

No Man's Sky

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

No Man's Sky

autor: Michał "Czarny Wilk" Grygorcewicz, Piotr "Maxim Kulka"

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-432-2

Producent Hello Games, Wydawca Hello Games

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawowe informacje	4
Cenne porady	4
Jak rozpocząć grę?	6
Jak opuścić pierwszą planetę?	8
Jak nazwać odkrytą planetę, system bądź gatunek?	16
Jak opuścić pierwszy system	17
Eksploatacja	25
Galaktyka	25
System	27
Planeta	31
Ścieżka Atlasa	36
Wprowadzenie	36
Atlaspass w1	44
Ulepszanie statków i ekwipunku	47
Kombinezon	47
Multinarzędzie	49
Statek	51

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Nieoficjalny poradnik do *No Man's Sky* stanowi **kompletny przewodnik** po tej olbrzymiej grze nastawionej na nieograniczoną eksplorację kosmosu. Informacje zawarte w niniejszym poradniku powinny okazać się bardzo pomocne w zwiedzaniu kosmosu i **dotarciu do centrum wszechświata**, czyli zakończeniu głównego celu fabularnego produkcji. Początkowe strony poradnika zawierają między innymi **szereg przydatnych porad** i informacje o tym jak **opuścić pierwszą planetę** czy **nazwać odkryte przez siebie obiekty**.

No Man's Sky to nowa produkcja niewielkiego zespołu Hello Games stworzonego przez branżowych weteranów. Produkcja pozwala na nieograniczoną eksplorację gigantycznego wszechświata składającego się z trylionów planet. Gracz może zwiedzać ciała niebieskie różniące się panującą na nich atmosferą, katalogować żyjące tam formy życia, walczyć z tajemniczymi Strażnikami, odkrywać sekrety pradawnej cywilizacji, handlować i podróżować w celu dotarcia do centrum wszechświata. Rozmiar produkcji sprawia, że jest to tytuł, który może zapewnić wręcz nieskończoną ilość rozgrywki i jedynym ograniczeniem jest tu chęć eksploracji gracza.

Michał "Czarny Wilk" Grygorcewicz, Piotr "Maxim Kulka"

Podstawowe informacje

Cenne porady

- Nie zostawiaj gry samej sobie na dłużej. Przebywanie na planecie zużywa energię systemu podtrzymywania życia, który należy regularnie ładować paliwem. Jeśli pozwolimy energii na wyczerpanie się, nasza postać zginie. Ponadto, warunki pogodowe na planetach mogą się zmieniać i na przykład nocą temperatury mogą znacząco spaść, a w ciągu dnia spotkają nas gwałtowne burze, przez które nasza postać może przebywać na zewnątrz znacznie krócej niż zazwyczaj. Jeśli chcemy zostawić na chwilę grę, bezpieczniej jest to zrobić w kokpicie swojego statku kosmicznego.
- Każda planeta jest bogata w węgiel, cynk, żelazo i któreś z paliw, nigdy nie zdarzy się więc, że z powodu złego zarządzania surowcami nie będziesz w stanie jej opuścić - w najgorszym wypadku zostaniesz zmuszony do żmudnej podróży na pieszo w celu uzupełniania zapasów.
- Nie opłaca się nadmiernie chomikować zasobów innych niż paliwo - co zdobędziemy na powierzchni planety a nie jest nam akurat potrzebne do ulepszenia czy naprawy, lepiej jest sprzedać z zyskiem niż zapełniać tym bezcenne miejsce w ekwipunku w oczekiwaniu aż okaże się przydatne albo ktoś zaoferuje o kilka procent lepszą cenę. Prędsiej czy później i tak znowu natrafimy na ten pierwiastek. A nawet jeśli nie, to możemy go kupić za kredyty - przy regularnych sprzedażach zbiorów szybko i tak zbierzemy dość pieniędzy, by zakupy pojedynczych pierwiastków stały się nieodczuwalne dla naszego portfela.
- Skaner jest źródłem bardzo cennych informacji. Na podstawie koloru znacznika jesteśmy w stanie ustalić, co znajduje się w danym miejscu. Czerwony znacznik oznacza izotop (czyli różnego rodzaju paliwo), żółty to tlenek (najczęściej cynk), niebieski to krzemian (zazwyczaj platyna), natomiast biały prowadzi do któregoś ze znacznie rzadszych, zazwyczaj wiele wartych na rynku pierwiastków jak glin czy złoto albo do skrzynki z przedmiotem. Fioletowy kolor symbolizuje kamień wiedzy pozwalający na naukę jednego słowa w języku obcych, natomiast ciemnozielony kolor ze znakiem zapytania zazwyczaj prowadzi do obozów z nadajnikami bądź budynków.
- Również w przestrzeni kosmicznej warto korzystać ze skanera. Bardzo często pozwala on na odkrycie złóż minerałów, przyczółka handlowego, wraku czy fabryki na planecie i oszczędzenie czasu na poszukiwanie dogodnego miejsca do lądowania.
- Gdy lecimy na planetę, dobrze jest poszukać odpowiedniego punktu lądowania zamiast wybierać na chybił-trafił. Jeśli uda nam się wylądować w pobliżu budynku umożliwiającego handel, zaoszczędzimy czasu na wycieczki w kosmos i z powrotem.
- Czasem możemy natrafić na wrak statku kosmicznego. Jest to okazja na darmową zmianę pojazdu na lepszy, należy jednak pamiętać, że w nowym wehikule większość podzespołów będzie uszkodzona i wprawienie maszyny w ruch może okazać się bardzo czasochłonne - na tyle, że koniec końców bardziej opłacalne może okazać się jednak zakupienie nowej, w pełni sprawnej maszyny na stacji kosmicznej.
- Najprostszy sposób na rozwiązanie problemu z niedoborem miejsca w ekwipunku to zdobycie w ramach postępów fabularnych karty dostępu Atlaspas w. 1. Dzięki niej na każdej stacji kosmicznej (które znajdują się w każdym systemie) możemy jednorazowo dokupić jeden dodatkowy slot na przedmioty. Po odwiedzeniu kilkunastu systemów problem braku miejsca staje się dzięki temu znacznie mniej dokuczliwy. Jeśli nie mamy jeszcze Atlaspas, to musimy uważnie zwiedzać planety - czasem okazja do zwiększenia pojemności pojawia się przy punktach orientacyjnych.

