



Poradnik gracza Progamela.net

Łukasz 'Prox' Matusik
Administrator Progamela.net

Spis treści

1. Opis poszczególnych zakładek lewego menu
 2. Szybki start
3. Budynki, laboratorium i Kapitol
 4. Flota, obrona oraz walki
 5. Sojusze
 6. Fleet save
7. Słótko na zakończenie

1. Opis poszczególnych zakładek lewego menu



Lewe menu służy do bezproblemowego (bynajmniej z założenia twórców) przemieszczania się po obszarze gry. Gracz przechodzi kolejno do różnych lokalizacji. Pokrótkę opiszę wszystkie odnośniki w lewym menu, tak, abyś mógł bezproblemowo trafiać w miejsca, do których chcesz się dostać. Rozumiem doskonale, że ilość odnośników może być przytłaczająca, jednak moim zadaniem jest wytłumaczyć Tobie, do czego każdy z nich służy. Zaczynamy !

Podgląd jest głównym obszarem Twojego konta. W jego strefie widoczne są floty w locie, ilość punktów, miejsca które zajmujemy w statystykach oraz wiele innych. To w podglądzie możemy wejść do opcji planet, aby zmieniać ich nazwy lub je kasować. W skrócie, jest to główny panel kontrolny z masą informacji o stanie Twojego konta czy danej planety.

W **Budynkach** możesz rozwijać swoją planetę ekonomicznie, a dokładniej infrastrukturę danej planety. Zbudujesz tu kopalnie, magazyny, laboratoria i tak dalej. Klikając w nazwę budynku dostaniesz się do jego menu, z którego to można ten budynek wyburzyć.

Laboratorium zajmuje się badaniami. Jest to jeden z ważniejszych aspektów gry. Badań jest naprawdę wiele i każde jest bardzo potrzebne. Powinieneś maksymalnie skupiać się na rozwoju technologicznym, nie odstawiaj badań na później. To one dają Ci możliwość budowy coraz to nowszego uzbrojenia.

Stocznia daje Tobie wolną rękę w budowie floty. Tak naprawdę gra bez floty jest dość nudna i monotonna, jednakże jest możliwa. Gorąco zachęcam Cię do budowy floty. To dzięki niej stajesz się coraz silniejszy i możesz konkurować z innymi graczami, po prostu z nimi walcząc.

Obrona jest miejscem, gdzie swoją planetę możemy wzmocnić systemami defensywnymi. Obrona regeneruje się w 70% po walce (dla kont PRO jest to 75%), nie można jej ruszać z planety jest więc stacjonarna, co stanowi największą wadę jej stosowania. Niemniej jednak

jest bardzo przydatna, a ogromna jej ilość (tzw. Bunkier) jest w stanie powstrzymać najsilniejsze floty danego Uniwersum.

Kapitol swoim działaniem przypomina laboratorium. Jego częściami składowymi są resorty naukowe, które wraz z rozwojem usprawniają działania na koncie gracza.

Sojusze mają za zadanie skupiać graczy, działających w jednym celu. Wewnątrz nich panuje przeważnie przyjazna atmosfera. Charakteryzuje je współdziałanie pomiędzy członkami danej grupy oraz wspólna pomoc materialna. Niektóre sojusze ustawiają progi punktowe, poniżej których nie dopuszczają graczy do członkostwa. Aby dostać się do sojuszu należy złożyć podanie.



W zakładce **Flota** możemy zarządzać swoimi statkami. To w tym miejscu masz możliwość wysyłania floty na różne misje, począwszy od transportów i ekspedycji a na atakach czy niszczeniu księżyców kończąc. Jest to centrum zarządzania Twoim latającym imperium.

Teleporter na razie pominę, opiszę go nieco później, aby teraz nie zakrzętać Ci głowy tym wynalazkiem. Warto jednak abyś wiedział, że służy on do ekspresowego transportowania floty pomiędzy księżycami.

Zakładka **Wiadomości** to Twoja skrzynka odbiorcza. To tutaj przychodzą wszelkie listy od graczy czy dowódców flot. „**Karteczka**” służy do szukania graczy a następnie pisania do nich wiadomości (poprzez kliknięcie takiej samej karteczki obok nazwy wyszukanego gracza).

W **Galaktyce** możesz przejrzeć wszystkie planety i księżyce na danym uniwersum. Jest 9 galaktyk, a na każdą galaktykę przypada 499 układów słonecznych, na każdy układ zaś, przypada 15 planet. Z poziomu galaktyki możesz także wykonywać ataki i inne misje, po namierzeniu kursorem na

obrazek planety danego gracza, jego księżycy lub szczątków. Dostępne są tu także takie akcje jak szpiegowanie czy pisanie wiadomości do gracza.

Surowce to centrum zarządzania pozyskiwaniem metalu, kryształu, deuteru oraz energii. Ustalisz tutaj procentowe wydobycie oraz sprawdzisz wiele informacji, związanych z surowcami i ich pozyskiwaniem np. wydobycie dzienne.

Drzewko **Technologii** ma za zadanie objaśnić Ci strukturę budynków, badań oraz statków i resortów. Podane są tutaj poszczególne wymagania dla danych jednostek czy budynków. Po kliknięciu na nazwę danej rzeczy, przechodzimy do pełnego jej opisu, oraz w przypadku statków i obrony, do właściwości bojowych etc.

W panelu **Statystyk** znajdziesz informacje na temat zajmowanych przez graczy i sojusze miejsc, pod względem floty, obrony, badań, budynków i punktacji ogólnej.



Statystyki dodatkowe widoczne są tylko dla posiadaczy konta PRO. Podają nam wiele cennych informacji o naszym koncie, takich jak całkowita liczba statków danego rodzaju na wszystkich naszych planetach, czy całkowite wydobycie wszystkich planet.

