

World of Goo

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

World of Goo

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 2D Boy, Wydawca 2D Boy, Wydawca PL CITY interactive
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
Opis przejścia	4
Rozdział 1	4
Rozdział 2	24
Rozdział 3	41
Rozdział 4	61
Epilog	77

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

Poradnik, który widzisz przed sobą, powstał w oparciu o angielską wersję programu. Jest to bogato ilustrowany przewodnik po każdym poziomie gry, zdradzający sposób na ich pokonanie każdego z nich.

Zapamiętaj, że rozwiązania w niektórych przypadkach są tylko proponowane. Gra ma to do siebie, iż czasem przejście danego etapu bardziej zależy od wyobraźni gracza. Niemniej dołożyłem wszelkich starań, by sugerowane działanie było najprostszym z możliwych i przez to godne Twojego zainteresowania.

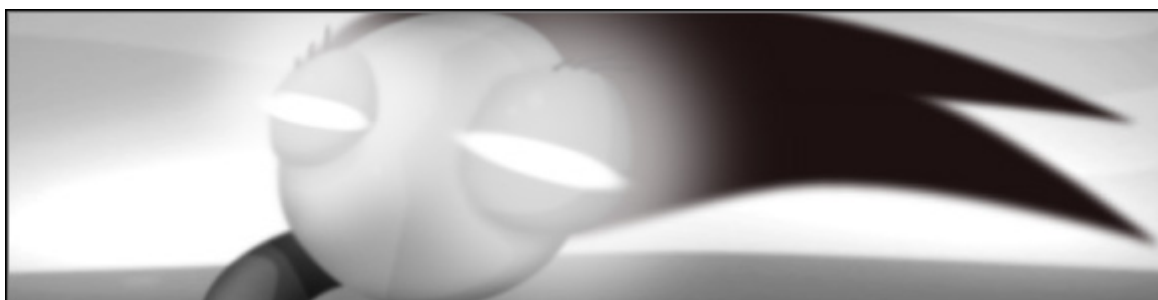
W każdym levelu należy uratować konkretną liczbę goo, czyli innymi słowy bohaterów rozgrywki, w dalszej części poradnika nazywanych też glutami. Wymagane minimum zawsze widzisz na ekranie, więc zrezygnowałem z podawania takiej informacji.

Każdą planszę można ponadto przejść w sposób niemalże perfekcyjny, co definiują kryteria OCD (skrót od Obsessive Completion Distinction). O wymogach dowiesz się albo z tutejszej lektury, albo podczas gry klikając odpowiednią zakładkę. Zawsze chodzi o uratowanie większej liczby stworków, zmieszczenie się w limicie posunięć lub o zaliczenie zadania w określonym czasie. O powodzeniu świadczy wywieszona chorągiewka. W poradniku znajdziesz szczegółowe opisy tych niewątpliwie prestiżowych osiągnięć.

Niekiedy program rozdwaja drogę na mapie, umożliwiając graczowi wybór następnego poziomu. Jeżeli więc nie widzisz tekstu poświęconego konkretnej planszy, sprawdź w innym miejscu poradnika, być może ja obrałem inną kolejność.

Na każdym etapie można spotkać przynajmniej jeden, łatwo zauważalny znak z istotnymi informacjami na temat fabuły albo z podpowiedziami co do rozwiązania. Choćby dla tych pierwszych wiadomości, warto za każdym razem zapoznać się z jego treścią.

Życzę jak najmniej glutowych masakr i przede wszystkim dobrej zabawy.



Opis przejścia

R o z d z i a ł 1

Going Up

Oto pierwsze wyzwanie jakie przygotowali dla Ciebie twórcy programu. Tak proste ([1](#), [2](#)), że aż wstyd cokolwiek tu opisywać. Misja zgodnie z jej przeznaczeniem, służy do nauki kompletnych podstaw World of Goo.

Z racji iż do uratowania masz tylko cztery goo, a na dole hasa sobie ich dobre kilkanaście, elementów składowych na pewno Ci nie zabraknie. Możesz więc sobie spokojnie poeksperymentować.

