

# Space Siege

PORADNIK DO GRY



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

# **Space Siege**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Gas Powered Games, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt  
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>Opis przejścia gry</b>                   | <b>4</b>   |
| <b>Poziom 1: Intruders</b>                  | 4          |
| <b>Poziom 2: Crew Quarters B</b>            | 12         |
| <b>Poziom 3: Crew Recreation</b>            | 17         |
| <b>Poziom 4: Medical Center Delta</b>       | 26         |
| <b>Poziom 5: Oxygen Supplementation</b>     | 31         |
| <b>Poziom 6: Atrium</b>                     | 36         |
| <b>Poziom 7: Medical Center Delta #2</b>    | 45         |
| <b>Poziom 8: Life Support: Waste</b>        | 52         |
| <b>Poziom 9: Life Support: Atmosphere</b>   | 56         |
| <b>Poziom 10: Transit Center</b>            | 62         |
| <b>Poziom 11: Colonist Quarters</b>         | 69         |
| <b>Poziom 12: Coldsleep B</b>               | 78         |
| <b>Poziom 13: Coldsleep A</b>               | 86         |
| <b>Poziom 14: Medical Center Delta #3</b>   | 96         |
| <b>Poziom 15: Hold B</b>                    | 98         |
| <b>Poziom 16: Medical Center Delta #4</b>   | 106        |
| <b>Poziom 17: Engine Maintenance</b>        | 108        |
| <b>Poziom 18: Officers' Quarters</b>        | 116        |
| <b>Poziom 19: Bridge</b>                    | 124        |
| <b>Poziom 20: Astrogation</b>               | 130        |
| <b>Poziom 21: Ship Interior Maintenance</b> | 133        |
| <b>Poziom 22: Hold C</b>                    | 139        |
| <b>Poziom 23: Transit Center</b>            | 144        |
| <b>Poziom 24: Medical Center Delta #5</b>   | 150        |
| <b>Poziom 25: Shuttle Bay</b>               | 153        |
| <b>Poziom 26: Ship Exterior Maintenance</b> | 159        |
| <b>Poziom 27: Gantry</b>                    | 165        |
| <b>Poziom 28: Medical Center Delta #6</b>   | 171        |
| <b>Poziom 29A: Ares Engine Control</b>      | 174        |
| <b>Poziom 29B: Ares Engine Control</b>      | 181        |
| <b>Poziom 30A: Flash Engine Control</b>     | 184        |
| <b>Poziom 30B: Flash Engine Control</b>     | 188        |
| <b>Poziom 31A: Zeus Engine Control</b>      | 190        |
| <b>Poziom 31B: Zeus Engine Control</b>      | 195        |
| <b>Poziom 32A: Shuttle Control</b>          | 197        |
| <b>Poziom 32B: Shuttle Control</b>          | 202        |
| <b>Poziom 33A: Central Computing</b>        | 204        |
| <b>Poziom 33B: Central Computing</b>        | 206        |
| <b>Porady</b>                               | <b>208</b> |
| <b>Najistotniejsze kwestie</b>              | 208        |
| <b>Rozwój postaci</b>                       | 210        |

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „Space Siege”. Tekst ten składa się z dwóch zasadniczych rozdziałów. Pierwszy rozdział stanowi bardzo szczegółowy i wzbogacony licznymi mapkami opis przejścia gry. Podpowiadam w jaki sposób wykonywać zlecane questy oraz jak dotrzeć do wszystkich możliwych zakończeń. Drugi rozdział poradnika zawiera z kolei szereg wskazówek. Porady dotyczą zarówno podstawowych kwestii związanych z rozgrywką (sterowanie postacią, zabijanie przeciwników, eksploracja okolicy itp.), jak i bardziej szczegółowych elementów gry, ściśle powiązanych z rozwojem sterowanej przez siebie postaci. Życzę miłej zabawy.

