

Endless Space 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Endless Space 2

autor: Mateusz Kozik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-410-2

Producent Amplitude Studios, Wydawca SEGA, Wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
10 porad na start	4
Porady ogólne	6
Podstawy rozgrywki	9
FIDSI oraz zadowolenie	9
Bohaterowie	14
Eksploracja i osobliwości	19
Kolonizacja, migracja i ewakuacja	22
Usprawnienia, rozbudowa i zasięg wpływów systemów	26
Planety oraz anomalie	32
Populacja i Ideologie	38
Rządy, wybory i prawo	41
Technologie	45
Kompanie handlowe oraz rynek	47
Dyplomacja	50
Interfejs	54
Interfejs	54
Podsumowanie imperium i ekran senatu	55
Interfejs ekonomii i technologii	58
Interfejs wojska, bohaterów, zadań, wydarzeń i dyplomacji	60
Rasy	62
Którą rasę wybrać?	62
Zjednoczone Imperium (United Empire)	67
Sofonowie (Sophons)	69
Horacjusze (Horatio)	71
Żarłacy (Cravers)	73
Lumerowie (Lumeris)	75
Przybysze (Riftborn)	76
Vodyani	79
Niepolegli	82
Flota i wojsko	84
Punkty dowodzenia oraz hangary	84
Moduły i projektowanie statków	85
Role i typy statków	86
Bitwy w przestrzeni kosmicznej	88
Wojska i bitwy lądowe	89

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

W niniejszym poradniku do gry *Endless Space 2* znajdziesz wszystko co niezbędne do podboju galaktyki. **Gra jest klasycznym przedstawicielem strategii 4X** czyli: eksploracja, ekspansja, eksploatacja i eksterminacja. Znajdziesz tutaj porady dotyczące pierwszych kroków po rozpoczęciu gry, rozwoju swojej cywilizacji oraz pozyskiwania surowców. Na pewno przydadzą ci się informacje dotyczące planet oraz systemów, sposób podróżowania oraz budowy twojej floty. **Dużą nowością w tej serii oraz innowacją w stosunku do innych podobnych strategii jest ideologia twojej populacji oraz jej wpływ na sposób rządzenia.** Poza tym znajdziesz opisy innych przydatnych dziedzin gry jak dyplomacja, podbój, kompanie handlowe czy bohaterowie.

Gra *Endless Space 2* to kontynuacją dość złożonej gry o tworzeniu i rozbudowie kosmicznej cywilizacji. Masz tutaj wpływ na wiele aspektów: pozyskiwanie nowych terytoriów, układanie się z innymi rasami, projektowanie i budowanie flot kosmicznych, wpływanie na ideologie twoich poddanych oraz wprowadzanie nowych praw w życie. Gra skupia się na narracji przez dodatkowe zadania i kilka warunków zwycięstwa.

Poradnik do gry *Endless Space 2* zawiera:

- Porady ogólne oraz opis interfejsu;
- Objaśnienia dotyczące podziału surowców (FIDSI, strategiczne, itp.);
- Jak powiększać swoje terytorium i pozyskiwać nowe systemy/rasy/pomniejsze frakcje;
- Opisy głównych ras;
- Jak działają ideologie, typy rządów oraz prawa;
- Projektowanie statków, tworzenie flot oraz prowadzenie wojen;
- Tworzenie efektywnych kompani handlowych;
- Opis rodzajów bohaterów; jakich wybierać oraz ścieżki rozwoju.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

10 porad na start

1. **Na początek wybierz rasy Imperials, czyli Ludzi** (United Nations), **Sophon** lub trochę trudniejszą **Horatio**. Wszystkie 3 rasy kolonizują w ten sam sposób. Potrzebują statku kolonizacyjnego, pustego systemu z planetami, które mogą skolonizować. Ludzie polegają na punktach Wpływu, dzięki którym mogą przyspieszyć budowanie albo opracowanie technologii. Sophoni przodują w nauce i mają dodatkowe bonusy jeśli coś pierwsi odkryją oraz wiedzą jakie są systemy w okolicy. Horatio mogą pobierać geny innych cywilizacji ulepszając swoje, mają bazowy bonus do zadowolenia od swojego mieszkańca oraz startują z Partią Ekologów przy władzy (ich podstawowe prawo pozwala na kolonizowanie prawie wszystkich planet z małą karą do produkcji na nich).