Wyszukiwarka jest miejscem, gdzie możesz odnajdywać graczy i sojusze według pewnych kryteriów. Z jej poziomu możliwe jest także przechodzenie do ko ordynatów planety matki danego gracza, pisanie do niego, czy przechodzenie do strony głównej sojuszu.

W **Zbanowanych** mieszczą się osoby, odsunięte od gry na pewien okres, za łamanie regulaminu gry. **Panel PRO** to miejsce dostępne tylko dla posiadaczy konta PRO. Bardzo ułatwia rozgrywkę. Znajdziemy w nim masę opcji, takich jak wgląd w aktywnych przez ostatnie 60 sekund graczy, czy wyszukiwanie wszystkich planet danego gracza.

Demontownia także jest miejscem z dostępem tylko dla graczy z kontem PRO. Pozwala na demontaż statków i zwrot surowców za nie. Zwrot rozpoczyna się od 30% wartości statków. Każdy poziom budynku demontownia zwiększa tę wartość o 5%, przy czym maksymalny procent zwrotu to 70%. Handlarz pozwala na natychmiastową wymianę surowców danego rodzaju, na inne (na przykład deuteru na metal).

Handlarz ma ustalony pewien przelicznik, dodatkowo pobiera prowizję w wysokości 10% wymienianej sumy.

Panel **Rekordów** pozwala na wgląd w aktualne rekordy uniwersum tj. najwyższe wybudowane typy budynków itp.

Imperium jest kolejnym panelem tylko dla posiadaczy konta PRO. Ukazuje nam przegląd naszego imperium. Dzięki temu nie musimy przemieszczać się kolejno po planetach, ponieważ w tej zakładce wszystkie są widoczne obok siebie wraz z poziomami budynków na każdej z nich, ilością loty, obrony i danymi o tychże planetach.

Klikając na link **Usprawnij konto** masz możliwość kupna konta PRO, dodającego masę usprawnień do Twojego konta. Dzięki niemu, gra staje się jeszcze bardziej wciągająca i przyjemna.



Notatki, Forum i Wyloguj pominę. Nazwy tych zakładek mówią raczej same za siebie.

Obserwuj nas jest odnośnikiem do naszego konta w serwisie Blip.pl. Informujemy tam na bieżąco nawet o najmniejszych działaniach, zmierzających do usprawnienia gry. W czasie awarii, to tam są podawane wszelkie informacje na temat postępów w jej usuwaniu. Warto dodać ten link do zakładek i obserwować nasze poczynania.

W zakładce **Kontakt** znajdują się dane kontaktowe z członkami administracji, SGO i grafikami gry, takie jak adresy e-mail czy numery gadu-gadu. Prosimy jednak częściej o kontakt poprzez forum gry.

Opcje gry pozwalają na dostosowywanie swojego konta do własnych potrzeb. Zmienisz tutaj swoją nazwę gracza, hasło, email, ustawisz urlop (bądź włączysz kasację konta).

Dodatkowo możesz tutaj przystosowywać wygląd swojego konta czy galaktyki. Masz wolną rękę.

Panel Dodatki domyślnie jest zwinięty. Należy kliknąć w napis dodatki, aby lista się rozwinęła. Znajdziesz tutaj linki dodatkowe, których nie używa się non stop w grze. **Bonusorzy** to miejsce, gdzie za zgromadzone punkty zasług, możesz wykupić pewne udogodnienia w grze. Punkty zasług zdobywane są za polecenie gry, pomaganie administracji w

wyszukiwaniu błędów. Przy zakupie konta PRO, gracz ma szansę (33%) na zdobycie jednego punktu zasług (nazywanego inaczej punktami bonusora). Na misji Ekspedycja możliwe jest także zdobywanie tych punktów.

Symulator walk jest odnośnikiem do forum gry, a dokładniej do tematu z linkiem do symulatora walk. Symulator pozwala na wcześniejszą symulację walki, jeszcze przed prawdziwym starciem.

Symulator niszczenia pozwala na symulację niszczenia księżycy, lecz należy pamiętać, że algorytm niszczenia zawiera pewien współczynnik losowy.

Symulator rabunków ma za zadanie symulację zagarniania surowców po walce z przeciwnikiem, z jego planety.


Zgłoś multikonto to panel, w którym zgłaszasz sytuację, gdy na jednym komputerze/adresie IP grają 2 i więcej osób. Regulamin gry zezwala na taką sytuację tylko po wcześniejszym zgłoszeniu takiej sytuacji właśnie poprzez ten panel. Zgłoszenie nie jest równoznaczne z pozytywnym rozpatrzeniem – o odrzuceniu lub rozpatrzeniu zostaniesz powiadomiony wiadomością w grze od administratora.

Zasugeruj bana jest miejscem, gdzie możesz zgłosić gracza, łamiącego jawnie regulamin. Przykładem może być zgłoszenie złamania punktu regulaminu, dotyczącego bashingu, pushu czy np. obrazy (należy mieć jednak na uwadze, że gra zawiera moduł filtrujący wulgarne wiadomości). Jeśli podejrzewasz, że gracz łamie w jakiś sposób regulamin, niezwłocznie zgłoś to administratorom, poprzez ten właśnie panel. Pomagasz im tym samym z rozwoju gry. O wiele lepiej gra się w świadomości, że nikt nie łamie regulaminu gry.

2. Szybki start

Gracze naszego serwera często nie mają praktycznie żadnego doświadczenia w grach tego typu. Dla nich w dużej mierze jest pisany ten poradnik. Dezorientacja, powodowana brakiem punktu wyjścia w rozwijaniu swojego konta, często prowadzi do zaniechania rozgrywki. Ten rozdział, ma na celu tylko i wyłącznie porady dotyczące szybkiego startu w grze. Postaram się przedstawić Tobie jak dobrze zacząć i rozwijać swoje konto bez żadnych przeszkód.

