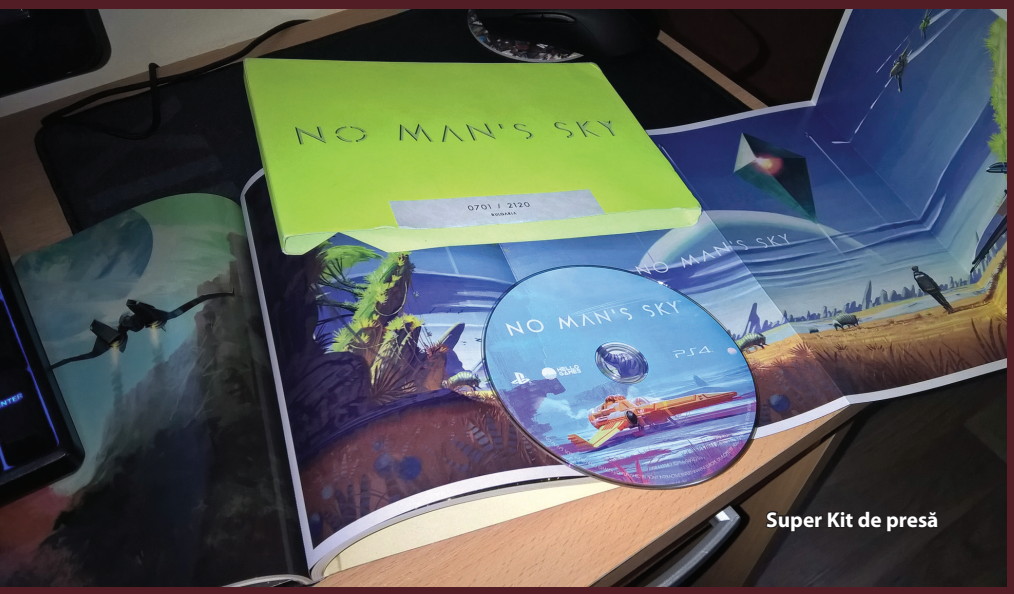
Thunder Bluff...

comerț cu facțiunile extraterestre și dezvoltând informațiile din Atlas, un sistem care necesită o conexiune online activă. Partea de survival evoluează prin upgrade-urile costumului menit să te protejeze de condițiile climaterice și atmosferice dure, însă inventarul este o bătaie de cap mai mare decât

Santinelele răspândite în galaxie, niște roboți hotărâți să radă ortacii căutători de minerale rare de pe fața lui Kepler-186f. Să zicem că interacțiunea cu monoliții antici și îmbogățirea cunoștințelor despre celelalte rase sporește oarecum gradul de imersiune și

"Pe de altă parte, dacă No Man's Sky beneficia de aceeași direcție artistică, cuplată cu o poveste pe măsură, și devenea bandă desenată sau animație – păi să mă ardă radiația de pe centura Van Allen, era una dintre cele mai tari producții de acest fel!"

Santinelă REMAT la atac.



Super Kit de presă

conturează o senzație de explorare spațială a la Star Trek, dar Mass Effect avea mai mult lore în descrierea unei singure planete. E trist, știu, numai că adevărul bate ambiția și ridică degetul mijlociu către oricine a decis să grăbească lansarea jocului…

Kitul Autostopistului Galactic

Pe de altă parte, dacă No Man's Sky beneficia de aceeași direcție artistică, cuplată cu o poveste pe măsură, și devenea bandă desenată sau animație – păi să mă ardă radiația de pe centura Van Allen, era una dintre cele mai tari producții de acest fel! Kitul de presă este pur și simplu superb, discul fiind ascuns într-o cărticică plină ochi cu artă incredibilă, ce îți trezește cele mai frumoase senzații posibile. Culorile pastelate,

Promisiuni, promisiuni...

imaginația debordantă și schițele navelor sunt mărturia unui stil vizual la fel de sclipitor și in-game. NMS pare că se inspiră din Message From Space, Buck Rogers in the 25th Century, Dark Star și chiar puțintel Alien. Nu vreau să mă ascund după girafa extraterestră cu un vișin în loc de cap și recunosc cu inima împăcată că producția Hello Games este un monument al stilului, un tablou science fiction în mișcare. Dacă descoperirea ruinelor altor civilizații este repetitivă până în pânzele solare, nu-i nimic: direcția artistică salvează ce mai rămâne de salvat. Sfinte Zorg, imagistica schițată de Jacob Golding și Grant Duncan înflorește procedural și naște lumi fascinante, completate de coloana sonoră în perpetuă transformare. Aș avea nevoie de 100 de pagini pentru o galerie care să-i facă cinste – și asta numai pentru speciile cu forme falice descoperite prin alte sisteme solare. Totuși, am hotărât să includ în review o colecție de capturi ale altor jucători (publicate pe forumul comunității Steam), fiindcă eu unul nu am avut șansa să participi la întâlniri de gradul III atât de pestrițe.

Gogoşi din gaura neagră

Eu cred – și îmi asum afirmația – că Sony și-a băgat coada cam multișor în supa primordială ce trebuia să nască un No Man's Sky diferit, independent și solid. Așa se face că viitoarele DLC-uri gratuite ajung să coste, ecosistemele funcționează total diferit față de ce am văzut în primele trailere, planetele sunt prea mici, componenta multiplayer este o struțocămilă defectuoasă fără interacțiune directă, alianțele cu facțiunile extraterestre nu aduc repercursiuni, elementele din mediul înconjurător au rol pur decorativ, iar gameplay-ul efectiv – inclusiv zborul și combat-ul – se simte ca prea puțin unt întins pe prea multă pâine. Parcă e Proteus cu nave. Or atunci când reușești să găsești o formulă matematică și generezi jdemiliarde de planete, când biosfera se naște din nimic și ocupă mediul terestru, aerian și acvatic – atunci ai depășit un prag, ești convins că revoluționezi industria jocurilor și devine greu să te oprești. Dar hei, undeva acolo există o planetă pe care deciziile corporatiste nu afectează proiectele unor visători.

Aidan

Alte promisiuni...

Bucuria s-a stins cam repede pentru băieții ăștia.

VERDICT NOTA **4,5**

No Man's Sky merită privit de la distanță și jucat pe Youtube. Păcat că a rămas doar un vis frumos, atât de frumos...

PRO	Direcția artistică
	Sistemul procedural
	Kitul de presă
CON	Gameplay repetitiv
	Absența multor elemente promise
	Plin de probleme tehnice la lansare

Zdobądź formułę antymaterii
Podążaj za sygnałem do fabryki obcych.

STORM
Purple Rain
103.5°C

Iridia
58.8 Tox
Creature Belongs To Already Discovered Species
5 Species Left

Fluffyphant

Eolachg Gesilaes
Age Mature
Gender Female
Temperament Anxious
Diet Oxide elements
Weight 54.38kg
Height 1.49m

Ankoku Zimaets
57.4 Tox

Erikasuda ED737
56.7 Tox
Teleport items from Exosuit to Starship at any time
Press X in your Inventory