

UFO: Decydujące Starcie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

UFO

Decydujące starcie

autor: Krzysztof „KristoV” Piskorski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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	3
Podstawy ufologii	5
Geosfera	5
Eksploracja	6
Zdobywanie nowych terenów	7
Tory	8
Bazy	9
Dyplomacja	12
Nauka	13
Drużyna i jej rozwój	14
Ekwipunek	17
Walka taktyczna	18
Przed misją	18
Lądowanie	20
Osiem zasad walki	22
Do czego strzelamy?	27
Odzyskujemy ziemię, czyli szczegółowy walkthrough	30
Faza I: Lądowanie	31
Rozwój terytorialny	31
Rozwój naukowy	32
Drużyna i sprzęt	33
Misje	33
Czwarta frakcja	33
Nieznany wróg	34
Faza II: Wielkie przygotowania	35
Rozwój terytorialny	35
Rozwój naukowy	36
Drużyna i sprzęt	37
Misje	37
Ostatnie przygotowania	40
Godzina zero	40
Faza III: Wojna totalna	42
Rozwój terytorialny	42
Rozwój naukowy	43
Drużyna i sprzęt	44
Misje	45
Kontratak	47
Faza IV: Bitwa w kosmosie	48
Taktyka walki	49
Faza V: To jeszcze nie koniec!	50
Rozwój terytorialny	50
Rozwój naukowy	51
Drużyna i sprzęt	52
Misje	53
Wielki finał	56
Ważne bugi	59

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

Cykl UFO to jeden z najbardziej znanych i lubianych cykli w historii komputerowej rozrywki. Trudno znaleźć osobę, która nie miała do czynienia choćby z jednym tytułem tej serii. Jednak kolejne gry, z wyjątkiem dwóch pierwszych, dość znacznie się różniły. Nie inaczej jest z *Ufo: Decydujące starcie* (po naszymu – *Ufo: Aftershock*). Tym razem przyjdzie ci kierować grupą aniołów zemsty, którzy z pokładu orbitalnej Laputy odbijają ziemię, pół wieku wcześniej oddaną walkowerem Retikulanom.

Choć na pierwszy rzut oka sama gra wygląda podobnie do *Ufo: Aftermath*, to między nimi istnieje szereg poważnych różnic. Nawet jeśli przeszedłeś tamtą grę, możesz spędzić kilka bezsensownych nocy, nim rozgryziesz wszystkie tajniki *Decydującego Starcia*. Stąd niniejszy poradnik, który znacznie ułatwi ci zadanie. Pamiętaj jednak, by zarezerwować sobie odpowiednio dużo czasu - najlepiej z tydzień - bo z góry ostrzegam, że *Aftershock* jest długą i skomplikowaną grą. Liczba dostępnych technologii wielokrotnie przekracza tę z poprzednich odsłon UFO (tym razem pracowicie musisz odkrywać nawet... poszczególne bronie palne), a po drodze do zwycięstwa będziesz musiał wykonać minimum kilkadziesiąt misji taktycznych.

The screenshot shows the 'Kariera' (Career) screen of the game 'UFO: Decydujące starcie'. On the left, a soldier in a blue and black suit is displayed, holding a rifle. Above the soldier are icons for 'Helm' (Helmet) and 'Pancerz' (Armor). Below the soldier are icons for 'Plecak' (Backpack) and 'Pas' (Belt). At the bottom left, the status 'Ładunek: 96%' and 'Szybkość: B. dobra' is shown. On the right, a table displays career statistics:

Wyniki	
Zabici wrogowie:	102
Trafienia:	76%
Oddane strzały:	672
Misje:	32
Wszystkie kontuzje:	0
Czas w ambulatorium:	5 d. i 0 g.
Całkowity czas służby:	65 d. i 7 g.
Czas na szkoleniach:	10 d. i 0 g.

Buttons at the top include 'Wyniki', 'Szkolenie', and 'Kariera'. Below the table, there are buttons for 'Aksel', 'Zmień', and 'Zwolnij'.

Liczba zadań, które trzeba wykonać w *Ufo: Decydujące Starcie* jest tak duża, że żołnierze szybko przekraczają próg stu utłuczonych ufoków. I to nawet mimo faktu, że z powodu ran i treningów każdy bierze udział średnio w co drugiej misji.

