



Stellaris

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Stellaris

autor: Łukasz Wiśniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-388-2

Producent Paradox Development Studio, Wydawca Paradox Interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	5
Porady ogólne	5
Interfejs	9
Sterowanie	27
Ustawienia Kampanii	30
Wymagania sprzętowe	32
Dobry start	34
Tworzenie fundamentów imperium	34
Zajmowanie układów i kolonizacja planet	54
Rozwój imperium w 4 prostych krokach	69
Fracje	75
Kreator tworzenia frakcji	75
Dostępne fracje	93
Rząd	103
Modyfikatory ustroju	103
Polityka	110
Edykty imperialne	116
Edykty planetarne	119
Zarządzanie	122
Sektory	122
Grupy interesu	127
Populacja	129
Dyplomacja	135
Informacje ogólne	135
Handel	139
Działania dyplomatyczne	143
Gospodarka	148
Infrastruktura	148
Administracja	149
Energetyka	150
Minerały	152
Żywność	154
Nauka	155
Pozostałe	158
Kosmoport	161
Moduły kosmoportu	162
Modyfikatory gospodarcze i bilans imperium	167

Armia	169
Informacje ogólne	169
Jednostki i modyfikacje	171
Flota	176
Informacje ogólne	176
Projektant okrętów	178
Jednostki	182
Uzbrojenie	213
Wyposażenie	234
Nauka	243
Informacje ogólne	243
Technologie	246
Przełomowe technologie	249

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poniższy, nieoficjalny poradnik do gry Stellaris studia Paradox Interactive zawiera wszelkie niezbędne informacje dotyczące zarządzania i rozwoju galaktycznego imperium. Znajdziesz tutaj szczegółowe porady dotyczące rozpoczęcia gry, jej podstawowych założeń i mechanizmów, które pomogą w uzyskaniu przewagi w kosmosie. Poradnik wyjaśni również wszystkie elementy interfejsu i wskaże aspekty, które pomogą w płynniejszej rozgrywce.

Poradnik do *Stellaris* zawiera:

1. porady dotyczące utworzenia własnej, spersonalizowanej frakcji
2. opis wszystkich dostępnych dla gracza frakcji
3. rozdział "Porady ogólne" gdzie znajdziesz wskazówki dotyczące każdego elementu rozgrywki
4. porady dla początkujących dotyczące podejmowanych decyzji w pierwszych minutach kampanii
5. szczegółowy opis wszystkich mechanizmów gry
6. wskazówki dotyczące prowadzenia wojen, pozyskiwania surowców, kolonizacji planet i dyplomacji
7. porady dotyczące zarządzania imperium, planowania działań i neutralizowania zagrożeń
8. porady odnoszące się do eksploracji świata i rozwijanie nowych technologii

Poradnik został utworzony w oparciu o grę w wersji 1.0.0 (9b5a).

Łukasz Wiśniewski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Porady ogólne

W tej części poradnika znajdziesz wybrane porady dotyczące każdego z elementów rozgrywki,

- Początek gry
- Geografia
- Przemysł
- Zarządzanie
- Badania
- Militaria

Początek gry

1. Zawsze czytaj treść wiadomości wyświetlanych na ekranie. Treść wiadomości często zawiera ważne informacje zarówno w kwestii fabuły gry, jak i czynników, które mogą mieć wpływ na dalszy rozwój wydarzeń.

2. Najlepszym wprowadzeniem do zagadnień związanych z mechaniką gry jest samouczek. Poszczególne treści możesz pomijać, ale warto go uruchomić, żeby informował cię o wydarzeniach na które nie będziesz zwracał uwagi w pierwszych godzinach kampanii.

3. Rozsądnie zarządzaj punktami wpływu, pamiętaj, że pełne przejście nowego obszaru na początku gry jest ważniejsze niż ustalenie dowódcy nieużywanego oddziału.

