



Starcraft II:

Legacy of the Void

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

StarCraft II: Legacy of the Void

autor: Łukasz "Salantor" Pilarski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-284-7

Producent Blizzard Entertainment, Wydawca Blizzard Entertainment, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady	5
Ogólne	5
Budowa bazy	7
Walka	9
Multiplayer	10
Tryb współpracy	11
Podstawy	11
Bohaterowie	13
Współpraca	14
Włócznia Aduna	15
War Council/Rada wojenna	15
Solar Core/Rdzeń solarny	20
Prolog - Szepty o zagładzie	28
Misja 1 - Dark Whispers/Mroczne szepty	28
Misja 2 - Ghosts in the Fog / Duch we mgle	35
Misja 3 - Evil Awoken / Przebudzenie zła	40
Kampania - Dziedzictwo Otchłani	46
Misja 1 - For Aiur! / Za Aiur!	46
Misja 2 - The Growing Shadow/Rosnący Cień	51
Misja 3 - The Spear of Adun/Włócznia Aduna	56
Misja 4 - Amon's Reach/Wpływy Amona	61
Misja 5 - Last Stand / Ostatni bastion	65
Misja 6 - Forbidden Weapon / Zakazana broń	69
Misja 7 - Sky Shield / Podniebna Tarcza	75
Misja 8 - Brothers in Arms / Braterstwo broni	79
Misja 9 - Temple of Unification / Świątynia Zjednoczenia	84
Misja 10 - The Infinite Cycle / Odwieczny Cykl	88
Misja 11 - Harbinger of Oblivion / Zwiastun Zagłady	92
Misja 12 - Steps of the Rite / Etapy rytuału	96
Misja 13 - Rak'Shir	100
Misja 14 - Templar's Charge / Atak templariusza	104
Misja 15 - Unsealing the Past / Uwolnić przeszłość	109
Misja 16 - Purification / Oczyszczenie	114
Misja 17 - Templar's Return / Powrót templariuszy	117
Misja 18 - The Host / Nosiciel	126
Misja 19 - Salvation / Wybawienie	130
Epilog - W Otchłani	133
Misja 1 - Into the Void / W Otchłani	133
Misja 2 - The Essence of Eternity / Esencja Wieczności	138
Misja 3 - Amon's Fall / Upadek Amona	144
Osiągnięcia - W Otchłani	148
Misja 1 - Dark Whispers / Mroczne szepty	148
Misja 2 - Ghosts in the Fog / Duch we mgle	149
Misja 3 - Evil Awoken / Przebudzenie zła	150
Osiągnięcia - Dziedzictwo Otchłani	151
Misja 1 - For Aiur! / Za Aiur!	151
Misja 2 - The Growing Shadow / Rosnący Cień	152
Misja 3 - The Spear of Adun / Włócznia Aduna	153
Misja 4 - Amon's Reach / Wpływy Amona	154
Misja 5 - Last Stand / Ostatni bastion	155
Misja 6 - Forbidden Weapon / Zakazana broń	156
Misja 7 - Sky Shield / Podniebna Tarcza	157
Misja 8 - Brothers in Arms / Braterstwo broni	158

Misja 9 - Temple of Unification / Świątynia Zjednoczenia	159
Misja 10 - The Infinite Cycle / Odwieczny Cykl	160
Misja 11 - Harbinger of Oblivion / Zwiastun Zagłady	161
Misja 12 - Steps of the Rite / Etapy rytuału	162
Misja 13 - Rak'Shir	164
Misja 14 - Templar's Charge / Atak templariusza	165
Misja 15 - Unsealing the Past / Uwolnić przeszłość	166
Misja 16 - Purification / Oczyszczenie	168
Misja 17 - Templar's Return / Powrót templariuszy	170
Misja 18 - The Host / Nosiciel	171
Misja 19 - Salvation / Wybawienie	173
Osiągnięcia - W Otchłań	174
Misja 1 - Into the Void / W Otchłań	174
Misja 2 - The Essence of Eternity / Esencja Wieczności	175
Misja 3 - Amon's Fall / Upadek Amona	176
Starcraft II Legacy of the Void - wymagania sprzętowe	177
PC - informacje ogólne	178
Legacy of the Void wymagania sprzętowe PC	178

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



Poradnik do gry *Starcraft II: Legacy of the Void* zawiera przede wszystkim bardzo szczegółowy opis przejścia gry. Dowiesz się z niego jak w prosty sposób ukończyć każdą misję oraz wykonać cele dodatkowo. Rozdział "Osiągnięcia" zawiera natomiast porady dotyczące zdobywania wszystkich osiągnięć w konkretnych misjach. Poradnik został napisany na podstawie premierowej wersji gry ukończonej na średnim poziomie trudności (normal). Został napisany z myślą o osobach mających pewne pojęcie o strategiach czasu rzeczywistego, lecz weterani również powinni znaleźć w nim coś dla siebie. W tekście znajdować się będą terminy zarówno polskie, jak i angielskie. W rozdziałach poświęconych osiągnięciom te wymagające wcześniejszego ukończenia kampanii zostały wymienione na końcu.

