

Scrapland

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Scrapland

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

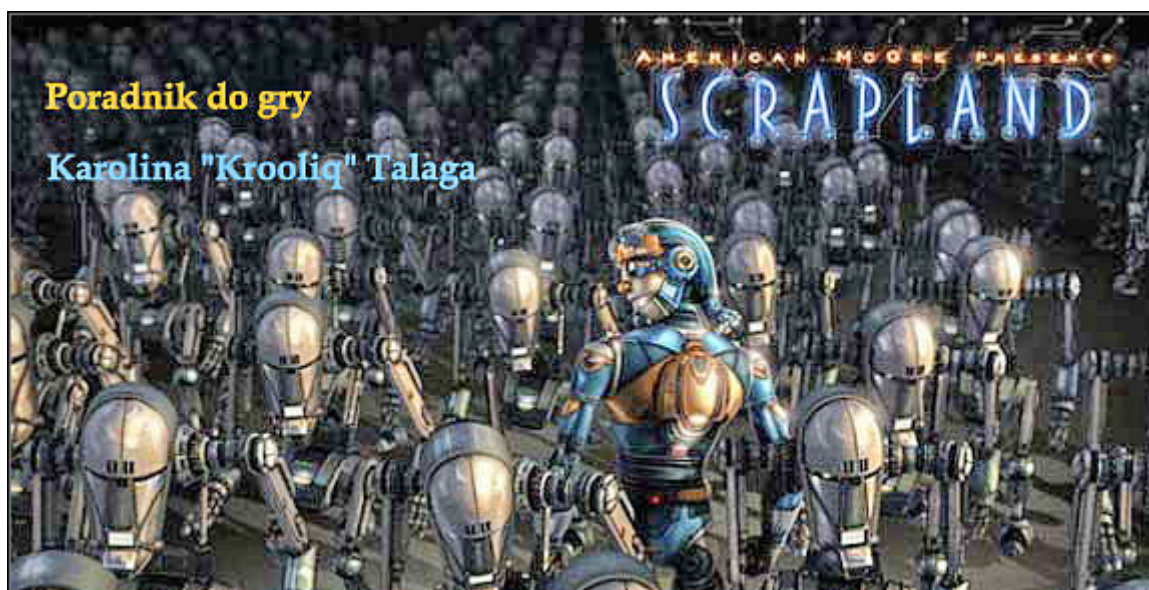
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Kilka uwag i porad	4
Solucja	6

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



Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Scrapland*. Znajdziesz tu dokładny opis przejścia wszystkich misji w trybie singleplayer (dla pojedynczego gracza), potrzebnych do ukończenia rozgrywki.

Przed przystąpieniem do gry proponuję zapoznać się z uwagami i radami, które powinny Ci pomóc w sprawnym poruszaniu się i funkcjonowaniu w tej futurystycznej metropolii, zamieszkaną przez roboty.

Scrapland to asteroida, a Chimera to jej największe miasto. Kiedyś była to piękna planeta, ale ludzie ją wyeksploatowali i zniszczyli. Wówczas roboty odbudowały ją ze śmieci przez nich pozostawionych. Dlatego nazywają swoją planetę Scraplandem, czyli w wolnym tłumaczeniu - Miastem Odpadów. Teraz ta asteroida to istny raj dla robotów, które prowadzą tu przyjemne życie, z daleka od ludzi, których uważają za najgorsze, najniebezpieczniejsze kreatury i czują do nich niesamowite obrzydzenie. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy nasz bohater D-Tritus Debris przybywa na tę planetę.

Zapraszam do lektury.

Kilka uwag i porad

Sterowanie

Sterowanie postacią i statkiem odbywa się za pomocą myszy i klawiatury (znany wszystkim WSAD). Oczywiście, gdy komuś nie odpowiada taka klawiszologia może ją szybko i łatwo zmienić i dostosować do swoich potrzeb. Po kilku chwilach poruszanie się nie sprawia żadnych kłopotów. W poradniku przypisy do sterowania odnoszą się oczywiście do ustawień domyślnych.

Radar

W całej grze, przy wykonywaniu zadań, kierujesz się za żółtymi strzałkami na Twoim radarze. Zatem odnajdowanie osób, do których masz się udać czy miejsc i przeciwników nie powinno sprawić Ci żadnego kłopotu. Jedynie w kilku misjach zmieniony jest kolor strzałek – są to niektóre wyścigi i wówczas kierujesz się za niebieskim kolorem.

Notes

Naciśnij F1, aby uzyskać dostęp do notesu D-Tritusa.

Na żółtej stronie jest wypisany aktualny cel misji.

Na niebieskiej – plany dla Rudego, które aktualnie masz lub które możesz odszukać w jakimś miejscu i sfotografować. Zglądaj czasem na te strony i buduj nowe statki w Składzie Rudego.

Na czerwonej stronie natomiast zapisują się informacje dotyczące zakładów, które proponuje Ci Szalony Gracz. Są to misje poboczne i nie musisz, jeżeli nie masz na to ochoty, ich wykonywać, aby ukończyć grę. Aby trafić do Domu Gry wystarczy kierować się za symbolem karty na radarze.

Wielka Baza Danych

Wielka Baza Danych to maszyna, która przechowuje matryce z danymi wszystkich robotów, co pozwala, w razie jakiegoś wypadku, na ich wskrzeszenie. W trakcie rozgrywki D-Tristus otrzymuje dostęp (zhakowany) do WBD, dzięki temu może zmieniać się w inne roboty. Wraz z przemianą nasz bohater przejmuje zdolności danego robota. Jest to bardzo przydatna funkcja, a czasem niezbędna, przy wykonywaniu niektórych misji. Aby użyć zdolności robota, w którego się zmieniłeś, wystarczy wcisnąć środkowy przycisk myszy.

