

Starmageddon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Starmageddon

autor: Krzysztof „Hitman” Żołyński

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Strony konfliktu	3
Jak grać?	4
Surowce	6
Jednostki – Ziemianie	7
Jednostki ofensywne:	7
Jednostki defensywne:	8
Jednostki techniczne:	9
Jednostki – Daemoni	11
Jednostki ofensywne:	11
Jednostki defensywne:	13
Jednostki techniczne:	13
Jednostki – Vitechianie	15
Jednostki ofensywne:	15
Jednostki defensywne:	16
Jednostki techniczne (nie bojowe):	17
Technologie	18
Klawiszologia	20

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

Ziemia staje się coraz paskudniejszym miejscem do życia. Załoczenie osiągnęło taki pułap, kiedy jedynym rozsądnym wyjściem są poszukiwania innych planet będących w stanie przyjąć ludzkich kolonizatorów. Po pewnym czasie ziemianom udało się skolonizować planetę, którą nazwali Cognita położoną w układzie Rigla, w gwiazdozbiornie Centaura (Alfa Centauri A). Wkrótce okazało się, że jest to cudowne miejsce, z co najmniej dwóch względów, po pierwsze jako tymczasowe rozwiązanie przeludnienia planety matki, a po drugie Cognita stanowiła doskonałą bazę wypadową na dalsze międzygwiazdne wyprawy. W związku z powyższym penetracja kosmosu miała swój ciąg dalszy i wkrótce Ziemianie odkryli kolejną planetę w gwiazdozbiornie Byka. Olbrzymia flota, sterowana przez „Słonecznych Nurków”, którą wysłano w kierunku nowo odkrytej planety, została przejęta przez armadę wrogo nastawionych statków.

W grze jesteście jednym z „Słonecznych Nurków” i mamy do wykonania kawał ciężkiej roboty. Nie dość, że trzeba wyszukiwać niezbędne do przeżycia surowce, to na dodatek, co jakiś czas konieczna jest walka przeciwko obcym.

Doświadczonemu graczowi wystarczy mały rzut oka, aby przekonać się, że ma do czynienia z RTS-em. Jednak po dokładniejszym zapoznaniu z grą zauważycie, że jest ona nietypowa pod wieloma względami i bardzo bogata w możliwości.

Przy okazji od razu powiem, że warto ściągnąć patcha. Jest on ogólnie dostępny na wielu stronach, oczywiście także na serwisie producenta. Łatka poprawia wiele niedoróbek, a przede wszystkim gra zaczyna pracować troszkę stabilniej, ale nie idealnie, bo wykorzystanie pamięci komputera, które miało zostać poprawione patchem wcale się nie zmieniło. Granie to momentami prawdziwa gehenna. Gra ma tendencję do częstego wyskakiwania do Windowa, a także sporadycznego zawieszania się. Ponadto, kiedy na ekranie pojawia się więcej jednostek na raz (misje z koniecznością przetrwania zmasowanych ataków) grafika zmienia się w bardzo wolny pokaz slajdów. Nie myślcie, że jeżeli macie mocny sprzęt to sytuacja ulegnie zmianie. W takich chwilach nie ma najmniejszych szans, aby wydawać jakiegokolwiek komendy, bądź rozpocząć naprawy. Dopiero po fali ataku wszystko się uspokaja i sytuacja wraca do normy, tylko, że zazwyczaj jest już za późno.

Strony konfliktu

W Starmageddonie dowodzić możemy jedną z dwóch ras, są to Siły Ziemskie oraz Daemoni. Na każdą ze stron przypada równo po dziesięć misji.

Nie bez znaczenia pozostaje wybór strony. Wiąże się to z wieloma czynnikami wpływającymi na kilka elementów gry, jak choćby stopień trudności, dostępne jednostki i rozwój fabuły. Przykładowo, wybierając stronę Ziemian, sterować będziemy jednym z Bahamutów, poznając pilotów: Dawida, Lamię i Angelusa. Pierwsza misja jest dość typowa dla gatunku i nakazuje wydobywanie określonej ilości surowców. Kiedy to zadanie zostanie wykonane, nagle okazuje się, iż w stronę Ziemi zbliża się wielka kometa. Lamię zauważa, iż w jej ogonie ukrywają się statki obcych i przez kilka minut musi samotnie odpierać ataki wroga, ale wkrótce nadciąga pomoc i po sprawie. Czekajcie Was wiele gwałtownych zwrotów akcji.

