

The background image is a digital artwork of a futuristic city. In the foreground, several tall, dark skyscrapers with glowing windows are visible. The middle ground is filled with a dense forest of smaller, similarly styled buildings. In the background, a large, translucent sphere with a grid pattern and glowing red points is set against a dark, starry sky with wispy clouds. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and warm orange and yellow glows from the city lights and the sphere.

Grey Goo

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Grey Goo

autor: Łukasz "Salantor" Pilarski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-168-0

Producent Petroglyph, Wydawca Grey Box

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	3
Porady	4
Ogólne	4
Mechanizmy rozgrywki	5
Zasoby	6
Budowa i zarządzanie bazą	7
Obrona	8
Zwiad	9
Poruszanie się	10
Walka	11
Atakowanie baz	12
Rasa Beta	13
Jednostki	13
Budynki	15
Technologie	16
Taktyka	18
Rasa Human	19
Jednostki	19
Budynki	21
Technologie	22
Taktyka	24
Rasa Goo	25
Jednostki	25
Budynki	27
Technologie	28
Taktyka	30
Kampania Beta	31
Misja 1 - Hunter's Valley	31
Misja 2 - Ruk's Bend	36
Misja 3 - The Quarry	42
Misja 4 - The Trench	47
Misja 5 - Crash Site	52
Kampania Human	57
Misja 6 - The Headwaters	57
Misja 7 - The Wetlands	62
Misja 8 - The Observatory	67
Misja 9 - Mago's Pass	73
Misja 10 - The Terminal	78
Kampania Goo	84
Misja 11 - The Cauldron	84
Misja 12 - The Shallows	89
Misja 13 - The Grotto	93
Misja 14 - The Barricade	99
Misja 15 - The Aperture Device	105
Grey Goo - wymagania sprzętowe	111

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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



Poradnik do Grey Goo został napisany na podstawie premierowej wersji gry oraz kampanii na średnim poziomie trudności. Przeznaczony jest dla osób zarówno często grających w strategię czasu rzeczywistego, jak i mających z nimi niewielkie doświadczenie. Większość występujących w grze jednostek oraz budowli jest identyczna dla obu humanoidalnych ras. W praktyce różnią się jedynie nazwami. Z tego powodu w stosownych fragmentach poradnika szczegółowo opisywane będą tylko jednostki i budynki charakterystyczne dla każdej z ras bądź wymagające szerszego komentarza. *Grey Goo* to strategia czasu rzeczywistego od weteranów branży, studia Petroglyph. Opowiada o konflikcie między zaawansowaną technicznie rasą Beta, korzystającą z inteligentnych maszyn ekspedycją Ludzi oraz nanobotami znanymi jako Goo.

Poradnik do *Grey Goo* zawiera:

- Rady na temat najważniejszych aspektów rozgrywki, takich jak budowa bazy, przemieszczanie się po mapie oraz walka
- Opisy trzech stron konfliktu, ich sił, technologii oraz najskuteczniejszych taktyk
- Przewodnik po kampanii dla pojedynczego gracza

Łukasz "Salantor" Pilarski (www.gry-online.pl)

Porady

O g ó l n e



Nie lekceważ AI. W przeciwieństwie do wielu innych strategii sztuczna inteligencja potrafi zależeć za skórę. Komputer wie, w jaki sposób prowadzić zwiad, jest zdolny do atakowania z kilku kierunków jednocześnie i ani na moment nie przerywa produkcji jednostek. Jest cały czas w ruchu, stawia fortyfikacje, wykorzystuje również różnice terenowe oraz krzaki. Potraktuj go poważnie, inaczej zostaniesz szybko pokonany.

