



**The Bureau:  
XCOM Declassified**  
PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Bureau: XCOM Declassified**

**autor: Maciej „Czarny” Kozłowski**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent 2K Marin, Wydawca 2K Games, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## S p i s   t r e ś c i

|  |            |
|--|------------|
| <b>Wprowadzenie</b>  | <b>4</b>   |
| <b>Poziomy trudności</b>   | <b>5</b>   |
| <b>Mapa Biura</b>  | <b>6</b>   |
| <b>Broń</b>  | <b>7</b>   |
| <b>Przeciwnicy</b>   | <b>11</b>  |
| <b>Klasy postaci i umiejętności</b>  | <b>32</b>  |
| Agent Carter   | 35         |
| Wsparcie [Support]   | 39         |
| Zwiad [Recon]  | 42         |
| Inżynier [Engineer]  | 45         |
| Komandos [Commandos]   | 48         |
| Sugerowana drużyna   | 51         |
| <b>Misje</b>   | <b>54</b>  |
| <b>1 – Inwazja! [Chapter 1: Invasion!]</b>   | <b>54</b>  |
| 1 – Wizyta w bazie I: Witamy w XCOM [Base Visit I: Welcome to XCOM]                | 73         |
| 1 – Dochodzenie: Zakłócenia radiowe [Investigation: Radio Interference]            | 79         |
| 2 – Doktor [Chapter II: The Doctor]  | 80         |
| 2 – Wizyta w bazie II [Base Visit II]  | 91         |
| 2 – Operacja: Strażnik [Operation: Guardian]                                       | 94         |
| 2 – Wizyta w bazie II cz.2 [Base Visit II]   | 100        |
| 2 – Dochodzenie: Znajdź brakujące Silacoidy [Investigation: Find Missing Silacoid] | 104        |
| 2 – Operacja: Naciągacz [Operation: Grifter]                                       | 107        |
| 3 – Sygnał z zewnątrz [Chapter III: Signal from Beyond]                            | 112        |
| 3 – Wizyta w bazie III [Base Visit III]  | 126        |
| 3 – Dochodzenie: Lunatycy [Investigation: Sleepwalkers]                            | 130        |
| 3 – Dochodzenie: Pod kluczem [Investigation: Keeping Things Secure]                | 132        |
| 3 – Dochodzenie: Wendetta [Operation: Vendetta]                                    | 133        |
| 3 – Operacja: Długi miecz [Operation: Longsword]                                   | 135        |
| 4 – Nie z tej ziemi [Chapter IV: Not of This Earth]                                | 140        |
| 4 – Wizyta w bazie IV [Base Visit IV]  | 150        |
| 4 – Dochodzenie: Lekarstwo [Investigation: Cure]                                   | 152        |
| 4 – Dochodzenie: Lot próbny [Investigation: Test Flight]                           | 155        |
| 4 – Operacja: Hawkeye [Operation: Hawkeye]   | 157        |
| 4 – Operacja: Ognista burza [Operation: Firestorm]                                 | 163        |
| 5 – Pęknięcie w ziemi [Chapter V: Crack in the World]                              | 168        |
| 5 – Wizyta w bazie V [Base Visit V]  | 177        |
| 5 – Operacja: Anioł [Operation: Angel]   | 178        |
| 6 – Ostatnia wojna [Chapter VI: The Last War]                                      | 182        |
| 6 – Wizyta w bazie VI [Base Visit VI]  | 185        |
| 7 – Dzień, w którym niebo upadło [Chapter VII: The Day the Sky Fell]               | 186        |
| <b>Misje odwracające uwagę</b>   | <b>197</b> |
| <b>Plecaki</b>   | <b>200</b> |
| <b>Taśmy z nagraniami</b>  | <b>206</b> |
| Wizyta w bazie I: Witamy w XCOM [Base Visit I: Welcome to XCOM]                    | 206        |
| Rozdział II: Doktor [Chapter II: The Doctor]                                       | 208        |
| Wizyta w bazie II [Base Visit II]  | 209        |
| Wizyta w bazie II cz.2 [Base Visit II]   | 210        |
| Rozdział III: Sygnał z zewnątrz [Chapter III: Signal from Beyond]                  | 212        |
| Wizyta w bazie III [Base Visit III]  | 214        |
| Wizyta w bazie IV [Base Visit IV]  | 215        |
| Operacja Ognista burza [Operation: Firestorm]                                      | 216        |
| Rozdział V: Pęknięcie w ziemi [Chapter V: Crack in the World]                      | 217        |
| Wizyta w bazie V [Base Visit V]  | 219        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Zdjęcia</b>  | <b>220</b> |
| Rozdział I: Inwazja! [Chapter I: Invasion!]                         | 220        |
| Wizyta w bazie I: Witamy w XCOM [Base Visit I: Welcome to XCOM]     | 222        |
| Rozdział II: Doktor [Chapter II: The Doctor]                        | 223        |
| Wizyta w bazie II [Base Visit II]                                   | 224        |
| Rozdział III: Sygnał z zewnątrz [Chapter III: Signal from Beyond]   | 225        |
| Wizyta w bazie III [Base Visit III]                                 | 226        |
| Rozdział IV: Nie z tej ziemi [Chapter IV: Not of This Earth]        | 227        |
| Wizyta w bazie IV [Base Visit IV]                                   | 228        |
| Rozdział V: Pęknięcie w ziemi [Chapter V: Crack in the World]       | 229        |
| Wizyta w bazie V [Base Visit V]                                     | 230        |
| Rozdział VI: Ostatnia wojna [Chapter VI: The Last War]              | 231        |
| Wizyta w bazie VI [Base Visit VI]                                   | 232        |
| <b>Dokumenty</b>  | <b>233</b> |
| 1 – Inwazja! [Chapter I: Invasion!]                                 | 233        |
| 1 – Wizyta w bazie I: Witamy w XCOM [Base Visit I: Welcome to XCOM] | 236        |
| 2 – Doktor [Chapter II: The Doctor]                                 | 241        |
| 2 – Wizyta w bazie II [Base Visit II]                               | 242        |
| 2 – Operacja: Strażnik [Operation: Guardian]                        | 243        |
| 2 – Wizyta w bazie II cz.2 [Base Visit II]                          | 244        |
| 3 – Sygnał z zewnątrz [Chapter III: Signal from Beyond]             | 249        |
| 3 – Wizyta w bazie III [Base Visit III]                             | 256        |
| 4 – Nie z tej ziemi [Chapter IV: Not of This Earth]                 | 261        |
| 4 – Wizyta w bazie IV [Base Visit IV]                               | 264        |
| 5 – Pęknięcie w ziemi [Chapter V: Crack in the World]               | 266        |
| 5 – Operacja: Anioł [Operation: Angel]                              | 269        |
| 6 – Ostatnia wojna [Chapter VI: The Last War]                       | 271        |
| 6 – Wizyta w bazie VI [Base Visit VI]                               | 273        |

