

# **Mutant Year Zero**

## **PORADNIK DO GRY**

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# Mutant Year Zero

autor: Jacek "Hałas" Stranger

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-591-8

Producent The Bearded Ladies, Wydawca FunCom.

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>4</b>  |
| <b>Jaki wybrać poziom trudności?</b>                 | 5         |
| <b>Najważniejsze zmiany w stosunku do serii XCOM</b> | 6         |
| <b>Czy można bez ograniczeń zapisywać stan gry?</b>  | 11        |
| <b>Porady na start</b>                               | <b>14</b> |
| Porady na start                                      | 14        |
| Sterowanie                                           | 25        |
| Drużyna, lista członków drużyny                      | 33        |
| Walka                                                | 43        |
| Walka z trudnymi przeciwnikami                       | 52        |
| Rozwój postaci i dobór wyposażenia                   | 60        |
| Wymagania sprzętowe                                  | 63        |
| <b>FAQ</b>                                           | <b>65</b> |
| Jak leczyć członków drużyny?                         | 65        |
| Czy można sprzedawać niepotrzebne rzeczy?            | 71        |
| Dlaczego zdolności nie odnawiają się?                | 72        |
| Jak zmienić broń?                                    | 74        |
| Czy wszystkie zdolności są zawsze aktywne?           | 75        |
| Jak zdobywać ciche bronie?                           | 77        |
| Jak ugasić ogień?                                    | 80        |
| Jak radzić sobie z wrogimi robotami?                 | 83        |
| <b>Atlas świata</b>                                  | <b>88</b> |
| The Metal Bird                                       | 88        |
| East Outpost                                         | 91        |
| The Ark Outskirts                                    | 93        |
| The Ark                                              | 96        |
| Hammon's Cabin                                       | 100       |
| The High Road                                        | 104       |
| The Fallen Angel                                     | 108       |
| Cave of Fear                                         | 111       |
| The Sea Titans                                       | 114       |
| House of Bones                                       | 118       |
| Izza and Fala                                        | 123       |
| The Iron Serpent                                     | 127       |
| Scraplands                                           | 131       |
| Metal Fields                                         | 134       |
| The Castle of Light                                  | 137       |
| The Unenlightened                                    | 142       |
| The Rot Warren                                       | 145       |
| Lair of the Horned Devil                             | 148       |
| Cultlands                                            | 153       |
| The Grogg Den                                        | 156       |
| Spear of Heaven                                      | 160       |
| The World Ender                                      | 165       |
| Grave of the Ancients                                | 168       |
| The Forbidden City                                   | 172       |
| The Sealed Gate                                      | 177       |
| Eden                                                 | 183       |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>Sekrety</b>              | <b>185</b> |
| Artefakty                   | 185        |
| Notatki                     | 193        |
| <b>Trofea i osiągnięcia</b> | <b>206</b> |
| Trofea i osiągnięcia        | 206        |

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

Nieoficjalny poradnik do *Mutant Year Zero: Road to Eden* pomaga w **zapoznaniu się z podstawami tej dość trudnej gry taktycznej oraz w ukończeniu jej wszystkich misji**. *Mutant Year Zero* jest wymagającą produkcją, która nie wybacza popełnianych błędów. Na początkowych stronach poradnika zamieściliśmy liczne porady na start, w których zwróciliśmy uwagę na najważniejsze lub nietypowe mechaniki rozgrywki, a także **kompleksowy opis walk rozgrywanych w systemie turowym**. Potyczki w *Mutant Year Zero* wykazują sporo wspólnych cech chociażby do serii *XCOM*, ale różnią się też od niej w wielu ważnych aspektach, o których warto wiedzieć.

Dużą część poradnika zajmuje rozbudowany **opis przejścia wszystkich zadań**. Mowa tu o głównych misjach oraz okazjonalnie odblokowywanych opcjonalnych zleceniach, dzięki którym można zdobyć dodatkowe doświadczenie czy unikalne skarby. W naszym poradniku nie zabrakło też atlasu świata, w którym szczegółowo opisane zostały **wszystkie lokacje możliwe do odwiedzenia z poziomu mapy świata**. W omówieniach poszczególnych obszarów zwróciliśmy przede wszystkim uwagę na to jakich przeciwników się napotyka i na jakich poziomach doświadczenia się oni znajdują. Oprócz tego atlas świata informuje o **sekretach w Mutant Year Zero**, którymi są artefakty **oraz** notatki. Nasz poradnik uzupełniają strony o możliwych do zdobycia osiągnięciach / trofeach oraz o minimalnych i rekomendowanych wymaganiach sprzętowych gry.