2. **Eksploracja** - poszukiwanie odpowiednich systemów oraz badanie znalezisk powinno być twoim priorytetem w pierwszych kilkunastu turach. Szukaj przyjaznych systemów bogatych w różne złoża surowców. Jeśli nie masz dokąd już podróżować to wysyłaj sondy poza system, dzięki czemu odkryjesz nowe konstelacje. Więcej statków zwiadowczych to więcej sond, dlatego czasem warto posłać flotę 2-3 statków z bohaterem na czele. Z czasem ponownie będziesz musiał ich wysłać, kiedy twoje grupy ekspedycyjne staną się lepsze i wykryją dotąd niedostępne znaleziska.

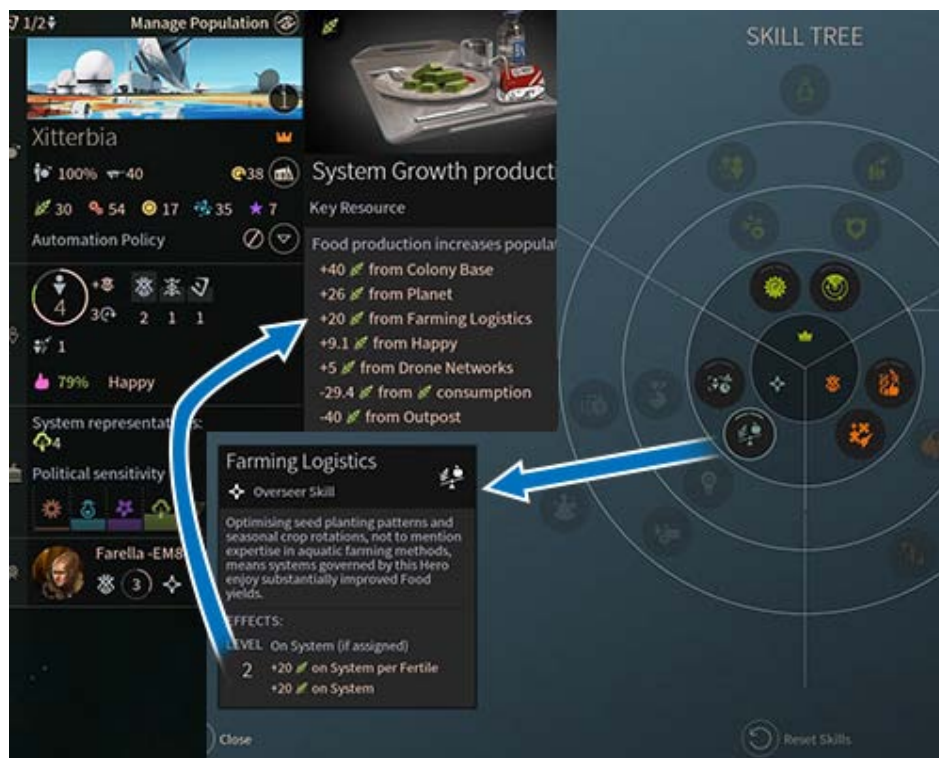
3. **Kolonizacja najprzydatniejszych systemów**. To systemy, które mają dużo przyjaznych planet albo surowców. Często niektóre planety mają dużo anomalii, przez które kolonizacja może stać się nieopłacalna. Kolonizuj w pobliżu swojej stolicy, dzięki czemu placówki szybciej osiągną status kolonii.

