



**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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Poziomy trudności	5
Mapa Biura	6
Broń	7
Przeciwnicy	11
Klasy postaci i umiejętności	32
Agent Carter	35
Wsparcie [Support]	39
Zwiad [Recon]	42
Inżynier [Engineer]	45
Komandos [Commandos]	48
Sugerowana drużyna	51
Misje	54
1 – Inwazja! [Chapter 1: Invasion!]	54
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
Misje odwracające uwagę	197
Plecaki	200
Taśmy z nagraniami	206
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

Zdjęcia	220
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
Dokumenty	233
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

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

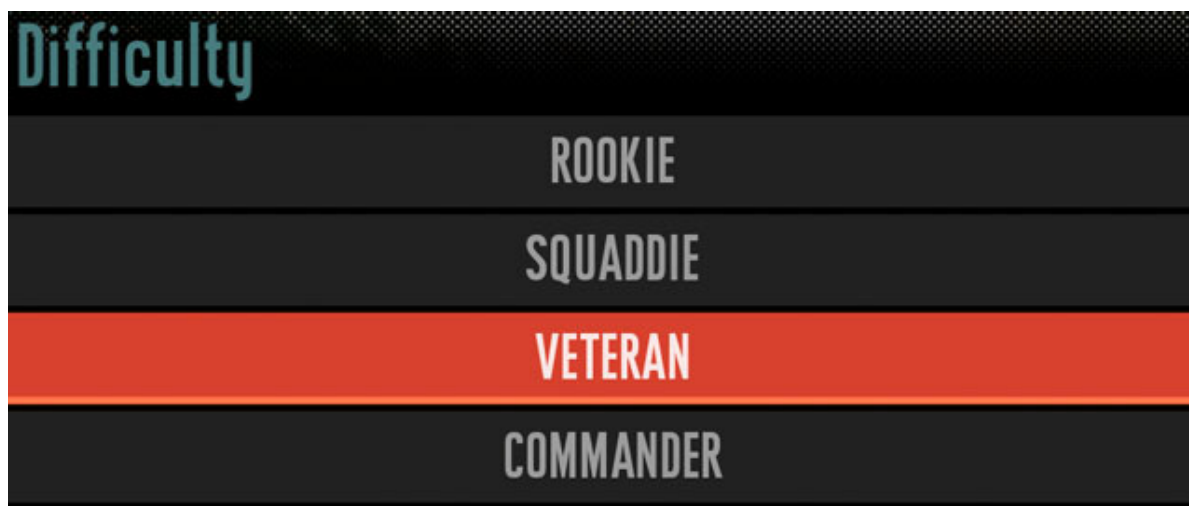
Aby ułatwić czytelnikom nawigację po poradniku i orientowanie się w jego treści, wprowadziliśmy do tekstu wygodne oznaczenia kolorystyczne. Oto one:

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

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

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 przeciwników, a równocześnie wpływa na charakterystyki Cartera oraz jego towarzyszy. Poniżej zestawiono wszystkie dostępne opcje.



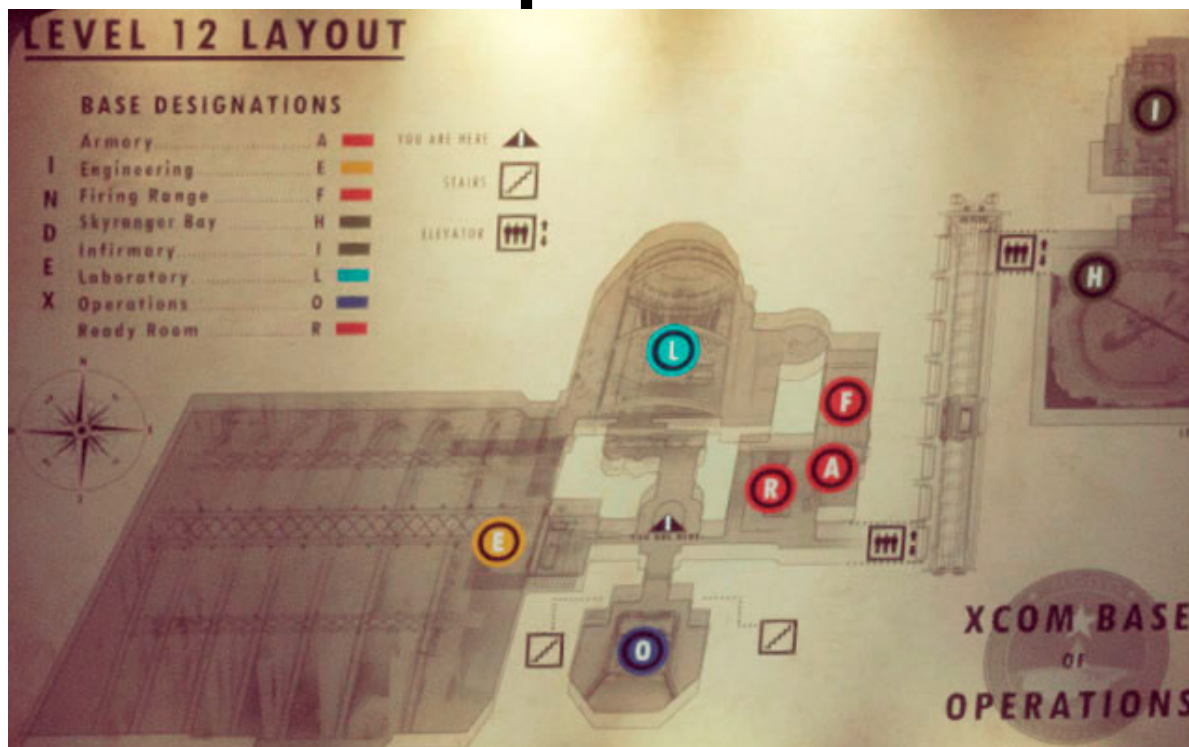
Rookie – przeciwnicy nie stanowią większego problemu, a tempo wykrywawiania jest bardzo powolne. Dodatkowych agentów da się rekrutować zarówno pomiędzy misjami, jak i w ich trakcie (przy **stacjach zaopatrzeniowych**);

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
	Pistolet [M1911 Pistol]	Tę broń Carter posiada domyślnie na początku misji Inwazja! [Invasion!]	Zadaje średnie obrażenia, ale jest za to bardzo celny. Wielkość magazynka: 9 nabo Amunicja w zapasie: 90
	Pistolet maszynowy [Z Machine Pistol] 62	Otrzymuje się go po misji Inwazja! [Invasion!]	Szybkostrzelny pistolet, z którego można strzelać długimi seriami. Zadaje niewielkie obrażenia. Wielkość magazynka: 30 nabo Amunicja w zapasie: 300
	Karabin maszynowy [M14 Rifle]	Misja Inwazja! [Invasion!]	Podstawowy karabin maszynowy, o niewielkim odrzucie, zadający średnie obrażenia. Wielkość magazynka: 25 nabo Amunicja w zapasie: 175
	Granat [Frag Grenade]	Misja Inwazja! [Invasion!]	Zabójczy dla większości pobliskich przeciwników. Maksymalna ilość: 3
	Strzelba [M1897 Shotgun]	Misja Inwazja! [Invasion!]	Skuteczna na krótkim dystansie, na średnim i dłuższym całkowicie bezużyteczna. Wielkość magazynka: 6 nabo Amunicja w zapasie: 30