

Anomaly 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Anomaly 2

autor: Arek „Skan” Kamiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent 11 bit studios, Wydawca 11 bit studios, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Anomaly 2 – poradnik do gry	3
Sterowanie	4
Dowódca	5
Jednostki	7
Przeciwnicy	13
Opis przejścia	15
PRELUDIUM – Górska przeprawa	16
MISJA VR 01 – Rzeczywistość pozorna	18
MISJA VR 02 – Wymiana walut	20
MISJA VR 03 – Duży, zły i brzydki	21
MISJA 04 – Polowanie na kaczki	23
MISJA 05 – Rozmowa Kontrolowana	27
MISJA 06 – Nie tak szalony naukowiec	30
MISJA 07 – Zabłąkane umysły	34
MISJA 08 – Twin Electron	38
MISJA 09 – Przybywamy w pokoju	41
MISJA 10 – Królicza nora	45
MISJA 11 – Nie ruszać się	49
MISJA 12 – Droga do celu	53
MISJA 13 – Sezamie, otwórz się!	59
MISJA 14 – Piekło–niebo	64

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

Anomaly 2 – poradnik do gry

Niniejszy poradnik to uniwersalne źródło wiedzy na każdy temat związany z *Anomaly 2* – rodzimej produkcji spod szyldu 11 bit studios.

Znajdują się w nim najważniejsze informacje potrzebne do przetrwania na lodowych pustkowiach post apokaliptycznej ziemi. Zawiera szereg szczegółowych informacji o dostępnych w grze jednostkach, wieżach przeciwnika czy roli i umiejętnościach dowódcy oddziału. Oczywiście nie zabrakło w nim także kompletnego opisu przejścia, wraz z dokładnym objaśnieniem najcięższych momentów rozgrywki, oraz zapoznaniem z dostępnymi zakończeniami gry.

Arek „Skan” Kamiński (www.gry-online.pl)

Sterowanie

Choć *Anomaly 2* z technicznego punktu widzenia jest grą RTS, to w przeciwieństwie do tradycyjnych strategii czasu rzeczywistego steruje się w nim jedną postacią. Pozostałe jednostki konwoju poruszają się automatycznie po wyznaczonej wcześniej trasie i automatycznie otworzą ogień w pierwszy cel, który znajdzie się w ich zasięgu. Sterowanie dowódcą odbywa się przy pomocy myszy, klawiatury, bądź mieszanych obu w zależności od preferencji gracza.

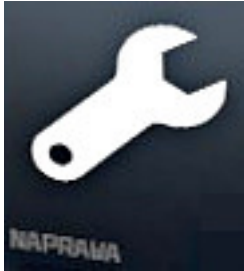
	Poruszanie się dowódcą. Użycie klawiatury generalnie jest użyteczniejsze ze względu na dokładniejszą i szybszą kontrolę, jednak przy użyciu myszki dowódca sam odnajdzie drogę do zaznaczonego punktu, co przydaje się zwłaszcza w miejscach z dużą ilością przeszkód blokujących drogę.
	Mapa taktyczna
	Menu oddziału
	Menu zdolności
	Przyspieszenie czasu rozgrywki
	Naprawa
	Wabik
	EMP
	A.I.M.

Dowódca

W czasie rozgrywki wcielasz się w porucznika Simona Lynxa. Wyposażonego w specjalny pancerz bojowy, największy przełom w historii wojskowości od czasu wynalezienia prochu, dowódcę oddziału wojskowego *Jukon*. Staje on do walki naprzeciw armii obcych Maszyn, które niemal kompletnie podbiły Ziemię. Umiejętne użycie dowódcy w trudnych sytuacjach zdecyduje o powodzeniu, bądź klęsce przedsięwzięcia.

W przeciwieństwie do jednostek *Jukonu*, dowódca dysponuje całkowitą swobodą w poruszaniu się po mapie. Nie może on jednak walczyć, a zdolności ze swojego arsenału może aktywować tylko w miejscu, w którym się aktualnie znajduje. Powoduje to, iż zbyt oddalanie się od konwoju może być dla niego tragiczne w skutkach. **Nie oznacza to bynajmniej, że rola dowódcy powinna się ograniczać do używania zdolności i zbierania ich z ruin zniszczonych wież.** Pancerz bojowy oferuje bardzo szybką regenerację, a co więcej śmierć dowódcy **nie jest** równoznaczna z przegraną misją. Gdy jego punkty zdrowia spadną do zera, oddział musi sobie radzić sam przez trzy sekundy, po czym dowódca wraca do akcji. Fakt ten należy często wykorzystywać, jako formę dywersji. Mechanika gry jest pod tym względem bardzo prosta. Wieże przeciwnika zaczną strzelać do pierwszego celu, jaki znajdzie się w ich zasięgu. Jeśli będzie to dowódca, to przy szybkim przemieszczaniu się z miejsca na miejsce skupisz na sobie ostrzał wroga, wytrzymując go jednocześnie ze względu na wysoką regenerację, oraz pozwolisz swoim jednostkom, by nie niepokojone zniszczyły umocnienia przeciwnika. W bardzo krytycznej sytuacji również lepiej jest poświęcić siebie, niż własną jednostkę, szczególnie przy braku zasobów na zakup nowych.