4. **Technologie**. Dość szybko będziesz musiał decydować które odkrycia bardziej ci się przydadzą. Masz dużo piratów na głowie oraz wrogich cywilizacji? Skup się na rozwijaniu przemysłu oraz nowych modułów wojskowych. Twoja konstelacja jest mała i odizolowana? Odkryj nowe metody poruszania się oraz lepsze silniki i sondy. Masz dużo nieprzyjaznych planet i niezadowolonych mieszkańców? Postaraj się skupić w pierwszej kolejności na osiągnięciach, które pozwolą ci terraformować planety oraz polepszą zadowolenie mieszkańców.

5. **Ukierunkowanie polityki**. Trudne do osiągnięcia, ale im częściej wybierasz daną partię to otrzymujesz dostęp do lepszych praw. Każda partia ma swój pasek doświadczenia. Lepsze prawa zapewniają naprawdę dobre bonusy, więc warto na początku gry sprawdzić co chcesz osiągnąć i starć się tak postępować, aby twoja upragniona partia była w senacie.

6. **Jeśli potrzebujesz silniejszej floty** opracuj lepsze rodzaje statków (nowe klasy statków) albo zwiększ rozmiar floty (command points). Instalowanie mocniejszych modułów i angażowanie bohaterów również polepszy twoją sytuację. Jeśli wróg rozpoczął blokadę twojego systemu, czasem lepiej jest trzymać statki w hangarach aż uzbierasz odpowiednią siłę.

7. **Przejmuj pomniejsze frakcje blisko twoich granic.** Dzięki temu możesz w szybki i prosty sposób powiększyć swoje imperium. Inwestując w dyplomację albo w wojsko, możesz podbić lub zasymilować twoją frakcję. Jeśli pierwszy zdobędziesz kontrolę nad daną frakcją, zyskasz bonus ich bonus asymilacyjny na całe twoje imperium.



Bohaterowie mogą pozytywnie wpłynąć na gospodarkę twoich systemów.

8. **Bohaterowie.** Niech zawsze będą mieli jakieś przydziały. W ten sposób również zdobywają doświadczenie. Każdy z nich ma wiele przydatnych umiejętności. Warto dawać im specjalizacje np. dodawać tylko umiejętności które działają w systemie (jako gubernatorzy) i usprawniają gospodarkę albo tylko umiejętności, które mają wpływ na floty oraz walkę w kosmosie. Im dłużej pracują, tym więcej doświadczenie zdobywają. Możesz ulepszać ich statki płacąc jedynie pyłem, co jest kosztowne ale i natychmiastowe. Warto zabiegać o dodatkowych agentów, ponieważ liczni i wyszkoleni bohaterowie to mocne atuty twojego imperium.

9. **Zwracaj uwagę, jakie rasy zamieszkują twoje systemy.** Wiele ras zapewnia lepsze przychody w konkretnych warunkach np. jeśli planeta jest żyzna albo występują na niej anomalie. Niektóre rasy wymagają obecności innych, np. Cravers, którzy wykorzystują innych jako swoich niewolników czyniąc ich lepszymi pracownikami, ale powoli eksploatują zasoby planety i obniżają zadowolenie. Czasem będziesz chciał aby konkretne rasy, przeniosły się do innych systemów, gdzie będą bardziej produktywni. Musisz wznieść Rozwój Systemu (system Development), aby móc skorzystać z portu kosmicznego do transportu mieszkańców.

10. **Surowce strategiczne** są niezbędne do budowy lepszych statków lub modułów. Natomiast **surowce luksusowe** służą do budowy Rozwoju Systemu, zachęcania populacji do większego przyrostu oraz służą do przekupywania bardzo niezadowolonej społeczności czy po prostu do handlu. Oba rodzaje surowców dają również bonusy lokalne, czyli na planecie na której występują np. do produkcji lub zadowolenia.

Porady ogólne

Endless Space 2 wydaje się być typową grą 4X, jednak zawiera duży poziom szczegółów i gracz może szybko zgubić się w nawale opcji oraz tego co daje mu konkretne korzyści. Zaczynając każdą grę pamiętaj o kilku rzeczach, zwłaszcza jeśli spotykasz się z grą po raz pierwszy.

