

# 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](http://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.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>              | <b>3</b>  |
| <b>Sterowanie</b>                | <b>4</b>  |
| <b>Informacje podstawowe</b>     | <b>7</b>  |
| Poziom trudności                 | 7         |
| Budowa bazy                      | 8         |
| <b>Turowy system walki</b>       | <b>9</b>  |
| Poruszanie się                   | 9         |
| Wykrywanie przeciwnika           | 11        |
| Jak strzelać, żeby trafić?       | 14        |
| Obrażenia i trafienia krytyczne  | 18        |
| <b>Baza</b>                      | <b>20</b> |
| 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        |
| <b>Drużyna i klasy</b>           | <b>48</b> |
| Grupa uderzeniowa                | 48        |
| Klasy – Assault                  | 50        |
| Klasy – Heavy                    | 52        |
| Klasy – Sniper                   | 54        |
| Klasy – Support                  | 56        |
| Psionika                         | 58        |
| <b>Jak grać, aby wygrać</b>      | <b>61</b> |
| Taktyka walki                    | 61        |
| Przeciwnicy                      | 70        |
| Garść porad ogólnych             | 76        |
| <b>Główny wątek fabularny</b>    | <b>77</b> |
| Inwazja obcych                   | 77        |
| Równowaga sił                    | 80        |
| Kontratak                        | 82        |
| <b>Drzewko technologii</b>       | <b>84</b> |

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 *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](http://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)<br>Przybliżenie/oddalenie pola walki               |
|  | (ruch kółkiem myszy w przód/tył)<br>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)<br>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)<br>Rozkazuje aktualni wybranemu komandosowi strzelać do podświetlonego obcego |
|  | (lewy klawisz myszy na drzwi/urządzenie)<br>Otwiera drzwi / aktywuje bądź dezaktywuje urządzenie             |
|  | Zmienia aktualnie używaną broń                                                                               |
|  | Przeładowanie broni                                                                                          |

|                                                                                     |                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Tryb overwatch                                                                                  |
|    | (wybrany komandos)<br>Dodatkowe informacje o naszym żołnierzu                                   |
|    | (przed potwierdzeniem akcji)<br>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.**