

Spore

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Spore

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Maxis, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|--|-----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Faza komórki | 4 |
| Pierwsze decyzje i ogólne informacje | 4 |
| Walka i odżywianie | 7 |
| Obrona i ucieczka | 10 |
| Kreowanie istoty | 12 |
| Faza stwora | 15 |
| Pierwsze decyzje i ogólne informacje | 15 |
| Różne typy pożywienia | 21 |
| Walka | 23 |
| Zawieranie przyjaźni | 24 |
| Migracje | 26 |
| Kreowanie istoty | 30 |
| Faza plemienia | 31 |
| Pierwsze decyzje i ogólne informacje | 31 |
| Zdobywanie żywności | 34 |
| Budowa wioski i akcesoria | 39 |
| Walka | 40 |
| Pakty międzyplemienne | 42 |
| Kreowanie plemienia | 44 |
| Faza cywilizacji | 46 |
| Pierwsze decyzje i ogólne informacje | 46 |
| Typy miast | 51 |
| Zarządzanie miastem | 53 |
| Zdobywanie miast | 56 |
| Dyplomacja | 60 |
| Kreator budynków/pojazdów | 62 |
| Faza kosmosu | 65 |
| Początek zabawy | 65 |
| Wytrzymałość i energia statku | 70 |
| Podróż na inną planetę | 72 |
| Zakładanie kolonii i ulepszanie planet | 75 |
| Inne cywilizacje | 78 |
| Handel | 80 |
| Eksplorowanie planet i niebezpieczeństwa | 83 |
| Podbój planet | 86 |
| Wykupywanie układów słonecznych | 88 |
| Misje | 89 |
| Centrum galaktyki | 90 |

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



Wprowadzenie

Witam serdecznie!

Mam zaszczyt przedstawić oficjalny polski poradnik do gry *Spore*, dzieła znanego projektanta gier Willa Wrighta. Niniejszy materiał ma za zadanie objaśnić wszystkie mechanizmy rządzące rozgrywką we wszystkich pięciu fazach zabawy – od mikroorganizmu począwszy, na lotach międzyplanetarnych skończywszy. Znajdziecie tu informacje dotyczące prowadzenia walk, zawierania sojuszy, karmienia swoich podopiecznych, a także wskazówki przydatne przy posługiwaniu się fabrykami stworów, pojazdów i statków kosmicznych.

Poradnik powinien odpowiedzieć na wszystkie pytania dotyczące prowadzenia rozgrywki, a duża liczba obrazków ułatwić zrozumienie zasad zabawy. Ponieważ jednak *Spore* jest grą mocno rozbudowaną, możecie zetknąć się z sytuacjami nietypowymi, wyjątkowo rzadko spotykanymi. Jeśli poradnik nie dostarczy informacji na ich temat, zadajcie swoje pytania w systemie komentarzy do tego tekstu – postaram się na nie odpowiedzieć jak najszybciej i jak najbardziej wyczerpująco.

Życzę miłej lektury i powodzenia w podbijaniu macierzystej planety, a następnie całej galaktyki!

Maciej „Sandro” Jałowicz

Faza komórki

P i e r w s z e d e c y z j e i o g ó l n e i n f o r m a c j e

Początek gry

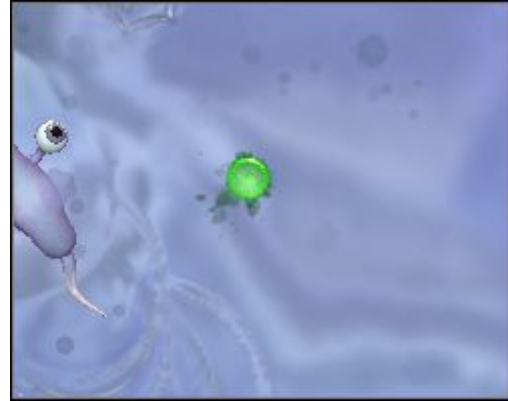
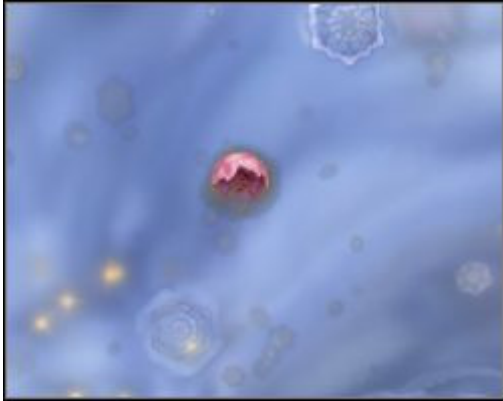
Na samym początku zabawy trzeba wybrać odpowiednią fazę (w tym przypadku będzie to oczywiście ta najwcześniejsza – komórki), określić wygląd swojego mikroorganizmu, decydując się na jeden z modeli dostępnych w menu po prawej (nie jest to wybór ostateczny – możliwości edycji stworka są ogromne w późniejszym stadium gry). Następnie należy wskazać poziom trudności. W międzyczasie wypada dokonać kolejnego bardzo ważnego wyboru, który będzie miał wpływ na całą resztę gry aż do stworzenia wielkiej, potężnej cywilizacji – czy Twoja komórka będzie się zjadała roślinami, czy też może mięsem?