Po pierwszym zalogowaniu się na konto otrzymasz wiadomość powitalną od systemu. Warto się z nią zapoznać, ponieważ może wytłumaczyć kilka rzeczy, o które mógłbyś się niepotrzebnie pytać na forum i czekać na odpowiedź nawet kilka godzin. Udaj się teraz do panelu **Budynki** aby wybudować pierwsze kopalnie i elektrownie.

	Konstrukcja Od konstrukcji zaczyna się wszelkie życie na planecie, jest to budynek niezbędny do rozbudowy planety, badań i floty. Potrzebne surowce : Metal: 15 Kryształ: 7 Czas wykonania : 00h 00m 00s Reszta surowców : Metal: 51.970.520 Kryształ: 42.955.865	Wybuduj
------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------

Zacznij od budowy konstrukcji (Uwaga! Podczas pisania tego poradnika w planach było wykluczenie konstrukcji, także możliwe że czytając ten dokument, nie będzie już wymagana jej budowa). Rozbuduj ją najlepiej na 4 poziom tak, abyś mógł bez przeszkód budować kopalnie i elektrownie. Gdy już będziesz mógł je rozwijać, zacznij od elektrowni słonecznej. Najlepszy rozwój, to rozwój bez udziwnień, dlatego postępuj konsekwentnie. Rozwiń elektrownię na 2 poziom a następnie kopalnię metalu na drugi poziom oraz kryształu na pierwszy. Później znów zainwestuj w 2 poziomy elektrowni na dwa poziomy kopalni metalu i jeden kopalni kryształu. Postępuj tak mniej więcej do 10 lub 12 poziomu (jeśli chcesz, możesz oczywiście rozbudować je nawet do 20 poziomu).



Jeśli brakować będzie Ci energii (w pasku z surowcami w górnej części gry pod energią wartość po lewej spadnie poniżej zera) – rozwiń wyżej elektrownię słoneczną lub fuzyjną. Pamiętaj jednak, że elektrownia fuzyjna zużywa deuter. Zerkaj co jakiś czas w lewym menu do zakładki **Technologia**. Sprawdzaj, czego potrzebujesz, aby móc korzystać z nowych budynków czy badań.

W pewnym momencie odczujesz zapewne, że budynki dość długo się rozwija. Wybuduj kilka poziomów fabryki robotów. Jeśli rozwiniesz ją na poziom 10, będziesz w stanie rozwijać fabrykę nanitów, która jeszcze bardziej skróci czas budowy. Równolegle zainwestuj w

Stocznia. Nic tak nie cieszy, jak ogromna ilość posiadanej floty i poczucie własnej siły. Dzięki atakom na innych graczy rozwijasz się i stajesz coraz potężniejszy.

Wybuduj stocznia. Poziom jest w tej chwili nie ważny. Spoglądaj w zakładkę technologii i sprawdzaj, co należy rozwinąć aby móc budować poszczególne jednostki. Swoją uwagę skup na małym transporterze, sondzie szpiegowskiej i myśliwcu. Mały transporter odznacza się dużą pojemnością (w stosunku do wielkiego transportera jest ona znikoma). Znajduje zastosowanie w transporcie pomiędzy planetami. Jest także przydatny w początkowej fazie gry, o czym za chwilę napiszę. Sonda szpiegowska jest statkiem, umożliwiającym odkrywanie infrastruktury planet innych graczy, jak także ich rozwoju technologicznego i flot oraz obrony na danej planecie stacjonujących. Myśliwiec (można zastąpić go Szturmowcem) to szybki statek o małej sile ognia. Interesuje nas w nim to, że jest tani i wydajny. Dlaczego powinieneś wybudować statki w takim zestawieniu? Ponieważ wygrana walka z graczem na jego planecie powoduje, że rabujesz surowce które na niej składa. Nie liczysz już tylko na swoje wydobywanie. Atakujesz, wygrywasz i zagarniasz surowce, a następnie rozwijasz za nie swoją planetę lub budujesz flotę etc. O atakach napiszę jednak nieco później.

Rozwiń laboratorium i sprawdź, czego potrzebujesz aby wybudować **statek kolonizacyjny** (zakładka technologia). Dzięki niemu zasiedlisz kolejną planetę, czyli utworzysz kolonię. Laboratorium jest miejscem, gdzie przeprowadzisz badania, niezbędne do rozwoju floty, obrony oraz infrastruktury planety.

Warto dodać, że badania przeprowadzane są globalnie. To oznacza, że wystarczy rozwijać je na jednej planecie. W momencie zasiedlenia nowej kolonii, wystarczy rozwijać tylko elementy niezbędne do możliwości ich stopniowego rozwoju. Badanie jest aktywne dla danej planety, gdy można je na niej badać. Niektóre z nich są jednak niezależne od rozwoju planety. Przykładem są te, które działają w obrębie flot. Musisz to jednak sprawdzić sam – inaczej nie nauczyłybyś się za wiele :)

Jednocześnie badaj, buduj, rozwijaj. Gra polega na tym, aby się rozwijać nie tylko ekonomicznie, ale także militarnie. Gdy już zbudujesz pierwszy statek kolonizacyjny przychodzi czas na wybór miejsca dla nowej kolonii. Przejdź do zakładki **Galaktyka** i upatrz sobie wolne miejsce.

Poniżej zaznaczyłem wolne miejsce. Dodam, że planet zasiedlonych nie można odbijać innym graczom. Musisz więc znaleźć wolne miejsce, takie jak te zaznaczone poniżej.