Bądź aktywny. Podobnie jak w *Starcraftie*, w *Grey Goo* nie opłaca się grać zachowawczo i fortyfikować w jednej bazie. Gdy ty będziesz budował umocnienia, wróg zajmie najlepsze źródła surowców i będzie cię nękał regularnymi atakami. By wygrać musisz zajmować mapę, budować kolejne bazy, przejmować źródła surowców i niszczyć wysunięte placówki przeciwnika. Wycofując się do bazy i oddając przeciwnikowi resztę mapy oddajesz mu również inicjatywę, a to pierwszy krok do przegranej.

Bądź elastyczny. Sytuacja na planszy będzie zmieniała się szybko. Strategie stosowane przez pierwszą połowę gry mogą okazać się nieskuteczne w drugiej, a wybrane technologie nieprzydatne. Zamiast budować ciągle te same jednostki, dostosuj produkcję do przeciwnika. Zmieniaj technologie, jeśli inny zestaw będzie bardziej przydatny. Jeśli atak z jednego kierunku się nie udał, wybierz inny. Jeśli przegrałeś na lądzie, uderz z powietrza albo dwóch stron jednocześnie. Zmiana taktyki zaskoczy przeciwnika i ułatwi jego pokonanie.

Pamiętaj o warunkach zwycięstwa. Na większości map twoim głównym celem jest zniszczyć wrogą bazę. Zrobisz to przez zniszczenie budowli kluczowych - **rafinerii, fabryk** oraz **HQ/Core**. Dla **Beta** zniszczeniu muszą ulec również wszystkie **hangary**, a w przypadku **Goo** kluczowe są tylko **Mother Goo**. Z tego powodu nieopłacalne jest niszczenie wszystkich murów albo dobudówek do **fabryk**. Zajmij się tylko tymi, których zniszczenie przybliży cię do zwycięstwa.

Zapisuj grę. Przed każdym większym atakiem, walką z superjedenstką, atakiem na bazę wroga bądź próbą wykonania ważnego, a przy tym trudnego celu misji. Dzięki temu w razie porażki nie będziesz musiał rozpoczynać misji od nowa.

Korzystaj z encyklopedii. Wewnętrzna encyklopedia gry posiada wszystkie informacje na temat mechanizmów rozgrywki, mocnych i słabych stron każdej z ras, technologii i wielu innych istotnych spraw. Jeśli czegoś nie wiesz, zapomniałeś lub chcesz porównać możliwości dwóch jednostek, koniecznie tam zajrzyj. Zrób to szczególnie wtedy, gdy rzadko grasz w RTS-y. Znajdziesz tam ośmiominutowy film instruktażowy, wyjaśniający podstawowe zagadnienia związane z gatunkiem, takie jak przesuwanie mapy, zaznaczanie jednostek czy budowa bazy.

Mechanizmy rozgrywki

Zapomnij o jednostkach budowlanych. *Grey Goo* wykorzystuje mechanizmy rozgrywki znane m.in. z serii *Red Alert*. Oznacza to, że wszystko budować będziesz z poziomu interface'u. Nie będziesz również zarządzał jednostkami zbierającymi surowce. Twoim obowiązkiem jest tylko wskazać miejsce budowy, zapewnić surowce i poczekać na koniec prac. Ta sama zasada dotyczy naprawy i sprzedawania budynków. Za oba te rozkazy odpowiadają przyciski na dolnym panelu, a nie jednostki budowlane. To istotne, gdyż czyni bezużytecznymi część znanych z innych gier taktyk, polegających na szybkich atakach na robotników i centra produkcyjne.

Zapomnij o żniwiarkach. Grając **Beta** i **Human** zapewnij osłonę pojazdom jadącym do kopalni. Poza tym nie musisz się nimi interesować, gdyż będą pracowały automatycznie. **Rafineria** będzie dostarczała tylu pojazdów, ile potrzeba dla prawidłowego funkcjonowania kopalni. Jeśli jakiś zostanie zniszczony, za darmo powstanie nowy. Z tego powodu na dłuższą metę bardziej opłaca się niszczenie żniwiarek niż niszczenie kopalni.