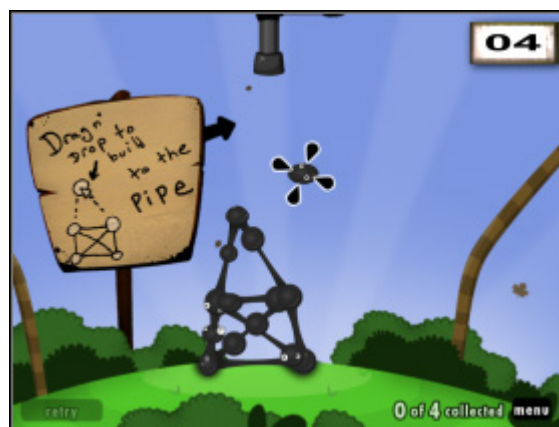


Czarne glutiny mają to do siebie, że są jednokrotnego użytku. Oznacza to, że przedstawiciele tego pospolitego gatunku, na stałe wchodzi w skład budowanych struktur. Niech więc Twoje decyzje będą dobrze przemyślane.

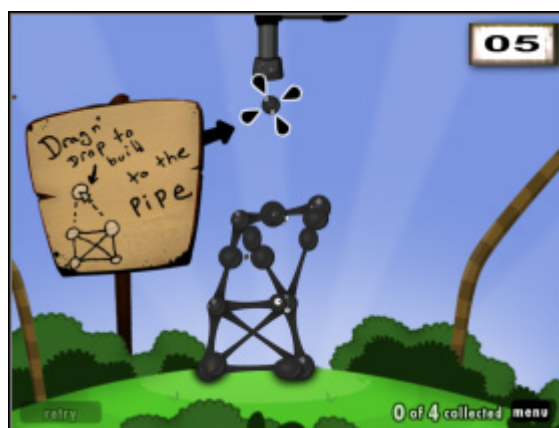
OCD

Warunek: Uratowanie co najmniej 11 glutów

Oj tak, brzmi groźnie, ale tylko z pozoru. W rzeczywistości, abyś mógł zapisać na konto swój pierwszy idealny, wspaniale poprawny, fenomenie ukończony level, musisz ograniczyć się do trzech ruchów w górę.



Łączenia kulek powinny być jak najdłuższe, mniej więcej według przedstawionych obrazków (3, 4, 5). Zauważ, że gluta da się złączyć z pozostałymi także kiedy takiej możliwości właściwie już nawet nie widać na ekranie. Powinieneś tylko wyczuć odpowiedni moment aby nie przesadzić z odległością. Poproóbuj, niczego tu nie ryzykujesz. W razie braku styku goo przecież i tak opadną na wieżę, czyli dalej będą do Twojej dyspozycji.



Small Divide

Gluty na swej drodze napotykają pierwszą terenową przeszkodę. To dziura w ziemi, która blokuje dostęp do rury. Zwróć uwagę na kilka śpiących goo po drugiej stronie ekranu. Stworki są oczywiście do wykorzystania ale najpierw trzeba je aktywować, zbliżając się do nich.



Zacznij budować konstrukcję kierując czub trochę bardziej pod kątem, na północny-wschód. Po stworzeniu kilku glutowych segmentów wieża zacznie opadać, więc dobrze by było gdyby jej koniec znalazł się na przeciwnym brzegu (6). Tam już pozostanie zagarnięcie obudzonych Goo i wyjście z krainy (7).

OCD

Warunek: Uratowanie co najmniej 16 glutów

Ciężka sprawa. Oprócz wykazania się dokładnością, musisz mieć odrobinę szczęścia. Żeby wygrać, trzeba ograniczyć się do ośmiu ruchów.



Przed wszystkim wypada dobrze zacząć. Pierwszego goo postaw dokładnie na skraju (8), tak aby cała budowla miała jak najlepiej wzmocnione podstawy i nie opadła. W fazie końcowej most powinien bujać się nad zeskokiem, a właściwie jego odpowiednio spreparowana końcówka. Dzięki takiemu wyglądowi jak na zdjęciu (9), będziesz mógł postawić w dogodnym miejscu siódmego gluta. Ostatnim doskocz do rury (10).