Pozycja	Planeta	Nazwa (Aktywność)	Księżyc	Pola zniszczeń	Gracz (Status)	Sojusz	Akcje	
1								
2								
3								
4								
5		Kolonia			duda147 (D)			
6								
7								
8								
9		Kolonia (57min)			Hades (i)	RBS		
10		Piquela			Pinki			
11								
12								
13								
14								
15								
16	Wyślij Flotę na ekspedycję							
(3 Zasiedlone planety.)						Legenda		
Prox [1:2:3] jest obiektem, na którym aktualnie przebywasz			0/3 Użytych slotów flot			0 recyklerów 0 sond		

Szukaj wolnych miejsc w okolicach pozycji 4-6 oraz 8-12. Tam trafisz największe planety. Dlaczego o tym mówię ? Ponieważ każdy poziom budynku zajmuje jedno pole. Każda planeta ma przeznaczoną pewną ilość tych pól. Budynek specjalny, jakim jest terraformer rozszerza ilość tych pól, jednak jeśli trafisz na dużą planetę (powyżej 250-300 pól), to jego budowa stanie się zbędna.

Dodatkowym aspektem kolonizacji jest fakt, że planety bliżej pierwszej pozycji są cieplejsze, zaś planety bliżej pozycji piętnastej – zimniejsze. Na ciepłych planetach wytwarzane jest więcej energii. Na zimniejszych okazach zwiększa się ekstrakcja deuteru, który jest paliwem napędowym dla statków i surowcem niezbędnym do rozwoju konta. Warto mieć na uwadze, że skrajne pozycje oznaczają najmniejsze planety.

Znalazłeś już miejsce dla siebie ? Doskonale ! Zapamiętaj koordynaty. Na koordynaty składają się trzy liczby. Przykład – 3:435:12. Pierwsza liczba to numer galaktyki, druga jest numerem układu słonecznego, trzecia – pozycją planety w danym układzie słonecznym. Po przejściu do galaktyki numer galaktyki oraz układu słonecznego widnieje w górnej części galaktyki.

Przejdź teraz do zakładki **Flota** i wybierz jeden statek kolonizacyjny. Możesz do niego dorzucić transportery i zabrać trochę surowców, aby mieć za co rozwijać nowo zasiedloną

planetę. Wysyłanie floty jest intuicyjne. Opiszę to jednak w kolejnych rozdziałach. Wpisz koordynaty do okienek w górnej części formularza i przejdź dalej. Następnie wybierz misję kolonizuj i wpisz ewentualnie ile surowców chcesz przetransportować na kolonię. Pamiętaj, że flota ma ograniczoną ładowność i gdy ją przekroczysz flota nie polecie. Kontroluj więc jej ładowność. Jeśli cyferki pod formularzem surowców mają kolor czerwony, to znaczy, że dopuszczalna pojemność została przekroczona.

Gdy flota dotrze do celu zostaniesz o tym powiadomiony. Jeśli ktoś przed Tobą doleci w wybrane przez Ciebie miejsce i skolonizuje planetę, Twoja flota powróci tam, skąd została wysłana. Zostaniesz oczywiście powiadomiony o takim stanie rzeczy.

Maksymalna możliwa liczba planet razem z matką wynosi **15**. Podstawowo możesz skolonizować 11 planet. Resort kolonizacyjny pozwala na dodatkowe 3 kolonie, co razem daje nam 14 planet razem z matką.

Rozwijaj swoją kolonię ekonomicznie i militarnie. Zasiedl jeszcze kilka planet w krótkim czasie od rozpoczęcia gry. Dobrze będzie, gdy jedna z kolonii będzie głównym producentem floty. W takim wypadku zadbaj o wysoki poziom fabryki nanitów i stoczni. Na innych obiektach wybuduj jedynie transportery i obronę, a następnie cały dzienny urobek transportuj na główną planetę i tam buduj flotę. Możesz także na koloniach budować flotę a następnie zsyłać ją na jedną z Twoich planet.

Gdy już rozwinięsz swoje imperium na tyle, by móc bezproblemowo budować flotę i budynki, zapoznaj się z wszystkimi zakładkami w lewym menu, których jeszcze nie odwiedzałeś. Znajdziesz tam wiele dodatkowych możliwości usprawnienia swojego konta.

Przede wszystkim zapoznaj się z możliwością kupna **konta PRO**. Dzięki niemu gra staje się jeszcze przyjemniejsza. Przede wszystkim jego zakup dodaje Ci możliwość budowy i korzystania z demontowni oraz specjalny panel z wieloma wspaniałymi opcjami. Zakup abonamentu na takowe konto nie jest wielkim wydatkiem – z wszystkimi opcjami oraz cenami zapoznasz się w zakładce **Usprawnij Konto**. Pamiętaj, że masz możliwość bezpłatnego testowania konta PRO przez 24 godziny.

3. Budynki, laboratorium i Kapitol

Menu budynków ukazuje nam infrastrukturę i poziom rozwoju ekonomicznego planety. Po kliknięciu z nazwą budynku, zostaniemy przeniesieni do jego menu. Menu przede wszystkim dostarcza Ci pełnego opisu budowli czy określenia wydobycia, a w przypadku magazynów, pojemności ładunkowej. W nim także wyburzysz swoje budynki.

Kopalnia kryształu					
		Dostawca głównego surowca do budowy elementów elektronicznych i stopów metali.			
poziom	Produkcja / godzina	Różnica	Zużycie energii	Różnica	
1	13.200	0	-440	0	
2	29.040 (1.056)	1.056	-969	-529	
3	47.910 (2.314)	2.314	-1.598	-1.158	
4	70.275 (3.805)	3.805	-2.343	-1.903	
5	96.630 (5.562)	5.562	-3.222	-2.782	
6	127.545 (7.623)	7.623	-4.252	-3.812	
7	163.680 (10.032)	10.032	-5.457	-5.017	
8	205.770 (12.838)	12.838	-6.860	-6.420	
9	254.655 (16.097)	16.097	-8.489	-8.049	
10	311.235 (19.869)	19.869	-10.375	-9.935	

Warto dodać, że pokazana tutaj produkcja godzinna jest wydobyciem niezależnym od innych czynników. Czynniki wpływające na pozyskiwanie metalu i kryształu to:

