

Darkspore

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Darkspore

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Eksploracja świata	4
Walka	6
Bohaterowie	7
Kwantogeneza	8
Andromeda	8
Magnos	9
Malori	10
Veks	11
Nekroogeneza	12
Arakna	12
Upiór	13
Urok	14
Widmo	15
Plazmogeneza	16
Błysk	16
Krel	17
Lumin	18
Zrin	19
Biogeneza	20
Arborus	20
Dzikus	21
Mędrzec	22
Wąż	23
Cybergeneza	24
Goliat	24
Meditron	25
SRS-42	26
Tytan	27
Planety	28
Splot Zelema	28
Nocturna	29
Krios	30
Verdant	31
Nieskończoność	32
Skaldron	33
Przeciwnicy	34
Kwantogeneza	35
Nekroogeneza	37
Plazmogeneza	39
Biogeneza	40
Cybergeneza	41
Bossowie	43
Polaris	43
Naszira	44
Merak	45
Orkus	46
Arkturus	47
Burzyciel	48
Ekwipunek	49
Drużyna	51

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

Kup książkę



Wprowadzenie

Darkspore to pierwszy od dość dawna action RPG, którego akcja dzieje się w realiach science fiction. Ogrom herosów, zdolności oraz przedmiotów, multum przeciwników do pokonania oraz dość trudne pojedynki z bossami – wszystko to przynosi wiele radości, ale może też sprawić, że znaczna część graczy zostanie oszołomiona mnogością opcji.

Niniejszy poradnik jest skierowany nie tylko dla użytkowników, którzy czują się zagubieni podczas rozgrywki, ale również dla tych, którzy chcieliby osiągać maksymalne rezultaty podczas każdej misji. Na następnych stronach znajdują się szczegółowo rozpisane profile dwudziestu podstawowych bohaterów oraz wszystkich ich umiejętności, wraz z sugerowanym sposobem użycia i taktyką walki. Ponadto opisane zostały poszczególne planety, które przyjdzie nam oswobodzić, wraz z charakterystyką żyjących tam potworów oraz bossów. Uzupełnieniem tych informacji są porady na temat doboru ekwipunku, walki oraz drużyn. Nie obeszło się oczywiście bez kilku sugestii na temat eksploracji wyzwanych planet.

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Dla ułatwienia, tekst w poradniku został odpowiednio sformatowany:

Zielony – umiejętności

Pomarańczowy – bohaterowie

Brązowy – wrogowie

Eksploracja świata

Poziomy, na które wysyłamy naszych bohaterów, zawsze dobierane są losowo – co prawda gra dysponuje pewną gamą różnych planet i terenów, a mapy są stałe i niezmiennie, ale już kolejność naszych wizyt na poszczególnych mapach jest mocno przypadkowa. Oznacza to, że pomiędzy misjami dowiadujemy się, na jakiej planecie przyjdzie nam walczyć w następnej kolejności, jednak dalsze przygody mogą mieć miejsce w zupełnie innej lokacji. Z tego też powodu, wyruszanie na kilka kolejnych terenów w jednym ciągu jest nad wyraz ryzykowne – może się bowiem zdarzyć, że żadna z naszych drużyn nie będzie dostosowana do nowego wyzwania. Dodatkowym problemem jest też to, że pomiędzy tego typu walkami nie mamy możliwości zmiany ekwipunku, a siła spotkanych przez nas potworów będzie stale wzrastać. Z tych też powodów stanowczo odradzam „rajdy” dłuższe niż po trzy misje na raz – zwykle podczas ostatniej polegniemy, bo różnica między poziomem naszych herosów a potworów będzie zbyt duża, a nagroda niekoniecznie warta zachodu.



Plansze tylko pozornie wydają się być skomplikowane.

Co do samych map – ich eksploracja jest banalnie prosta, zwłaszcza przy włączonej minimapie (klawisz M) oraz strzałce wskazującej, gdzie mamy się dalej udać (klawisz N). Ważnym jest, aby zawsze starać się iść tam, gdzie strzałka **nie** wskazuje – dzięki temu znajdziemy wiele dodatkowych przedmiotów i zbiorowisk potworów. Przechodzenie kolejnych etapów gry można więc przyrównać do jazdy samochodem – kierunek naszej jazdy jest oczywisty, jednak często warto skrócić w bok, by zobaczyć coś ciekawego. Jeśli będziemy postępować właśnie w ten sposób (czyli nie podążać za strzałką przy wszystkich skrzyżowaniach i rozgałęzieniach trasy), możemy mieć pewność, że odnajdziemy wszystkie sekrety, jakie gra przed nami skrywa.

Skoro już jesteśmy przy eksploracji, warto wymienić rzeczy, które możemy znaleźć na swojej drodze:

Zielone kapsułki	Przywracają zdrowie
Niebieskie kapsułki	Przywracają energię
DNA	Służą jako waluta
Obeliski	Niebieskie mieszczą przedmioty i katalizatory, zielone zaś kapsułki
Przedmioty	Ekwipunek dla herosów
Katalizatory	Zwiększają statystyki bohaterów na czas bieżącej misji

Podczas naszych galaktycznych wojaży powinniśmy uważnie obserwować teren – na każdej mapie znajdują się elementy otoczenia, których możemy użyć w walce z przeciwnikami. Na planetach silnie stechnicyzowanych będą to beczki lub skomplikowane urządzenia, w lesie natomiast możemy spotkać wybuchające lub trujące rośliny. Będziemy musieli mieć baczenie na rzeczy, które uczynią szkodę jedynie naszym bohaterom, nie robiąc nic przeciwnikom – na lodowej Krios będą to maszyny zamrażające, teren lesisty uraczy nas trującymi drzewami, a podczas rajdu po Nieskończoności możemy spłonąć po nastąpieniu na chemikalia. Co prawda żadna z tych przeszkód raczej nie zabije kierowanych przez nas herosów, warto jednak zwrócić na nie uwagę.