Absolutnie wszystkie z zadań są generowane losowo. Jest co prawda kilka kluczowych starć na pregenerowanych mapach, lecz rozstawienie sił wrogich i własnych za każdym razem jest tam inne. Z tej przyczyny poradnik, zamiast skupiać się na opisywaniu misji krok-po-kroku, wprowadzi cię w arkana taktyk, z pomocą których równie łatwo pokonasz brudnych mutantów, szarych i wrednych Retikulan, co wojowniczych Wargotów, a także inne „niespodzianki”, które pojawią się w miarę rozwoju gry.

Z tekstu dowiesz się też, jak optymalnie rozwijać sieć baz, jak szybko dojść do wysokiego poziomu technologicznego, wreszcie jak skutecznie zarządzać surowcami. No i oczywiście – jak dobrać do samego końca gry. Cały tekst poradnika podzieliłem na pięć umownych faz, odpowiadających kolejnym jej etapom. Na początek jednak zajmiemy się sprawami bardziej ogólnymi, mającymi zastosowanie w trakcie całej rozgrywki.

Podstawy ufologii

G e o s f e r a

Warstwa strategiczna, która rozgrywa się na modelu kuli ziemskiej AD 2050, jest najważniejszą warstwą rozgrywki. Ktoś może zaprotestować mówiąc, że sednem cyku UFO były zawsze misje bojowe. Prawda – ale jeśli masz potężne zaplecze i zaawansowaną technologię, to (nawet mimo braku elementarnych zdolności taktycznych) przebrniesz kolejne zadania. Jeśli natomiast zaniedbasz rozwój strategiczny – przegrasz. Silniejszych wrogów po prostu nie da się pokonać retikulańskimi pukawkami, z którymi zaczynasz grę.

Eksploracja

Ta część UFO, jak żadna inna, promuje agresywny styl rozgrywki. By rozwijać się, potrzebujesz surowców. Bardzo dużo surowców - a te można zyskać tylko zdobywając prowincje z kopalniami. Poza tym będziesz potrzebował też fabryk oraz laboratoriów - jest ich niemal dwadzieścia rodzajów. W każdej bazie możesz postawić tylko od 3 do 5 budynków, więc widzisz już, że aby osiągnąć sensowny poziom, musisz zdobyć naprawdę dużo baz. Tym bardziej, że jedno laboratorium danego rodzaju to zdecydowanie za mało, a jedna fabryka potrzebuje na produkcję czegokolwiek karygodnie dużo czasu.

Podstawą rozwoju terytorialnego są misje - ich ukończenie pozwala przejąć kontrolę nad nowym obszarem. Misje możesz wykonywać tylko na zbadanych obszarach, a z początku wszędzie wokół leżą tereny nieznane. Jeśli przełączysz na jeden z nich, uaktywni się przycisk "misja" w lewym-dolnym rogu ekranu. Kliknięcie na niego spowoduje, że do obszaru zostanie wysłana grupa eksploracyjna. Po pewnym czasie obszar zostaje zbadany (od teraz otacza go cienka obwódka) i pojawia się w nim ikona misji. Dodatkowo uzyskujesz informacje o tym, co znajduje się na danym terenie, do jakiego kraju on należy i jaka frakcja go kontroluje. Możesz przeczytać opis oraz cel zadania, wyekwipować swoich rozrabiaków, a kiedy będziesz gotowy - spuścić ich z orbity, by wywalczyli dla ciebie nowe ziemie.



Na początku gry obszary wokół bazy to *terra incognita*. Trzeba bardzo szybko odkryć je i skolonizować. Nim obcy zorientują się, że mają gości, musisz posiadać solidne zaplecze - na początek wystarczy cała Europa. Do roboty!

Obszary wokół kontrolowanych przez Ciebie ziem są także eksplorowane automatycznie. Trwa to co prawda wolniej niż eksploracja z pomocą przycisku, ale efekt jest ten sam. Jedyna różnica to fakt, że na odkrytych automatycznie obszarach nie pojawia się ikona zadania. Możesz jednak w każdej chwili ją wywołać (wybierz dany obszar i wciśnij przycisk "misja").