- Poziomu rozwinięcia kopalni
- Poziomu rozwinięcia technologii wydobywczej
- Ilości energii dostępnej dla danej planety
- Poziom rozwinięcia resortu gospodarczego

Ilość pozyskiwanego deuteru jest zależna dodatkowo od:

- Odległości planety od słońca
- Bonusora Fausto

Ilość pozyskiwanej energii zależy jest od:

- Poziomu rozwinięcia elektrowni słonecznej lub fuzyjnej
- Odległości planety od słońca
- Ilości satelitów słonecznych stacjonujących na planecie
- Poziomu rozwinięcia technologii laserowej
- Poziomu rozwinięcia resortu energetycznego

Wszystkie te elementy nie oddziałują na wydobywania godzinne podane w menu budynków. Ich wpływ jednak jest widoczny w zakładce **Surowce** w lewym menu gry.

Budynki można kolejkować. Jeśli nie jesteś posiadaczem konta PRO, możesz dodać dwa budynki do kolejki. Dla kont PRO liczba ta zwiększona jest do pięciu. Po wybudowaniu pierwszego budynku, automatycznie zostanie zbudowany drugi, o ile starczy Ci będzie na niego surowców (nie wydasz ich pomiędzy wstawieniem go do kolejki a rozpoczęciem jego budowy). Dodanie drugiego budynku (i wyżej) do kolejki nie pobiera surowców za koszt jego wybudowania. Dopiero gdy kolejka dojdzie do niego, surowce zostaną pobrane.

Laboratorium jest miejscem, gdzie możesz rozwijać technologię swojego imperium. Większość badań, ma ciągły wpływ na rozgrywkę. Chodzi mianowicie o badania, które dodają do pewnych elementów gry bonusy. Kilka badań do pewnego poziomu nie daje nic, prócz możliwości budowy nowych rzeczy po rozwinięciu ich odpowiednio wysoko.

Naturalnie za badania, budynki jak i wszelkie inne systemy, na których rozwój przeznaczone są surowce, dostajemy punkty. Punktuje się według wzoru:

Przyznane punkty = ilość wydanych surowców razem / 1000

Jedynym wyjątkiem są resorty Kapitolu. Za ich rozwój nie otrzymujesz żadnych punktów. Kapitol jest także miejscem, gdzie możesz dzięki rozwojowi technologicznemu otrzymywać bonusy w grze, na przykład skrócenie czasu badań.

Na szybkość wykonywania się badań w **laboratorium** i **Kapitolu** wpływ mają:

- Poziom rozwoju Międzygalaktycznej sieci badań naukowych
- Poziom rozwoju laboratorium na danej planecie (z której wykonujemy badanie)
- Poziom rozwoju resortu naukowego
- Poziom rozwoju Międzygalaktycznej sieci resortów naukowych
- Poziom rozwoju Kapitolu na danej planecie (z której badamy resort)

Przerwanie badania/resortu z innej planety, powoduje zwrot surowców za te badanie w 100%. Zwrot następuje na planetę, z której rozpoczęto wykonywanie badania.

4. Flota, obrona oraz walki

Gra naturalnie skupia się na aspektach militarnych. Po pewnym czasie, dość nudne staje się bierne rozwijanie konta od strony ekonomiczno-technologicznej. Dodatkowym atutem floty, jest możliwość zdobywania surowców z innych planet.

Generalnie rzecz ujmując im statek droższy, tym lepszy. Opiszę jednak podstawowe parametry statków, abyś mógł zrozumieć na co należy zwracać uwagę przy zakupie danego typu jednostki.

Informacja Statki kosmiczne	
Nazwa	Okręt wojenny
	<p>Okręty wojenne tworzą trzon floty. Ich ciężkie działa, duża prędkość i pojemność ładunkowa robią z nich naprawdę groźnych przeciwników.</p> <p>Ten statek używa napędu nadprzestrzennego.</p> <p>Szybkie działa przeciwko Sonda szpiegowska 25</p> <p>Szybkie działa przeciwko Satelita słoneczny 5</p> <p>Szybkie działa przeciwko Szturmowiec 10</p> <p>Szybkie działa przeciwko Wyrzutnia rakiet 8</p> <p>Szybkie działa od Gwiazda śmierci 60</p> <p>Szybkie działa od Pancernik 7</p> <p>Szybkie działa od Orbital protonowy 100</p>
Rodzaj	dane / dane 2 / dane realne
Punkty strukturalne	60.000
Siła obrony	200 (200)
Siła ataku	1.000 (1.000)
Pojemność ładunkowa	1.500 jednostek
Szybkość	10.000 (10.000) (13.000)
Zużycie paliwa (Deuter)	375 (375) (262)

Dane – Podstawowe parametry statku.

Dane 2 – Parametry statku, które zostają osiągnięte po zbadaniu pewnego poziomu napędu, używanego przez statek.

Dane realne – Dane uwzględniające wszelkie bonusy od technologii czy resortów.

Punkty strukturalne – Suma kosztów budowy statku.

Siła obrony – Wartość obronna ataku. Im większa, tym statek trudniej zniszczyć.

Siła ataku – Wartość ataku statku. Im większa, tym statek jest potężniejszy.

Pojemność ładunkowa – Maksymalna ilość surowca wraz z zużywanym paliwem, jaką może zabrać na pokład jeden statek tego rodzaju.

Szybkość – Szybkość przemieszczania się statku. Im wyższa wartość, tym statek przemierza odległości w krótszym czasie.

Zużycie paliwa – Zużycie deuteru przez jeden statek tego rodzaju.