Poradnik do gry *Starcraft II: Legacy of the Void* zawiera:

- Zbiór porad ogólnych dla graczy na różnym poziomie zaawansowania;
- Porady dotyczące budowy bazy oraz prowadzenia walki;
- Opis podstawowych reguł obowiązujących w kampanii wraz z ulepszeniami dla jednostek oraz Włóczni Adun;
- Opisy wszystkich misji wchodzących w skład kampanii wraz z celami dodatkowymi oraz osiągnięciami;
- Opisy misji trybu współpracy.

W rozdziałach poświęconych osiągnięciom te wymagające wcześniejszego ukończenia gry za każdym razem zostały wymienione na końcu. Gra pozwala na wybór jednostek używanych w czasie kolejnych misji kampanii. Dla czytelności w tekście pojawiać się będzie tylko jedna nazwa, domyślna (pierwszy z trzech wariantów danej jednostki). Stąd jeśli w tekście pojawi się nazwa **zealot (zelota)**, to może ona dotyczyć zarówno jednostki **zealot**, jak i jej odmian - **centurion** oraz **sentinel (strażnik)**. Jeśli ukończenie misji albo zdobycie osiągnięcia wymagać będzie stworzenia konkretnej odmiany danej jednostki, na przykład **mothership (statek-matka)**, to będzie to zaznaczone w tekście albo wynikało z opisu. W innych sytuacjach albo będziesz miał wolną rękę, albo też gra narzuci ci wybrane przez siebie odmiany jednostek.

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

Porady

Ogólne

Czytaj porady na ekranach ładowania. Możesz się z nich nauczyć wielu przydatnych rzeczy, na przykład szybkiego sposobu przełączania między jednostkami w zaznaczonej grupie. Porady będą zazwyczaj odnosić się do właśnie wczytywanej misji, więc tym bardziej warto się z nimi zapoznać.

Słuchaj doradców. W czasie kampanii będą przypominać o zbliżających się grupach przeciwników, zbyt słabej obronie bazy albo dodatkowych celach misji. Starczy stosować się do ich porad, by bez problemu ukończyć wszystkie misje.

Zawsze wykonuj misje dodatkowe. Większość z nich pozwoli ci zdobyć **solarite (solaryt)**, za który wykupisz droższe umiejętności **Spear of Adun (Włóchnia Aduna)**. Dzięki innym otrzymasz dodatkowe jednostki albo wsparcie sojuszników. Innymi słowy im więcej będziesz wykonywał misji dodatkowych, tym ukończenie kampanii stanie się łatwiejsze. Jest to szczególnie istotne w trakcie późniejszych misji, gdy każda pomoc ze strony sojuszników albo dodatkowy **solarite** będą na wagę złota.

Opanuj skróty klawiszowe. Nie wszystkie, gdyż jest ich bardzo dużo, ale przynajmniej te od umiejętności oraz stawiania najpowszechniejszych budynków, jak **pylons**. Wydawanie **stalkers (tropicielom)** rozkazu teleportowania się w środek grupy przeciwników jest znacznie wygodniejsze, gdy możesz to zrobić z pomocą klawiatury, a nie tylko wyłącznie za pomocą myszki. Szczególnie istotny okaże się klawisz TAB, z pomocą którego możesz przełączać się między zaznaczonymi jednostkami i budynkami. Klawisz ten będzie bardzo użyteczny w misjach z udziałem bohaterów, albo po zaznaczeniu wszystkich budynków produkcyjnych z pomocą klawisza W.

Grupuj jednostki. Zbierz pod jednym klawiszem wszystkie budynki produkcyjne, by móc szybko uzupełniać kolejkę tworzenia jednostek. Pod innym ustaw budynki z ulepszeniami, tak by zawsze były zajęte. Główną grupę uderzeniową trzymaj pod jednym klawiszem, głównego budowniczego pod innym, a jednostkę specjalistyczną pod jeszcze innym. W taki sposób rozdziel armię i budynki, by mieć szybki i łatwy dostęp do wszystkich najważniejszych jednostek i struktur. W grze tak szybkiej jak *Starcraft* każda sekunda przeznaczona na przesuwanie mapy, szukanie konkretnych jednostek albo budynków może zadecydować o zwycięstwie lub przegranej.

Eksploruj mapy. Nie wszystkie cele dodatkowe są zaznaczone na mapie. Istnieją zadania, w których możesz uzyskać dodatkową pomoc albo ułatwić sobie grę, jednak żaden doradca ci o tym nie powie. Z tego powodu dobrze jest zbadać całą mapę i sprawdzić, co się na niej kryje. Dzięki temu możesz odkryć kilka interesujących i jednocześnie przydatnych rzeczy. Czasem natrafisz też na dowcip twórców.

