



Anthem

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Anthem

autorzy Jacek "Stranger" Hałas i Patrick Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-506-2

Producent BioWare Corporation, Wydawca Electronic Arts Inc., wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
Podstawowe informacje o grze	5
Przewodnik po grze	13
Porady na start	13
Awansowanie na wyższe poziomy doświadczenia	25
Walka	30
Dzienne, tygodniowe i miesięczne wyzwania	35
Rozgrywka swobodna	38
Stymulanty	42
Rodzaje misji	46
Reputacja i frakcje	55
Wykonywanie combo	61
Rodzaje wyzwań i nagrody za ich zaliczenie	64
Przeciwnicy i bossowie	69
Mapa Anthem - Atlas świata	77
Zakończenie gry i Endgame	83
Javeliny	85
Łowca - klasa javelina	85
Sztorm - klasa javelina	91
Śmigacz - klasa javelina	97
Kolos - klasa javelina	102
Pytania i odpowiedzi	108
Którego javelina wybrać do poznawania gry?	108
Jak zmienić Javelina i jego wyposażenie?	110
Jak zawisnąć w powietrzu?	114
Długie latanie - jak wydłużyć czas lotu?	115
Jak zwiększyć poziom siły javelina?	118
Jak zdobyć mistrzowskie wyposażenie?	120
Jaka jest najsilniejsza broń?	122
Jak kontrolować temperaturę Javelina?	123
Co zrobić gdy javelin zostanie namierzony?	125
Crafting	127
Tworzenie przedmiotów	127
Materiały rzemieślnicze	130
Jak wytwarzać nowe bronie?	134
Jak zdobywać Żar (ember)?	136
Czy można wytwarzać mistrzowskie wyposażenie?	138
Jak zdobyć plan wytwarzania broni lub sprzętu?	139
Próby	141
Jak zaliczyć Próbę Artinii?	141
Jak zaliczyć Próbę Cariff?	144
Jak zaliczyć Próbę Gawnes?	147
Jak zaliczyć Próbę Yvenii?	150
FAQ	155
Jak zabijać wrogów korzystających z tarcz?	155
Jak wyłączyć barierę (misja fabularna Triple Threat)?	156
Czy można powtarzać misje?	160
Jak zbadać lokację w 100%?	161
Czy można pokonać Tytana w pojedynkę?	164

Jak obejść bug w misji Badania i ratunek (Escari)?	166
Kiedy można się respawnować / odrodzić?	167
Gdzie jest Kuźnia?	168
Jak szybciej zdobywać xp?	170
Czy w Anthem można grać w pojedynkę?	173
Jak ustalić płęć i wygląd bohatera?	175
Jak odblokować misje w Fortyfikacjach (Twierdzach)?	176
Jak odebrać nagrody z pre-ordera i Edycji Legion Świtu?	179
Czy wybory podczas rozmów z NPC-ami mają jakieś konsekwencje?	181
Czy odnaleziony loot może przepaść?	184
Czy Anthem posiada mikropłatności?	186
Jak naprawić ucinający się dźwięk w Anthem?	187
Jak odnajdywać echa w Anthem?	188
Czy można rozpocząć grę od nowa?	189
Czy w Forcie Tarsis można spotykać się z innymi graczami?	190
Zarabianie - Jak szybko się wzbogacić?	193
Czym są Sojusze i jak awansować na ich wyższe poziomy?	195
Jak ukończyć misję Grób Generała Tarsisa (bug)?	198
Jak szybciej podróżować po mapie?	199
Jak zmienić język w grze?	201
Jak otrzymać nagrodę za Wsparcie (wyzwanie)?	202
Poradnik trofeowy	203
Trofea i osiągnięcia w Anthem	203
Wymagania i sterowanie	222
Sterowanie	222
Wymagania sprzętowe	230
Misje fabularne	233
Ucisz serce furii	233
Wczesne ostrzeżenia	235
Witaj w forcie Tarsis	240
Zaginiony arkanista	242
Rozpalanie ognia	246
Inkursja	249
Pomocna dłoń	253
Stara przyjaźń nie rdzewieje	259
Grobowce Legionistów	262
Grobowiec generał Tarsis	273
Twierdza Świtu	277
Wykucie Tarczy Świtu	284
Tajemnicze początki	287
Kochany pamiętniku	290
Vanishing Act	294
Triple Threat	301
Inverse Functions	306
Convergence	308
Freelancer Down	311
Repairs and Inspiration; Return to the Heart of Rage	314