1. Do pierwszej rozgrywki wybierz frakcję ludzi (United Empire). Dzięki temu będziesz mógł łatwiej zarządzać swoim imperium. Posiadają klasyczne rozwiązania, ich statki mają możliwość zamontowania większej ilości modułów, używają Wpływów (jeden z podstawowych surowców w grze) do przyspieszenia produkcji, technologii itp. Oraz mogą zasiedlić większą ilość systemów zanim zostanie nałożona kara do zadowolenia (approval) w wyniku zbyt wielu skolonizowanych systemów. Ewentualnie wybierz Sophon'ów (bonusy do eksploracji oraz nauki) lub Horatio (większe zaludnienie, ulepszenia swojej populacji choć droższe w budowie statki).

2. W grze często spotkasz się z pojęciem FIDSI. Jest to skrót od pięciu podstawowych surowców w grze: Food (żywność), Industry (przemysł), Dust (pył), Science (nauka), Influence (wpływ). Żywność, Nauka i Przemysł mówią same za siebie, jednak Pył to podstawowa waluta jeśli chodzi o wykupywanie surowców czy przyspieszanie produkcji. Natomiast Wpływ służy do powiększania zasięgu granic oraz jest wykorzystywany w trakcie negocjacji oraz rozmów dyplomatycznych.

3. Podstawową jednostką terytorialną są systemy (odpowiednik miast w *Cywilizacji*, prowincji w *Europa Universalis* czy planet w *Sterallis*), a nie planety w systemach. Jednak im więcej planet w systemie tym lepiej. Taki system pomieści więcej ludności, zapewni lepsze wpływy FIDSI (podstawowe surowce) i ma większe szanse na anomalie czy surowce strategiczne i luksusowe. Każda planeta ma inny zestaw bonusów do odpowiedniej gałęzi produkcji FIDSI oraz do zadowolenia (approval). W systemie możesz do woli żonglować jednostkami populacji, tym bardziej, że prawie wszystkie rasy mają konkretne bonusy do produkcji na niektórych typach planet.

4. Skupiaj się na kolonizowaniu dużych systemów blisko siebie. Unikaj na początku systemów z dużą ilością planet gazowych. Ich duży przychód w jednym z podstawowych surowców może być kuszący, jednak zanim zdobędziesz odpowiednie technologie, które uczynią je użytecznymi, to minie sporo czasu. Skup się na planetach z przyjaznym środowiskiem, surowcami specjalnymi lub pozytywnymi anomaliami, a co za tym idzie...

5. ... Zaczynaj od eksploracji! Dzięki temu dowiesz się, które planety mogą okazać się jeszcze bardziej wartościowe (lub mniej). Często możesz też natrafić na zagubioną jednostkę populacji lub nowy moduł dla twoich statków. Każdy statek eksploracyjny (z ikonką lupy) ma kilka sond (probes) na pokładzie. Odnawiają się one co kilka tur w zależności od zaawansowania modułu. Sondy możesz wysłać na planetę z znaleziskiem (curiosity) lub wystrzelić w nieznaną (będzie odkrywać teren przez kilka tur). Na początku będziesz mógł podróżować tylko przez połączenia między systemami (star lines), ale z czasem odblokujesz Wolny Ruch (Free Movement), dzięki któremu będziesz mógł dostać się do odizolowanych systemów. Warto zbudować na początku gry kilka takich statków, a nawet utworzyć niewielką flotę eksploracyjną, dzięki czemu poradzi sobie np. z nieoczekiwanym statkiem piratów.

5. Do kolonizacji potrzebujesz statku kolonizacyjnego (zazwyczaj). Większość ras korzysta z klasycznego modelu kolonizacji, czyli: wybuduj statek kolonizacyjny, wyślij go do danego systemu, załóż posterunek (outpost) i pomóż się rozwinąć tej placówce aż osiągnie miano kolonii. Napisałem zazwyczaj, bo niektóre frakcje mają inne metody osiedlania się, ale o tym dowiesz się w opisach konkretnych ras. W odróżnieniu od wielu innych gier, **kiedy budujesz statek kolonizacyjny to nie pobiera on jednostki populacji z macierzystej planety!** Posterunek zachęca do migracji lub stara się "wyhodować" własną populację. Dzięki temu, możesz produkować jednostki kolonizacyjne bez obawy o zmniejszenie własnej populacji w twoim systemie. Jeśli uznasz, że niepotrzebnie osiedliłeś się w danym systemie - użyj komendy "ewakuacja". Otrzymasz statek kolonizacyjny kosztem całej populacji oraz usprawnień, które już wzniosłeś.