Gdy już zadecydujesz, pozostanie jedynie nazwać planetę, na której zaczniesz zabawę.

Zasady zabawy

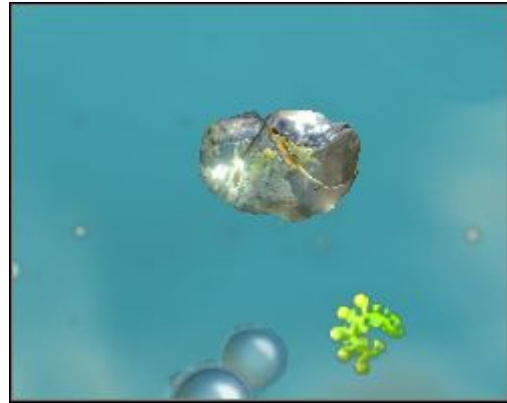
Pierwsza faza polega na uganianiu się za jedzeniem, walką z innymi mikroorganizmami i zdobywaniu dodatków do kreatora. Staraj się pożerać jak największe ilości mięsa/roślin, by stymulować rozwój swojego żyjątko i uzupełniać jego energię, na wypadek gdyby ucierpiało w walce.



Ruch, walka i zdobywanie pożywienia/dodatków odbywają się w ten sam sposób. Trzymaj lewy przycisk myszy przy tej krawędzi ekranu, do której chcesz płynąć. Jeśli mikroorganizm natrafi na jakiś warty uwagi obiekt, zaatakuje go lub pożre bądź zabierze.

Kreator

Dodatki do kreatora są wyjątkowo ważne, albowiem bez nich nie da się skończyć tej fazy. Możesz je znaleźć albo wewnątrz innych komórek (atakuj je lub szukaj szczątków zabitych żyjątek), albo w odłamkach meteorytów. Oczywiście każdy znaleziony obiekt (kolce, płetwy, itd.) możesz później dodać do swojego mikroorganizmu.



Jeśli zechcesz coś zmienić w swoim stworku, naciśnij przycisk „przywołaj partnera”, znajdujący się w dole ekranu. Zauważysz wówczas, że inny mikroorganizm tego samego gatunku wysyła do Ciebie sygnały dźwiękowe, sygnalizując swoje położenie. Podpłyn do niego, by uruchomić kreator.