Życie

Dodatkowe życie możesz kupić od biskupów, możesz też ukraść je w Świątyni (znajduje się na postumentach). Gdy nie będziesz miał żadnego życia i zginiesz, wówczas trafisz do więzienia. Będziesz się musiał z niego wydostać. Aby to zrobić, wystarczy zmienić się w Spinacza (domyślnie prawy przycisk myszy), który wchodzi do Twojej celi i uciec przez szyb wentylacyjny.

Pieniądze

Istnieje wiele sposobów na zdobycie gotówki na Scraplandzie. Najłatwiejsze z nich to: zbieranie pieniędzy, jakie wypadną ze zniszczonych pojazdów czy robotów; sprzedawanie Rudemu ukradzionych pojazdów; zmienienie się w Bankusa lub Szefa Bankierów i okradanie innych robotów; zbieranie pieniędzy, które są rozsiane po całym Banku (są to jednak bardzo małe kwoty).

Zdobywanie gotówki to jedna sprawa, a druga to jej nie tracenie. Zatem unikaj bankierów, jeżeli zbliżysz się do nich to Cię okradną.

Budowanie statków i broni

Gdy masz jakieś plany, w dowolnym momencie gry możesz udać się do Składu Rudego i zbudować pojazd czy wyposażać go w nową broń. Aby to zrobić, podchodzisz do maszyny konstrukcyjnej, gdzie możesz wybierać części składowego swojego statku tj. model, broń, ulepszenia, silnik, korpus.

Najpierw musisz wybrać wolny hangar i model pojazdu. Później w zakładce silniki, wybierasz ten, który chcesz mieć zamontowany. Następnie wybierasz broń i ulepszenia. Każdy statek może być wyposażony w kilka rodzajów broni. Potem przechodzisz do zakładki korpus. Możesz go zwiększyć – czym większy korpus tym lepsza ochrona, ale też statek jest wtedy cięższy, a przez to wolniejszy. Możesz też złomować niechciane statki i odzyskiwać za nie pieniądze. Jeżeli chcesz to zrobić, wybierasz pożądany statek w zakładce hangar i wciskasz przycisk złomowania, znajdujący się w prawym dolnym rogu.

Po bardziej szczegółowe informacje dotyczące budowania statku i broni, odsyłam do instrukcji w formacie pdf dołączonej do gry. Doszłam do wniosku, że na ma sensu, żebym je powtarzała w poradniku.

Jeżeli chcesz trafić do Składu Rudego, kieruj się za symbolem klucza.

Zmianianie pojazdów

Spot-Nick, czyli robot z innej planety, który potrafi przerzucać wielkie masy materii z jednego punktu do drugiego - będzie Ci towarzyszył i przenosił Twoje statki za Tobą, umożliwiając Ci w ten sposób swobodne ich zmienianie w razie potrzeby. Jeżeli Twój statek zostanie zniszczony, nie masz żadnego innego i jesteś akurat bez grosza – możesz użyć pojazdu zapasowego.

Amunicja i korpusy

Amunicja do każdej Twojej broni i korpusy do statków są rozsiane po całym mieście. Wystarczy się przelecieć i je zebrać. Najważniejsza sprawa – są za darmo. :-) Zatem nie musisz się ograniczać.

Wyścigi

Do wygrywania wyścigów najlepsze są lekkie, małe i szybkie statki. Zatem muszą mieć mały korpus. Podczas wyścigu korzystaj ze swojego dopalacza (domyślnie prawy przycisk myszy) oraz z tuneli pojawiających się na trasie wyścigu, które również będą Cię przyspieszać.

Solucja



Po prologu znajdziesz się na Stacji Orbitalnej Chimera. Skieruj się w lewo do drzwi (żółta strzałka na radarze)



i porozmawiaj ze Strażnikiem. Dowiesz się podstawowych rzeczy na temat Scraplandu. Wybierz „Nie mam więcej pytań. Możesz otworzyć drzwi?” i wejdź do środka.



Masz udać się do Komory Odkazania. Kierując się za żółtą strzałką na radarze, wejdź do teleportu i naciśnij przycisk akcji.



Teraz dalej podążaj za radarem – wejdiesz do Komory Odkazania. Rozpocznij odkazanie. Po jego zakończeniu, masz zameldować się w Recepcji.



Idź dalej. Po drodze spotkasz Tajniaka, porozmawiaj z nim, a dowiesz się, za co możesz być ścigany na Scraplandzie i jak wygląda system alarmowy.



Gdy wejdiesz do Recepcji rozpocznie się animacji i przywitają Cię Biskupi. Wytłumaczą Ci, czym jest i jak działa Wielka Baza Danych.



Teraz podejdz do Recepcji i porozmawiaj z Urzędasem.



Dowiesz się, że wszyscy na tej planecie muszą mieć pracę, więc i Tobie zostanie ona przydzielona. Będziesz reporterem lokalnej gazet „Chimera”.



Udaj się do Ratusza. Skorzystaj z geostacjonarnej windy.



Rozpocznie się animacja. W Ratuszu czeka na Ciebie Berto – kolega z pracy. Berto zabierze Cię do Składu Rudego.



W Składzie Rudego poznasz Spoot-Nicka – robota z innej planety, który potrafi przerzucać wielkie masy materii z jednego punktu do drugiego.



Poznasz też Rudego. Gdy skończy się animacja porozmawiaj z Rudym. Dowiesz się, że zbuduje on dla Ciebie każdy pojazd (o ile dostarczysz plany i pieniądze).