目前可以公开的情报：

YouTube 2016年3月3日更新的消息：

来源：<https://www.youtube.com/watch?v=2bEcnAurBRo>

原作者：legacyzero

未取得转载授权，侵必删。

原标题：No Man's Sky ✚ All New Info Compilation!

生存部分(Survival-Aspect)

与大气相关的危险有：有毒、辐射和极端的温度。

防护服的护盾可以起临时保护作用。

护盾耗尽则会伤血。

温度指示器（试玩画面左下角的数字，摄氏度单位）

想在游戏中生存稍微“有点挑战性”

通过在行星挖掘的资源可以为防护服护盾充电。

（未在画面中提到的）

大气：腐蚀性

护盾可以升级。

NPC种族：

银河系的多样的种族

都说着不同的语言。

Monolith是主要的解密语言的方式。（monolith：磐石，巨大的石头）

可以结交或者敌对

交易和做任务可以赢得外快。

交流基于“决策树”

种族之间也会有交流或敌对。

与特定的种族结盟可以促进某些项目：发现或者制造。

结盟的好处包括更便宜的价格，更好的loot/gear？？？？

外星人的哨所（可以交易，摧毁）

库存/搜刮

蓝图或者Mod可以从坠毁的飞船上搜刮到

用来升级多种工具，飞船以及防护服

复杂的制作系统（榴弹，EMP及其他）

游戏设计(Gameplay mechanics)（1）

有双筒望远镜，并且有多个放缩等级

可以用来标识重要目标（就像合金装备5和细胞分裂一样）

太阳系可能由多个行星组成（泛指的太阳系，不是指咱们所在的这个）

一些行星离太阳非常远，可能需要很长的时间才能抵达。（某个游戏试玩中用了15min从太阳系主要部分飞到外围）

会有行星距离计算和到达时间估计（这样你可以事前考虑要不要飞过去）

游戏设计(Gameplay mechanics)（2）

可以“hack”外星人的设备（灯的开关（所以说你萌为什么这么在意等的开关啊！！），警报控制面板）

可以解除警报来消除通缉等级

但是只有一次机会，之后警报会被锁定

取决于对语言的了解（对语言了解不多就像解除警报。。。祝你好运）

没有小地图，只有指南针（啥？？！！）

完全可摧毁的环境

能够发现可探索或可隐藏的洞穴网络（躲避致命的大气，同时升级防护服）

不断通过犯错来学习，没有对游戏机制的解释(为防止翻译出错，贴上原文：Trial and error learning. No explanation of mechanics)（类似Minecraft，请自行百度（wiki））

游戏设计(Gameplay mechanics)（3）

对于首先攻击你的生物，杀死它们不会增长通缉等级

哨兵十分积极地监测暴力行为

越靠近银河中心，游戏会逐渐变难

交易经济鼓励买低卖高（在不同的太阳系中）

前几个小时会花在努力离开你的第一个星球上（啥！？所以预购的可以直接拥有一艘飞船，直接省了几个小时在第一颗星球的时间？？）（主要是需要探索，直接wiki可能会快多了）

“Gameplay Loop”在于活的足够久、走得够远（Gameplay Loop：游戏的某种循环机制：登陆星球-采集资源-飞向下一个星球）

Hack门或者把它们炸飞会增加通缉等级。

制造东西时游戏不会停止（别的东西攻击你的时候制造东西游戏也不会停止哦）

行星的动植物在晚上可能会变得更加有进攻性。（植物。。Are you serious?）

游戏设计(Gameplay mechanics)（4）

在信号站和太空站保存进度（目前没有自动保存的消息，至少视频作者不知道）

不重要的事件仅会在本地保存。（意思是：如果你把空间站炸了，之后这个事件会被上传到云端给所有玩家共享。但是仅仅把星球表面的某处矿采了则不会）

水不是静态的，河床上打洞，水会流到洞里面。

无法关闭HUD，因为这对于生存十分重要（说好的大型壁纸制造机呢！！）（希望能有照相模式之类的）

游戏设计(Gameplay mechanics)（5）

对于整体的游戏机制了解不多

星门（传送门）并不都是可用的，有些必须通过解密方式才可开启。

银河系地图上可以看到PSN好友（那Steam好友呢？？）

跃迁引擎，发现的行星可以直接跃迁回去。

你可以拥有自己的货船

更正：但是仅仅是更大一点的飞船，并不会和AI飞的那种一样大