

O.R.B.

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

O.R.B. Off-World Resource Base

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
KAMPANIA RASY MALUS	4
Misja 1: The Rise of the Night Sky	4
Misja 2: Heretics Within	5
Misja 3: Tomb of the Gods	6
Misja 4: First Contact	8
Misja 5: The Divine Path	9
Misja 6: Into The Unholy Land	11
Misja 7: Aldus System Holomap	12
Misja 8: The Hellfire	12
Misja 9: Into The Heart of Darkness	13
PORADNIK DLA RASY MALUS	15
PRZEGLĄD JEDNOSTEK I INSTALACJI RASY MALUS	17
KAMPANIA RASY ALYSSIAN	24
Misja 1: Exodus	24
Misja 2: Storm Watch	25
Misja 3: A Cure for the Plague	27
Misja 4: The Path of the Gods	30
Misja 5: Gathering of the Paths	32
Misja 6: Troubled Home	35
Misja 7: Machina Nucleus	37
PORADNIK DLA RASY ALYSSIAN	39
PRZEGLĄD JEDNOSTEK I INSTALACJI RASY ALYSSIAN	40
KILKA PORAD DO TRYBU MULTIPLAYER	45

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

„O.R.B” w żaden sposób nie bazuje na fabule „Homeworlda”, w którym to szukaliśmy swojego nowego „domu” sterując wyłącznie jedną rasą (chodzi o kampanię singleplayer). Recenzowana gra opowiada natomiast o dwóch różnych rodach. Na samym początku przyjdzie nam zagrać Malusami. Są oni potomkami legendarnej i niezwykle potężnej rasy Aldar. Malusowie traktowali ją jako istnych bogów. Legendy o Aldarach mówią przede wszystkim o niebywałych technologiach, które mieli w swoim posiadaniu. Wiele z tych artefaktów zachowało się do dzisiejszych czasów ale i tak znacznie więcej czeka jeszcze na odkrycie. Stare księgi mówią również o innej, bardzo agresywnej rasie, która to doprowadziła do upadku Aldarów. Do dzisiejszych czasów zachowało się tylko logo symbolizujące tę destruktywną rasę. Nic więcej o nich nie było wiadomo. Do czasu... Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy na rodzinną planetę Malusów spada sonda. Badania jej wnętrza ujawniają przerażającą prawdę. Jest ona mianowicie naznaczona logiem rasy, która to setki lat temu zniszczyła Aldarów. Jest to lud Alyssians. Na planecie wybucha panika, w końcu może to symbolizować nadchodzącą inwazję a nikt nie chciałby chyba podzielić losu Aldarów. Malusowie nie zamierzają jednak poddawać się bez walki. Ich nadrzędnym celem staje się określenie miejsca, z którego przybyła wspomniana już sonda i stłumienie przypuszczalnej inwazji jeszcze w zarodku.

KAMPANIA RASY MALUS

Misja 1: The Rise of the Night Sky

Początkowy cel: Zbadać sprawę utraty sygnału z jednym z oddziałów

Poziom trudności: 2/10

Jednostki na starcie: Fencer x5

Bazy na starcie: brak

Opis przejścia:



Twoje statki muszą skierować się w stronę okolic asteroidy. Na początek zaznacz je wszystkie i utwórz grupę. Nie musisz przejmować się formacją, bo akurat te znajdują się już w optymalnej pozycji. Cel misji oznaczony jest pulsującymi okręgami. Musisz rozkazać statkom, aby się tam udały. Najwygodniej dokonuje się tego na widoku 2D. Wyjątkowo nie musisz nawet manipulować ruchem w osi Z, bo cel misji znajduje się mniej więcej na tej samej wysokości co Twoje Fencery.

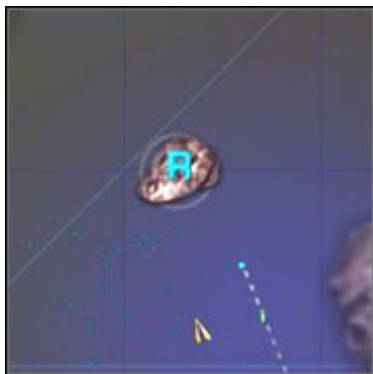
Nowy cel: Zniszczyć atakujące jednostki (Seekers of Ftorrek)

Po dotarciu do oznaczonego miejsca zostaniesz zaatakowany przez dwa Fencery. Musisz je oczywiście pokonać. Po chwili przyłecą kolejne dwie jednostki. Nie powinny Ci one jednak sprawić żadnych problemów.