4. Korzystaj z opcji zatrzymywania czasu za każdym razem kiedy musisz się nad czymś zastanowić albo odczytać jakieś informacje. Korzystaj z paury żeby wydawać rozkazy poszczególnym jednostkom.

5. Naucz się skrótów klawiszowych. Walka będzie prowadzona w czasie rzeczywistym, więc jest to jedyne rozwiązanie, które pozwoli ci ograniczyć używanie paury w czasie walki.

6. Kolonizacja jest procesem wymagającym dużego nakładu energii. Nie zasiedlaj nowego układu jeśli bilans energetyczny jest ujemny lub nie masz dużych zasobów mocy.

7. Nieustannie rozwijaj swoje imperium pod względem technologicznym. Badania nie obciążają budżetu a są podstawą do opanowania całej galaktyki.

8. Zawsze badaj sąsiednie układy. Zbieranie informacji jest ważnym czynnikiem, który pozwoli na odkrycie zasobów i obiektów specjalnych w pozostałych układach.

9. Sukcesywnie rozwijaj armię. Wrogie imperia nie zawahają się pomniejszyć twoich wpływów o kilka układów jeśli nie będziesz w stanie ich bronić.

10. Badaj wszystkie wykryte anomalie. Anomalie mogą nieść za sobą ryzyko utraty załogi lub okrętu, ale pozwalają na odkrycie aspektów galaktyki, które są niedostępne poprzez zwykłe badania środowiskowe.

11. Na początku gry podejmuj rywalizację tylko w odpowiedzi na deklarację ze strony przeciwnika. Jeśli nie masz jeszcze sprawnej infrastruktury, to wojna może cię zrujnować.

Geografia

1. Jeśli na mapie galaktyki **nazwa układu oznaczona jest szarym kolorem, to znak, że nie zbadałeś wszystkich planet w układzie** lub pominąłeś go zupełnie.
2. **Biała nazwa układu na mapie galaktyki oznacza, że układ został w pełni zbadany.** Tym samym masz pełen dostęp do informacji o planetach i surowcach w tym układzie.
3. Po **uruchomieniu trybu szczegółowego, na mapie galaktyki pod nazwą każdego z układów zobaczysz jakie surowce zostały wykryte** na planetach tego układu.
4. Czasami **złoża zasobów strategicznych** odkrywane są w miejscach gdzie masz już rozmieszczoną infrastrukturę górniczą. Dlatego na początku gry powinieneś wykorzystać wszystkie dostępne złoża surowców.
5. Pamiętaj, że **przy wyborze galaktyki spiralnej** przejścia pomiędzy spiralami będą dostępne jedynie w określonych miejscach.
6. Układy mogą być rozrzucone w taki sposób, że wraz z rozwojem badań nad granicami przeciwnika jego **strefa wpływów może objąć twoje układy** jeśli nie zbudowałeś w nich posterunku granicznego i nie masz skolonizowanych planet.
7. Przeczytaj uważnie **opis każdej gwiazdy. Jej klasa** może podpowiedzieć ci jakiego typu planet możesz spodziewać się w układzie.
8. Zwróć uwagę na **czynniki specjalne występujące w niektórych układach**, które mogą np. uszkadzać kadłub jeśli jednostka pozostanie zbyt długo w jego obszarze.

Przemysł

1. **Na powierzchni planety staraj się zbudować jak najwięcej elektrowni**, żeby nie brakowało ci kredytów energetycznych.
2. Każda **kopalnia lub placówka badawcza wymaga energii do utrzymania**, a im bardziej rozbudujesz budynek, tym koszt miesięczny będzie większy.
3. **Zasobność kredytów energetycznych jest o wiele mniejsza w porównaniu do magazynów na minerały.** Staraj się zapewnić sobie duży dochód miesięczny, żeby bilans energetyczny nie spadał poniżej poziomu rentowności.
4. Staraj się wykorzystywać do maksimum **potencjał slotu wynikający z jego biernego przychodu.**
5. Jeśli slot oferuje bierne przychody to **gra nie poinformuje cię o bezrobociu** w slotcie. W przypadku planety należącej do sektora dodatkowego nie musisz się tym martwić, ale jeśli planeta należy do sektora głównego to musisz kontrolować rozwój populacji.

