



Endless Space

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Endless Space

autor: Konrad „Ferrou” Kruk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Amplitude Studios, Wydawca Iceberg Interactive, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

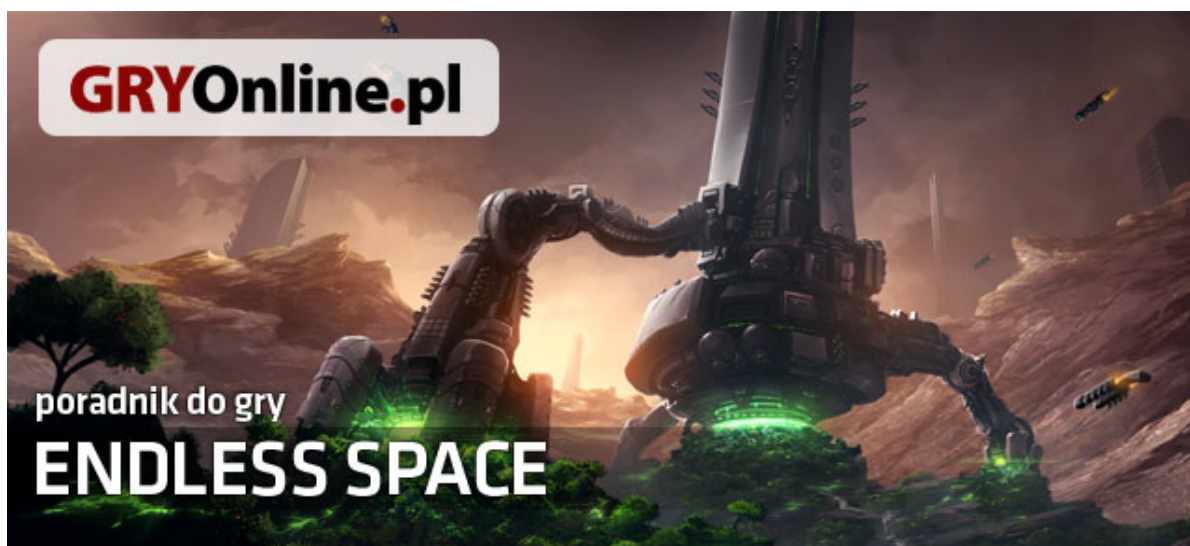
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rasy	5
United Empire	5
Sophons	6
Hissho	7
Amoeba	8
Cravers	9
Horatio	10
Sowers	11
Pilgrims	12
Galaktyka	13
Układy słoneczne	13
Zestawienie typów gwiazd	14
Zarządzanie układami	16
Drzewko Technologiczne	19
Układ planetarny	25
Okno podstawowe	25
FIDS	30
Technologie	36
Żywność	36
Uprzemysłowanie	39
Nauka	41
Fundusze	43
Zadowolenie	45
FIDS	48
Populacja	50
Okno Planety	52
Opcje Eksploatacji	52
Anomalie	58
Transformacja	61
Księżyce	64
Kolonizacja	68
Technologie i statki	68
Zajmowanie systemu	72
Kolonizacja kolejnej planety układu	74
Surowce	75
Surowce strategiczne	77
Surowce luksusowe	80
Handel	84
Akademia – bohaterowie	87
Dyplomacja	95
Flota	102
Walka	107
Przed bitwą	107
Bitwa	109
Karty walki	111
Działania floty oraz systemów planetarnych na galaktykę	115
Wpływ	115
Poruszanie się po galaktyce	117
Działania floty	120

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

Poradnik do gry *Endless Space* zawiera opis wszystkich najistotniejszych elementów rozgrywki i szczegółowo objaśnia działanie poszczególnych jej elementów. W poradniku znajdziesz:

- **Zestawienie i opis cech wszystkich ras** biorących udział w zmaganiach.
- **Przedstawienie wszystkich typów układów słonecznych**, w tym ich charakterystykę w kontekście możliwości występowania w nich różnych ciał niebieskich.
- **Opis ekranu zarządzania systemami planetarnymi** wraz charakterystyką najważniejszych jego fragmentów, ze szczególnym uwzględnieniem elementu aprobaty społecznej oraz przychodem punktów nauki i funduszy.
- **Przedstawienie drzewka technologicznego**, jego struktury, podziału na cztery główne kierunki badań, w tym charakterystykę technologii w kontekście kolejności ich opracowania.
- **Bardzo szczegółowy opis ekranu układu planetarnego** oraz jego elementów składowych.
- **Wyjaśnienie działania i charakterystykę najważniejszych filarów rozgrywki:** żywności, przemysłowania, nauki, funduszy, zadowolenia i ich wpływ na rozwój imperium.
- **Bardzo szczegółowy opis ekranu planety**, opcji jej eksploracji i związanych z tym technologii.
- **Zestawienie wszystkich typów ciał niebieskich** w kontekście możliwości ich adaptacji oraz podstawowych statystyk z zakresu żywności, przemysłowania, nauki, funduszy oraz aprobaty społecznej.
- **Zestawienie i szczegółową charakterystykę technologii** z zakresu generowania punktów żywności, przemysłowania, nauki, funduszy, zadowolenia i zwiększenia populacji planet.