Nowy cel: Spotkać się ze statkiem kolonizacyjnym (Resource Base Devotion II)

Wspomniany w celach misji statek pojawi się na pld-wsch. Musisz się jak najszybciej udać w to miejsce ponieważ zaatakowany zostanie przez dwa wrogie Fencery. Sam niestety nie może się bronić...

Nowy cel: Założyć kolonię



W tej misji wyjątkowo nie musisz szukać asteroid, które nadawałaby się do zasiedlenia. Jedyna zdalna do tego celu jest już widoczna na planszy. Skieruj w to miejsce Resource Base i wszystkie Fencery, które Ci jeszcze pozostały. Po dotarciu rozkaż statkowi Devotion II, aby skolonizował asteroidę (mając zaznaczony statek klikasz CTRL na asteroidzie a w funkcjach pojawi się Build Mine).

Nowy cel: Zniszczyć nadciągającą flotę statków wroga

Musisz się śpieszyć. Flota pojawia się w zachodniej części planszy. Na szczęście także i Ty otrzymasz dodatkowe posiłki (Fencer x15). Skieruj je w stronę asteroidy a następnie połącz z istniejącą już grupą. Przed wyruszeniem do ataku stwórz jeszcze odpowiednią formację. Wróg zaatakuje dwunastoma Fencerami oraz statkiem Salvation. Zajmij się mniejszymi myśliwcami. Pod koniec pojawią się jeszcze 2-3 jednostki, ale nie powinieneś mieć z nimi większych problemów. Na koniec skieruj swój ogień na statek Salvation (pomarańczowy). Misja zakończy się jeszcze przed jego zniszczeniem, wystarczyło go bowiem tylko trochę podniszczyć, aby etap został zaliczony.

M i s j a 2 : H e r e t i c s W i t h i n

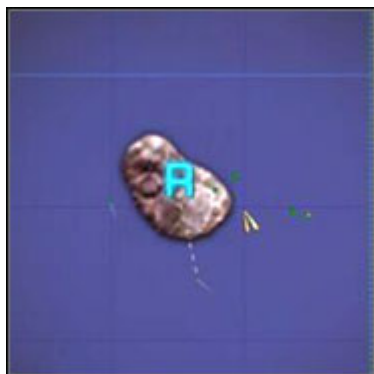
Początkowe cele: Zbudować flotę myśliwców, która musi zniszczyć wszystkie wrogie jednostki znajdujące się w sektorze Jkah (plansza). Statek-matka (Salvation) nie może zostać zniszczony.

Poziom trudności: 3/10

Jednostki na starcie: Fencer x9, Salvation, Recon Vessel, Resource Base

Bazy na starcie: Statek-matka [Salvation]

Opis przejścia:

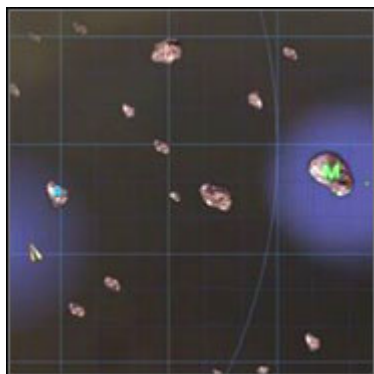


Jest to pierwsza „normalna” misja. Będziesz mógł nie tylko zająć się okupacją kolejnych asteroidów, ale i produkcją jednostek czy chociażby kwestią wynalazków. Na początek jednak spauzuj grę (ikonka na interfejsie lub P) i wykonaj kilka rutynowych czynności. Zaznacz Recon Vessel i w jego opcjach wybierz Auto Scan. Dzięki temu będzie on skanował okoliczne asteroidy w poszukiwaniu miejsc możliwych do zasiedlenia. Uwaga! Jeżeli wiesz gdzie należy ich szukać (bo np. grałeś już na danej planszy) możesz zlecić mu manualne skanowanie wybierając określoną asteroidę z przytrzymanym klawiszem CTRL. Wkrótce zostanie odkryta pierwsza taka asteroida z cennymi złożami surowców (3000RU), Załóż na niej kolonię.

