

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

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.

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ś c i

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



Wprowadzenie

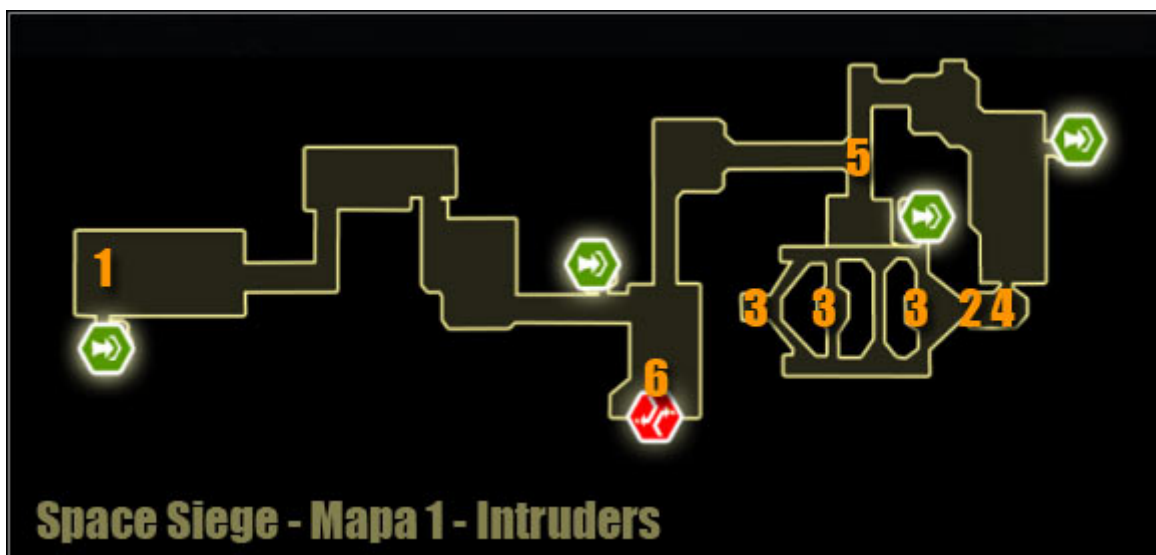
Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „Space Siege”. Tekst ten składa się z dwóch zasadniczych rozdziałów. Pierwszy rozdział stanowi bardzo szczegółowy i wzbogacony licznymi mapkami opis przejścia gry. Podpowiadam w jaki sposób wykonywać zlecane questy oraz jak dotrzeć do wszystkich możliwych zakończeń. 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

GŁÓWNY QUEST 1: INTRUDERS (NAJEŹDZCY)

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. Wykorzystuj 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. Zbliz się do wejścia prowadzącego do maszynowni.

