

Sins of a Solar Empire: Grzechy Imperium Słońca

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Sins of a Solar Empire

Grzechy Imperium Słońca

autor: Maciej „Von Zay” Makuła

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Ironclad Games, Wydawca Stardock Systems Inc., Wydawca PL Nicolas Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

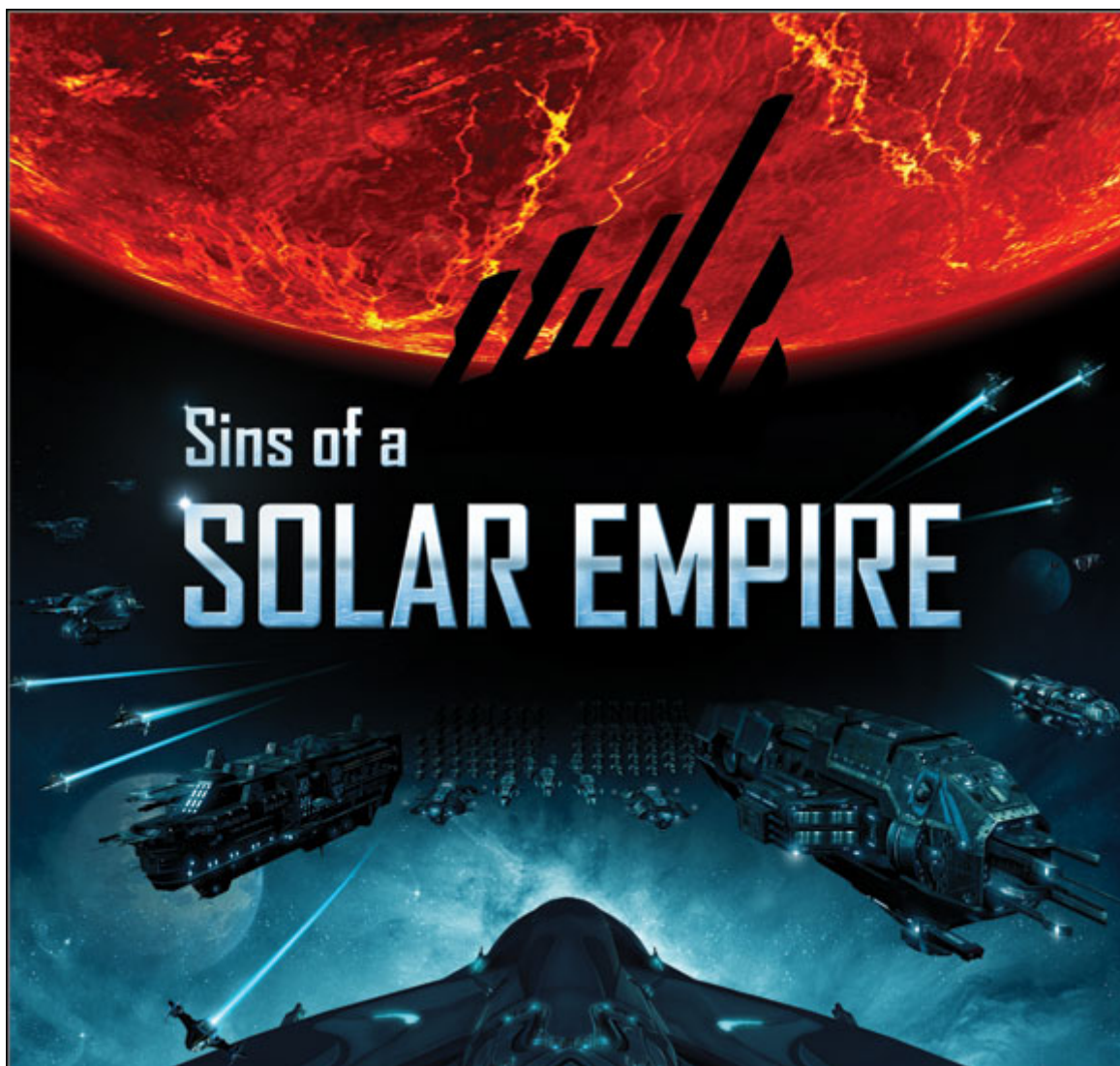
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
O grze	4
Filozofia rozgrywki	5
Interfejs użytkownika	7
Ekonomia	10
Planety	12
Strony konfliktu	16
Dyplomacja	19
Budowle i jednostki	20
Logistyka floty	21
Opisy budowli i jednostek	22
ZKH: Budowle	22
ZKH: Jednostki	23
ZKH: Badania wojskowe	24
ZKH: Badania cywilne	27
Adwent: Budowle	30
Adwent: Jednostki	31
Adwent: Badania wrogie	32
Adwent: Badania harmonijne	35
Vasari: Budowle	38
Vasari: Jednostki	39
Vasari: Badania wojenne	40
Vasari: Badania imperialne	43
Zestawienia tabelaryczne	46
Jednostki	46
Budowle	48
Badania	50