*Mutant Year Zero: Road to Eden* to strategiczna gra taktyczna ze starciami rozgrywanymi w systemie turowym. Produkcja ta mocno przypomina popularną serię *XCOM*, przy czym tym razem przenosimy się do postapokaliptycznego świata, w którym niemal cała ludzkość wyginęła. W trakcie gry sterujemy drużyną tytułowych mutantów, którzy badają zróżnicowane lokacje w poszukiwaniu wartościowych skarbów. Na każdej mapie bohaterów czekają walki, przy czym jeszcze przed przystąpieniem do każdej z nich możemy wykonać rekonesans celem lepszego przygotowania się.

**Jacek "Stranger" Hałas** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Jaki wybrać poziom trudności?



W grze *Mutant Year Zero: Road to Eden* **do wyboru są trzy główne poziomy trudności** - **Normalny, Trudny i Ekspert**. Normalnego poziomu trudności nie należy traktować jako niskiego, gdyż nawet na nim wygranie wielu potyczek może stanowić wyzwanie. Jest on najlepszym wyborem jeśli nie posiadasz dużego doświadczenia z podobnymi strategiami taktycznymi.

Poziom Trudny cechuje się kilkoma ważnymi zmianami - przeciwnicy zadają większe obrażenia, bohaterowie po walce powracają jedynie do 50% zdrowia, a czas odnowienia aktywnych zdolności nie jest po wygranej bitwie zerowany. **To rekomendowany poziom trudności jeśli posiadasz doświadczenie np. z obcowania z serią XCOM.** Opisy zadań i walk w naszym poradniku odwołują się najczęściej właśnie do tego poziomu trudności.

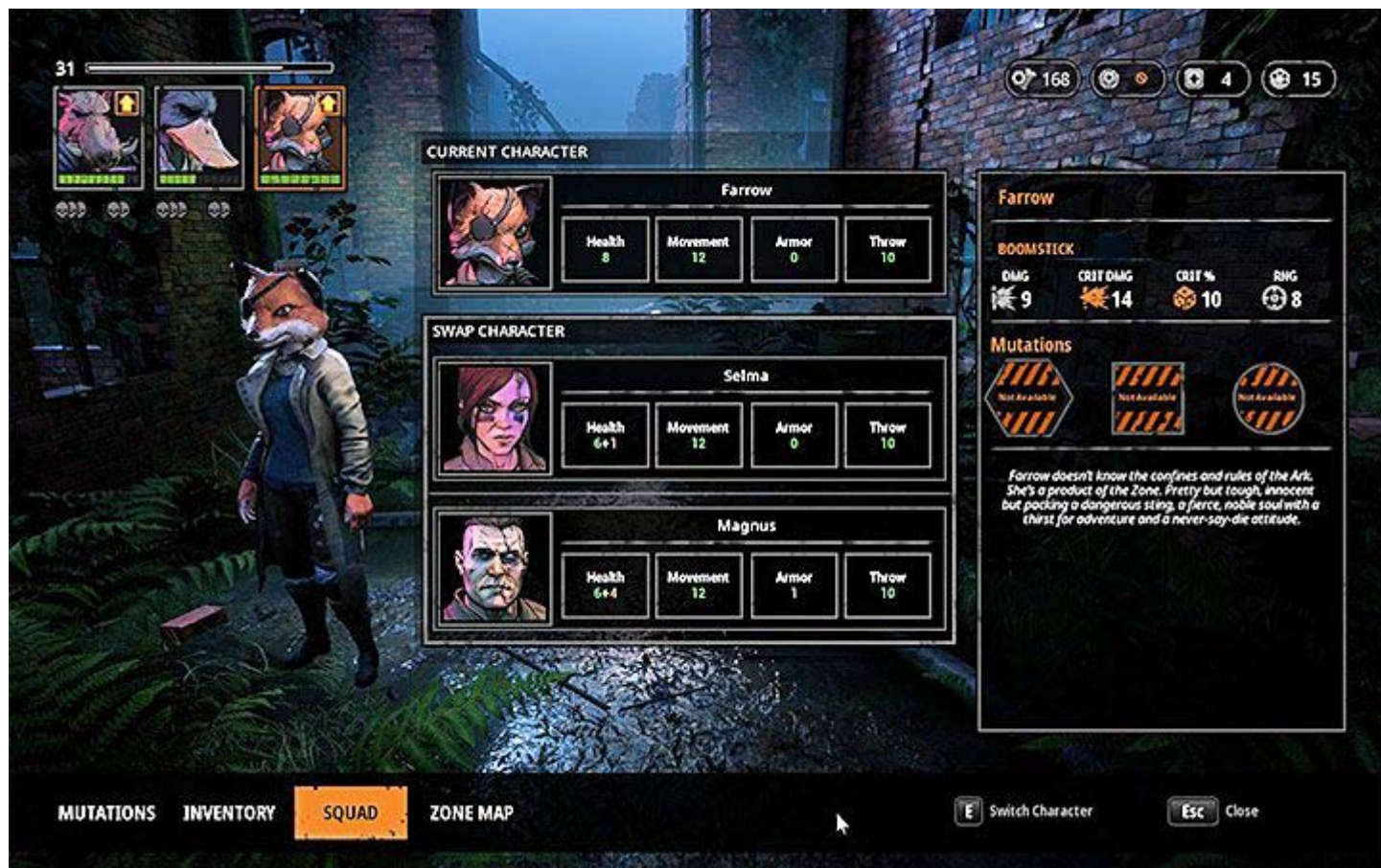
Wybranie poziomu trudności Ekspert czyni przeciwników jeszcze silniejszymi, a także całkowicie wyłącza możliwość regeneracji zdrowia bohaterów po walce. Najlepiej zostawić sobie ten poziom trudności na potrzeby kolejnych przejść gry.