Powyżej znajdują się szybkie działa. Szybkie działa są bonusem do siły rażenia statków. Im więcej szybkich dział, tym większe prawdopodobieństwo, że uda się zniszczyć dodatkową ilość statków wyznaczaną ze wzoru:

Ilość statków wroga – losuj od 0 do szansa * losuj od 1 do pierwiastek z ilości naszych statków danego typu,

Gdzie szansa = pierwiastek z szybkich dział danego typu naszego statku

Identycznie rzeczy mają się do obrony, jednak ta nie posiada ładowności i prędkości oraz spalania. Na obronę nie oddziałują żadne napędy i jest statyczna, co oznacza, że nie można jej po wybudowaniu ani zdemontować w demontownii, ani przesyłać pomiędzy planetami. Obrona raz zbudowana nie może być wyburzona, jedynym wyjściem jest jej niszczenie przez innego gracza.

Obrona regeneruje się po walce w 70%. Jeśli więc posiadamy 1000 wyrzutni rakiet, to po walce i kompletnym ich zniszczeniu zostanie ich tak naprawdę 700 na planecie (dla kont PRO, współczynnik regeneracji obrony to 75%). Po następnej walce i całkowitym zniszczeniu, wyrzutni pozostanie 490.

Oto, co i w jaki sposób wpływa na poszczególne elementy siły rażenia, obrony, prędkości i zużycia paliwa:

Siła ataku

- Poziom rozwoju technologii bojowej (+10% siły ataku na poziom)
- Poziom rozwoju resortu militarnego (+5% siły ataku na poziom)

Obrona

- Poziom rozwoju technologii ochronnej (powłoki) oraz poziom rozwoju opancerzenia (pancerz) (+10% możliwości obronnych)
- Poziom rozwoju resortu militarnego (+5% możliwości obronnych)


Prędkość

- Poziom rozwoju napędu używanego przez dany statek (+10%;+20% lub +30% prędkości na poziom)
- Poziom rozwoju resortu napędów (2% prędkości na poziom)

Zużycie paliwa

- Poziom rozwoju resortu paliwowego (2% mniejsze zużycie paliwa na poziom)

Aby przeprowadzić agresję wobec gracza, najpierw najlepiej znać infrastrukturę jego planety, ilość posiadanego surowca, a przede wszystkim ilość floty i obrony stacjonującej na danej planecie. Aby wytłumaczyć Ci to jak najlepiej, opiszę poszczególne fazy przygotowywania się do ataku.

1. Skanujemy gracza. Można to wykonać z podglądu galaktyki. W tym celu wciśnij obok gracza, którego chcesz przeskanować, ikonkę . Musisz posiadać sondy szpiegowskie na planecie, z której przeprowadzany jest skan. Ilość ukazywanej informacji dotyczącej danego gracza zależy od rozwoju technologii szpiegowskiej (Twojej i gracza) oraz ilości wysyłanych przez Ciebie sond.

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, pod mapą galaktyki dostrzeżesz napis

Wysyłam 1 Sonda szpiegowska na 1:2:8...

wykonano

Ilość wysyłanych jednorazowo sond możesz ustalić w opcjach gry w zakładce ustawienia galaktyki. Obok księżyców widnieje także ikona skanowania. Naciśnięcie jej powoduje wysłanie sond szpiegowskich z misją skanuj na księżyc danego gracza.

Jeśli wszystko zgodnie z planem, dostaniesz wiadomość z wynikiem akcji szpiegowskiej. W tym celu wejdź w wiadomości a następnie przejdź do **Raporty szpiegowskie**. Jeśli zdecydujesz się zaatakować, wciśnij napis Atakuj pod raportem. Zostaniesz przeniesiony do okna flot, gdzie musisz wybrać statki do misji.

Musisz zapamiętać, że ilość rabowanego surowca jest zależna od ładowności całości wybranej floty. Po wybraniu statków do misji (dobrze jest użyć symulatora, aby sprawdzić, czy wygrasz bitwę – spojrzysz także na to, czy straty nie są większe od zysku. [Link do symulatora](#)). Teraz, gdy jesteś już pewien lotu do innego gracza, kliknij przycisk Dalej. Zostaniesz przeniesiony do okna z informacjami.

Wyślij flotę	
Dokąd	1 2 8 Planeta ▾
Predkość	100 ▾ %
Odległość	1.025
Czas trwania (odcinek)	0:01:29 h (13:25:32 12.11)
Czas trwania (2 odcinki)	0:02:58 h (13:27:01 12.11)
Zużycie deuteru	15.432
Max. prędkość	40.000
Ładowność	734.568
Cel (Edytuj)	
Nie masz własnych celów	
Kolonie	
Jakaś tam 1:455:7	Księżyc (L) 1:2:3
Kontynuuj	

W polu **dokąd** widnieją koordynaty planety, na którą masz zamiar lecieć. Obok ustalasz, czy jest to **planeta**, jej **księżyc**, czy **pola zniszczeń** (o których opowiem później). **Prędkość** przy ataku jest nieistotnym czynnikiem, warto jednak wiedzieć, że ustawienie mniejszej wartości wydłuża czas lotu. **Odległość** pomijamy.

Czas trwania (odcinek) i **Czas trwania (2 odcinki)** to kolejno: czas lotu w jedną stronę oraz planowana godzina dolotu oraz czas lotu w obie strony oraz planowana godzina powrotu floty. **Zużycie deuteru** mówi nam ile deuteru zostanie spalone podczas lotu. Jeśli jest go za mało to niestety nie polecimy.

Max. Prędkość można także pominąć. **Ładowność** natomiast mówi Tobie ile pojemności mają Twoje statki. Jeśli podświetli się na czerwono, oznacza to, że nie posiadasz odpowiedniej ładowności by móc lecieć (spalany deuter zajmuje ładowność).

W tabeli **Kolonie** widnieją skróty do Twoich planet. Kliknięcie któregoś z nich powoduje automatyczne wpisanie współrzędnych do pola **dokąd**.

Teraz naciśnij przycisk **kontynuuj**. Zostaniesz przeniesiony do ostatniego okna.

