Dane aktualne na dzień: 21-10-2026 09:14

Link do produktu: https://www.it7.pl/xcom-2-p-6308.html

XCOM 2

Cena brutto	**40,00 zł**
Cena netto	**40,00 zł**
Numer katalogowy	**PS4-GU0124**
Producent	**IT7 Mateusz Szultka**

Opis produktu

XCOM 2 to turowa gra strategiczno-taktyczna na PC, która jest bezpośrednim sequelem wydanego w 2012 roku XCOM: Enemy Unknown. Za produkcję obu tytułów, opartych na kultowej serii X-COM z lat 90., odpowiada firma 2K Games oraz studio Firaxis, świetnie znane dzięki pracom nad cyklem *Civilization*.

Fabuła

Akcja *XCOM 2* rozgrywa się w dwadzieścia lat po wydarzeniach ukazanych w poprzednim XCOM, w którym desperacko staraliśmy się odeprzeć inwazję obcych. Zgodnie z założeniami deweloperów Firaxis, ponieśliśmy w tej walce klęskę i najeźdźcy z kosmosu ostatecznie zniewolili ludzkość pod przykrywką międzyrasowej współpracy. Nadzieja na wolność jednak całkiem nie zginęła. Nadal istnieją ludzie, którzy nie mogą pogodzić się z tą sytuacją, zaś resztki oryginalnych sił paramilitarnej organizacji XCOM działają w ukryciu i przy pomocy partyzanckiej taktyki starają się odzyskać kontrolę nad planetą.

Mechanika

Podobnie jak w poprzedniej części serii, rozgrywka prowadzona jest na dwóch płaszczyznach - warstwa strategiczna, w której zarządzamy rozwojem bazy i technologii bojowych, toczy się w czasie rzeczywistym, natomiast bezpośrednie starcia z obcymi odbywają się w turach. **Organizacja XCOM, na czele której stajemy, dysponuje ograniczonymi środkami i musi pozostawać w ukryciu**. Zadaniem graczy jest rozwój siatki ruchu oporu oraz odkrycie przed opinią publiczną prawdziwych zamiarów kosmitów. Dokonujemy tego, wyruszając na specjalne misje – podczas nich nie tylko eliminujemy kolejne zagrożenia, ale wspomagamy także lokalne ruchy oporu. Rozgrywka uległa pewnym modyfikacjom – drużyna rozpoczyna w ukryciu, a pole widzenia przeciwników jest obecnie wyraźnie zaznaczane na mapie. To pozwala na dokładne rozplanowanie pierwszego starcia i zaskoczenie przeciwników bez ponoszenia strat własnych.

W trakcie zabawy dowodzimy oddziałem podwładnych należących do jednej z pięciu klas postaci, które dodatkowo możemy różnicować dzięki drzewkom umiejętności. Grenadier, specjalista, strzelec wyborowy, łowca oraz agent psi różnią się nie tylko dostępnym pakietem zdolności, ale także wyposażeniem, z jakiego mogą korzystać. Skład zespołu oraz jego wyposażenie zależy od naszych decyzji. Gracze otrzymują szeroką paletę technologii oraz ekwipunku, które mogą modyfikować według własnych potrzeb. Sporą nowością w grze są losowo generowane mapy (układ, przeciwnicy oraz sceneria), co niweluje znużenie wywołane powtarzającymi się lokacjami. Poprawiony został również system walki i wydawania rozkazów, a do naszej dyspozycji oddano także nowe pomieszczenia, które możemy zbudować w obrębie naszej bazy. Ciekawostką jest także konieczność wykonywania zadań pobocznych, co wpływa na siłę i rodzaj napotykanych przeciwników w głównych misjach.

Tryby gry

Podobnie jak poprzednia część serii *XCOM*, „dwójka" poza kampanią single-player oferuje także możliwość rozgrywki wieloosobowej, podczas której na mapie ściera się dwójka graczy, dowodzących niewielką drużyną. Przed meczem gracze dostają określoną ilość punktów-zasobów, za które mogą wybierać żołnierzy do drużyny, zarówno ludzi, jak i obcych. Punktów zawsze jest za mało, przez co nie da się stworzyć ekipy składającej się z najmocniejszych wojaków i trzeba dobrze się zastanowić.

Prócz konfiguracji drużyny, można także dostosować sam tryb rozgrywki. Do wyboru jest tutaj opcja automatycznego połączenia z innym graczem, możliwość rozegrania gry rankingowej, po której wrzucani jesteśmy na konkretną pozycję tablicy wyników, czy też opcja założenia własnego pokoju, do którego dołączyć może nasz znajomy. Same starcia są identyczne jak podczas kampanii – gracze zaczynają w różnych miejscach losowo generowanych map, a ich celem jest po prostu wybicie drużyny przeciwnika.

Mody

Z uwagi na olbrzymią popularność modyfikacji *Long War* do pierwszej części *XCOM*, a także wsłuchując się w opinie i prośby graczy, studio Firaxis postanowiło udostępnić rozbudowane narzędzia moderskie. Do rąk graczy trafiło więc 50 gigabajtów danych, oferujących te same funkcje, z których korzystali twórcy podczas produkcji najnowszej odsłony serii. Dzięki temu, już w kilka dni po premierze w Internecie znaleźć można było modyfikacje usprawniające działanie gry, jak np.: możliwość obracania kamery w pełnych 360 stopniach, czy dodające całkowicie nową treść, nowe typy uzbrojenia, czy likwidujące największe zarzuty wobec gry (jak limit tur, w których trzeba zmieścić się, by ukończyć zadanie).