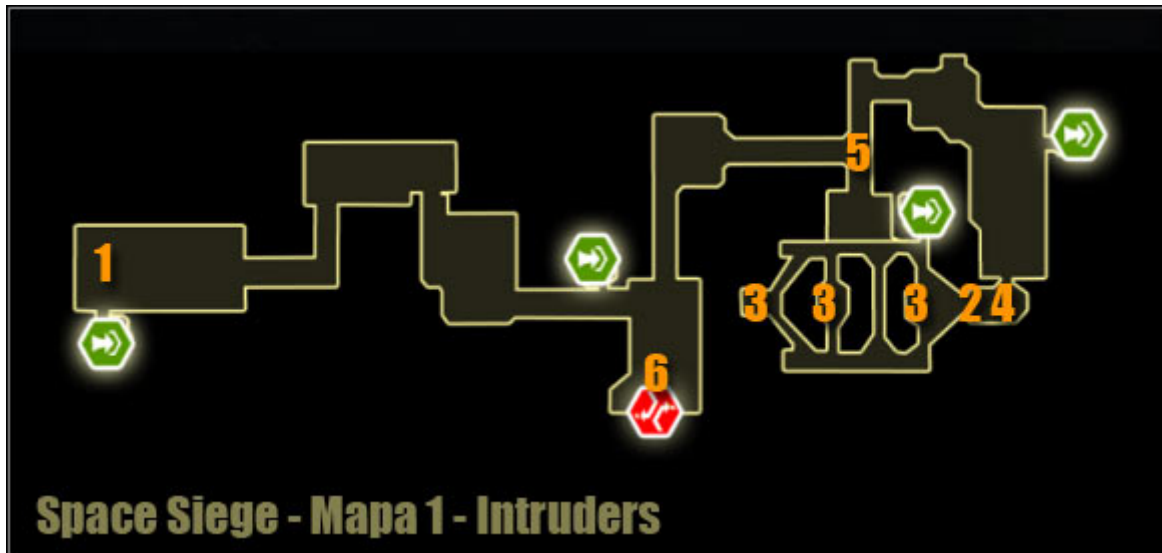
**Jacek „Stranger” Hałas**



# Opis przejścia gry

## P o z i o m 1 : I n t r u d e r s

### Mapa okolicy



**Uwaga!** Na każdej mapce zielone ikony symbolizują miejsca, w których można wyleczyć postać oraz dokonywać zapisu aktualnego stanu gry. Czerwonym i niebieskim kolorem oznaczane są zaś strefy przejść do innych plansz. Warto zauważyć, że miejsca te są niekiedy zablokowane, a dostęp do nich staje się możliwy dopiero po wykonaniu ściśle określonych czynności. Po więcej szczegółów zapraszam do sekcji **Questy**.

## Q u e s t y

### GLÓWNY QUEST 1: INTRUDERS (NAJEŹDŹCY)

**Zadanie 1:** Defeat the Kerak (Zlikwiduj Obcych znajdujących się w okolicy)

Swoją przygodę zaczynasz w zachodniej części planszy (pomarańczowe 1 na mapie). Twoje pierwsze zadanie jest bardzo proste, tak więc nie powinieneś mieć większych problemów z jego wykonaniem. Musisz mianowicie zajmować się eliminacją potworów, które będą wybiegały z jednego z bocznych przejść. Warto pozostać na schodach, gdyż dysponuje się tu doskonałym polem widzenia (screen).



Zauważ, że Twoja postać posiada już kilka aktywnych umiejętności. Atak o nazwie Deadly Strike warto wykorzystywać do eliminacji większych potworów. Nie polecam natomiast decydować się w tym miejscu na Shard Storm, gdyż eksplozje okolicznych beczek mogłyby Cię w najlepszym wypadku mocno zranić. Na szczęście kreatury interesują się innymi kolonistami znajdującymi w tym pomieszczeniu. Po zakończonych walkach odwiedź znajdujący się tu punkt zapisu (screen) oraz zniszcz wszystkie interaktywne obiekty, zbierając cenny złom.



**Zadanie 2:** Head to the Engine Room (Udaj się do maszynowni)

Musisz teraz przemieszczać się na wschód, pokonując kolejne korytarze i pomieszczenia. Twój cel to maszynownia (**pomarańczowe 2 na mapie**). Po drodze należy oczywiście rozprawić się z wieloma przeciwnikami, niemniej walki te nie są szczególnie trudne. Do eliminacji bardziej oddalonych stworów używaj ataku Deadly Strike (screen), a w sytuacji krążenia uaktywniaj Shard Storm. Warto też rozważyć w takich sytuacjach przełączenie się na Magblade, pełniący funkcję broni białej.



Nie zapomnij o korzystaniu z mijanych po drodze punktów zapisu stanu gry. Warto także niszczyć wszystkie możliwe obiekty, co pozwoli na pozyskanie złomu, apteczek czy granatów. Po dotarciu do pomieszczenia z wyjściem (czerwony punkt na mapie) skieruj się w lewo, gdyż nie możesz jeszcze opuścić tej planszy. Wykorzystaj wybuchowe beczki do eliminowania niektórych stworów. Rozglądaj się też za skrzynkami (screen), w których odnajdziesz złom lub granaty.



Zignoruj fakt, że Jake pobiegnie w pewnym miejscu w prawo, gdyż nie musisz mu towarzyszyć. Skieruj się w lewo. W korytarzu tym znajdziesz skrzynię z granatami. Po dotarciu do największego pomieszczenia ustaw się przy drzwiach i z odległości likwiduj potwory (screen). Strzelaj w wybuchowe beczki, gdy tylko stwory się obok nich pojawią.



Skorzystaj z nowego savepointu, do którego dotrzesz za kilkanaście sekund. Wejścia do maszynowni pilnuje nieco mocniejszy przeciwnik – Armored Gunner (screen). Najważniejsze jest to żeby pozostawać tu w ciągłym ruchu, gdyż potwór spróbuje obrzucić Cię granatami. Na szczęście jego likwidacja nie zajmie Ci dużo czasu. Zbliź się do wejścia prowadzącego do maszynowni.

