

Anno 2070

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Anno 2070

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Related Designs, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
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
Elementy rozgrywki	4
Mechanizmy	4
Porady ogólne	5
Głosowanie do Senatu oraz Rady Światowej	7
Łańcuchy produkcyjne	8
Rozdział I: Cienie przeszłości	10
Misja I – Plan Dwuletni	10
Misja II – Stan wyjątkowy	14
Misja III – Morze Czarne	18
Misja IV – Tajemnice głębin	22
Rozdział II: C.O.R.E.	25
Misja I – W poszukiwaniu prawdy	25
Misja II – Nieprzewidziane skutki	29
Misja III – Solidarność	34
Rozdział III: W oku cyklonu	38
Misja I – Na ziemi wroga	38
Misja II – Wyzwanie	42
Misja III – Triumf technologii	47
Misja IV – Godzina zero	52
Pojedyncze misje	55
Misja bonusowa: Powrót do C.O.R.E.	55
Wyniesienie Jorgensen	56
Architekt przyszłości	57
Gospodarka wolnorynkowa	58
Walka o władzę	59
Czarne złoto / Za wszelką cenę	60

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

Poradnik do gry *ANNO 2070* zawiera **opis przejścia kampanii**, z uwzględnieniem elementów, które mogłyby sprawić największą trudność, wraz z misją bonusową *Powrót do C.O.R.E.*. Znaleźć w nim również można kompleksowe **porady** dotyczące pojedynczych misji, jak i gry ciągłej, a także **charakterystykę łańcuchów produkcyjnych**. W ramach ciekawostki, przybliżony został system głosowań do Senatu oraz Rady Światowej. Dla ułatwienia zastosowane zostały poniższe oznaczenia:

czarny – istotne uwagi oraz kombinacje klawiszy

(cyfra) – odnosi się do ilustracji zamieszczonej powyżej tekstu

brązowy – budynki

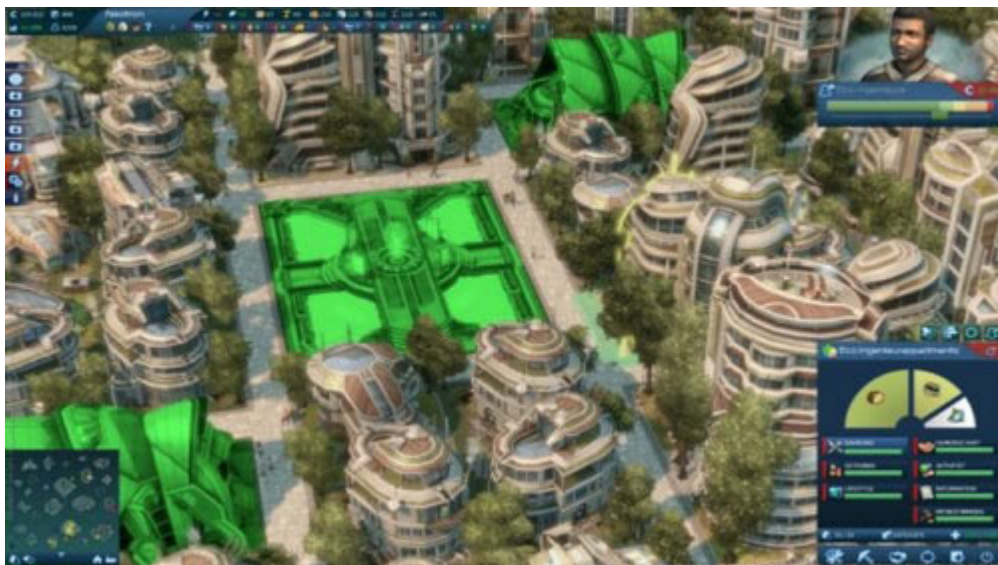
zielony – materiały

niebieski – przedmioty

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Elementy rozgrywki

Mechanizmy



- * **Koszary** muszą mieć połączenie drogowe z **Śródmieściem** oraz każdym budynkiem, który zaspokaja potrzeby mieszkańców (np. **Sieć naukowa**, **Kasyno**). **Uwaga:** połączenie drogowe musi przebiegać w obszarze oddziaływania danego budynku!
- * Budynki przemysłowe, choć nie wszystkie, wymagają połączenia drogowego z **Magazynem Głównym** lub **Składem**. W przypadku baz głębinowych, połączenie zapewnia kolejka wodna.
- * **Elektrownie wiatrowe** oraz **Stacje** zmniejszające poziom skażenia środowiska, nie muszą mieć dostępu do drogi.
- * Zazębianie się pól oddziaływań budynków tego samego typu będzie skutkowało spadkiem ich wydajności.
- * Tworząc szlak handlowy, pamiętajmy że kolor zielony oznacza eksport (załadunek towarów na okręt), a czerwony import (wyładunek towarów do **Magazynu Głównego**), natomiast przy ustalaniu, które towary mają być wystawione na sprzedaż w **Magazynie Głównym**, jest odwrotnie.
- * Szlak handlowy nie musi zostać wykorzystany do handlu z innymi. Może też służyć do wymiany dóbr pomiędzy wyspami, które należą do nas. Ponadto, wymiana/handel może być przeprowadzana między wieloma punktami za pośrednictwem jednego szlaku handlowego, jednak pamiętajmy, że im dłuższy szlak, tym wolniejszy transfer dóbr.
- * Niewykonanie zaakceptowanych misji pobocznych oznaczać będzie utracenie wpływów u danego oponenta/sojusznika. Na wykonanie misji pobocznych zwykle mamy 30 minut.
- * Mieszkańcy nie zechcą awansować, jeśli ich potrzeby nie zostaną zaspokojone na 100%, gdy podatki są za wysokie lub gdy nasza wyspa jest zanieczyszczona. Do awansu nie dojdzie również wtedy, gdy korzystając z przycisku znajdującego się w panelu **Śródmieścia** **odmówiliśmy prawa awansu**.

P o r a d y o g ó l n e



- * Zwracamy uwagę na komunikaty wyświetlane z lewej strony ekranu – dzięki nim będziemy wiedzieli m.in. o zmianie poziomu skażenia środowiska na wyspie.
- * Nie wzbraniajmy się przed rozszerzeniem produkcji, gdy to konieczne. Dla przykładu: Jeśli jesteśmy w trakcie rozbudowy miasta, warto mieć kilka **Hut** oraz **Fabryk narzędzi** (co równoznaczne będzie z postawieniem kolejnych **Rozdrabniarek bazaltu** itp.)
- * Pamiętajmy o przerywaniu produkcji w zakładach, których wyroby zalegają w magazynach. Jeśli dany surowiec nie będzie nam potrzebny, zacznijmy go sprzedawać lub zburzmy dany zakład.
- * Monitorujmy **bilans finansowy** – wbrew pozorom bardzo łatwo zostać bankrutem! By do tego nie dopuścić, stawiamy nowe **Śródmieścia** i **Koszary Robotników**, zatrzymujemy produkcję zbędnych materiałów oraz handlujemy nadwyżkami surowców.
- * Produkujemy **broń** – nawet jeśli nie jest nam ona potrzebna. Koszt produkcji jest niski, a ceny sprzedaży stosunkowo opłacalne.
- * Sprzedaż **komunikatorów** czy **tworzyw sztucznych** może przynieść obfite dochody.
- * Wstrzymujemy funkcjonowanie **Żurawia naprawczego**, gdy go nie używamy.
- * W zakładce *Przedmioty* (w obcych **Arkach**) możemy znaleźć wiele przydatnych usprawnień dla naszych budynków oraz okrętów, dlatego warto sprawdzić każdą ofertę. **Uwaga:** Możemy zmienić ofertę u sprzedawcy po zapłaceniu 500 sztuk kredytów.
- * Pamiętajmy o ulepszaniu **Magazynu Głównego** oraz **Składów** – powoduje to nie tylko zwiększenie ładowności, ale i wzrost liczby transporterów.
- * Najważniejszym surowcem jest żywność – bez stałych dostaw, nasze **Koszary** pozmienią się w **Ruiny rezydencji**.
- * Brak równowagi ekologicznej na wyspie powoduje mniejsze zbiory. Jeśli nie jesteśmy w stanie zmniejszyć skażenia środowiska, zwiększymy produkcję budując dodatkowe uprawy.
- * **Ministerstwo prawdy** (i jego odpowiedniki u Eden Initiative oraz S.A.A.T.) jest w stanie objąć zasięgiem **Koszary** zgromadzone wokół dwóch **Śródmieści**. Ponadto, każdy taki budynek oferuje kilka programów nadawania, co warunkuje odmienne premie.
- * W grze swobodnej pamiętajmy o budowie **Strazy pożarnej**, **Szpitala** oraz **Komendy policji**. Po co narażać się na nieprzyjemne niespodzianki w postaci epidemii lub niekontrolowanego pożaru.