- **Opis i wyjaśnienie problemu planetarnych anomalii**, z uwzględnieniem technologii zapobiegających temu problemowi.
- **Opis wątku eksploracji księżyców** poszczególnych planet i ewentualnych następstw tego działania.
- **Opis i wyjaśnienie działania transformacji planet** oraz niezbędnych ku temu technologii.
- **Szczegółowy opis procedury kolonizacji planet** wraz przedstawieniem jednostek kolonizacyjnych każdej z ras.
- **Opis wszystkich rodzajów surowców** wraz z podziałem na strategiczne i luksusowe oraz szczegółowy opis ich pozyskania.
- **Opis handlu surowcami, działanie szlaków handlowych** oraz szczegółowe zestawienie wszystkich technologii usprawniających wymianę handlową.
- **Szczegółowy opis działania okna Akademii, werbowania bohaterów**, zestawienie ich klas, zdolności oraz wpływ na zarządzanie systemami planetarnymi oraz dowodzenie flotami.
- **Opis funkcjonowania okna dyplomacji**, zestawienie opcji dyplomatycznych, przyczyn ich działania oraz technologii umożliwiających podejmowanie akcji dyplomatycznych.
- **Opis działania okna zarządzania flotą**, w tym tworzenie nowych jednostek, charakterystykę i klasyfikację poszczególnych rodzajów modułów.
- **Szczegółowy opis prowadzenia bitew** z uwzględnieniem wykorzystania odpowiednich modułów oraz kart akcji.
- **Opis opcji związanych w oddziaływaniem systemów** planetarnych na galaktykę.
- **Zestawienie i opis możliwości podróżowania pomiędzy systemami** wraz z uwzględnieniem odpowiednich ku temu technologii.
- **Opis możliwości działania floty w galaktyce** w kontekście interakcji z obcymi systemami planetarnymi.

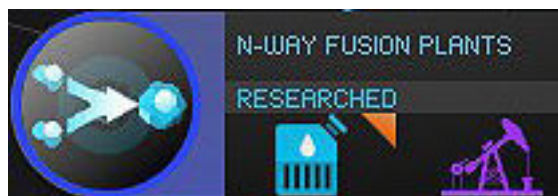
W tekście można znaleźć również tabelki wraz z opisem, charakterystyką, zdolnościami, parametrami, statystykami czy wreszcie cechami poszczególnych ras, bohaterów, planet oraz opracowywanych technologii. Każdy z wymienionych elementów został wzbogacony solidną dawką zdjęć.

Konrad „Ferrou” Kruk (www.gry-online.pl)

Rasy

U n i t e d E m p i r e

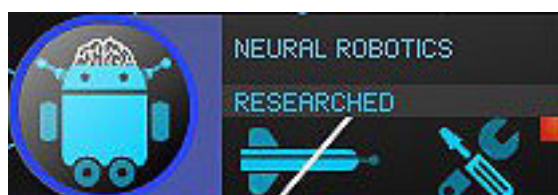
Pochodzenie: planeta **Terran**



- Odblokowana na starcie technologia **N-WAY FUSION PLANTS**
- Podnoszone podatki dają bonusy do uprzemysłowienia
- 10 punktów doświadczenia dla każdego wybudowanego statku
- Każdy system planetarny przynosi dodatkowe 10% Pyłu (waluta)
- Dodatkowa jednostka Pyłu (waluta) na każdą jednostkę populacji w zajętych systemach planetarnych
- Dodatkowe 40% wytrzymałości dla każdego wybudowanego statku
- Dodatkowe 25 punktów wytrzymałości na każdą jednostkę populacji zajętego systemu planetarnego
- Zwiększone o 50% koszty zdolności bohaterów

S o p h o n s

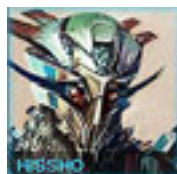
Pochodzenie: planeta **Terran**



- Odblokowane na starcie technologie: **ISOLATION SHIELDS, PEV-SCALE ACCELERATORS, NEURAL ROBOTICS**
- Zwiększenie do 50% wysokości podatków przyniesie podniesienie o 50% punktów nauki dla imperium
- O 50% zmniejszony koszt zakupu modułów dla floty
- Dodatkowe 30% punktów nauki dla każdego zajętego systemu planetarnego
- Zwiększone o 2 punkty ruchu dla statków
- Zwiększone o 1 punkt pole wykrywania dla statków
- Obniżony o 25% system obronny zajętego systemu planetarnego
- Obniżone o 8 punktów zdolności obronne jednostki populacji zajętego systemu planetarnego

H i s s h o

Pochodzenie: planeta **Jungle**



- Odblokowana na starcie technologia **ISOTOPE FABRICATION**
- Dodatkowe 5% siły ognia dla wszystkich flot po każdej wygranej bitwie (do 15 tur)
- Dodatkowe 20% jednostki FIDS dla wszystkich posiadanych systemów planetarnych po każdej udanej inwazji (do 15 tur)
- Dodatkowa jednostka Pyłu dla posiadanych planet
- Dodatkowe 2 jednostki nauki dla posiadanych planet
- Zwiększona o 50% siła floty podczas inwazji (przez 20 tur)
- Zwiększona o 50% obronność systemu podczas obcej inwazji (przez 20 tur)
- Zwiększona o 15% celność uzbrojenia floty
- Dodatkowe 36% do maksymalnych obrażeń floty
- Dodatkowe 36% do minimalnych obrażeń floty
- Zmniejszone o 50% koszty zakupu modułów dla floty
- Bohater zostanie ranny podczas każdorazowego wycofania się z bitwy
- Dodatkowe 40% doświadczenia dla bohatera uczestniczącego w bitwie
- Obniżone 20% generowanie punktów nauki