Poznaj mocne i słabe strony ras. Terranie są świetni w obronie i potrafią zniwelować wszystkie obrażenia. Protossi dysponują tarczami ochronnymi oraz drogimi, ale silnymi jednostkami. Zergowie z kolei stawiają na duże grupy w miarę tanich jednostek oraz szybkość działania. Do tego każda rasa oraz spora część jednostek dysponuje zestawem unikalnych cech i umiejętności, które można łączyć w nierzadko bardzo efektywne i trudne do skontrowania taktyki. Nie obawiaj się eksperymentowania, gdyż dzięki temu możesz odkryć nowy sposób na skuteczne wykorzystanie dobrze znanej ci jednostki albo umiejętności.

Nie traktuj kampanii jako wstępu do gry sieciowej. W zwykłej rozgrywce sieciowej nie będziesz miał dostępu do wariantów jednostek. Nie będziesz mógł wykorzystać części umiejętności ras ani stworzyć niektórych jednostek. Również tempo okaże się znacznie szybsze, zwłaszcza jeśli grałeś na normalnym poziomie trudności, zaś poziom umiejętności twoich przeciwników będzie bardzo różny. Warto w czasie kampanii opanować podstawowe reguły rozgrywki, grania poszczególnymi rasami czy skróty klawiaturowe, ale jako trening przed grą z żywymi ludźmi się nie nadaje.

Budowa bazy

Po pierwsze gospodarka. Jak najszybciej wyszkol tylu robotników, by w pełni korzystać ze wszystkich pól minerałów i gazu w pobliżu bazy. Gdy tylko możesz, buduj kolejną bazę i powiększaj produkcję. Pilnuj stanu robotników i natychmiast wysyłaj do pracy tych pozbawionych zadań. Unikaj niepotrzebnych wydatków. Jeśli nie masz zamiaru korzystać z jakiegoś typu jednostek, nie inwestuj w przeznaczone dla nich budynki i ulepszenia. Regularnie powiększaj produkcję, nawet jeśli oznacza to stworzenie 60 i więcej robotników. Tak duża grupa zapewni ci dostatecznie dużo surowców do wyprodukowania nawet najdroższych jednostek.

Szybko wydawaj zasoby. Regularnie wracaj do bazy głównej w celu wydania zebranych zasobów. Jeśli możesz coś kupić albo wybudować, zrób to. Chomikowanie zasobów ma sens tylko w przypadku dużych i drogich jednostek, jak **battlecruisers (krążowniki)** terran. W innym wypadku lepiej mieć grupę **marines** gotową do obrony bazy albo kilka ulepszeń w trakcie opracowywania, niż kilkaset sztuk minerałów i gazu czekających na wykorzystanie.

Stawiaj barykady. W grze nie ma murów, ale **pylons** oraz **photon cannons (działa fotonowe)** mogą je zastąpić, zwłaszcza jak zostaną ustawione w dwóch albo trzech liniach. Co prawda uniemożliwią ci wyjście z bazy, ale w czasie kampanii będziesz w stanie obejść ten problem między innymi z pomocą umiejętności **Spear of Adun (Włóczęgi Aduna)**. Terranie do tego samego celu będą używać **supply depots (magazynów)**. Zergowie nie posiadają murów, ale zazwyczaj nie będą ich potrzebować.

Grupuj budynki. Mimo możliwości stosowania skrótów klawiaturowych dobrze jest trzymać te same budynki produkcyjne obok siebie. Istnieje co prawda szansa, że jeden atak pozbawi cię wszystkich budynków produkcyjnych, ale zdecydowanie łatwiej szkolić jednostki w czterech koszarach, gdy wszystkie cztery stoją w miarę blisko siebie. Bliskość najłatwiej określić na podstawie ekranu. Jeśli posiadasz trzy koszary i jesteś w stanie zobaczyć je wszystkie jednocześnie na jednym ekranie, to znaczy, że stoją dostatecznie blisko siebie. Jeśli jednak nie chcesz albo nie jesteś w stanie trzymać wszystkich budynków produkcyjnych obok siebie, to zbierz je wszystkie pod jednym klawiszem w celu łatwiejszego zarządzania.

Stosuj obronę mieszaną. Wieżyczki mają swoje zalety, ale samodzielnie nie obronią żadnej bazy. Jednostki z kolei mogą szybko dotrzeć w zagrożone miejsce, ale w krytycznej chwili mogą znajdować się zbyt daleko. Z tego powodu dobrze jest skorzystać z obu metod obrony bazy - w kluczowych miejscach ustawić wieżyczki oraz jednostki. Dobrze jest również trzymać małą grupę jednostek na tyłach, w charakterze rezerwy dla obrońców.

Pilnuj wydobywania. Jeśli wydobywasz za mało surowców - zbuduj nową bazę. Za mało gazu - wyślij więcej robotników do rafinerii. Zużyłeś niektóre pola minerałów - przenieś część robotników do innych baz albo postaw kolejną. Nie możesz dopuścić do sytuacji, gdy przy minerałach pracuje więcej robotników, niż potrzeba. W ten sposób niepotrzebnie ich marnujesz, plus zyskujesz mniej surowców, co może utrudnić ci rozgrywkę albo doprowadzić do klęski. Zwracaj również uwagę na to, czy i jak wielu robotników nie ma zajęcia. W sytuacji idealnej wszyscy są cały czas zajęci pracą.