Misje poboczne _____	322
Freelancerzy _____	322
Gwardziści - Sentinels _____	339
Arkaniści _____	357
Fortyfikacje _____	378
Fortyfikacje - informacje ogólne _____	378
Kopalnie Tyrana _____	379
Serce Furii (Heart of Rage) _____	387
Świątynia Szram _____	392

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

Podstawowe informacje o grze

Poradnik do gry *Anthem* jest kompletnym przewodnikiem po produkcji studia BioWare, który pomaga w zapoznaniu się z jej podstawami, a także w zrozumieniu najważniejszych zależności rządzących rozgrywką. Lektura niniejszego poradnika powinna uczynić pierwszy kontakt z grą przyjemniejszym, a także pomóc w poznaniu bardziej zaawansowanych taktyk i buildów postaci celem zmierzenia się z większymi wyzwaniami.

Dzięki Electronic Arts Polska wszystkie rozdziały poniższego poradnika są dostępne bez limitu dla czytelników GRY-OnLine.

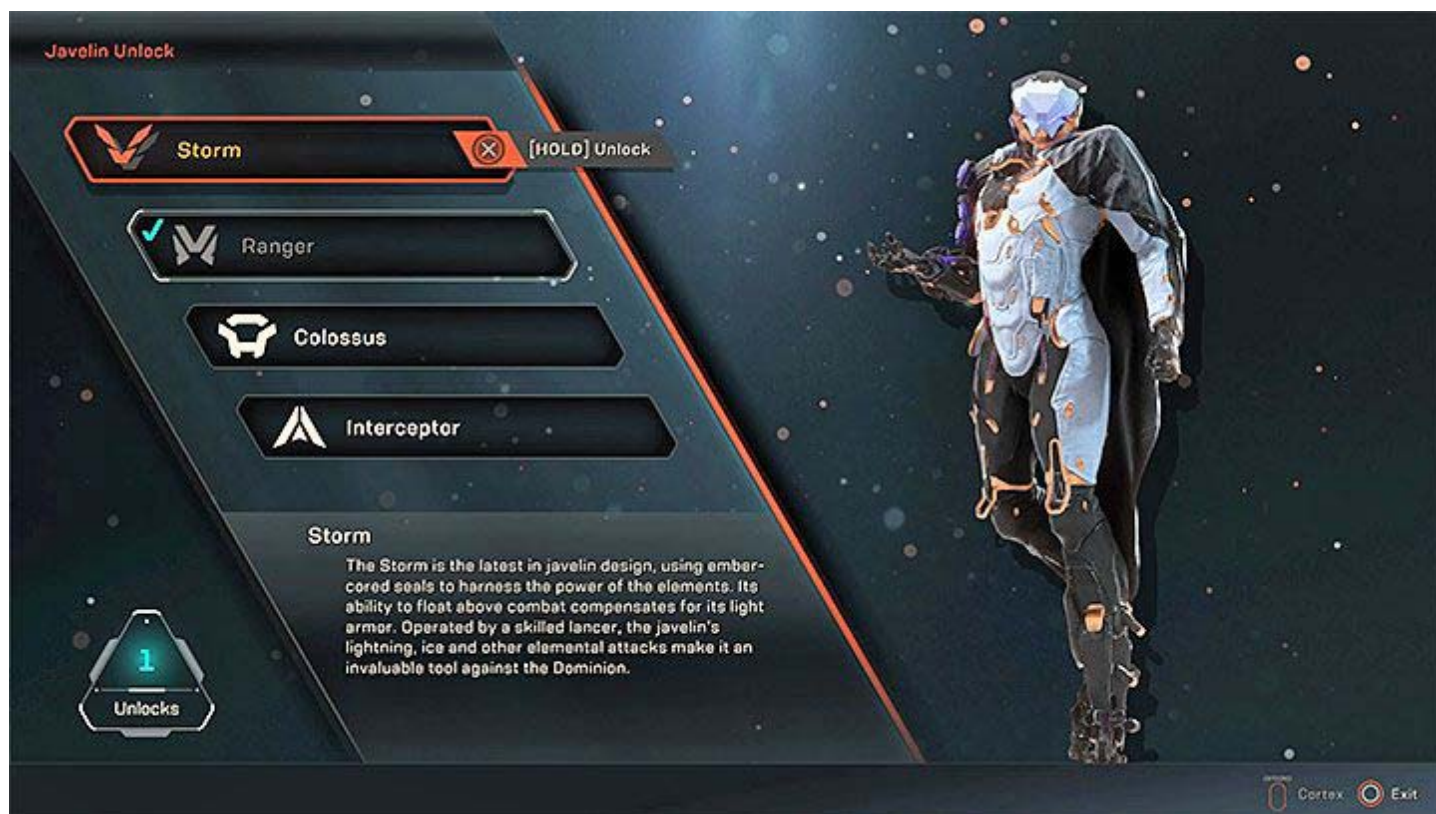
Poradnik podzieliliśmy na kilka dużych części. Jeden z najważniejszych rozdziałów skupia się na opisach czterech głównych klas javelinów (futurystycznych pancerzy używanych do podróżowania po świecie gry). Przedstawiliśmy **wady i zalety każdego pancerza** oraz **główne zastosowania javelinów**, jak również przygotowaliśmy **przykładowe buildy dla każdej z głównych klas javelinów**. W poradniku nie zabrakło stron opisujących najważniejsze elementy gry, takie jak latanie, **walka**, **odnajdywanie lootu**, ulepszanie javelinów czy **przyjmowanie zleceń**. Na osobnej stronie znalazł się także **opis Fortu Tarsis**, który pełni w grze rolę głównej bazy wypadowej. Poradnik informuje o postaciach, sekretach czy interaktywnych obszarach na terenie fortu.