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

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *The Bureau: XCOM Declassified* to **kompletna solucja**, zawierająca opis wszystkich misji głównych i pobocznych oraz uwzględniająca **lokalizację poszczególnych znajdziek**. W tekście opisano też **wszystkie możliwe wybory fabularne**, a do tego dodano szereg przydatnych **porad dotyczących walki** z przeciwnikami (nie tylko bossami). Gracze poszukujący optymalnego buildu również znajdą coś dla siebie, ponieważ w poradniku zawarto **opisy dostępnych broni i zdolności**. Całość dopełnia kompletna i szczegółowa **lista wrogich kosmitów** (uwzględniająca ich możliwości) oraz szereg ilustracji, obrazujących najtrudniejsze fragmenty rozgrywki.

## Podsumowując, poradnik zawiera:

- Opis wszystkich misji głównych **[Major]**, pobocznych **[Operation]**, śledztw **[Investigation]** i zadań odwracających uwagę **[Distraction]**;
- Zestawienie opcji dialogowych i ich konsekwencji dla fabuły gry;
- Listę wszystkich znajdziek: **taśm, zdjęć, plecaków** oraz **dokumentów**;
- Porady dotyczące walki z przeciwnikami;
- Listę wszystkich rodzajów wrogów (wraz ze stosownym opisem);
- Zestawienia broni oraz umiejętności;
- Setki ilustracji, ułatwiających zrozumienie treści poradnika.