Zarządzanie

1. Nie **rozmieszczaj posterunków granicznych w sąsiednich układach**, każdy posterunek ma pewien zasięg, dzięki czemu możesz poszerzać swoje granice nie marnując dużej części zasobów.
2. Jeśli w układzie znajduje się skolonizowana przez ciebie planeta, możesz zburzyć posterunek graniczny dzięki czemu będziesz otrzymywał więcej punktów wpływu. **Skolonizowane planety mają trochę większy zasięg niż posterunki graniczne i również rozwijają twoją strefę wpływów.**
3. **Podczas tworzenia sektora dokładnie przemyśl, które układy chcesz do niego włączyć. Wycofywanie układów z sektora to duży wydatek.**
4. **Możesz przesiedlać populację w obrębie jednej planety, żeby przenieść ludność do slotu gdzie zbudowałeś budynek.**
5. **Jeśli kontaktuje się z tobą obce imperium to pamiętaj, żeby twoje pierwsze słowa były jak najbardziej przychylne bądź neutralne.** Potem możesz wykonywać różne akcje dyplomatyczne, ale na start lepiej nie nastawiać do siebie innych imperiów.
6. **Ambasady buduj w tych imperiach, których najbardziej się obawiasz.** Jeśli nacja ma poważną przewagę technologiczną i militarną warto żyć z nią w zgodzie. A ambasada w granicach imperium wpłynie korzystnie na opinię innych imperiów o twojej.
7. Pamiętaj, że **budynki administracji planetarnych dają dodatkowe korzyści dla sąsiednich slotów na planecie. Zawsze stawiaj je tak, żeby z czterech stron były otoczone przez inne sloty.** Ta zasada dotyczy głównie kolonizacji, ponieważ wtedy masz możliwość podjęcia decyzji gdzie znajdzie się budynek główny.
8. **W każdej chwili możesz zmienić nazwę każdej planety i układu** co może ułatwić ci nawigowanie po rejestrze sytuacyjnym.
9. **Przed podjęciem przebudowy planety sprawdź jaki jest bilans żywności wśród jej mieszkańców** i zabezpiecz co najmniej dwie jednostki żywności w zapasie co miesiąc.
10. Populacja na planecie będzie rozwijać się samoczynnie aż zapełni każdy dostępny slot. **Jeśli slot daje korzyści bez wybudowania żadnego budynku to nie otrzymasz komunikatu o bezrobociu.** Jeśli slot daje np. 2 jednostki minerałów miesięcznie, to chcąc zbudować w nim elektrownię stracisz ten bonus. Natomiast jeśli w tym slotcie zbudujesz kopalnię minerałów to zysk z kopalni zostanie dodany do biernego bonusu.
11. **Pamiętaj, że sektory są zarządzane automatycznie ale zawsze należy uruchomić dla nich konkretną strategię rozwoju.**
12. **Nie zapominaj, że deklaracja rywalizacji a deklaracja wojny to dwie inne postawy.** Rywalizacja zapewni ci dodatkowe korzyści w postaci miesięcznego dochodu w punktach wpływu.
13. **Posterunki graniczne i wojskowe oraz tunele czasoprzestrzenne to jedyne budynki, które będziesz mógł wznieść poza granicami swojego imperium.**
14. **Protektorat daje ci możliwość dorównania imperiom o lepszych zdobyczach technologicznych. Pamiętaj jednak, że po opracowaniu 40% technologii swojego protektora automatycznie stajesz się jego wasalem, a wtedy pozostaje ci już tylko wojna.**