Używaj skrótów klawiszowych. Naucz się obsługi dolnego menu z pomocą klawiatury. Grupuj jednostki w celu łatwiejszej ich kontroli na polu walki. Grupuj **fabryki**, by mieć pełniejszą kontrolę nad ich produkcją. Używaj skrótów do błyskawicznej rozbudowy bazy oraz tworzenia potrzebnych ci jednostek. Dzięki temu będziesz w stanie lepiej reagować na sytuację na polu walki oraz sprawniej stawiać potrzebne budynki.

Używaj opcji interface'u. Menu gry zapewnia dostęp do dwóch opcji. Dzięki **idle refinery** po lewej stronie zaznaczysz pierwszą niedziałającą **rafinerię**. Dzięki temu będziesz mógł szybko postanowić nowe kopalnie bez konieczności samodzielnego szukania nieaktywnych **rafinerii**. Bardzo przydatna opcja zwłaszcza w sytuacji, gdy posiadasz ich ponad cztery. W przypadku **Goo** opcja pozwoli na zaznaczenie **Mother Goo** znajdujących się poza źródłami surowców. Z kolei opcja **Toggle resource display** informuje, gdzie na mapie znajdują się źródła surowców. To ważne, ponieważ na tej podstawie możesz ocenić, gdzie znajduje się wróg lub w którym kierunku będzie się rozwijał. Do wygrania potrzeba surowców,

Zmieniaj technologie. Używając prawego klawisza myszy w menu ulepszeń możesz anulować już posiadaną technologię. Dzięki temu możesz opracować nową. Skorzystaj z tej opcji, gdy wcześniejsze ulepszenie przestanie być użyteczne.

Z a s o b y

Buduj silosy. Na początku gry posiadasz bardzo niski limit maksymalnie posiadanych zasobów. Szybko zorientujesz się, że jest zdecydowanie za mały i łatwy do zapelnienia. Będzie to powodowało problemy w razie posiadania dużej liczby kopalni, gdyż w razie zapelnienia magazynów żniwiarki przestaną pracować. Poza tym więcej surowców w magazynie to mniejsze ryzyko przegranej z powodu dużych, nagłych wydatków. Z tego powodu wybuduj przynajmniej dwa silosy, a na większych mapach cztery i więcej. Prędzej czy później bardzo się przydadzą. Wyjątkiem sytuacja, gdy stale jesteś na minusie. W takim wypadku nie ma sensu budować silosów. Rada, z oczywistych powodów, nie dotyczy gry **Goo**.

Oszczędzaj surowce. Duże **fabryki**, zwłaszcza gdy posiadasz ich dwie i więcej, będą zużywały mnóstwo surowców. Każdy nowy budynek oraz naprawa już istniejących również będą to robić. Z tego powodu staraj się budować tylko to, co akurat potrzebne i rozsądnie planuj wydatki. Jednoczesna budowa trzech **fabryk** albo dziesięciu jednostek spowoduje, że szybko zabraknie ci surowców. Jeśli tak się stanie, wszelka produkcja zostanie wstrzymana. Budując jednocześnie armię oraz nową bazę najczęściej opóźnisz produkcję obu, zmniejszając swoje szanse na zwycięstwo.

Stawiaj kopalnie na największych źródłach surowców. Wybierając miejsce pod budowę kopalni zwróć uwagę na cyferki pod budynkiem. W niektórych miejscach będzie to 7, w innych 10 albo 13. Im wyższa, tym więcej surowców będziesz otrzymywał wraz z każdym transportem. Dlatego przed postawieniem kopalni dokładnie sprawdź źródło i wybierz miejsce dające największe bonusy.

Stawiaj kopalnie nawet daleko od bazy. Żniwiarki bez problemu znajdą do nich drogę, a poruszają się na tyle szybko, że nie odczujesz opóźnień wynikających z dalekich odległości. Nie zapomnij tylko zapewnić kopalniom ochrony albo stawiać je w miejscach trudnych do zauważenia. Co może być trudne, jeśli wróg będzie stosował opcję podglądu źródeł surowców.