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



Wstęp

Witam serdecznie w poradniku do gry *Sins of the Solar Empire*. Ze względu na jej charakter, a mianowicie brak liniowej kampanii, znajdziecie w nim głównie przybliżenie mechaniki gry, porady oraz liczne zestawienia tabelaryczne różnych rodzajów jednostek. Sam poradnik został przygotowany przede wszystkim z myślą o początkujących graczach.

Maciej „Von Zay” Makuła

O grze

Sins of the Solar Empire jest strategią czasu rzeczywistego, która gatunkowo zaklasyfikowana została jako 4X – *explore, expand, exploit and exterminate*. W praktyce oznacza to, że rozgrywka opiera się na eksploracji, ekspansji, eksploatacji i eksterminacji. Akcja gry osadzona jest w przestrzeni kosmicznej, jednak w przeciwieństwie do produkcji typu *HomeWorld* nie wykorzystuje w pełni trójwymiarowej przestrzeni.



Autorzy nie zdecydowali się na umieszczenie w grze żadnego trybu kampanii. Zamiast tego na gracza czeka całkiem spora liczba różnorodnych pojedynczych niezależnych scenariuszy.

F i l o z o f i a r o z g r y w k i

Mapy, na których toczy się rozgrywka, to w praktyce całe rozciągające się na miliony kilometrów galaktyki, składające się z takich obiektów jak gwiazdy i planety. Obraz można dowolnie oddalać i przybliżać, domyślnie służy do tego suwak myszki. Wspomniane obiekty (gwiazdy i planety) stanowią źródło pola grawitacyjnego.



Na powyższym rysunku przedstawiona została typowa studnia grawitacyjna. Jest to obszar, w którym wszelkie statki kosmiczne nie mogą wykonywać skoków fazowych.

Czym są skoki fazowe?

