

# Reus

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# Reus

**autor: Dawid „Kthaara” Zgud**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Jak grać?</b>	<b>4</b>
Tryby rozgrywki	4
Porady ogólne	5
<b>Planeta</b>	<b>6</b>
<b>Surowce i Symbioza</b>	<b>8</b>
Płytki	8
Symbioza	9
Surowce podstawowe	10
Surowce dodatkowe	12
<b>Giganci</b>	<b>13</b>
Gigant skalny	13
Gigant leśny	15
Gigant morski	17
Gigant bagienny	18
<b>Cywilizacje</b>	<b>19</b>
Projekty	20
Chciwość	21
Wioska Leśna	22
Wioska Pustynna	23
Wioska Bagienna	24

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 GRY-Online.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik zawiera następujące tematy:

- Jak grać? – w tym rozdziale zawrę opis trybów rozgrywki i garść ogólnych porad, jak rządzić, by nasi „poddani” żyli w szczęśliwości.
- Planeta i Giganci – rozdział opisze ich zdolności, jak się nimi posługiwać i jak odblokować ich moce. Tutaj znajdą się też opisy większości elementów rozgrywki, jakie na powierzchni planety można znaleźć.
- Cywilizacje – rozdział o ich zakładaniu, rozwoju i, w pewnych okolicznościach, upadku.

*Reus* jest grą, która tylko z pozoru wygląda podobnie do innych gier „w boga”. Tutaj kontrolujesz całą planetę i nic nie jest w stanie ci w tym przeszkodzić. Chyba, że twoi poddani zbuntują się przeciwko tobie.

## Legend a

**Czarny** – Nawiązania do obrazków i info, na które warto zwrócić uwagę

**Brązowy** – Cywilizacje i ich budynki

**Niebieski** – Moce Gigantów

**Zielony** – Zawartość płytek planety

**Pomarańczowy** – Zasoby: żywność, bogactwo, nauka, natura, zagrożenie i podziw.

**Dawid „Kthaara” Zgud ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Jak grać?

## T r y b y   r o z g r y w k i



Gra zawiera trzy tryby rozgrywki: **Beginning**, **Era** i **Freeplay**.

### **B e g g i n i n g**

Ten tryb to po prostu samouczek. Pokazuje on krok po kroku jak rozpocząć przygodę z gigantami i mieszkańcami suchej z początku planety.

Podzielony jest na trzy ery – **pierwszą, drugą i trzecią**. W każdej części zapoznaje z bardziej głębokimi aspektami rozgrywki oraz pokazuje jak radzić sobie w czasach kryzysu.

### **E r a**

To główny tryb rozgrywki. Można wybrać jak długo chcemy, aby trwała rozgrywka. Można wybrać czas 30, 60 lub 120 minut. Na początku jest dostępny jedynie tryb 30 minut. Do kolejnych dostęp jest zablokowany i trzeba zdobyć określoną ilość osiągnięć.

W tym trybie za osiągnięcie pewnych założeń i wymagań (na przykład „wyhodowanie” wioski z 100 punktami prosperity) dostajesz bonus w postaci punktu do odblokowania kolejnego trybu oraz, w większości przypadków, **odblokujesz element gry – roślinę, zwierzę albo minerał**, który stanie się dostępny w następnej rozgrywce za pomocą narzędzi transmutacji.

### **F r e e p l a y**

Ten tryb nie różni się niczym pod względem rozgrywki od trybu **Era**, jednak nie zdobywasz tutaj osiągnięć a czas nigdy ci się nie kończy.

## P o r a d y   o g ó l n e

- Na początku rozgrywki w trybie **Era** spójrz na osiągnięcia i wybierz te, które zechcesz wypełnić. Dzięki temu rozgrywka będzie przebiegała bardziej płynnie i obędzie się bez pytań w stylu „Co ja teraz mogę zrobić?”.
- Mając już wybrane osiągnięcia warto tak ukierunkować i ukształtować **teren** by założyć odpowiednie **wioski** i zaprowadzić w nich odpowiedni porządek.
- Chcąc uzyskać stabilny rozwój należy bezwzględnie pilnować, by **wskaźnik chciwości** nie dotarł do połowy. Tylko wtedy jest możliwe jego spokojne obniżenie. Chyba, że chcemy **doprowadzić do wojny**.
- Kładąc surowce na kolejne płytki miej na względzie, że **wioska** w przyszłości może się nie rozrosnąć w tym kierunku. A jeśli będzie tam wystarczająco dużo miejsca może się tam osiedlić inny **wędrowiec** i będzie **konkurował o surowce**.
- Kiedy kładziesz surowce korzystaj z **sybiozy**. Daje ogromnego kopa do rozwoju **mieściny**.
- Uważaj na **projekty mieszkańców**. Pamiętaj, że ich **bonusy zostają aktywowane zaraz po rozpoczęciu budowy**. Mogą przez to stać się źródłem zachłanności **mieszkańców**.
- Kiedy **Era** chyli się ku końcowi **Giganci** po kolei zasypiają. Gdy wybije zegar masz minutkę na ostatnie szlify...


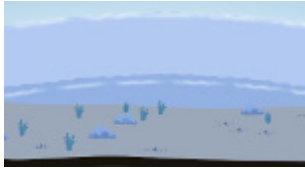
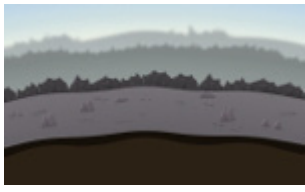


# Planeta

Planeta to „główny bohater” gry. **Giganci**, którymi sterujesz są jedynie pomocnikami w osiągnięciu celu, którym jest stworzenie rozwijającego się życia na powierzchni.