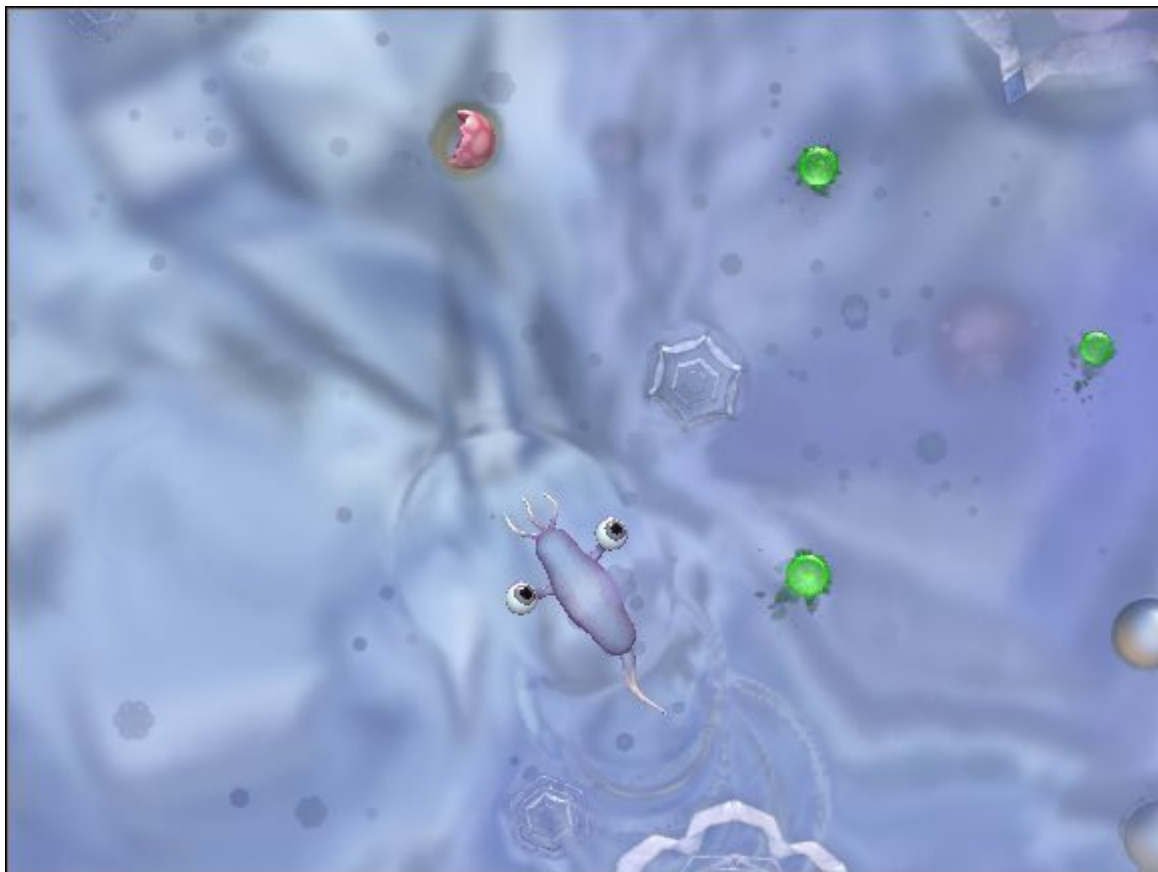


W a l k a i o d ż y w i a n i e

Kiedy już określisz, czy Twój mikroorganizm jest mięsożercą, czy roślinożercą, przyjdzie pora na walkę o przetrwanie. Pierwsza faza odbywa się w całości w wodzie, a zabawa polega na zjedaniu pożywienia odpowiedniego typu, a także na pojedynkach z innymi komórkami.

Życie mięsożercy

Mięsożerca ma dość trudne życie jako komórka. Rozglądaj się za czerwonymi, mięsistymi kulkami – jedząc je, będziesz stymulować wzrost swojego podopiecznego.



Oprócz mięsistych kuleczek, mięsożerca może żywić się również innymi komórkami. Na samym początku pierwszej fazy jest to jednak dość trudne, albowiem wszystkie inne żyjątka są dużo szybsze od Twojego mikroorganizmu. Skup się więc na kuleczkach i nie daj się zjeść innym.

Gdy Twój podopieczny już trochę podrośnie, możesz sprawdzić jego zdolność w gonieniu i zjedaniu innych żyjątek wodnych. Miej się jednak na baczności, bowiem większe komórki tylko czyhają na takich jak Ty.

Jeśli planujesz zaatakować inny mikroorganizm, musisz pamiętać o dwu sprawach. Pierwszą z nich jest wielkość: jeśli spróbujesz zadrzeć z większym od siebie, licz się z ryzykiem odwetu z jego strony.

Druga sprawa: atakuj te miejsca innego żyjątko, które są nieosłonięte. Obejrzyj sobie swój cel – jeśli ma gdzieś kolce, wielki otwór gębowy, sopluczkę do jadu itd. – unikaj tych miejsc. Staraj się gryźć tam, gdzie Twa ofiara nie jest w żaden sposób chroniona. Tak potraktowany mikroorganizm prawdopodobnie zacznie uciekać. Warto zatem inwestować punkty w lepsze narządy ruchu, takie jak np. płetwy.