1:2:3 - Planeta			
Misja		Surowce	
<input type="radio"/>	Atakuj	Metal	max
<input type="radio"/>	Transportuj	Kryształ	max
<input type="radio"/>	Zatrzymaj	Deuter	max
		Reszta	-
Wszystkie surowce			
Czas postoju			
		0	godzin(a)
Kontynuuj			

Po lewej w tabelce masz możliwość wyboru misji. W różnych sytuacjach możesz wybierać pomiędzy ich rodzajami.

Atakuj – Powoduje wysłanie ataku na innego gracza.

Transportuj – Powoduje wysłanie transportu do innego gracza lub na którąś ze swoich planet lub któryś z księżyców. Misja transportuj powoduje wysłanie surowców na wybrany obiekt a następnie powrót floty, po uprzednim zostawieniu surowców na tym obiekcie.

Stacjonuj – Powoduje wysłanie floty na dany obiekt. Musi to być własna planeta lub księżyc. Flota po dolicie zostaje na planecie wraz z surowcami.

Zatrzymaj – Powoduje wysłanie floty z misją stacjonuj na planetę innego gracza i pozostawienie jej tam na czas określony w tabelce Czas postoju. Flota ta nie będzie brała udziału w walce.

Niszcz – Misja dostępna tylko podczas wysyłania gwiazd śmierci lub orbitali protonowych na księżyc innego gracza. Dzięki temu możemy próbować zniszczyć satelitę wokół planety innego użytkownika. Należy pamiętać, że szansa zniszczenia księżyca zależy od wielkości obiektu oraz ilości wysłanej floty.

UWAGA! Podczas wysyłki na misję niszc, można dołączać flotę innego rodzaju. W momencie gdy flota dolatuje do użytkownika, najpierw rozpocznie walkę jak w przypadku ataku, a gdy bitwa będzie wygrana, przystąpi do niszczenia księżyca. Symulator niszczenia znajdziesz w panelu Dodatki.

Ekspedycje są specjalnym rodzajem misji. Aby móc wysłać flotę na ekspedycję, należy z podglądu galaktyki wybrać „Wyślij flotę na ekspedycję” lub w polu ko ordynatów wpisać jako numer pozycji planety liczbę 16. Pamiętaj, że ekspedycje to ryzykowne misje i możesz na nich stracić więcej niż zyskać, włącznie z całą wysłaną flotą.

Aby móc przeprowadzić ekspedycje musisz rozwinąć **Technologię Ekspedycyjną**.

Zbieraj powoduje wysłanie recyklerów (tylko i wyłącznie recyklery mogą wykonywać misję zbieraj, lub flota która je zawiera) na pole zniszczeń przy planecie danego gracza. Pola zniszczeń są widoczne w galaktyce na prawo od księżyca, a ich kolor określa ilość znajdujących się na orbicie szczątków.

Pola zniszczeń powstają po walce. Znajduje się na nich 40% wartości niszczonej floty oraz 10% wartości niszczonej obrony podczas walki. Z pól zniszczeń może uformować się księżyc. Szansa na jego powstanie określana jest wzorem:

Ilość szczątków na orbicie / 100.000

20% szansy jest wartością maksymalną. Tak więc jeśli na orbicie znajdzie się 2.000.000 jednostek obu surowców lub więcej, jest 1/5 szans na powstanie księżyca przy planecie, na której toczona była walka.

Aby zebrać pola zniszczeń należy wysłać recyklery, przy koordynatach wybrać pola zniszczeń a następnie misję zbieraj. Możliwe jest także wysłanie automatycznie obliczanej ilości recyklerów na pola zniszczeń w zakładce galaktyki. Musisz jednak posiadać konto PRO, aby wykonywać taki zabieg. Jeśli je posiadasz, wystarczy że namierzysz kursorem na pole zniszczeń przy danej planecie a następnie klikniesz „Zbieraj”.

Wracając do naszego ataku, w podglądzie widnieją wszystkie misje w obrębie naszych planet. Tam także znajdziesz dane dotyczące ilości i typu statków w danej misji, czasu dolotu i powrotu itd.

Gdy flota doleci na miejsce, rozpoczyna się starcie. Raport z walki odnajdziesz w wiadomościach w zakładce **Raporty z walk**. Aby odczytać raport, wystarczy kliknąć w jego nagłówek. Twoim oczom ukaże się przebieg starcia oraz wszystkie dane dotyczące walki.

Nie chcę opisywać Ci wszystkich aspektów walk. Byłoby to zabieranie Ci przyjemności z gry. Odkrywanie różnych rozwiązań dotyczących sposobu grania jest największą przyjemnością. Z pewnością z czasem zaczniesz grać coraz lepiej, aż w końcu staniesz się ekspertem.

Jeśli masz jakieś wątpliwości dotyczące ataków, zapraszamy na [forum gry](#) gdzie w dziale Pytania możesz pisać o wszelkich wątpliwościach co do systemu gry. Postaramy się odpowiedzieć na Twoje pytania wraz z innymi graczami.

5. Sojusze

Gra jest wielką społecznością. Możesz współpracować z innymi graczami, handlować z nimi lub polować wzajemnie na wspólne cele.

Aby skupiać użytkowników w społeczności, która wzajemnie sobie pomaga, wymyślone zostały sojusze. Sojusz jest skupiskiem graczy, którzy (przeważnie) pomagają sobie materialnie lub wspomagają się np. poprzez motywacje.

Aby dołączyć do sojuszu, należy upatrzeć sobie ten odpowiedni. Jeśli nie posiadasz sojuszu, przejdź do zakładki [sojusz](#) a następnie [szukaj](#). W oknie szukania wpisać możesz nazwę danego sojuszu, lub jego TAG. Następnie, gdy już odnajdziesz ten właściwy, kliknij w jego nazwę.