Dużą część poradnika zajmuje omówienie zawartości gry. Przygotowaliśmy przede wszystkim opis przejścia wszystkich misji fabularnych Anthem. Oprócz tego w solucji znalazły się między innymi **opisy przejść twierdz**, **omówienia kontraktów** oraz **opisy losowych wydarzeń w świecie gry**, które mogą załączać się podczas swobodnej eksploracji. Osobno potraktowane zostały **wyzwania**, dzięki którym możliwe jest odblokowywanie różnorodnych nagród (np. planów czy nowych elementów wyglądu javelina), oraz trudniejsze **zagadki**, które mogą pojawiać się podczas przechodzenia misji.

Inną ważną częścią poradnika jest rozdział z **odpowiedziami na najczęściej zadawane pytania**. Z FAQ możesz dowiedzieć się między innymi jak szybciej zdobywać xp, **jak gromadzić monety**, która klasa javelinów jest najlepsza (przynajmniej na początku gry), gdzie znajduje się kuźnia, **jaki najlepiej wybrać poziom trudności**, jak wytwarzać nowe bronie, czy jak wydłużać czas lotu. Poradnik uzupełniają rozdziały o sterowaniu i wymaganiach sprzętowych *Anthem*, jak również poradnik trofeowy, w którym znalazły się szczegółowe omówienia wszystkich dostępnych osiągnięć.