Dowódca dysponuje maksymalnie czterema umiejętnościami odblokowywanymi wraz z postępem w kampanii:

	Naprawa – jak sama nazwa wskazuje służy do naprawy jednostek, które znajdują się w jej obszarze oddziaływania. Najlepiej stawiać ją minimalnie przed jednostką, by przejeżdżający pojazd jak najdłużej przebywał w jej obrębie działania. Zdolność ta trwa dość krótko, dlatego pojedyncze użycie nie naprawi wszystkich pojazdów w pełnym konwoju. Najefektywniej jest stosować ją na ostrych zakrętach, by maksymalnie wykorzystać czas reperacji dla jak największej ilości pojazdów.
	Wabik – ściąga na siebie ogień wszystkich wież w swoim zasięgu. Niezwykle przydatna umiejętność szczególnie w starciu z mocniejszymi wieżami jak Behemoth czy Storm Reaper. Używając wabika staraj się aktywować go w miejscu, w którym ściągnie na siebie uwagę jak największej liczby przeciwników, jednocześnie biorąc pod uwagę, by było to z dala od trasy konwoju.
	EMP – EMP dezaktywuje wszystkie wieże w swoim obszarze działania. Co istotne, wieże te pozostaną wyłączone, dopóki nie zostaną ostrzelane. Używając EMP staraj się przede wszystkim wyłączać wieże na tyłach wroga, by jak najdłużej korzystać ze „stuna”. Bierz również pod uwagę zabudowę terenu i ewentualne zasłony, by nie wyłączać wież, które i tak nie stanowią zagrożenia. EMP świetnie się sprawdza w połączeniu z A.I.M.
	A.I.M. – ta zdolność wymusi na wszystkich jednostkach ostrzał zaznaczonej wieży ignorując pozostałe. Oczywiście zaznaczona wieża musi znajdować się w zasięgu jednostki. Dodatkowym efektem jest wzmocnienie obrażeń zadawanych oznaczonemu celowi. Umiejętność ta przydaje się zwłaszcza w sytuacjach, gdy błyskawicznie musisz pozbyć się jednego przeciwnika, np. w czasie zbliżania się w pole rażenia Scorchera. Doskonale się również sprawi w połączeniu z EMP, w przypadku ułożenia wielu wież w jednym miejscu, by jak najdłużej korzystać z dezaktywacji.

Jednostki

W *Anomaly 2* do dyspozycji graczy oddano 5 rodzajów jednostek bojowych. Ponadto każda jednostka może **morfować** w jeden z dwóch typów, co daje łącznie 10 potencjalnych maszyn w maksymalnie sześciopojazdowym konwoju. By zmorfować jednostkę wystarczy dwukrotnie kliknąć na niej lewym przyciskiem, bądź wybrać odpowiednią opcję w menu oddziału. Dobór jednostek odpowiednio do przeciwników i terenu walki jest kluczowy dla powodzenia misji. W większości przypadków dysponujesz całkowitą swobodą w doborze arsenału. Co istotne, raz wybrane jednostki nie są permanentnie przypisane do danej misji. W każdej chwili można sprzedać stare i kupić nowe. **Cena sprzedaży, jest przy tym taka sama jak cena kupna i ewentualnych ulepszeń, więc manewr wymiany sprzętu nie jest stratny.** Jedynymi wyjątkami od tej reguły są sytuacje, w których sprzedajesz uszkodzony pojazd (wówczas cena jest zmniejszona o procent uszkodzeń), lub gdy sprzedajesz w czasie trwającej walki (wówczas cena jest o 30% niższa).

Każdą jednostkę można ulepszać trzykrotnie (dane techniczne podane na poniższych zdjęciach dotyczą maksymalnie ulepszonej jednostki). Materiał potrzebny do rozwoju, bądź zakupu, jednostek, czyli **Carusaurum** zdobywa się niszcząc wieże przeciwnika oraz w czystej formie, strzelając do charakterystycznych trójkąników widocznych na ekranie mapy.

W grze istnieją również dwie jednostki specjalne, jednak z wyjątkiem niektórych momentów kampanii, nie ma do nich dostępu (wliczając w to grę wieloosobową). Nie mają również żadnej wartości bojowej, dlatego nie zostały opisane w tym dziale, a bezpośrednio w opisie przejścia, w misji 07 i 13.