Zostaniesz przeniesiony do okna podań. Aby dostać się do sojuszu należy napisać do niego podanie. Niektóre sojusze ustalają jednak progi punktowe, poniżej których niemożliwe jest składanie podań do danej społeczności.

Wyślij podanie i czekaj na przyjęcie. Zostaniesz o tym powiadomiony poprzez wiadomości. W sojuszu masz możliwość pisania do wszystkich graczy z jego obrębu, o ile lider sojuszu przydzieli Ci odpowiednie prawa. Masz także wgląd w listę graczy z danymi o nich i tak dalej. Zapoznaj się z wszystkimi możliwościami. Nie będę odbierał Ci tej przyjemności.

Możliwe jest także założenie własnego sojuszu. W tym celu po przejściu do zakładki [sojusz](#) kliknij przycisk [Tworzenie własnego sojuszu](#). Wymyśl TAG oraz nazwę a następnie kliknij przycisk [Twórz](#).

Jeśli gracz złoży podanie do Twojej społeczności, zostaniesz o tym powiadomiony i będziesz miał możliwość przyjęcia lub odrzucenia kandydatury. Panel administracji sojuszem zapewne odnajdziesz bez większego problemu. Zapoznaj się z wszystkimi opcjami. Ich obsługa jest bardzo prosta i czytelna, choć jest ich wiele. Myślę, że dasz sobie radę i wszystko zrozumiesz bez większego problemu.

Napomnę jedynie o tym, że tekst wewnętrzny i zewnętrzny sojuszu można upiększać poprzez stosowanie odpowiednich tagów, o których przeczytasz [tutaj](#). Tekst wewnętrzny jest widoczny tylko dla członków sojuszu zaś zewnętrzny, dla wszystkich – także dla odwiedzających stronę Twojego sojuszu. Statystyki sojuszków znajdziesz w oknie statystyk w lewym menu, po przełączeniu widoku z graczy na sojusze.

6. Fleet save

Flota wolnostojąca na planecie jest potencjalnym celem dla innego gracza. Aby ochronić się przed agresją ze strony innych użytkowników i nie dać się dorwać, należy robić tzw. Fleet Save (FS).

Fleet save polega na wysłaniu floty na misję (przeważnie zbieraj) tak, aby czas jej powrotu odpowiadał czasowi naszego pobytu na koncie. FSy wykonuje się po to, aby flota na czas naszej nieobecności nie stała na planecie (aby uciec flotą lub zareagować należy być przecież na koncie i wykonać odpowiednie działania).

Na czas naszej nieobecności wysyłamy flotę na pewną misję. Przykładowo zbieraj. Jeśli jest godzina 14:00 a my chcemy gdzieś wyjść i ponownie zawitamy na koncie około 17:00, to należy wysłać całą flotę (ze wszystkich naszych kolonii i księżyców) na daną misję tak, aby jeden odcinek trwał 1,5 godziny. W tym celu należy manipulować parametrem prędkości procentowej floty, przy wysyłce misji (o którym mówiłem wcześniej). Jeśli dobierzemy odpowiednią prędkość, flota wróci w okolicach wybranej godziny.

Manipuluj także odległością lotu. Im dalej wyślesz flotę, tym dłużej będzie lecieć i więcej deuteru spalać (choć spalanie deuteru przez flotę wraz ze zmieszaniem prędkości spada). Do dłuższych FSów służy statek flagowy. Warto mieć po jednej sztuce na każdej z planet. Prędkość floty równa jest prędkości najwolniejszego ze statków, a statek flagowy jest najwolniejszym okrętem w grze.

FSy z planet są niebezpieczne. Inny gracz, posiadając księżyc i wybudowaną na nim falangę czujników może sprawdzić czas powrotu naszej floty oraz jej skład. Ty także mając księżyc możesz skanować planety innych graczy za pomocą falangi. Jeśli ją posiadasz, w galaktyce kliknij na nazwę planety, którą jesteś zainteresowany. Otworzy się okno z misjami w obrębie tej planety. Zasięg falangi nie wykracza poza galaktykę a jej obszar sięga x obszarów w obie strony. Zasięg wyznaczamy ze wzoru:

PoziomFalangi do potęgi 2 – 1 + 2*poziom resortu zwiadu

Przykładowo dla falangi na 5 poziomie i resortu na 4, zasięg wynosi 32 układy. Księżyców i misji w ich obrębie nie da się ujrzeć za pomocą falangi. Idealny i niewidoczny FS odbywa się z księżycyca na księżyc lub z księżycyca na pola zniszczeń. Na falandze niewidoczne są także misje ręcznie zawrócone przez gracza w zakładce **flota**. Należy wtedy sprawdzić, o której godzinie flota wróci gdy w danym momencie zostanie zawrócona.

Zasięg falangi widoczny jest także w górnej części zakładki galaktyka.

7. Słówko na zakończenie

Jestem przekonany, że niniejszy poradnik pomoże podjąć odpowiednie działania mające na celu rozwój konta w grze. Wiele aspektów rozgrywki nie zostało w nim zawartych. Poradnik ma na celu jedynie opisać podstawy gry, tak aby gracz nie gubił się w jej toku.

Zachęcam gorąco do odkrywania możliwości Progamela.net. Granie na naszym serwerze to ciągle odkrywanie możliwości jakie daje ta fantastyczna gra.

Zawarcie w tym e-booku wszystkich aspektów rozwoju konta oraz przedstawienie wszystkich tricków byłoby psuciem zabawy.

W razie wątpliwości zapraszamy na nasze [forum](#). Znajdziesz tam wiele poradników i gotowych odpowiedzi na Twoje pytania. Jeśli w pewnym momencie rozgrywki się zgubisz, śmiało możesz pytać bardziej doświadczonych graczy, którzy z pewnością chętnie odpowiedzą na zadane przez Ciebie pytania.