Walka

Podczas walki z przeciwnikami, powinniśmy skupiać nasze ataki na tych z nich, którzy posiadają najmniej punktów życia – zwykle są to jednostki strzelające, które zadają nam często niemałe obrażenia. Dzięki szybkiej eliminacji najmniej odpornych wrogów, znacznie uszczuplimy potencjał bojowy potworów – wówczas przyjdzie czas na eliminację tych silniejszych, których roboczo nazwałem oficerami.

Oczywiście powyższa zasada jest dość elastyczna – na naszej drodze spotkamy bowiem bestie, które potrafią wskrzeszać poległych pobratymców. W tym przypadku powinniśmy zacząć od eliminacji właśnie nich, a nie strzelców. Podobnie będzie w przypadku potworów, które wybuchają w kontakcie z bohaterem – lepiej zlikwidować je zawczasu, niż potem żałować.



Odpowiednia kolejność ataków to klucz do zwycięstwa.

Znaczna część graczy ignoruje bardzo istotną możliwość, jaką jest walka w miejscu. Jeśli klikniemy na przeciwnika lewym przyciskiem myszy, nasz heros pobiegnie w kierunku wybranego wroga. Jeśli jednak użyjemy prawego przycisku, bohater będzie próbował walczyć z miejsca, w którym stoi. Ma to ogromne znaczenie dla postaci strzelających – wielu graczy całkowicie bezsensownie biega po mapie, wpadając w pazury potworów, zamiast bezpiecznie ostrzeliwać ich z odległości. Wydawać się to może podstawą, ale na bazie moich doświadczeń podczas gry w kooperacji, postanowiłem napisać o tym małym fakcie.

Na każdą planetę powinniśmy zabierać skład możliwie zróżnicowanych bohaterów – musi się tam znajdować co najmniej jedna postać z silnym atakiem obszarowym oraz jedna, która będzie pełnić funkcję „tanka” podczas walk z silniejszymi wrogami (a więc zadawać duże obrażenia jednemu celowi i posiadać dużo życia). Bardzo dobrym pomysłem jest stworzenie teamu złożonego z bohatera walczącego na dystans, tanka oraz herosa posiadającego atak obszarowy. Należy zadbać również o zróżnicowanie gatunkowe drużyny – zwykle posiadanie kilku przedstawicieli tego samego typu genetycznego w jednej drużynie kończyć się nie najlepiej.

Bohaterowie

Herosi są najważniejszym elementem rozgrywki – duża ich ilość i różnorodność może niestety wywołać spory zawrót głowy u niezdecydowanego gracza. Z tego też powodu, to właśnie o bohaterach traktuje największa część tego poradnika. Na następnych stronach znajduje się szczegółowy opis dwudziestu podstawowych bohaterów, ich umiejętności oraz sugerowanych strategii walki.

Warto przypomnieć o pięciu typach genetycznych, na jakie podzieleni zostali herosi:

Nazwa typu genetycznego	Przedstawiciele	Symbol	Charakterystyka
Biogeneza	Arborus, Dzikus, Mędrzec, Wąż		Umiejętności bohaterów tego rodzaju skupiają się na sile fizycznej, leczeniu oraz przywoływaniu sojuszników.
Cybergeneza	Goliat, Meditron, SRS 42, Tytan		Główną bronią herosów typu cybergenetycznego są lasery, rakiety, miny oraz inne zdobycze techniki – wielu z nich zadaje obrażenia obszarowe.
Kwantogeneza	Andromeda, Magnos, Malori, Veks		Specyfiką kwantogenezy jest manipulacja czasem, przestrzenią oraz fizyką. Bohaterowie tego typu zwykle nie posiadają zbyt wiele życia, ale mają potężne moce.
Nekrogeneza	Arakna, Upiór, Urok, Widmo		Umiejętności stworzeń tego typu to przede wszystkim wysysanie życia, nakładanie klątw na wrogów oraz umiejętność kamuflażu.
Plazmogeneza	Błysk, Krel, Lumin, Zrin		Wybór tej opcji wiąże się z szeroką gamą bohaterów zadających znaczne obrażenia od ognia i elektryczności.

Ponadto warto pamiętać o trzech rodzajach bohaterów:

Strażnik	Strażnicy zadają bardzo duże obrażenia przeciwnikom, sami zaś posiadają dużą ilość punktów życia . Najważniejszą cechą każdego strażnika jest siła.
Niszczyciel	Dla niszczycieli kluczowe są uniki oraz duża szansa na trafienie krytyczne. Najistotniejszą cechą jest zręczność.
Mściciel	Herosi zaliczający się do tej klasy posiadają silne ataki dystansowe, ale nie mogą poszczycić się zbyt dużą ilością punktów życia. Cechą nadrzędną będzie dla nich umysł, wpływający na ilość posiadanej energii oraz odporność na ataki energetyczne.