6. Moduły to elementy każdego statku - uzbrojenie, pancerz lub osłony, sprzęt dodatkowy (silniki, sondy itp.). Silniejsze statki uzyskasz nie przez odblokowanie lepszej jednostki, ale przez odblokowanie nowych, lepszych modułów i zainstalowanie ich na statku. W osobnym menu projektowania statków możesz zdecydować o ilości oraz jakości wynalezionych modułów. Możesz też odkryć nowe typy statków (New Hull-class), które często mają więcej punktów wytrzymałości, miejsc na moduły oraz gęstsze gniazda na moduły (np. w danym miejscu możesz zamontować moduły broni, ale liczy się podwójnie).

7. Innym prostym sposobem na zwiększenie siły floty, jest zwiększanie Punktów Dowodzenia (Command Points). Każda flota ma ich ograniczoną ilość, co wpływa na liczbę statków flocie. W bitwie może brać udział tylko jedna flota przeciwko jednej. Po rozegraniu potyczki, dopiero następna flota możesz wziąć udział w walce. Dlatego nawet mała, ale silna flota może pokonać kilka flot przeciwnika, jedna po drugiej. Niektóre technologie pozwolą ci rozwinąć ten współczynnik, dzięki czemu możesz nadrobić siłę ognia przez większą ilość statków w flocie.

8. Piraci pochodzą z neutralnych systemów należących do pomniejszych frakcji. Będą pojawiać się co jakiś czas i krążyć po systemie szukając zaczepki. Dopóki nie podbijesz lub zasymilujesz takiego systemu, ich floty tworzone co kilka tur. Ich ilość będzie ograniczona, a wielkość floty zależy od wielkości neutralnej osady. Im więcej pomniejszych frakcji, tym więcej takich grup będzie podróżować po okolicy.

9. Zadbaj o odpowiedniego administratorów oraz admirałów (bohaterowie). Lepiej mieć specjalistów, niż uniwersalnych agentów (choć jeden czy dwóch "wypełniaczy" zawsze się przyda). Bohaterowie mają dostęp do wielu ścieżek rozwoju, więc warto zapoznać się z wszystkimi opcjami i obrać jedną z dwóch ścieżek, którą ci proponuje. Admirał to postać, która będzie rozwijać tylko umiejętności związane z flotą i będzie prowadzić w bój najlepsze statki. Administrator to bohater, który skupi się na zwiększeniu zysków i produktywności twoich najlepszych systemów lub tych dopiero co założonych (aby przyspieszyć rozwój). Możesz jednak przypisać jedną, dwie cechy które będą z przeciwstawnej gałęzi, aby uczynić ich użytecznymi na czas pokoju/wojny.

10. Zimna Wojna - to status jak masz z każdą nowo napotkaną cywilizacją. Możesz atakować floty przeciwnika poza ich strefą wpływów i dokonać blokady/inwazji na ich systemy jeśli są w zasięgu twojej. Odbije się to na twoich relacjach z daną rasą. **Strefy wpływów może powiększyć zwiększając produkcję Wpływów (symbol fioletowej gwiazdki) w danym systemie.** Dzięki temu nie tylko zyskasz zapas dyplomatycznej waluty, ale będziesz mógł przejść w pokojowy sposób (lub wspomniany już militarny sposób) system przeciwnika. Poza tym, jeśli pas asteroid lub mgławicę (nebulon field) znajdzie się w obszarze zasięgu wpływów danego systemu, to otrzymasz jego bonus.