Z drugiej strony mamy Daemonów, obcych niezbyt zadowolonych z kolonizacyjnych zapędów Ziemian oraz zagrożonych przez trzecią, bardzo groźną rasę Vitechów, którzy cały czas pragną ich podbić. Daemoni przegrywają z potężnym wrogiem, więc podejmują desperacką próbę ratunku i uciekają w ogonie komety do naszego systemu planetarnego. W obronie swojej rasy, chcąc zniszczyć naszą. Daemonowie są podzieleni na dwie frakcje, czyli tych, którzy pragną wyniszczyć naszych i takich, co to obiecują pokój i wzajemne braterstwo.

Dla każdej strony konfliktu przewidziano po 10 misji.

Są jeszcze Vitechianie. Ta rasa nie jest grywalna, ale bardzo ważna dla przebiegu gry. Vitechianie są przekonani o wyższości swojej technologii.

Na początek proponuję wybrać Ziemię, gdyż rozgrywka tą rasą jest znacznie prostsza. Później możecie spróbować drugiej strony konfliktu.

Starmageddon to odbywanie kolejnych misji. Są one dość zróżnicowane, ale zazwyczaj zmuszają do bezpośredniej walki z wrogiem, chociaż zdarzą się też inne zadania.

Jak grać?

Zanim zdecydujecie się na jedną z dostępnych ras dobrze byłoby odwiedzić Szkolenie. Jest to opcja, która powinna pozwolić Wam opanować podstawowe zasady działania gry, poznać jednostki i co najważniejsze oswoić z poruszaniem się w trójwymiarowym środowisku. Właśnie ta ostatnia cecha gry może początkowo stanowić najtrudniejszy element zabawy. W Starmageddon mamy możliwość dowolnego obracania widoku pola bitwy, zbliżeń, oddaleń i spoglądania z różnych kątów. Faktycznie na początku możecie poczuć się lekko dezorientowani, ale to mija z czasem. Sterowanie grą to kombinacja rozkazów wydawanych z klawiatury i za pomocą myszki. Po pewnym czasie tak wchodzi w krew, że nie potrafimy sobie wyobrazić innego.

Wielce pomocny będzie radar, na którym uwidocznione są nasze statki, jednostki wroga, a także, co jest bardzo wygodne, umiejscowienie surowców. Radar pokazuje najbliższe otoczenie. Błękitne trójkąty to siły Ziemi, pomarańczowe to Daemoni, a szare to surowce.

Równie przydatna jest mapa, czyli zwyczajny dwuwymiarowy rzut pola walki. Tutaj także ważną rolę odgrywają kolory i warto nauczyć się ich znaczenia. Kolorowe trójkąty mają identyczne znaczenie jak w wypadku radaru. Ponadto istnieje kilka zupełnie nowych oznaczeń: pomarańczowe kółko to odległość między graczem a kursorem umieszczonym na ekranie. Pomarańczowy okrąg wokół pozycji grającego to zasięg radaru.

Jest jeszcze inna niezmiernie przydatna opcja, która nosi nazwę tryb podświetlenia. Uruchamiamy go klawiszem Insert. Podświetlone zostają wszystkie jednostki należące do gracza, dzięki czemu bardzo łatwo zlokalizować je na mapie. Oczywiście kolor podświetlenia będzie się zmieniał w zależności od tego, którą rasą gramy w danej chwili.

Kiedy znajdziecie się w pustym kosmosie z dala od jakichkolwiek planet, nawet najmniejszy meteoroid może okazać niezastąpionym źródłem minerałów.

Mamy trzy rodzaje meteoroidów, to znaczy: lodowe meteoroidy, meteoroidy i radioaktywne meteoroidy. Oczywiście różnią się one pomiędzy sobą zasobnością w surowiec, ale bywają chwile, kiedy kilka grudek minerałów może uratować życie. Surowiec wydobyty z meteoroidów podlega przeróbce, dzięki której otrzymujemy pieniądze, a bez nich nie ma mowy o konstruowaniu nowych statków i o rywalizowaniu z wrogiem. Skoro mowa o pojazdach, to powiem tylko tyle, że bardzo ważnym wskaźnikiem, na który powinniście dość często spoglądać jest wskaźnik poziomu energii. Jest to ogólny stan zapasów energetycznych, jakie posiadacie w danej chwili. Pamiętajcie przy tym, że każda nowo zbudowana jednostka zużywa jakąś jej część, więc działajcie ostrożnie i rozważnie. Znakomitym sposobem na zdobycie dodatkowych źródeł zasilania jest konstruowanie baterii słonecznych i stacji energetycznych.

