

Link do produktu: <https://www.it7.pl/mutant-road-to-eden-p-7107.html>



MUTANT ROAD TO EDEN

Cena	50,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0339
Producent	Brak

Opis produktu

Mutant Year Zero: Road to Eden to gra stworzona przez studio The Bearded Ladies, które w 2010 roku wydało [Landit Bandit](#) – produkcję pozwalającą zasiać za sterami prototypowego helikoptera Leonarda da Vinci. **Nowy projekt wykorzystuje markę Mutant, która zadebiutowała w 1984 roku w stołowej grze fabularnej** stworzonej przez Target Games. Obecnie IP należy do Cabinet Group, natomiast prawa do interaktywnych produkcji nią sygnowanych znajdują się w rękach firmy Heroic Signatures. Jej współwłaścicielem jest FunCom, będący wydawcą *Mutant Year Zero: Road to Eden*.

Fabula

Akcja *Mutant Year Zero: Road to Eden* ma miejsce w postapokaliptycznym świecie. Kryzys gospodarczy, zmiany klimatu i nieustające napięcia pomiędzy mocarstwami doprowadziły w końcu do wybuchu wojny nuklearnej, która na zawsze zmieniła oblicze Ziemi. **Niemal cała ludzkość wyginęła, a władzę nad planetą przejęły zwierzęta oraz mutanty.** Gracze kierują grupą oryginalnych osobników – wśród których znajduje się m.in. gadający kaczor Dux o wrednym charakterze i wiecznie zły dzik Bormin – szukających mitycznego Edenu.

Mechanika

Mutant Year Zero: Road to Eden jest strategiczną grą taktyczną z turowym systemem walki (zrealizowanym na wzór rebootu serii [XCOM](#) z 2012 roku), zawierającą także domieszkę [skradanki](#) i RPG. Zmagania obserwowane są w rzucie izometrycznym, przy czym można swobodnie obracać kamerą, żeby dokładnie obejrzeć całą okolicę. Przemierzanie lokacji odbywa się w czasie rzeczywistym. Po zauważeniu wrogów zaczynamy się skradać, by wejść niepostrzeżenie do wrogiej bazy czy zająć odpowiednie pozycje do rozpoczęcia ataku. **Gra pozwala na wybór momentu, w którym chcemy przejść do systemu walki turowej** i zaatakować przeciwników z zaskoczenia.

W kolejnych rundach starć gracze przemieszczają się, wykorzystując elementy otoczenia, np. chowając się za ścianami (da się je zniszczyć, więc trzeba uważać), oraz oczywiście atakują, korzystając z broni (np. karabinów czy koktajli Mołotowa) i unikalnych zdolności bohaterów, np. kamiennej skóry Selmy czy szarży Bormina. Unikalną cechą *Mutant Year Zero* jest to, że **w celu odnowienia każdej z aktywnych umiejętności musimy zabić określoną liczbę przeciwników.** Członkowie drużyny nie mogą więc bez przerwy z nich korzystać, jeśli grają zbyt defensywnie.

Bestiariusz w *Mutant Year Zero* jest mocno zróżnicowany. Drużyna napotyka przede wszystkim rozmaite odmiany ghuli, przeciwko którym skuteczne są umiejętności specjalne (np. szarże, ataki energetyczne czy kontrola umysłu). W potyczkach mogą też pojawiać się wrogo nastawione roboty oraz gigantyczne mechy, w eliminowaniu których pomagają specyficzne zdolności (np. sabotowanie pracy bota) oraz granaty EMP.

W *Mutant Year Zero* występuje system rozwoju postaci. **Członkowie drużyny wraz z awansowaniem na wyższe poziomy doświadczenia otrzymują punkty rozwoju.** Można je przeznaczać na odblokowywanie aktywnych lub pasywnych zdolności, a także na kupowanie permanentnych premii do statystyk. Ważnym elementem gry jest też odnajdywanie łupów. W trakcie przygody gracze zdobywają nowe wyposażenie, w tym broń (karabiny, strzelby, broń laserowa itp.), a także ubrania (m.in. kamizelki kuloodporne czy cylinder). Odnajdywane przedmioty są opisane statystykami i mogą oferować dodatkowe premie, np. chronić przed ogniem czy zwiększać zasięg ruchu.

Bazą wypadową do poszczególnych misji jest tak zwana Arka – miejsce, w którym schronienie znajdują typy spod ciemnej gwiazdy. Drużyna może powracać na Arkę po to, żeby uzupełnić zapasy (kupuje się je za punkty odnajdywanego złomu), zmodyfikować broń i poświęcić zebrane artefakty na trwałe ulepszenia statystyk.

Tryby gry

Mutant Year Zero: Road to Eden oferuje **wyłącznie tryb dla pojedynczego gracza**. Kolejne lokacje związane z główną fabułą odwiedza się w odgórnie ustalonej kolejności i w przeciwieństwie do serii *XCOM*, nie ma żadnej losowości w kwestiach ich wyglądu czy rodzajów napotykanych wrogów. W grze zawarto jednak opcjonalne lokacje oraz dodatkowe zadania, których można podejmować się dla zdobycia doświadczenia i unikalnych skarbów.

Pojedyncze ukończenie kampanii powinno zająć około 15-20 godzin. *Mutant Year Zero* zachęca jednak do jej powtórnego rozgrywania, oferując wyższe poziomy trudności oraz specjalny tryb Żelazny Mutant, w którym nie można zapisywać manualnie gry i gdzie śmierć każdego z towarzyszy jest nieodwracalna.

Kwestie techniczne

Produkcja działa w oparciu o technologię Unreal Engine, silnik użyty wcześniej w takich grach jak [Gears of War 4](#) i [Playerunknown's Battlegrounds](#). Grafika prezentuje się dobrze, szczególną uwagę przykuwa projekt świata. Drużyna odwiedza zróżnicowane lokacje będące pamiątkami po upadłej cywilizacji. Wiele elementów otoczenia może ulec zniszczeniu, co jest szczególnie istotne w trakcie walk.