W międzyczasie zajmij się produkcją statków Fencer, możesz również zdecydować się na drugi Light Freighter, tak aby usprawnić pozyskiwanie surowców. Nie buduj ich jednak więcej, bo na samym początku trzeba się ograniczać z funduszami. Zdobyte surowce przeznacz głównie na budowę nowych Fencerów. Uważaj jednak, aby przez CAŁY CZAS w zapasie mieć co najmniej 1000RU na budowę nowego Resource Base. W przeciwnym przypadku możesz sobie zablokować dostęp do kolejnych asteroidów, bo nie będziesz miał pieniędzy na budowę tego statku, który jest jedyną drogą do stworzenia kolonii. Pamiętaj również o tym, aby wszystkim nowo budowanym harvesterom ustawiać polecenia ruchu na Harvest Nearest (także tym, które wylatują z nowo wybudowanej kolonii). Po kilku minutach możesz spodziewać się pierwszego ataku wroga, najprawdopodobniej będzie to pięć Fencerów, które nadlecą od południa. Po ich zniszczeniu pojawi się krótka scenka.

Nowy cel: Odkryć znaczenie „Boskiej Ścieżki”(Divine Path)

Wszystkie posiadane Fencery zgromadź w jednym punkcie i utwórz formację. Recon Vessel powinien w dalszym ciągu przeszukiwać asteroidy. Ty zaś skup się na kilku wynalazkach. Powinieneś przede wszystkim zainteresować się I Hull Alloy i dzięki czemu będziesz mógł skonstruować prototyp Armored Fencera. Zrób to jak najszybciej. Dobuduj kilka takich statków (około 10), które powinny uzupełnić główną flotę. Jeśli chcesz możesz zająć się też kilkoma wynalazkami, które składają się na prototyp Duelista aczkolwiek nie radziłbym przeznaczać na to większych funduszy, przynajmniej nie do momentu odkrycia innych asteroid.



Na początek najlepiej jest wybrać I Energy Fields, I Ion Blasters oraz I Light Chassis. Dzięki temu usprawnisz też przy okazji posiadane już statki. W dalszym ciągu rozbudowuj swoją główną flotę. Docelowo (tzn. w momencie opróżnienia skolonizowanych asteroid) powinieneś mieć około 30 jednostek z lekką przewagą ulepszonych Fencerów. Możesz też wynaleźć I Astro University (200 RU) co dodatkowo zwiększy dostępny limit ludzi a tym samym statków. Przy odrobinie szczęścia na zachodzie powinieneś znaleźć drugą asteroidę, z której będzie dało się „wyciągnąć” 4000 RU. Skolonizuj ją. Dopiero teraz dokończ prace nad myśliwcem Duelist.



Listę wynalazków potrzebnych do zbudowania prototypu znajdziesz w jego opisie (pod pytajnikiem). Oczywiście, jeśli chcesz możesz wynaleźć wszystko (co gra oferuje w danej misji) ponieważ odkryte już wynalazki „przechodzą” do kolejnych misji (polecam już teraz zainwestować w I Basic Sensors a także niektóre drugopoziomowe wynalazki). Swoje myśliwce skieruj na zachód. Po doleceniu do jednego z asteroidów ukaże się scenka, a dodatkowy cel zostanie zaliczony. Jak najszybciej rozpocznij produkcję statków Duelist. Docelowo powinieneś mieć ich co najmniej dziesięć. Dopiero mając taką flotę ruszaj wszystkimi jednostkami na zachód.



Pojawi się scenka. Baza wroga znajduje się przy zachodnim brzegu planszy. Atak najlepiej przeprowadzić w następujący sposób: Duelisty i Armored Fencery powinny zająć się oddziałami wroga (w zależności od momentu, w którym atakujesz posiada on około 5 Duelsitów, 5 Fencerów i 10 Hybrid Interceptorów), natomiast „zwykle” Fencery zniszczeniem bazy przeciwnika. Na południe od tego miejsca znajduje się jeszcze jeden wrogi asteroid (Mining) ale nie trzeba go niszczyć. Można natomiast zainteresować się innym, który jest na północy (niezasiedlony). Po zniszczeniu wrogich jednostki i ich bazy pojawiają się posiłki.

Na szczęście liczebność floty nie jest ich mocną stroną, w moim przypadku atakowało 5 Hybrid Duelistów i 4 Fencery... Załatw wszystkie wrogie myśliwce na planszy, aby zakończyć misję. Dobrze by było się jednak wstrzymać i do końca opróżnić wszystkie asteroidy a pozyskaną gotówkę przeznaczyć na nowe wynalazki.

M i s j a 3 : T o m b o f t h e G o d s

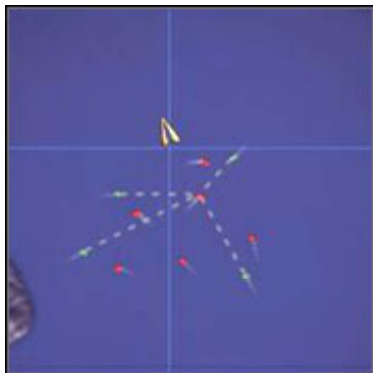
Początkowe cele: Wspomóc Boski Szwadron (Divinity I Squadron) w walce. Recon Vessel nie może zostać zniszczony.

