

異種航員

XENONAUTS

遊戲說明書

# 地球示圖

地球示圖以2D型式展示全世界，大部分策略元素都會在這兒發生。你也可以用畫面上方的箭頭控制時間流逝的速度。實際上除非你將時間加速，否則你會等很久很久都不出現任何事件。

## 資助地域及資助評議會

地球示圖的土地劃分為10個資助地域。每個地域都會為異種航員提供每月的資金，當受到充足保護時會增加資助額，否則會降低。

（這些地域不一定符合地理，例如墨西哥在現實中並不屬於中美洲，希臘也不屬於中東等等。為了平衡性，本遊戲的劃分是為了確保所有地域都有充足分量的土地。）

資助的增減主要視乎你如何應對地球示圖上出現的幽浮。擊落它們可以增加該地域的資助（在海上擊落則算入最接近的地域）。資助額最大為起始額的兩倍。

幽浮也會削減資金。每隔一小時它們就有機會引發一宗“事件”。這些事件會在地圖及訊息記錄中顯示。雖然你不能改變已經發生的事件，但它們可以洩露幽浮的行蹤。

如果有地域的資助額降到0，該地域會陷落，無法收復。（在社群增強版中，陷落的地域可以被收復。）**當一定數量的地域陷落，遊戲就會結束。**具體數量視乎難易度。

你本月已獲的資助額及目前預料的資助額增減會在地球示圖的右上角顯示。如果你將遊標指向特定地域，右上角會顯示該地域的本月資助及預期增減。

某些地面任務也會影響你跟該地域外交關係。最明顯的是恐襲任務：完成任務會顥著增加資助額，失敗則令資助大幅減少。另一種是異型基地，它們會持續惡化跟所在地的關係，但被摧毀時也會令關係轉佳。

完成墜地點任務 不會 增加你的資助，除非幽浮是自行降落的。成功回收自行降落的幽浮，結果跟擊落它一樣。

## 異種航員基地

異種航員的基地直接在地球示圖上興建。當遊戲開始時你需要為首個基地選址。之後如果要興建更多基地，可以點擊時間箭號右方的“興建新基地”。

就地球示圖而言，基地的功用是駐紥戰鬥機及雷逹陣列，從而偵察和攔截來侵略地球的幽浮。

基地的偵察範圍以圍繞該基地的藍圈表示。興建新的雷逹陣列可以擴展偵察範圍，每處基地最多能有三座雷逹。待擴展的偵察範圍以灰圈顯示。

任何飛入偵察範圍的幽浮都會被自動發現，不論距離也不論陣列多寡。

到了遊戲中後期，異種航員的基地可能遭受幽浮攻擊。除非該幽浮被戰鬥機或基地的防禦陣地摧毁，否則身處基地的士兵必需在基地內進行地面戰鬥，擊退入侵的異型突擊隊。失敗的話，或者如果沒有士兵可以防守，該基地會被摧毁。

## 幽浮

幽浮會定期在地球示圖上出現。擊落就可以改善跟該區的關係，忽略則會影響關係。

幽浮有不同大小和類形，有各異的戰鬥力和優缺。隨著時間經過，強力的飛船會漸漸登臺，被回收時也會提供更豐厚的回報和更先進的技術。

每隔數天，一波幽浮會侵入大氣層，數量為三至七艘。你要依照各幽浮的威脅性決定如何分派戰鬥機。

到了某階段，會出現有護航的幽浮。這些幽浮編隊會有一艘主幽浮及兩艘護航的空戰系幽浮。你要儘可能派出多架戰鬥機組成編隊去攔截，但要記著你只需擊落主幽浮。成功的話倖存的護航幽浮會放棄並撤離。