## Oznaczenia kolorystyczne

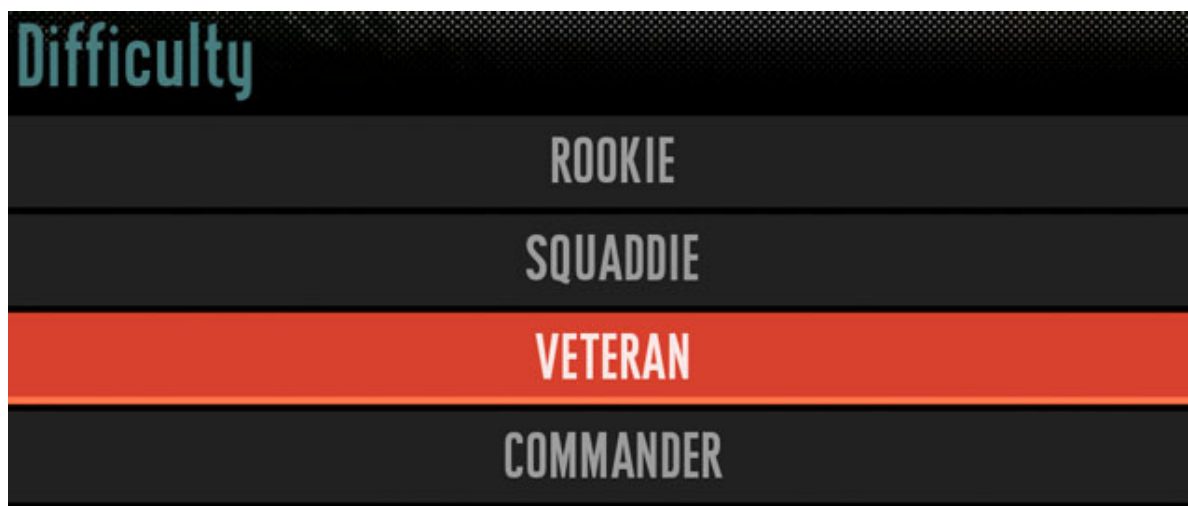
Aby ułatwić czytelnikom nawigację po poradniku i orientowanie się w jego treści, wprowadziliśmy do tekstu wygodne oznaczenia kolorystyczne. Oto one:

- **Brązowy** – przeciwnicy i postaci;
- **Zielony** – bronie, skrzynki z amunicją, używalne przedmioty;
- **Niebieski** – zdolności;
- **Pomarańczowy** – znajdzieki.

Maciej „Czarny” Kozłowski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

## Poziomy trudności

W grze *The Bureau: XCOM Declassified* istnieją cztery poziomy trudności, przystosowane do potrzeb i ambicji poszczególnych graczy. Każdy z nich modyfikuje nieco siłę i odporność napotykanym przeciwnikom, a równocześnie wpływa na charakterystyki Cartera oraz jego towarzyszy. Poniżej zestawiono wszystkie dostępne opcje.



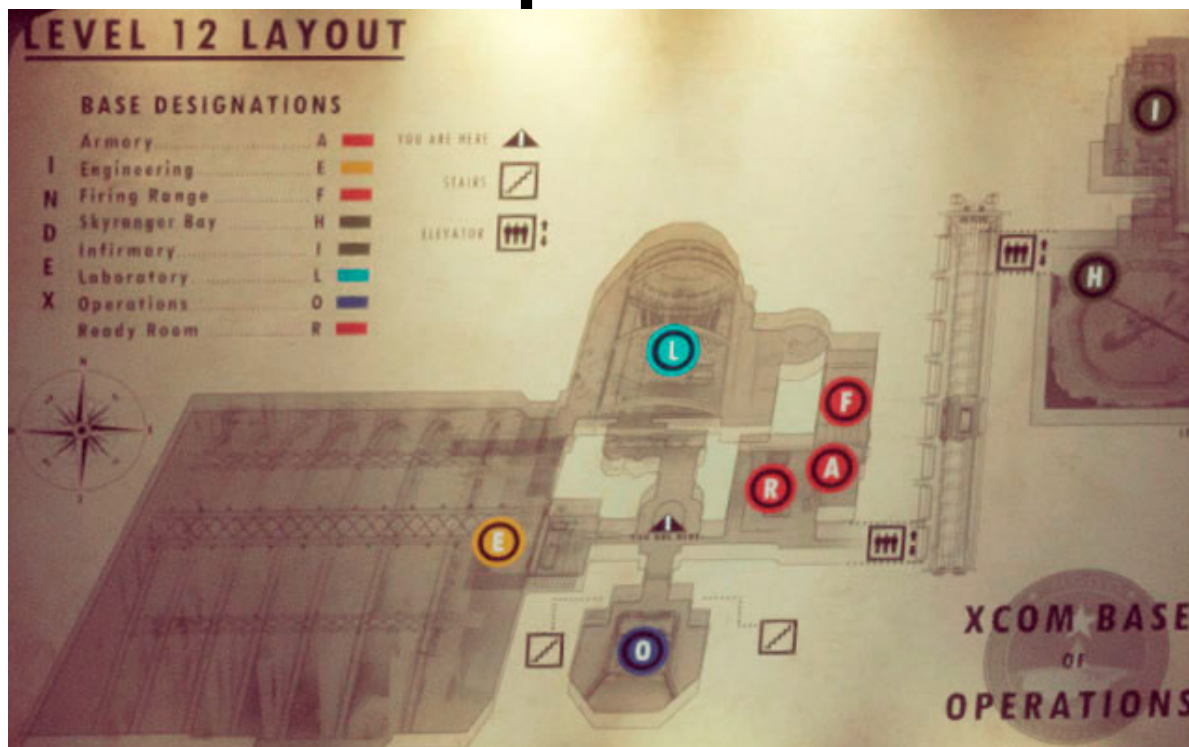
**Rookie** – przeciwnicy nie stanowią większego problemu, a tempo wykrywawiania jest bardzo powolne. Dodatkowych agentów da się rekrutować zarówno pomiędzy misjami, jak i w ich trakcie (przy **stacjach zaopatrzeniowych**);

