



# Horizon Zero Dawn

**PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# Horizon Zero Dawn

autor: Jacek "Stranger" Hałas & Jakub Bugielski

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8112-378-5

Producent Guerrilla Games, Wydawca Sony Interactive Entertainment, Wydawca PL Sony Interactive Entertainment Polska  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>5</b>
<b>Najważniejsze wskazówki</b>	<b>6</b>
Interfejs i sterowanie	8
Trofea	12
<b>Często zadawane pytania</b>	<b>23</b>
Jak zabić Piłoząba?	23
Jak wspiąć się na Żyrafa?	25
Jak odblokować szybką podróż bez limitów?	27
Jak neutralizować skażenie?   FAQ	29
Co zrobić z wyjątkowymi skarbami?	31
Jak pokonać Nadymacza Ognistego w Kotle SIGMA?	33
Jak pokonać Gromoszczęka w Kotle ZETA?	34
Gdzie znajdę manekiny Żuwaczy?	35
Jak zdobyć trofeum "Wszyscy sprzymierzeńcy przybyli"?	42
<b>Mechanika rozgrywki</b>	<b>45</b>
Szybka podróż	45
Jak zdobyć wierzchowca?	47
Umiejętności Aloy   Mechanika rozgrywki	49
Katalog maszyn   Mechanika rozgrywki	51
Dominacja   Mechanika rozgrywki	67
Wyposażenie   Mechanika rozgrywki	69
<b>Dodatkowe aktywności</b>	<b>71</b>
Żyrafy	71
Obozy Bandytów	77
Tereny łowieckie   Dodatkowe aktywności	83
<b>Misje główne</b>	<b>87</b>
Podarunek z przeszłości (A Gift from the Past)   Misje główne	87
Szkoła przetrwania (Lessons of the Wild)   Misje główne	91
Na czubku włóczni (The Point of the Spear)   Misje główne	95
Serce Matki (Mother's Heart)	98
Próba (The Proving)	102
Łono góry (The Womb of the Mountain)	105
Poszukująca u bram (A Seeker at the Gates)	108
Ślad dowódczyni (The War Chief Trail)	112
Zemsta Nora (Revenge of the Nora)	116
Miasto Słońca (City of The Sun)	120
Pole poległych (Field of the Fallen)	125
Na ziemie graniczne (Into the Borderlands)	128
Słońce spadnie (The Sun Shall Fall)	133
Ustronie stwórcy (Maker's End)	136
Kurhan (Grave-Hoard)	141
Na pohybel ciemności (To Curse the Darkness)	147
Sekrety głębin ziemi (Deep Secrets of Earth)	152
Groza Słońca (The Terror of the Sun)	156
Serce Nora (The Heart of the Nora)	157
Góra, która upadła (The Mountain that Fell)	161
Nadejście cienia (The Looming Shadow)	166
W obliczu wymarcia	168
<b>Kotły</b>	<b>171</b>
Kocioł RO (Cauldron RHO)   Kotły	171
Kocioł ZETA (Cauldron ZETA)	179
Kocioł KSI (Cauldron XI)	181