Niszcz wrogie kopalnie. Źródła surowców w pobliżu głównej bazy będą najsilniej bronione, ale też szybko zaczną się wyczerpywać. Zmusi to twoich przeciwników do budowania małych baz wydobywczych albo przemieszczania **Mother Goo** na nowe tereny. Sprawdź, które z daleko położonych baz wydobywczych są najslabiej chronione i przypuść na nie szturm. Utrata każdej z nich będzie dla przeciwnika bardzo bolesna. Jeśli zamiast bazy na miejscu znajduje się tylko kopalnia, zniszcz ją i natychmiast się wycofaj. Nie przejmuj się żniwiarkami, każda **rafineria** produkuje je za darmo. Wyjątkiem sytuacja, gdy chcesz zużyć źródło surowców, jednocześnie odbierając przeciwnikowi zysk. W takim wypadku zostaw kopalnię i atakuj żniwiarki ją opuszczające.

B u d o w a i z a r z ą d z a n i e b a z ą

Nie buduj wszystkiego. Nie stawiaj **Stealth Attachment**, jeśli nie masz zamiaru korzystać z ukrywających się jednostek. Nie buduj **hangaru**, jeśli nie masz zamiaru atakować z powietrza. Niepotrzebne budowle zabierają środki, czas i miejsce, co w przypadku dużych baz ma istotne znaczenie. Stawiaj je, gdy posiadasz nadmiar surowców i chcesz z ich pomocą odwrócić uwagę przeciwnika od ważniejszych celów, ewentualnie zablokować przejście.

Naprawiaj budynki. Kilka straconych punktów wytrzymałości budynku to niewiele, ale w dużej bitwie może zadecydować o zwycięstwie. Dlatego na wszelki wypadek naprawiaj ważne konstrukcje, nawet jeśli zostały tylko delikatnie uszkodzone. Może się okazać, że po ataku wroga przetrwają jedynie z resztą punktów wytrzymałości, której nie posiadałyby bez wcześniejszych napraw. Tyczy się to szczególnie murów i wieżyczek, często wystawionych na regularny ogień przeciwnika.

Rozpraszaj budynki. Wiele budowli posiada podobny lub łatwy do pomylenia kształt. Tyczy się to głównie **Beta**, ale przykładowo wieżyczki **Humans** na pierwszy rzut oka są trudne do rozróżnienia. Ustawiając je blisko siebie będziesz miał trudności z ich zarządzaniem. Dotyczy to zwłaszcza nacji **Humans**, którzy mogą stawiać konstrukcje jedna obok drugiej. To wielka zaleta tej nacji, ale łatwo może przerodzić się w jej wadę, jeśli nie będziesz budował rozsądnie.

Sprzedawaj nadwyżki. Jeśli posiadasz trzy duże **fabryki** jedna mała już ci się nie przyda. Sprzedaj ją. Odzyskasz cenne miejsce i trochę zasobów.

Chroń główną bazę z pomocą mniejszych baz. W grze istnieją trzy typy budowli, które w większości przypadków musisz zniszczyć w celu wygrania - **HQ/Core**, **rafinerie** i **fabryki** wraz z **hangarami**. W przypadku **Goo** będzie to **Mother Goo**. Grając **Beta** albo **Human** utrata głównej budowli nie oznacza więc automatycznie przegranej. Jeśli posiadałeś wysuniętą bazę z **fabryką**, możesz wrócić do głównej i odbudować **HQ/Core**. Z tego powodu warto zbudować pojedynczą **fabrykę** w rzadko odwiedzanej części planszy, na wypadek upadku bazy głównej. Poza tym może służyć jako miejsce produkcji dodatkowych wojsk.