Niezmiernie przydatnym narzędziem jest tryb Blokady. Można go zamiennie nazwać pauzą, gdyż spełnia bardzo podobną rolę. Po jego uaktywnieniu akcja na ekranie zatrzymuje się, a my mamy nieograniczony czas na dokonanie analizy sytuacji, wydanie rozkazów naszym jednostkom, a także zlecenie budowy nowych obiektów.

Bardzo skutecznym manewrem obronnym jest utworzenie z wieżyczek eskorty dla głównego statku. W tym celu zaznaczamy wieżyczki, wciskamy Alt i klikamy na statku, który ma być chroniony. Od tej pory statek porusza się z nieodłączną eskortą wieżyczek, które naprawdę są doskonałą ochroną.

Jako że w trakcie gry na ekranie dzieje się bardzo wiele, i niemożliwością byłoby kontrolowanie każdej jednostki z osobna, autorzy ułatwili nam życie wprowadzając możliwość wyboru kilku trybów walki.

Tryb defensywny powoduje atak na jednostki wroga bez ruszania w pogoń, a poza tym nasze statki w pierwszej kolejności atakują myśliwce.

Trybie agresywny to pościgi naszych statków za wrogiem i walka aż do wyeliminowania nieprzyjacielskich jednostek.

Kiedy nie ma odwrotu i widzimy, że sytuacja jest bez szans, bo wróg ma przewagę i na pewno nas pokona pozostaje opcja autodestrukcji. Z pewnością tanio nie oddamy skóry, bo wybuch naszego statku może zniszczyć, a przynajmniej poważnie uszkodzić będące w pobliżu jednostki wroga.

Nie bądźcie zaskoczeni, kiedy zbliżając się do asteroidów z dużą zawartością rudy otrzymacie silne zakłócenia wizji (śnieżący ekran)-to normalne zjawisko, a nie błąd w grze.

Zawsze starajcie się mieć sporo żniwiarek, bo wtedy szybciej pozyskujecie rudę, a poza tym są one narażone na bezustanne ataki przeciwnika. Jest jednak pewne niebezpieczeństwo, że w pewnym momencie będzie ich zbyt dużo. Dlatego potrzebna jest bieżąca kontrola ilości tych statków. W ostateczności można ich używać jako „żywych bomb” i wysadzać je w pobliżu statków wroga. Starajcie się, o ile to możliwe, aby żniwiarki miały jak najmniejsze odległości do pokonania. Wtedy dostawy surowca będą o wiele szybsze. Jeśli macie na tyle kasy, aby poszaleć to wybudujcie kontenery (magazyny) i umieśćcie je w pobliżu pracujących żniwiarek. Kontenery są doskonale opancerzone, więc przeciwnik będzie miał trudności z ich zniszczeniem. Magazyny są tak ogromne, że mogą przyjąć praktycznie każdą ilość rudy, jaką pozyskacie.

Pamiętajcie, że każdy zbudowany pojazd to wydane pieniądze. Są misje gdzie trzeba liczyć się z każdym wydanym groszem i nie ma miejsca na rozrzutność.

Warto zadbać o dobrze zorganizowaną obronę statku matki i innych jednostek zajmujących się produkcją. Zawsze starajcie się mieć system wież, gdyż te, jeśli są w większej liczbie, a ponad to umieszczono je w rozsądnych miejscach potrafią przeciwstawić się wielu atakom wroga, a także wspierać się wzajemnie.

Siła w jedności. Pamiętajcie o tej zasadzie i wszystkie jednostki bojowe montujcie w grupy. W Starmageddonie można tworzyć bardzo liczne grupy. Atak myśliwców w zmasowanej formie przynosi duże uszkodzenia. Nie bójcie się zamieszania. Tutaj jednostki zachowują się bardzo zdyscyplinowanie i latają w ładnych szykach. Ponadto każdej grupie można przyporządkować klawisz, co sprawia, że mamy je na każde zawołanie.

Przygotowując się do ataku starajcie się przemyśleć, jak „skubnąć” wroga przy jak najmniejszych stratach własnych. Oczywiście nie ma, co za długo czekać z atakami i bardzo wskazane jest bezustanne nękanie przeciwnika. Jeśli macie kilka myśliwców na zbyciu to wyślijcie je w celu zlikwidowania pojazdów, które zazwyczaj oddalają się najbardziej, czyli żniwiarek. Zawsze starajcie się działać od zewnątrz do środka. Chodzi mi o stopniowe eliminowanie celów. Najpierw wybierzcie te, które do Was strzelają, a później załatwcie przemysł. Dobrze jest atakować kilka celów jednocześnie, bo przeciwnik ma wtedy spore problemy ze zmontowaniem obrony. Nie pchajcie się od razu do środka, bo tam z reguły czeka niemiła niespodzianka w postaci wież i sporej ilości myśliwców.

