Чтобы исследовать все закутки No Man’s Sky, необходимо 5 миллиардов…

На прошлой неделе компания Hello Games побывала на ежегодной международной выставке gamescom, где не показала практически ничего особенного, тем не менее проявила попытки оценить масштабность занменитой процедурно-генерируемой вселенной, которая хвалится космическо-исследовательскими приключениями в No Man’s Sky.

Как рассказывает основатель студии Sean Murray (Шон Мюррей), изначально для работы над игрой команда разработчиков использовала 32-битную версию вселенной для создания всех планет. Уже тогда разработчикам показалось, что данных размеров геймерам будет предостаточно. При таком обороте событий у игроков уйдет 4000-5000 лет на посещение каждой планеты. И это действие выполняется при условии, что игрок не задержится на каждой планете дольше, чем на 1 секунду!

Однако, амбициозная и молодая Hello Games все равно возжелала большего. Часть благодарности они относят недоверчивым фанатам, которые в открытой форме засомневались в том, что вселенная No Man’s Sky сможет быть столь обширна, ведь у каждой технологии имеется своя предельная планка. В итоге теперь многоцветное космическое пространство строится на 64 битах.

Подсчитайте, чему будет равняться два в шестьдесят четвертой степени, и вы получите число планет, которые потребуется посетить по ходу игры на своем звездолете. По данным Шона Мюррея, чтобы за одну секунду исследовать каждую планету, игрокам потребуется минимум 5 млрд. лет, а если учитывать то, что по предположениям ученых, наше Солнце истощится через 4,5 миллиарда лет, то имеется большая вероятность, что каждый закуток в No Man’s Sky никто не сможет посетить.