W *Mutant Year Zero* możesz też ustawić modyfikator Żelazny Mutant (Iron Mutant), który funkcjonuje na bardzo zbliżonych zasadach do Ironmana z XCOM. Blokuje on ręczne zapisy. Gra zamiast tego wykonuje je automatycznie po każdej ukończonej turze. Dodatkowo każda śmierć jest permanentna i możesz zostać zmuszony do rozpoczęcia całej gry od nowa. **Nie wybieraj tego modyfikatora jeśli co najmniej raz nie ukończyłeś gry.** Zanim zdecydujesz się na rozpoczęcie zabawy na ekstremalnych zasadach powinieneś najpierw doskonale poznać zasady systemu walki oraz dowiedzieć się jakie zagrożenia czekają na bohaterów na poszczególnych mapach i jak najlepiej przygotowywać się do kolejnych bitew.

Cenną informacją jest to, że **poziom trudności możesz zmienić z poziomu menu pauzy** już w trakcie przechodzenia gry. Nie bój się skorzystać z tej opcji jeśli pomimo wielu prób nie potrafisz odnieść zwycięstwa w jakiejś bitwie. Gra nie pozwala w ten sposób uaktywnić modyfikatora Żelazny Mutant. Wybranie go jest możliwe tylko podczas rozpoczynania nowej kampanii.

# Najważniejsze zmiany w stosunku do serii XCOM

*Mutant Year Zero: Road to Eden* wykazuje mnóstwo podobieństw do gier z serii *XCOM*, aczkolwiek w pewnych kwestiach znacząco się też od nich różni. Główne zmiany zestawiliśmy poniżej i polecamy zainteresować się nimi nawet weteranom wojny z ufoludkami. Wybrane tematy spośród wymienionych szerzej opisane zostały na osobnych stronach naszego poradnika.



**1. Aktywna drużyna to maksymalnie trzy postacie.** W momencie rozpoczęcia gry jedyne dostępne postacie to zmutowany kaczor Dux i dzik Bormin, ale kolejnych członków drużyny odnajduje się w ramach zaliczania głównej fabuły. Do każdej walki może przystąpić tylko trzech bohaterów i musisz przez to lepiej się przygotować. Warto zadbać o to żeby członkowie zespołu używali zróżnicowanego uzbrojenia i zdolności. Aktywnych członków drużyny możesz na szczęście podmienić w dowolnym momencie pomiędzy walkami. Jest to wskazane jeśli np. wpadniesz na wrogów, w eliminowaniu których przydatna może być konkretna osoba z drużyny.



**2. Możesz swobodnie regulować moment rozpoczęcia turowej potyczki.** Podróżowanie po świecie w *Mutant Year Zero* odbywa się w czasie rzeczywistym, aczkolwiek gra niełącza automatycznie systemu walki turowej w momencie odkrycia przeciwników. Gra zachęca do tego żeby przygotować się do zasadzki na wrogów poprzez rozstawienie każdego członka drużyny z osobna. Podczas przygotowań pamiętaj jednak o wyłączeniu latarki oraz o unikaniu znalezienia się w odsłoniętej pozycji w czerwonych okręgach wokół wrogów (co ciekawe ukrycie się za zasłoną nie zostanie odnotowane - więcej o tym w rozdziale o walce). Jeśli bohaterowie zostaną przedwcześnie wykryci to bitwa zostanie od razu rozpoczęta i to wrogowie przejmą inicjatywę, tzn. wykonają swoje akcje w pierwszej turze.

Dodatkowa uwaga - Gra umożliwia również przerwanie turowej walki jeśli nie doszło do wykrycia drużyny. Warto korzystać z tej pomocy jeśli po załączeniu systemu turowego okazało się, że drużyna znalazła się jednak w niekorzystnym położeniu.