Ważnym aspektem rozwoju życia jest **teren**, na którym ludzie będą zakładali **wioski**. Każdy teren ma swoje bonusy oraz wady. Dodatkowo każdy ma inny zestaw roślin, zwierząt i minerałów.

Teren	Opis
	<p><b>Las</b> to przyjemne miejsce, osiedlają się tutaj nomadzi. Jego zwierzęta i rośliny wytwarzają dużo <b>żywności</b> a ich symbioza też polega w większości na zwiększeniu <b>żywności</b>.</p> <p><b>Gigant Leśny</b> : Roślina (<b>żywność</b>) – <b>Jagody</b>.</p> <p><b>Gigant Morski</b>: Zwierzę (<b>żywność</b>) – <b>Kurczaki</b>.</p> <p><b>Gigant Bagienny</b>: Zwierzę (<b>bogactwo</b>) – <b>Gronostaj</b>; Roślina (<b>nauka</b>) – <b>Mniszek lekarski</b>.</p> <p><b>Gigant skalny</b>: Minerale (<b>bogactwo</b>) – <b>Agat</b>, Minerale (<b>nauka</b>) – <b>Kamień</b>.</p>
	<p><b>Pustynia</b> to niezbyt przyjemne miejsce jeśli chodzi o rośliny. Dobrze natomiast sprawdzają zwierzęta. Naturalnym wyborem tutaj jest rozwój <b>bogactwa</b> – ze zwierząt nie da się uzyskać dużej ilości <b>żywności</b>.</p> <p><b>Gigant Leśny</b> : Roślina (<b>żywność</b>) – <b>Suche krzaki</b>.</p> <p><b>Gigant Morski</b>: Zwierzę (<b>żywność</b>) – <b>Myszokoczki</b>.</p> <p><b>Gigant Bagienny</b>: Zwierzę (<b>bogactwo</b>) – <b>Żółw pustynny</b>; Roślina (<b>nauka</b>) – <b>Suche krzaki</b>.</p> <p><b>Gigant skalny</b>: Minerale (<b>bogactwo</b>) – <b>Kwarc</b>, Minerale (<b>nauka</b>) – <b>Kamień</b>.</p>
	<p><b>Bagno</b> to nie najlepsze podłoże by rozpoczynać produkcję <b>żywności</b>, choć niektóre symbiozy dają jej sporo. Prawdziwym rajem jest natomiast uprawa ziół – ich symbioza daje mnóstwo <b>nauki</b>.</p> <p><b>Gigant Leśny</b> : Roślina (<b>żywność</b>) – <b>Czarny bez</b>.</p> <p><b>Gigant Morski</b>: Zwierzę (<b>żywność</b>) – <b>Żaby</b>.</p> <p><b>Gigant Bagienny</b>: Zwierzę (<b>bogactwo</b>) – <b>Drzewołazy</b>; Roślina (<b>nauka</b>) – <b>Mięta</b>.</p> <p><b>Gigant skalny</b>: Minerale (<b>bogactwo</b>) – <b>Agat</b>, Minerale (<b>nauka</b>) – <b>Marmur</b>.</p>

Teren	Opis
	<p><b>Górskie grzbiety</b> to zupełnie inny ekosystem. Zawiera on inne rośliny i zwierzęta oraz inne symbiozy. Na zboczach nigdy nie powstają <b>wioski</b> – wędrowcy boją się, że to <b>gigant skalny</b>.</p> <p><b>Gigant Leśny</b> : Roślina (<b>żywność</b>) – <b>Kumkwaty</b>.</p> <p><b>Gigant Morski</b>: Zwierzę (<b>żywność</b>) – <b>Kuny</b>.</p> <p><b>Gigant Bagienny</b>: Zwierzę (<b>bogactwo</b>) – <b>Olśniaki</b> (coś jak pawie); Roślina (<b>nauka</b>) – <b>Imbir</b>.</p> <p><b>Gigant skalny</b>: Minerale (<b>bogactwo</b>) – <b>Agat</b>, Minerale (<b>nauka</b>) – <b>Kamień</b>.</p>
	<p><b>Oceany</b> jako takie nie są użyteczne dla ludzi, choć mogą zierać zwierzęta dające żywność lub bogactwo.</p> <p><b>Gigant Leśny</b> : Roślina (<b>żywność</b>) – nic.</p> <p><b>Gigant Morski</b>: Zwierzę (<b>żywność</b>) – <b>Ryby</b>.</p> <p><b>Gigant Bagienny</b>: Zwierzę (<b>bogactwo</b>) – <b>Błazenki</b>; Roślina (<b>nauka</b>) – nic.</p> <p><b>Gigant skalny</b>: Minerale (<b>bogactwo</b>) – nic, Minerale (<b>nauka</b>) – nic.</p>
	<p><b>Pustkowie</b> – obszar jakim jest pokryta planeta po rozpoczęciu rozgrywki. Nie można na nim zagnieździć żadnego użytecznego zasobu. W sąsiedztwie <b>oceanu</b> zamienia się w nawodnione pustkowie zdolne do rozprzestrzenienia <b>lasu</b> lub <b>bagna</b>.</p>