Poziom trudności: 5/10

Jednostki na starcie: Recon Vessel, 15x Fencer, 25x Duelist a także (już w trakcie walki) 15x Duelist, 5x Fencer

Bazy na starcie: Brak

Opis przejścia:



Podobnie jak miało to miejsce w pierwszej misji będziesz musiał poradzić sobie mając do dyspozycji jedynie te jednostki, z którymi startujesz misję. Żadnej bazy tu nie postawisz. Od razu spauzuj grę i rozkaż swoim myśliwcom, aby udały się w miejsce gdzie rozgrywa się walka (oddziały sojuszniczne atakowane są przez 10 Fencerów, 10 Duelistów i 10 Interceptorów). Sformuj grupę złożoną ze wszystkich swoich myśliwców. Jeśli chcesz możesz ustawić ich tryb ataku na Aggressive aczkolwiek lepiej jest manualnie zaznaczać ich kolejne cele. Swoją Recon Vessel trzymaj z daleka, jest to niezwykle ważne, aby nie wdał się w jakąkolwiek wymianę ognia. Rozwal wszystkie statki wroga.

Nowy cel: Użyć Recon Vessel do przeszukania sektorów ze szczątkami antycznych technologii



Zaznacz wszystkie swoje jednostki i ruszajcie na pół-zach. Wkrótce dotrzesz do szczątek antycznych statków Obcych. Każ zbadać je Twojemu Recon Vesselowi poprzez manualne ich zaznaczenie. Po chwili załączy się scenka. Przygotuj się na atak wroga, nastąpi on z zachodu.

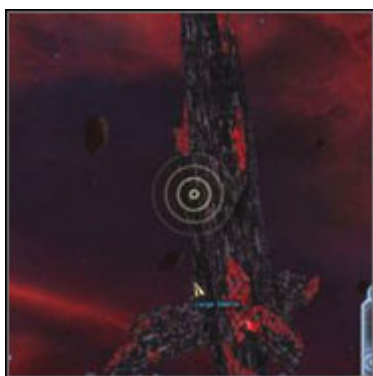
Nowy cel: Zniszczyć wszystkie myśliwce wroga a następnie unieruchomić Seeker's Recon Vessel

Na początek zajmij się myśliwcami przeciwnika. Posiada on flotę złożoną z 10 Interceptorów. Na koniec zostaw sobie Recon Vessela. UWAGA! Nie możesz wydać rozkazu tradycyjnego ataku, musi to być jego specjalna odmiana – Attack to Disable. Możesz ją wybrać z rozwijanego menu u góry ekranu. Ruszaj w pościg.



Po zdeaktywowaniu Seeker's RV pojawi się krótka scenka a na planszy (w jej południowo-wschodnim rogu) zjawi się Troop Transport, który skieruj w stronę wrogiego Recon Vessela. Swoje myśliwce wyślij natomiast do relikwów a następnie je zgrupuj i potwórz formacje. Po dotarciu Troop Transportu kliknij CTRL-em na wrogim Recon Vessel. Od statku odczepi się specjalny moduł – Commando Pod. Skieruje się on w stronę Recon Vessela w celu jego przejęcia. Odczekaj chwilę aż komandosi zajmą wrogi statek.

Nowy cel: Obronić artefakt rasy Aldar przed atakami wroga



Artefakt, który musisz chronić oznaczony jest pulsującymi okręgami. Na szczęście Twoje jednostki na tyle zajmą statki wroga, że nic wielkiego mu nie grozi. Czeką Cię seria coraz cięższych walk. Niestety, musisz wygrać je wszystkie bez żadnego wsparcia. Pamiętaj o tym, aby ogień skupiać na pojedynczych formacjach a nie całości wrogich jednostek. Po każdej walce, w miarę możliwości oczywiście, twórz formacje. Musisz pokonać trzy grupy wrogich statków. Początkowo zaatakuje Cię 15 Interceptorów, następnie 20(!) Hybrid Interceptorów a jeszcze na koniec ponad dziesięć Hybrid Duelistów. Musisz utrzymywać przewagę liczebną, nie możesz pozwolić na to, aby stracić więcej niż połowę posiadanych jednostek. Misja zakończy się po odparciu trzeciego ataku.