- * Wykonujemy wszelkie powierzone zadania – warto do tego celu mieć przeznaczony dodatkowy okręt.
- * Dzięki dyplomacji możemy prosić o nowe zadania graczy komputerowych – jest to łatwy sposób na zdobycie przydatnych nagród, a przede wszystkim – **punktów licencji**.
- * **Punkty licencji** wydać można na kupno **przedmiotów** w **Arkach** lub używanie **akcji** Rady Światowej.
- * Jeśli to możliwe, starajmy się stawiać **Skład** koło łańcuchów górskich tak, by swym oddziaływaniem obejmował jak największą liczbę **punktów wydobywczych**.
- * By zapewnić ciągłość produkcji, musimy pamiętać o każdym półprodukcie – jeśli nie możemy któregoś wyprodukować, rozejrzyjmy się za inną wyspą, z której można by dany surowiec pozyskać lub przeszukajmy listę sprzedawanych **surowców** oraz **przedmiotów** (nasiona, wiertła) przez innych graczy.
- * Zużycie materiałów, takich jak **komunikatory** czy **tworzywa sztuczne**, jest mniejsze niż zużycie zapasów żywności. Możemy śmiało handlować ich nadwyżkami.
- * Nie bójmy się burzyć – koszty ewentualnej ponownej budowy zakładów jest niewielki w porównaniu z tym, jak mocno możemy w ten sposób podratować nasz bilans finansowy.
- * Najsilniejszym okrętem w starciu z jednostkami i budynkami jest żmija. Jedynym statkiem, mogącym strzelać do jednostek powietrznych, jest główny okręt. Okręty wojenne natomiast są najefektywniejsze w starciu z łodziami podwodnymi.
- * Podstawowe śmigłowce potrafią wykrywać jednostki niewidzialne, jastrząb ma możliwość przejmowania **Magazynów Głównych**, natomiast ognisty ptak w mgnieniu oka niszczy wszelkie budynki.
- * Szukając nowej wyspy pod bazę główną zwracajmy uwagę na listę nasion oraz złóż, jakie oferuje dany ląd (dane znajdują się u góry ekranu, pod nazwą wyspy). Ważny jest również obszar (im większy, tym lepiej – pozwoli to na budowę większych ośrodków miejskich) i liczba punktów wydobywczych (jeśli są przynajmniej trzy, to możemy się osiedlać – pod warunkiem, że pozostałe czynniki również zostaną spełnione).
- * Jeśli brakuje nam jakiegoś surowca, rozejrzyjmy się po sąsiednich wyspach, nawet tych najmniejszych – być może znajdziemy tam to, co jest nam niezbędne (stawiamy wówczas **Magazyn Główny** i tworzymy nowy, możliwie najkrótszy szlak handlowy)
- * Jeśli potrzeba nam **drewna** lub **karbonu**, a ciągle mamy braki, odmówmy mieszkańcom prawa awansu (co zablokuje automatyczne wchodzenie **Koszar** na wyższy poziom rozwoju) do czasu, w którym dany materiał nie będzie nam już potrzebny.
- * Gdy **Koszary** osiągną trzeci poziom rozwoju, wymieńmy drogi (tylko w części przemysłowej naszego miasta) na autostrady – zwiększy to tempo produkcji dóbr.

Głosowanie do Senatu oraz Rady Światowej

Głosowanie do Rady Światowej



Co jakiś czas gracze będą mogli wziąć udział w głosowaniu na Przewodniczącą Rady Światowej. Zagłosowanie na konkretnego kandydata skutkuje zyskaniem 50 punktów kariery u związanej z nim frakcji, a ponadto, jeśli wygra, otrzymamy kolejne 50 punktów. Wybrany radny da nam możliwość użycia czterech **akcji**, np. ulepsy na 45 minut wszystkie fabryki materiałów budowlanych – w zamian za określoną ilość punktów licencji (zdobywa się je m.in. poprzez wykonywanie misji pobocznych). W czasie głosowania **akcje** wymienione są poniżej zdjęć kandydatów, natomiast by ich użyć w trakcie gry, należy wejść w zakładkę **Arki** – **Polityka**.

Głosowanie do Senatu



Prócz głosowania na Przewodniczącą Rady Światowej, mamy również możliwość oddania głosu na konkretną frakcję w Senacie. Uzyskanie większości przez dane ugrupowanie oznaczać będzie, że, do następnego głosowania, w trakcie rozgrywek będzie działał **określony, stały efekt**. Powyższa ilustracja przedstawia głosowanie z połowy grudnia 2011 roku, które to wygrała Yana Rodriguez wraz ze swoim Eden Initiative, co spowodowało poprawę równowagi ekologicznej na wszystkich wyspach.