**Squaddie** – wrogowie są nieco silniejsi, a tempo wykrywawiania odczuwalnie przyspieszone. Agentów możesz rekrutować nie tylko pomiędzy misjami, ale i w ich trakcie (przy **stacjach zaopatrzeniowych**);

**Veteran** – przeciwnicy stanowią duże wyzwanie i stosują wiele różnorodnych taktyk. Towarzysze, którzy nie zostaną na czas wyleczeni, umierają na zawsze. Nowych agentów można rekrutować wyłącznie pomiędzy misjami;

**Commander** – przeciwnicy są bardzo silni i mają odczuwalną przewagę. Jeśli któryś z agentów zaczął krwawić, to jego stan da się ustabilizować, ale on sam nie weźmie już udziału w aktualnej misji. Rekrutacja nowych towarzyszy odbywa się wyłącznie w bazie, pomiędzy misjami.

# Mapa Biura



A – zbrojownia [Armory]

E – skrzydło inżynieryjne [Engineering]

F – strzelnica [Firing Range]

H – hangar [Skyranger Bay]






I – sale szpitalne [Infirmary]

L – laboratorium [Laboratory]

O – sala operacyjna [Operations]

R – sala odpraw [Ready Room]

# Broń

| Ikona   | Nazwa  | Pierwszy kontakt   | Opis  |
|---|--|--|---|
|    | <b>Pistolet</b><br><b>[M1911 Pistol]</b>               | Tę broń <b>Carter</b> posiada domyślnie na początku misji <b>Inwazja!</b> <b>[Invasion!]</b> | Zadaje średnie obrażenia, ale jest za to bardzo celny.<br><br><b>Wielkość magazynka:</b> 9 nabo<br><br><b>Amunicja w zapasie:</b> 90  |
|    | <b>Pistolet maszynowy</b><br><b>[Z Machine Pistol]</b> | Otrzymuje się go po misji <b>Inwazja!</b> <b>[Invasion!]</b>                                 | Szybkostrzelny pistolet, z którego można strzelać długimi seriami. Zadaje niewielkie obrażenia.<br><br><b>Wielkość magazynka:</b> 30 nabo<br><br><b>Amunicja w zapasie:</b> 300 |
|   | <b>Karabin maszynowy</b><br><b>[M14 Rifle]</b>         | Misja <b>Inwazja!</b> <b>[Invasion!]</b>   | Podstawowy karabin maszynowy, o niewielkim odrzucie, zadający średnie obrażenia.<br><br><b>Wielkość magazynka:</b> 25 nabo<br><br><b>Amunicja w zapasie:</b> 175                |
|  | <b>Granat [Frag Grenade]</b>                           | Misja <b>Inwazja!</b> <b>[Invasion!]</b>   | Zabójczy dla większości pobliskich przeciwników.<br><br><b>Maksymalna ilość:</b> 3  |
|  | <b>Strzelba</b><br><b>[M1897 Shotgun]</b>              | Misja <b>Inwazja!</b> <b>[Invasion!]</b>   | Skuteczna na krótkim dystansie, na średnim i dłuższym całkowicie bezużyteczna.<br><br><b>Wielkość magazynka:</b> 6 nabo<br><br><b>Amunicja w zapasie:</b> 30                    |