Zachęcam, byś od samego początku zaczął aktywnie odkrywać wszystkie przyległe prowincje. Pozwoli ci to zdecydować o kolejności ich zdobywania, czym zajmiemy się w następnym punkcie.

Zdobywanie nowych terenów

Prowincje zgrupowane są w kraje. Każdy kraj ma jedną prowincję centralną oraz kilka prowincji wydobywczych. Granice krajów można zobaczyć na geosferze, zresztą w każdej chwili w oknie informacyjnym prowincji możesz sprawdzić, do którego kraju ona należy. Absolutny priorytet dawaj centralnym prowincjom. To te, po uaktywnieniu których w prawym-dolnym rogu pojawia się kawałek pustego terenu. Właśnie w tych prowincjach możesz budować bazy, a więcej baz to szybszy rozwój. Co więcej - surowce ze wszystkich kopalń w danym kraju spływają TYLKO do jego prowincji centralnej. Jeśli więc zdobyłeś kawałek kraju, którego prowincji centralnej jeszcze nie kontrolujesz, z jego kopalni nie będziesz miał żadnego pożytku, chyba że połączysz ją ze sobą torem (o tym dalej).

Jeśli masz już w swoich rękach prowincję centralną, staraj się w miarę możliwości przyłączyć wszystkie podległe jej tereny. Często jednak będziesz musiał kanalizować swoje wysiłki gdzie indziej: ponieważ w grze są trzy rodzaje surowców, musisz przejąć kontrolę nad źródłami każdego z nich w możliwie najkrótszym czasie, nawet jeśli ceną za to będzie niekompletna kontrola nad krajami. Pamiętaj jednak, że optymalne ekonomicznie jest zdobywanie całych krajów na raz - i do tego właśnie powinieneś dążyć.



Obok widać kilka prowincji z pierwszej fazy gry - ziemie należące do różnych krajów są oddzielone grubszą linią. Na zdjęciu trzy kontrolowane przez gracza prowincje należą do Europy Centralnej (środek), dwie do Bałtyku (prawe-górne), jedna do Francji (lewa-górna). Prowincja najniższa także jest częścią Europy Centralnej - nie widać tego, ponieważ granice kontrolowanego obszaru również są pogrubiane. Można to jednak sprawdzić w oknie informacyjnym tego terytorium.

Problemem będzie też fakt, że część prowincji, które odkryjesz, jest już kontrolowana przez stowarzyszone frakcje. Z początku masz kontakt tylko z ludźmi, lecz już w pierwszych minutach gry poznasz także cyborgów oraz psioniczki. Próba wywołania misji w takiej prowincji najczęściej kończy się propozycją ataku na frakcję. Można w ten sposób zdobyć obszar, lecz nie radzę tego robić, bo po pierwsze - popsujesz stosunki dyplomatyczne, które są bardzo istotne dla zwycięstwa, po drugie - ci przeciwnicy na początku mogą się okazać zbyt twardzi. Lepiej skup się na ziemiach opanowanych przez dzikich mutantów oraz grupki Retikulan.

Jeśli jednak frakcja kontroluje prowincję centralną, lub taką, na której surowcach bardzo ci zależy, możesz przyłączyć ten teren w pracochłonny, ale i skuteczny sposób. Każde okno misji ma przycisk "odmów". Dzięki niemu, jeśli w prowincji pojawiła misja przeciw kontrolującej go frakcji, możesz tą misję odrzucić i poprosić o następną. Po kilku próbach wylosujesz misję pomocy - najczęściej obronę mieszkańców prowincji przed obcym atakiem. Jeśli ukończysz ją pozytywnie, staną się dwie rzeczy - po pierwsze, twoje stosunki z frakcją poprawią się. Po drugie - rozentuzjazmowani mieszkańcy mogą oddać się pod twoje opiekuńcze skrzydła. Mogą, nie znaczy muszą. Czasem trzeba wykonać i trzy misje pod rząd, by prowincja dobrowolnie zmieniła właściciela, dlatego nie jest to idealne rozwiązanie na samym starcie, gdy brak ci broni oraz amunicji. Jednak ten sposób przejmowania "frakcyjnych" obszarów bardzo korzystnie wpływa na dyplomację, no i twoi żołnierze wyćwiczą się na prostych celach, nim przyjdzie im walczyć z groźniejszym wrogiem.