

XCOM: **Enemy Unknown**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

XCOM: Enemy Unknown

autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent XCOM: Enemy Unknown, 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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie	4
Informacje podstawowe	7
Poziom trudności	7
Budowa bazy	8
Turowy system walki	9
Poruszanie się	9
Wykrywanie przeciwnika	11
Jak strzelać, żeby trafić?	14
Obrażenia i trafienia krytyczne	18
Baza	20
Satelity i fundusze	21
Hangar	26
Badania naukowe	28
Produkcja i ulepszanie ekwipunku	32
Koszary	37
Globus – wprowadzenie	42
Globus – walka w powietrzu	44
Globus – rodzaje misji	46
Drużyna i klasy	48
Grupa uderzeniowa	48
Klasy – Assault	50
Klasy – Heavy	52
Klasy – Sniper	54
Klasy – Support	56
Psionika	58
Jak grać, aby wygrać	61
Taktyka walki	61
Przeciwnicy	70
Garść porad ogólnych	76
Główny wątek fabularny	77
Inwazja obcych	77
Równowaga sił	80
Kontratak	82
Drzewko technologii	84

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

Wprowadzenie

Poradnik do gry *XCOM: Enemy Unknown* zawiera najważniejsze informacje, pozwalające na swobodną zabawę z nową produkcją Firaxis. Informacje w nim zawarte będą bardzo użyteczne zarówno dla graczy, którzy po raz pierwszy spotykają się z turowymi grami strategicznymi jak i pozostałych użytkowników zamierzających podjąć wyzwanie: ocalić ziemię przed najazdem kosmitów.





Poradnik zawiera:

- **Podstawowe informacje o grze;**
- **Listę klawiszy dostępnych w grze;**
- **Dokładny opis mechaniki walki;**
- **Informacje dotyczące działania bazy XCOM;**
- **Opis dostępnych klas postaci i rozwoju komandosów;**
- **Przykładowe taktyki użyteczne podczas walki;**
- **Dodatkowe porady ułatwiające rozgrywkę.**










Sławomir „Asmodeusz” Michniewski (www.gry-online.pl)

Sterowanie

Baza










	Poruszanie kursorem po menu / dostępnych opcjach
	Wybór podświetlonej opcji
	Cofnięcie się do poprzedniego menu/anulowanie wybranej opcji
	Szybki zapis gry
















Misja - kamera

	Poruszanie kamerą
	Obrócenie pola walki o 90 stopni w lewo
	Obrócenie pola walki o 90 stopni w prawo
	(trzymając wciśnięte kółko myszy poruszamy nią przód/tył) Przybliżenie/oddalenie pola walki
	(ruch kółkiem myszy w przód/tył) Podniesienie/obniżenie pola walki (w celu pokazania np. dachów budynków)
	Wycentrowanie kamery na aktualnie wybranym żołnierzu
	Wycentrowanie kamery na pierwszym widocznym celu
	Wycentrowanie kamery na drugim widocznym celu
	Wycentrowanie kamery na trzecim widocznym celu

	Wycelowanie kamery na czwartym widocznym celu
	Wycelowanie kamery na piątym widocznym celu
	Wycelowanie kamery na szóstym widocznym celu
	Wycelowanie kamery na siódmym widocznym celu
	Wycelowanie kamery na ósmym widocznym celu
	Wycelowanie kamery na dziewiątym widocznym celu
	Wycelowanie kamery na dziesiątym widocznym celu

Misja - kontrolowanie komandosów

	Wybór następnego komandosa
	(lewy klawisz shift) Powrót do poprzedniego komandosa
	Potwierdza wybraną akcję (strzał/chowanie się/rzut granatem itp.)
	Anuluje wybraną akcję (strzał/chowanie się/rzut granatem itp.)
	Przemieszcza komandosa (marsz lub sprint) do miejsca wskazanego kursorem
	(lewy klawisz myszy na obcego) Rozkazuje aktualni wybranemu komandosowi strzelać do podświetlonego obcego
	(lewy klawisz myszy na drzwi/urządzenie) Otwiera drzwi / aktywuje bądź dezaktywuje urządzenie
	Zmienia aktualnie używaną broń
	Przeładowanie broni

	Tryb overwatch
	(wybrany komandos) Dodatkowe informacje o naszym żołnierzu
	(przed potwierdzeniem akcji) Dodatkowe informacje o wykonywanej akcji (celność strzału itp.)
	Wybór pierwszej zdolności z paska umiejętności
	Wybór drugiej zdolności z paska umiejętności
	Wybór trzeciej zdolności z paska umiejętności
	Wybór czwartej zdolności z paska umiejętności
	Wybór piątej zdolności z paska umiejętności
	Wybór szóstej zdolności z paska umiejętności
	Wybór siódmej zdolności z paska umiejętności
	Wybór ósmej zdolności z paska umiejętności
	Wybór dziewiątej zdolności z paska umiejętności
	Wybór dziesiątej zdolności z paska umiejętności
	Szybki zapis gry
	Kończy turę

Informacje podstawowe

P o z i o m t r u d n o ś c i

Zanim rozpoczniemy rozgrywkę w *XCOM: Enemy Unknown* dostaniemy do wyboru kilka opcji, które będą charakteryzowały nasze przyszłe zmagania z kosmitami. Do dyspozycji oddano nam cztery różne poziomy trudności: **Easy**, **Normal**, **Classic** i **Impossible** oraz dwie dodatkowe zaawansowane funkcje: **Enable Ironman** oraz **Enable Tutorial**. Poziom trudności wpływa na ilość punktów życia, jakie będą posiadali nasi komandosi, ilość obcych pojawiających się podczas misji oraz ich odporność na ostrzał. Początkującym graczom dopiero rozpoczynającym swoją przygodę z *XCOM: Enemy Unknown* polecam wybranie Easy bądź Normal; weterani serii mogą śmiało rozpocząć od Classic. **Impossible jest na tyle trudny, że warto się nim zainteresować dopiero po doskonałym opanowaniu zasad rządzących rozgrywką.**



Poziom trudności Impossible oraz Ironman – czy znajdzie się odważny?

Dwie pozostałe opcje nie wpływają bezpośrednio na statystyki żołnierzy i przeciwników, lecz też są w stanie ułatwić bądź utrudnić rozgrywkę. Tutorial włączy nam tryb samouczka – przez pierwsze kilka misji będziemy prowadzeni za rękę i zostaną nam wyjaśnione wszystkie podstawy rozgrywki. Ironman jest natomiast skierowany do bardziej zaawansowanych graczy – wybranie go spowoduje, że **nie będziemy mogli zapisywać stanu gry w dowolnym momencie, przez co każda nasza decyzja stanie się ostateczną i nieodwołalną.**