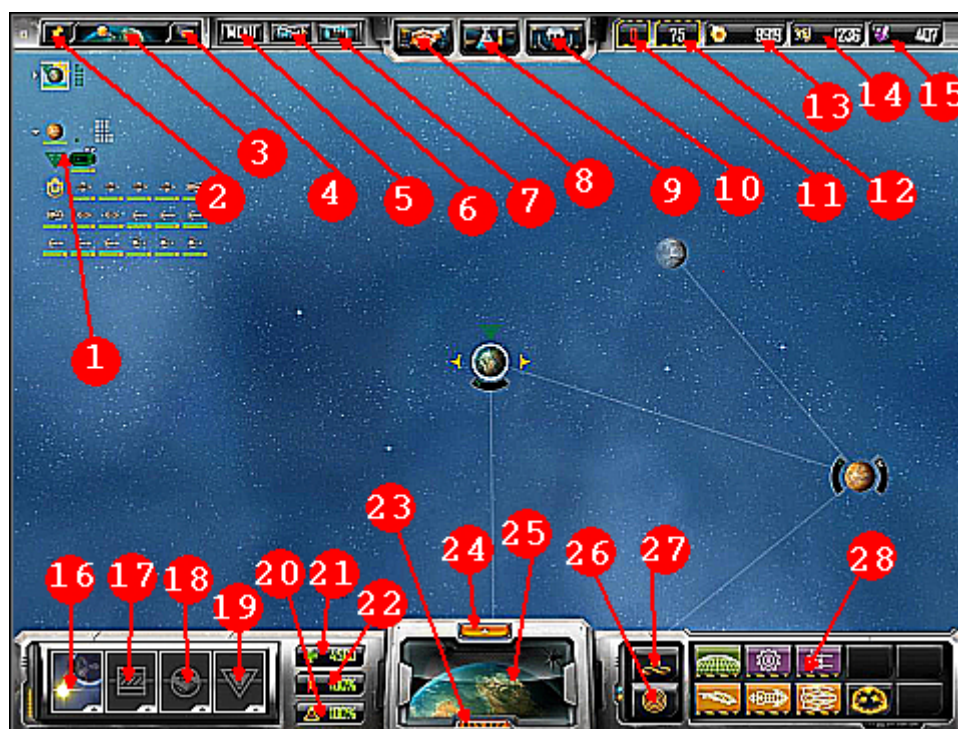
Praktycznie jedynym obszarem, na którym możemy swobodnie dowodzić jednostkami, są właśnie studnie grawitacyjne. Pomiedzy nimi przemieszczamy się, korzystając z torów fazowych. Przyjęcie takiej koncepcji niesie ze sobą naturalnie plusy i minusy. Do plusów zaliczyć można niezwykle krótki czas, jakiego jednostki potrzebują na dotarcie z planety A na planetę B, natomiast do minusów fakt, że nie wszystkie planety są ze sobą połączone torami fazowymi, na domiar złego nie wszystkie jednostki potrafią się po nich poruszać.



Taki system pozwala stosować niezwykle ciekawe strategie. Spójrzmy na powyższą ilustrację. Przedstawia ona przykładowy układ słoneczny z jego planetami, połączonymi wspomnianymi tunelami fazowymi. Takie a nie inne połączenia sprawiają, że niektóre planety stają się ważnymi centralami komunikacyjnymi i posiadanie ich gwarantuje kontrolę nad np. całym planetarnym ruchem jednostek w okolicy.

I n t e r f e j s u ż y t k o w n i k a

Nade wszystko zachęcam gorąco do skorzystania z dostępnych w grze samouczków. Gra wbrew pozorom jest niezwykle klasyczną i mało zręcznościową strategią, jednak specyficzny, trójwymiarowy sposób przedstawienia akcji może sprawić, że początkujący gracz poczuje się zagubiony. Samouczki w prosty sposób wyjaśniają podstawowe zasady orientacji w trójwymiarowym świecie. Przyjrzyjmy się interfejsowi użytkownika:



1. Drzewo imperium.

Twój największy przyjaciel w grze. Wraz z rozpoczęciem ekspansji szybko zauważysz, jak rozległe robi się Twoje imperium. Drzewo imperium wyświetla wszystkie planety, budynki i statki w wybranej galaktyce. Każdą z pozycji możesz rozwinąć lub zwinąć, klikając na małą strzałkę.

2. Znacznik.

Znacznik pozwala na przypinanie wybitnie ważnych dla Ciebie obiektów na szczyt drzewka imperium, dzięki czemu cały czas będą one widoczne.

3. Szukaj.

Prosta i przejrzysta wyszukiwarka, pozwalająca wyszukać upragniony obiekt.

4. Łącz.

Opcja służąca poprawie przejrzystości drzewa imperium. Z jej pomocą możesz zdecydować, czy statki tego samego typu mają być wyświetlane pojedynczo czy jako jedna grupa.

5. Menu gry.

Jak sama nazwa wskazuje – jest to główne menu gry.

6. Przybliź do kursora.

Decyduje o tym, czy powiększać/oddalać ekran gry względem wybranej jednostki czy miejsca wskazanego przez kursor.