## 異種航員航機

異種航員有兩種航機：戰鬥機和運輸機。戰鬥機負責攔截幽浮，而運輸機負責載送部隊去執行地面任務。

兩種航機都必需駐紥於基地，而且需要有閒置的機庫才能訂購或建造。轉移也一樣，接受轉移的基地必需要有閒置的機庫才能進行。

起始的兩種航機（F-17 神鷲 和 查理）可以在航機配置介面中訂購，但更先進的航機就必需利用工房建造。

點擊幽浮或任務點可以直接派出航機，也可以在地球示圖上點擊速度箭頭左方的“派出航機”去手動派出航機。

不過要小心，不只你的戰鬥機會迎擊敵人。異型的空戰幽浮也同樣主動，會迎擊你的戰鬥機和運輸機。運輸機被擊落的話也通常會損失所乘載的士兵，因此要特別注意。

戰鬥機有機載雷逹，以圍繞它們的藍色圓圈表示。這跟基地的雷逹一樣可以偵察附近的幽浮，不過還可以偵察異型基地。所以對經常有幽浮降落的地點派出戰鬥機也許能有所發現。

任務完成後的戰鬥機會返回基地補給燃料，彈藥，和修復戰損。這些都需要時間去處理，不過等不及的話只要有一半或以上的燃料和耐久度就可以強行出擊。

萬一航機被毁（耐久值掉到0%，或耗盡燃料），它會緊急降落，不會被徹底摧毁。然後它會被回收再進行修復。這過程遠比一般修理漫長，可免則免。

## 地面戰鬥任務點

當出現地面戰鬥的機會時，地球示圖上會顯示圖標，讓你可以派出地面部隊。

地面戰鬥有數種。在地面上被擊落的幽浮會變成墜地點，而自行降落的幽浮也可以出動地面部隊。隨時間推進，恐襲點和異型基地會陸續出現。

當載有部隊的運輸機抵逹目的地就可以展開地面任務。最簡單的方式是點擊任務圖標，點選迎擊`，然後選擇運輸機。

## 空襲

在地上墜落的幽浮會變成墜機點，可以出動地面部隊回收，也可以用空襲轟炸。

空襲後會獲得進賬，但比,不上地面行動的，也不得到異型科技或戰鬥經驗。空襲的好處是完全沒有風險。

作為指揮官，你要權衡讓士兵和戰車受傷甚至陣亡的風險，及地面行動的額外回報。兩者各有優缺，都是可行的選擇。

# 管理介面

利用各種管理介面就可以從戰略層面管理異種航員。地圖示圖上方的十個按鍵分別對應不同的介面。

如有多處基地，進入介面後可以用上方的基地欄切換基地。

## 基地

基地管理介面提供所選基地的資訊，包括基地的配額狀況及維護開支的明細。你也可以在此興建或拆卸基地設施。

左上方的資訊欄顯示基地的資源：基地的各項配額，以及人員和機體的數量。

左下方的開支欄顯示基地的維護費，分成三類並再以子類劃分。

中央是目前的基地地圖，共有6x6格。你可以用遊標懸浮在設施上，會彈出提示該設施的名稱、維護費、及該類設施的配額使用情況。異種百科有各類設施的詳細說明。

要興建新設施，可以從右方的設施欄選擇，然後在基地地圖上點擊。新建的設施必需緊接現有的設施。2x1格的大型設施，例如起居室，在興建前可以用滑鼠輪或旋轉按鍵去旋轉興建方向。

右按基地設施可以拆卸它們，能回收興建費的一半。使用中的設施不能被拆卸，如果拆後會導致有設施被孤立的話也一樣不能拆卸。

## 實驗室

你可以在實驗室中檢視目前研發中的專案，及於所選的基地僱用或解僱科學家。

### 研發專案

研發專案由科學家進行。在專案列表點選專案會顯示一段簡單的說明，包括可能獲得的成果，以及開始研發的按鍵。

研發中的專案在底部列出。用每個專案的箭號可以增減所分配的科學家數量。閒置的科學家數量在標題列顯示。

越多科學家參予專案，效率就越低。每個專案的首名科學家以100% 效率運作，第二名99%，第三名98%，如此類推。

研發專案是各基地共通的。不同基地的科學家可以合作研發同一專案，不會影響效率。

### 僱用/解僱科學家

用此頁可以於所選的基地僱用或解僱科學家。

要僱用新的科學家，只需按下右箭號增加科學家的數目。研發配額，居住配額，及僱用費都會立刻更新到實際僱用後的數值。每名科學家都需要研發配額和居住配額，不足的話就無法僱用。獲僱用的科學家需要一段時間才會抵逹基地。

要解僱現有的科學家，只需按下左箭號減少科學家的數目。差異會變成負數，按鍵文字也變成解僱。你不能解僱正在參與研發的科學家，你必需先將他們從專案中移除。

## 工房

你可以在工房中檢視所選基地的製作專案，及僱用或解僱工程師。

### 製作專案

製作專案由工程師進行，進行期間會消耗物資和資金。專案列表分成四類：戰術武器，戰術護甲，戰車，及航機。點選後會顯示該類的可製作專案，選取後會顯示製作時間及所需的資源，以及開始製作的按鍵。

製作中的專案在底部列出。用每個專案的箭號可以增減所分配的工程師數量。閒置的工程師數量在標題列顯示。製作專案不會立刻取用所有需要的資金，而是會在製作過程中漸漸取用。如果製作中途出現資源不足，製作會暫時停止直至有足夠資源繼續。

越多工程師參予專案，效率就越低。每個專案的首名工程師以100% 效率運作，第二名99%，第三名98%，如此類推。

每個基地的製作都是獨立的，居於不同基地的工程師不可以參與其他基地的專案。

### 僱用/解僱工程師

用此頁可以於所選的基地僱用或解僱工程師。

要僱用新的工程師，只需按下右箭號增加工程師的數目。工房配額，居住配額，及僱用費都會立刻更新到實際僱用後的數值。每名工程師都需要工房配額和居住配額，不足的話就無法僱用。獲僱用的工程師需要一段時間才會抵逹基地。