Próbujcie odciąć wroga od dostaw rudy. Asteroidy zazwyczaj znajdują się w znacznych odległościach o siedziby przeciwnika, więc żniwiarki poruszają się bez eskorty. Eskadra 10-15 myśliwcu rozwała żniwiarkę jedną salwą.

Nie wpędzajcie się od razu w badania. Ich wynik może być przydatny, ale niestety ciągnie za sobą strasznie wysoki koszt.

Atakujcie kilkoma grupami jednostek. Wróg będzie miał o wiele większe problemy z namierzeniem Waszych statków i skuteczną obroną.

W misjach gdzie działania są prowadzone na więcej niż jednym ekranie zawsze jest wspólna kasa. Pamiętajcie o tym planując działania i budując nowe jednostki. Często bywa też tak, że na niektórych planszach jest więcej surowca niż na innych, więc to także musicie wziąć pod uwagę.

Niestety savey można robić tylko na koniec misji-jeśli zainstalujecie patcha pojawi się możliwość szybkiego zapisu i odczytu stanów gry w trakcie zabawy.

Surowce

Jak zapewne zauważyliście te same asteroidy mają odmienne właściwości jeśli eksploatują je Ziemianie, a zupełnie inne gdy robią to Daemoni.

Gdy asteroidy są eksploatowane przez Ziemian to:

- Lodowe asteroidy: najwydajniejsze źródło rudy, jej zawartość to 100%.
- Asteroidy: mogą służyć jako dodatkowe źródło rudy, gdyż wydobycie trwa dwa razy dłużej. Zawartość rudy 50%.
- Radioaktywne asteroidy: są praktycznie nieprzydatne. Wydobycie 10% zapasu rudy trwa 10 razy dłużej niż w wypadku lodowych asteroid.

Gdy asteroidy są eksploatowane przez Daemonów to:

- Radioaktywne asteroidy: najwydajniejsze źródło rudy, jej zawartość to 100%.
- Asteroidy: mogą służyć jako dodatkowe źródło rudy, gdyż wydobycie trwa dwa razy dłużej. Zawartość rudy 50%.
- Lodowe asteroidy: są praktycznie nieprzydatne. Wydobycie 10% zapasu rudy trwa 10 razy dłużej niż w wypadku lodowych asteroid.

Vitechianie nie eksploatują surowców naturalnych. Wspecjalizowali się w podkradaniu gotowej energii. Ich żniwiarki to bardzo nietypowe urządzenia. Kiedy zbliża się do jednostki wroga przylegają do niej i niczym pijawki wysysają całą energię z silnika.

Jednostki – Ziemianie

J e d n o s t k i o f e n s y w n e :

	<p>Furia: najszybsza jednostka ludzi. Dzięki potężnemu silnikowi, niewielkiej masie i bardzo łatwemu sterowaniu znakomicie nadaje się do wykonywania szybkich akcji. Uzbrojenie prezentuje się dość słabo. Furia ma zamontowane tylko jedno słabe działko laserowe.</p> <p>Zalety: duża szybkość i zwrotność; wady: jedno słabe działko i mizerny pancierz</p>
	<p>Tanatos: w odróżnieniu od Furii cechuje się zdecydowanie potężniejszym pancierzem i lepszym uzbrojeniem. Ten statek posiada dwie wyrzutnie samonaprowadzających się pocisków. Są one szczególnie skuteczne przeciwko wolniejszym jednostkom lub w walce na krótki dystans. Cięższy pancierz sprawia, że Tanatos jest wolniejszy od Furii.</p> <p>Zalety: dwie wyrzutnie samonaprowadzających się pocisków; wady: dość wolny</p>
	<p>Nemezis: w sumie można o niej powiedzieć tyle, że nie jest to zachwycająca jednostka. Wszystkie parametry ma w granicach przeciętności. Jedyny prawdziwy atut to wyposażenie w pociski balistyczne.</p> <p>Wszystkie parametry na poziomie przeciętnym</p>
	<p>Kraken: największa jednostka bojowa ludzi. Jest raczej ociężały, bo wyposażono go w imponujący pancierz. Uzbrojony w imponujący zestaw dwóch wyrzutni rakiet i działa laserowego. Manewrowanie tym statkiem to prawdziwy koszmar, a prędkości, jakie rozwija iście żółwie.</p> <p>Zalety: duża moc rażenia i dobry pancierz; wady: powolny, trudny w pilotowaniu</p>