

# **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
<b>Drużyna, lista członków drużyny</b>	33
Walka	43
Walka z trudnymi przeciwnikami	52
<b>Rozwój postaci i dobór wyposażenia</b>	60
<b>Wymagania sprzętowe</b>	63
<b>FAQ</b>	<b>65</b>
<b>Jak leczyć członków drużyny?</b>	65
<b>Czy można sprzedawać niepotrzebne rzeczy?</b>	71
<b>Dlaczego zdolności nie odnawiają się?</b>	72
<b>Jak zmienić broń?</b>	74
<b>Czy wszystkie zdolności są zawsze aktywne?</b>	75
<b>Jak zdobywać ciche bronie?</b>	77
<b>Jak ugasić ogień?</b>	80
<b>Jak radzić sobie z wrogimi robotami?</b>	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*. Blokuję 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 nie załącza automatycznie systemu walki turowej w momencie odkrycia przeciwników. Gra zachęca do tego żeby przygotować się do zasadki 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 umożliwi 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.