- Karty dostępu Atlaspass w2 oraz w3 można zyskać jedynie poprzez przeczesywanie budynków oraz rozmowy z obcymi w poszukiwaniu planów nowych technologii. Plany, jakie otrzymujemy po rozwiązaniu łamigłówek dialogowych są losowe, ale za każdym razem istnieje niewielka szansa, że otrzymamy właśnie tę "recepturę". Placówki produkcyjne i opuszczone budynki na powierzchni planet są dobrym punktem zaczepienia.
- Złe odpowiedzi na łamigłóvkę podczas interakcji z obcym, terminalem lub monolitem sprawia, że tracimy swoją szansę i nie możemy ponownie spróbować. Można obejść to ograniczenie poprzez wczytanie ostatniego zapisu gry.
- Nigdy nie dopuszczaj do przegrzewania się promienia wydobywczego. Kiedy pasek nagrzania staje się czerwony, wystarczy na sekundę puścić spust i natychmiast będziemy mogli pracować dalej. Oszczędza to wiele czasu marnowanego na schłodzenie się multinarzędzia.
- Monolity są cennym źródłem ulepszeń ekwipunku oraz wiedzy na temat języka obcych. Te monolity, które dają nam łamigłówki do rozwiązania zawsze wynagradzają nas planami nowej technologii albo nawet nowym multinarzędziem.
- Nie sprzedawaj kamieni Atlasa, jeśli podążasz jego ścieżką. Podczas wizyty w ostatnim Interfejsie Atlasa, będziemy potrzebowali 10 kamieni, aby stworzyć nową gwiazdę w galaktyce.
- Przeanalizowanie niektórych latających stworzeń za pomocą wizjera może okazać się niemożliwe. W takim wypadku wystarczy zestrzelić takiego zwierza i przeskanować jego ciało.
- Znajdując się na planecie bogatej w bardzo rzadkie pierwiastki, warto zapełnić nimi inwentarz kombinezonu i naszego statku, aby zbić fortunę na najbliższej stacji kosmicznej czy w placówce handlowej.
- W pierwszej kolejności warto skupić się na powiększeniu ilości miejsca w ekwipunku kombinezonu - pozwoli nam to na dłuższe wypady w celu wydobywania złóż, a co za tym idzie większe profity po wizycie w terminalu handlowym.
- W oknie mapy galaktyki możemy wykonać skan, który ujawni nam systemy i planety odkryte przez innych graczy w pobliżu, oraz nasze własne odkrycia, co pozwala na powrót do wcześniej odwiedzonych miejsc.
- Ścieżka Atlasa jest nieco dłuższa pod względem odległości, ale jednocześnie łatwiejsza i szybciej pozwoli na dotarcie do rdzenia galaktycznego, dzięki zasobom jakich dostarcza.
- Przebywając na stacjach kosmicznych warto sprawdzić ceny skupu różnych pierwiastków, zanotować, które sprzedają się dużo powyżej galaktycznej średniej i bez opuszczania tego systemu wybrać się na pobliskie planety w celu ich wydobywania. Można również zarobić bez opuszczania stacji - wystarczy kupować te materiały od innych obcych i sprzedawać w pobliskim terminalu.

Jak rozpocząć grę?

Initialise...



Wbrew pozorom nie jest to ekran ładowania!

Gdy po raz pierwszy uruchamiany No Man's Sky, po jakimś czasie naszym oczom ukazuje się biały ekran z napisem "Inicjalizacja..." na środku. Wielu graczy bierze go za informację, że gra się wciąż ładuje i wyczekuje momentu rozpoczęcia właściwej zabawy. W rzeczywistości jednak w tym momencie gra jest już załadowana i gotowa do rozpoczęcia. Gracz musi przytrzymać widoczny na ekranie przycisk (kwadrat na konsoli PS4, E na PC), by rozpocząć proces inicjalizacji kombinezonu i przejść do właściwej rozgrywki.



Pierwsze kilkadziesiąt sekund rozgrywki to tylko cutszenka

Kiedy zniknie ekran inicjalizacji, również nie od razu będziemy mogli przejąć kontrolę nad naszym bohaterem. W tym momencie następuje moment właściwego startu wszystkich systemów naszego skafandra, podczas którego możemy jedynie podziwiać otaczające nas widoki. Kiedy wreszcie wszystkie elementy UI pojawią się na ekranie i kamera przestanie sama się obracać, wtedy możemy przystąpić do działania.



Nasz przewodnik oraz centralny komputer - Atlas

Pierwszym krokiem, jaki powinniśmy wykonać to dokładne przeczesanie naszego "obozowiska". Znajdziemy tutaj kilka skrzyń z zasobami oraz informację o nowych technologiach, które możemy wyprodukować. Kolejnym kluczowym elementem, który odnajdziemy w pobliżu naszego wraku jest **Atlas** - czerwony, kulisty kryształ, który odgrywa kluczową rolę w fabule *No Man's Sky* (o czym świadczy choćby jego wizerunek widoczny w logo gry).