<b>Atlas świata</b>	<b>187</b>
Mapa świata - charakterystyka i omówienie	187
1 - Obręcz i Diabie Pragnienie   Atlas świata	189
2 - Diabli Smutek i Ziemie Banuków   Atlas świata	192
3 - Tereny graniczne Nora   Atlas świata	194
4 - Słoneczne Stopnie i Wschodnie Oseram   Atlas świata	196
5 - Rdzawe pustkowie i Zachodnie Oseram   Atlas świata	198
6 - Miedziowa Dal   Atlas świata	200
7 - Południk i okolice   Atlas świata	202
<b>Misje poboczne i zadania</b>	<b>204</b>
<b>Obręcz</b>	<b>204</b>
W ślady swojej matki (In Her Mother's Footsteps)	204
Zapomniani (The Forgotten)	211
Tego już za wiele (Insult to Injury)	217
Dziwna Grata (Odd Grata)	222
<b>Korona Matki</b>	<b>225</b>
Sanktuarium (Sanctuary)	225
Szczęście w łowach (Luck of the Hunt)	229
Kocioł SIGMA (Cauldron SIGMA)	232
Braki zaopatrzenia (Shortage of Supplies)	240
<b>Obóz Łowców</b>	<b>242</b>
Nieprzygotowani (Underequipped)	242
Za starą znajomość (To Old Acquaintance)	246
<b>Wieża Dnia</b>	<b>250</b>
W obcych krajach (In Foreign Lands)	250
<b>Wzniesienie Matki</b>	<b>253</b>
Zemsta córki (A Daughter's Vengance)	253
<b>Wolnogóra</b>	<b>256</b>
Góra Kłopotów (Heap of Trouble)	256
Młot i stal (Hammer and Steel) - zadanie	259
<b>Południk</b>	<b>261</b>
Uczcić poległych (Honor the Fallen)	261
Zabierać bogatym (Robbing the Rich)	264
Chwila spokoju (A Moment's Peace)	269
Łowy dla Łoży (Hunting for the Lodge)	273
Ambona łowców (Hunter's Blind)	275
Najbardziej niebezpieczna z gier (Deadliest Game)	278
Czarnogon (Redmaw)	280
Oreż Łoży (Weapons of the Lodge)	282
<b>Podgrodzie Południka</b>	<b>283</b>
Fatalne dziedzictwo (Fatal Inheritance)	283
Popyt i podaż (Demand and supply)	285
<b>Jasny Targ</b>	<b>286</b>
Sprawiedliwość słońca (Sun's Judgement)	286
Dziwaczna propozycja (A Curious Proposal)	289
Słońce i cień (Sun and Shadow)	291
<b>Pocięte Klify</b>	<b>295</b>
Krew na kamieniu (Blood on Stone)	295
<b>Świat</b>	<b>297</b>
Powód do zmartwień - pożegnanie (Cause for Concern - Farewell)	297
Śmierć z przestworzy (Death from the Skies)	299
Szkody uboczne (Collateral) - zadanie	304
Słoneczna Skała (Sunstone Rock)	306
Starożytna zbrojownia (The Ancient Armory)	310
<b>Zmierzch</b>	<b>316</b>
Przysięga uzdrowiciela (Healer's Oath)	316
Nagroda za zdrajcę (Traitor's Bounty)	317
Gambit Królowej (Queen's Gambit)	320

<b>Kolekcje znajdziek</b> _____	<b>323</b>
Widokówki   Kolekcje _____	323
Banuckie figurki   Kolekcje _____	331
Starożytne naczynia   Kolekcje _____	337
Metalowe Kwiaty   Kolekcje _____	345
<b>Zapisy</b> _____	<b>362</b>
Zapisy dźwiękowe _____	362
Zapisy holograficzne _____	367
Zapisy tekstowe - Maszyny _____	370
Zapisy tekstowe - Misje _____	373
Zapisy tekstowe - Świat _____	378
Zeskanowane znaki _____	386

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](http://GRYOnline.pl).  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do *Horizon: Zero Dawn* zawiera obszerny i szczegółowy opis gry. Znajdziesz w nim opis przejścia wszystkich **zadań głównych i pobocznych**, wraz z poradami dotyczącymi ich wykonania. Dowiesz się m.in. jak **oswajać zwierzęta, polować na bestie czy pokonać najsilniejszych bossów**. W poradniku umieszczono również dokładne **mapy lokacji** z zaznaczonymi zadaniami, sekretami oraz obszarami występowania konkretnych maszyn. Wyjaśniony został także **system rzemiosła** oraz opisano najważniejsze **elementy uzbrojenia i ekwipunku**.

**W poradniku do gry *Horizon: Zero Dawn* znajdziesz:**

- opis przejścia zadań głównych i pobocznych;
- porady dotyczące walki;
- szczegółowe mapy lokacji z zaznaczonymi i opisanymi sekretami;
- opis systemu rzemiosła;
- odpowiedzi na często zadawane pytania;
- porady dotyczące przeciwników.

**Łukasz "Keczup" Wiśniewski** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Najważniejsze wskazówki

W tym rozdziale znajdziesz zestawienie najważniejszych porad, które nie są jednoznacznie sygnalizowane w toku rozgrywki, a skorzystanie z nich może ją ułatwić i uczynić znacznie przyjemniejszą.