Anthem jest kooperacyjną strzelaniną TPP z elementami produkcji MMO. Fabuła przenosi nas w odległą przyszłość i pozwala wcielić się w rolę jednego z freelancerów (wolnych strzelców) badających niebezpieczny świat z wykorzystaniem wspomaganych pancerzy. Mają one zaawansowane wyposażenie, a także pozwalają latać i atakować wrogów z powietrza. W miarę postępów w grze możemy ulepszać posiadane pancerze, a także przesiadać się na zbroje innych klas, co może diametralnie wpływać na sposób prowadzenia rozgrywki.

Jaką wybrać klasę javelina?



W *Anthem* dostępne są cztery główne klasy wspomagananych pancerzy. Opcje odblokowania kolejnych javelinów pojawiają się po tym jak bohater awansuje na 2, 12, 20 i 28 poziom doświadczenia.

1. Łowca - Wybierz tę klasę, jeśli chcesz grać wszechstronną postacią w stylu żołnierza. To najłatwiejsza klasa do opanowania.
2. Sztorm - Wybierz tę klasę, jeśli chcesz grać postacią przypominającą maga i atakującą przeciwników w oparciu o żywioły.
3. Śmigacz - Wybierz tę klasę, jeśli zależy ci na graniu bardzo zwinną postacią, która może wykonywać szybkie, precyzyjne ataki.
4. Kolos - Wybierz tę klasę, jeśli pragniesz grać tankiem i używasz najcięższego oręża do atakowania przeciwników.

Jaki wybrać poziom trudności?



Wybór poziomu trudności w *Anthem* to dość złożona kwestia. Nie musisz jeden raz ustawić poziomu trudności na potrzeby rozegrania całej kampanii. **Anthem pozwala na ustawienie poziomu trudności oddzielnie dla każdej nowej ekspedycji** (czyli dla każdej nowej misji czy swobodnej eksploracji świata gry). Zdecydowanie radzimy korzystać z tej funkcji. Oto nasze rekomendacje:

1. **Normalny poziom trudności** to najlepsze rozwiązanie na potrzeby poznawania gry oraz rozgrywania jej misji fabularnych. Wszystkie nowo rozgrywane misje i kontrakty powinny być w stanie bez zaliczyć bez większych kłopotów. Jest to też rekomendowany poziom trudności jeśli niektóre ekspedycje masz zamiar rozgrywać w pojedynkę.
2. **Wysoki poziom trudności** zalecamy tylko jeśli odczuwasz, że przechodzenie kolejnych misji przychodzi ci z dużą łatwością. Może to być wynikiem skonstruowania dobrego buildu dla swojego javelina lub prowadzenie wspólnej rozgrywki z dobrze radzącymi sobie graczami. Dobrze jednak przemyśl tę decyzję jeśli zamierzasz przystąpić do misji, w której pojawią się silni wrogowie, albo jeśli zamierzasz rozegrać zadanie w fortyfikacji (twierdzy). Możesz mieć ogromne kłopoty jeśli wpadniesz np. na potężnego bossa,.
3. **Wielki mistrz 1 (Grandmaster 1)** to optymalny wybór poziomu trudności po tym jak awansujesz na maksymalny 30 poziom doświadczenia. Zwiększa on oczywiście poziom wyzwania, ale zwiększa też szanse odnajdywania przedmiotów wysokiej jakości, które będą ci potrzebne do podnoszenia siły swojego javelina. Dobrym połączeniem wraz w wyborem tego poziomu trudności jest np. rozgrywanie misji w fortyfikacjach.
4. Poziomy trudności **Wielki mistrz 2** oraz **Wielki mistrz 3** mogą być bardzo dużym wyzwaniem nawet dla silnie rozwiniętej i dobrze zgranej drużyny graczy. Możesz jednak podjąć decyzję o ich wybraniu jeśli masz w planach docieranie do skrzyń z lootem w trakcie swobodnej eksploracji świata gry. Pozwoli ci to skorzystać ze zwiększonych szans odnalezienia przedmiotów mistrzowskich. Przy takim planie działania warto jednak unikać całkowicie konfrontacji i skupić się jedynie na docieraniu do zapamiętanych lokacji ze skrzyniami z lootem.