- Zabijaj dzikie zwierzęta
- Zwiększaj udźwig do maksymalnej wartości
- Inwestuj w broń
- Zwracaj uwagę na znaczniki maszyn
- Korzystaj z Fokusa

## Zabijaj dzikie zwierzęta

Gra jednoznacznie wskazuje, że głównym zagrożeniem i źródłem niezbędnych surowców są maszyny. Co więcej lokalna fauna zupełnie nie wchodzi nam w drogę i pozostaje niejako uzupełnieniem świata. Po uruchomieniu Fokusa możemy zauważyć jednak, że dzikie zwierzęta są wykrywane przez urządzenie i możemy je oznaczyć. Korzystaj z tego często i jak najczęściej zabijaj dzikie zwierzęta z rybami włącznie.

**Dzięki komponentom uzyskanym z nich możesz wytwarzać szereg przedmiotów kluczowych dla rozgrywki.** Nie chodzi jedynie o przedmioty jednorazowego użytku takie jak mikstury lecznicze, bo dzięki rzadszym produktom zwierzęcym możemy np. zwiększać udźwig Aloy, a wspomniane produkty są też dobrą kartą przetargową w handlu.

Pamiętaj, że **przedmioty które wypadają z zabitych zwierząt są losowe, dlatego warto zabijać każde napotkane zwierze, żeby zwiększyć szansę na zdobycie najcenniejszych składników.**

## Zwiększaj udźwig do maksymalnej wartości

Punkt niejako połączony z poprzednim, bo najczęściej powiększanie udźwigu jest możliwe jedynie dzięki składnikom pozyskanym z dzikich zwierząt. **Każda "kieszeń" może być rozwinięta aż o cztery kolejne poziomy, co odpowiednio zwiększa liczbę przedmiotów, które możemy zabrać ze sobą.**

Trzeba przyznać, że nawet na najwyższym poziomie liczba slotów wciąż jest mniejsza niż liczba poszczególnych egzemplarzy komponentów które można zebrać, ale warto zainwestować w to jak najszybciej, żeby zawsze mieć pod ręką najważniejsze składniki służące do wyrobu amunicji i zredukować liczbę przedmiotów, które zostawiamy za sobą z uwagi na ograniczone możliwości plecaka.

## Inwestuj w broń

Nie chodzi tu jedynie o większą ilość broni zwiększających różnorodność strategii, które możemy zastosować w grze. Inwestuj w kolejne szczeble uzbrojenia dystansowego. **Każda z broni ma trzy klasy wyrażone kolorami - zieloną, niebieską i fioletową. Wraz z każdą kolejną klasą broni, to samo wyposażenie zyskuje dodatkowy typ amunicji, którą możesz zastosować w walce.**

Pamiętaj, że w tym samym momencie możesz korzystać z czterech rodzajów uzbrojenia, więc posiadanie dla każdego z nich trzech typów amunicji sprawi, że zawsze znajdziesz wyjście z opresji.

## Zwracaj uwagę na znaczniki maszyn

Najważniejszym aspektem walki z maszynami jest jak najdłuższe pozostawanie w ukryciu. Gra nie sugeruje tego jednoznacznie, ale **do czasu aż nad głową maszyny nie pojawi się znacznik (żółty lub czerwony), to nie wie ona o naszej obecności**. Jeśli ostrzeliwujesz maszynę z ukrycia lub dużego dystansu, a nad nią wciąż nie widać znacznika, to nie musisz obawiać się odwetu z jej strony.

## Korzystaj z Fokusa

Pamiętaj, że Fokus który znajdujesz już na początku gry **jest jednym z najważniejszych elementów wyposażenia i daje ci niemałą przewagę**. Nie jest to narzędzie, które służy jedynie do skanowania starożytnych zapisków, a urządzenie, dzięki któremu zawsze będziesz zawsze o krok przed przeciwnikami.

Dzięki niemu **możesz nie tylko czasowo podświetlać słabe punkty maszyn w trakcie walki, ale też namierzać je i ludzkich przeciwników przez ściany**. Zauważone maszyny możesz analizować pod kątem ścieżki, którą kroczą czy słabych punktów. Ludzkich przeciwników możesz oznaczyć, żeby widzieć ich położenie nawet po wyłączeniu urządzenia. Dzięki temu zawsze łatwo oszacujesz ewentualne zagrożenie i podejmiesz lepszą decyzję odnośnie skutecznej eksterminacji przeciwników.