要解僱現有的工程師，只需按下左箭號減少工程師的數目。差異會變成負數，按鍵文字也變成解僱。你不能解僱正在參與製作的工程師，你必需先將他們從專案中移除。

## 兵營

你可以在兵營中檢視現有的士兵和僱用新士兵。社群版還可以回顧英勇戰死的士兵。

### 管理士兵

本頁可以總覽/解僱/調配基地所駐守的所有士兵。雙擊士兵會去到士兵的裝備介面，可以自訂他的裝備。

介面底部會列出所有士兵。預設是用軍階排序，但你也可以按下任一欄位改變排序。

狀態欄也是互動的，點擊士兵的狀態就會出現下拉選單，讓你可以選擇配置士兵到那一架運輸機。養傷中的士兵（HP一半以下）不能值勤，但治療中的士兵（HP一半以上）就沒問題。

最後一欄是勾選框，可以選擇一名或多名士兵進行轉移或解僱。

### 僱用士兵

僱用士兵頁列出了可以僱用的士兵，僱用後會配置到目前所選的基地。基地要有可用的居住配額，資金要付得起僱用費，才能僱用士兵。士兵也會每月支薪。

士兵列表跟管理頁一樣可以依欄位排序。點擊任何數值都會選取或反選取該名士兵，等同點擊最右方的勾選框。當你選取所有想僱用的士兵後，點擊僱用鍵就可以僱用。

當你僱用士兵時，會出現新的替補，但他們的質素會漸漸下降。這現像會持續到月尾；當新的一月開始時，可以僱用的士兵及他們的質素都會重設。

## 倉庫

你可以在倉庫中檢視和管理所選基地的物資，例如出售或轉移它們。

當遊戲開始時，物資畫面是空白的，只有一段說明，因為沒物資可以顯示。沒物資的原因是起始戰術裝備全部由資助國無限量免費供應，還有就是大部分從戰場上回收的不必要物品都會立刻自動放售。

當你回收到異型合金或異能晶後，或當你開始生產自己的裝備，就會有物資需要管理了。你可以售賣這些物資，也可以將它們運送往其他基地。運送過程會需要一段時間。

製作物品是蝕本的，不能賺錢圖利。一般而言物品的售價是製作費的50%。這是為了確保玩家的收入跟實際表現掛勾，而不是跟設立生產線的速度掛勾。

## 武器庫

你可以在武器庫中選擇士兵的武器、護甲、和其他戰術裝備。

左下方的士兵列表依士兵的勤務劃分，不過你也能在這兒變更士兵的勤務。唯一的限制是還在天上飛的運輸機不能選擇。

### 士兵資訊欄

在介面左方的士兵資訊欄列出了士兵的重要資訊。

最頂的是頭像、軍階、名字、背景等。其下是他獲受勳的勳章，雖然每個 +1勇氣對實際戰力影響甚微，但能助你記住這些異種航員的英勇事跡！

士兵的勤務也可以在這兒變動，指定所屬的運輸機或待機。士兵列表會立刻更新。之後就是戰鬥數值。綠色部分是入伍時的基值，深綠色是入伍後提升的成長。以下是每項數值的解說：

**TU（時間單位）**：TU決定士兵在一回合內能移動多遠，及能採取多少動作。注意射擊和投擲的TU是按比例算的；TU增多不能增加射擊次數，不過能增加射擊以外的移動和動作。

**HP（生命值）**：HP反映士兵的強韌。受傷會扣減HP，當中一半可以即場用醫療包包紮，其餘的就要回到基地慢慢治療。有醫護所的話治療速度會加倍。

**力量：**力量決定士兵的負重量，投擲的最大距離，及重武器的命中率。重武器採用力量和精度當中的較低者計算命中率，力量低於70的話還會有額外的懲罰。

**精度：**精度決定發射武器時的命中率。

**反應：**反應越快（越高）的士兵較易作出反應射擊，也不易觸發敵人的反應射擊。地面戰鬥的章節會詳解反應射擊。

**勇氣：**勇氣高的士兵在面對壓制、戰友陣亡、心靈攻擊等狀況時較能控制情緒，沒那麼易失控。

你也可以在此解僱或轉移士兵。

### 士兵裝備欄

介面中央是士兵帶上戰場的裝備，而右方是異種航員的裝備列表。

護甲需要研發和製作；當你有了可以裝備給士兵的護甲，你可以點擊裝備欄左上方顯示目前護甲的按鍵，顯示護甲的下拉選單。

武器和其他裝備可以從裝備列表拖放，或者從士兵身上拖走。你也可以右按列表或身上的裝備，快速地自動裝備或移除。

裝備列表分為武器頁和裝備頁，各頁再細分不同種類的裝備。注意手雷屬於裝備頁。用遊標懸浮列表中的裝備可以獲得它們的說明和數值。

士兵的最大負重由力量值決定。如果攜帶的重量超過負重，士兵就會過載，在戰鬥中可用的TU就會減少。不同於舊版，過載不會提升力量的增加速度，所以可免則免。

### 士兵崗位

裝備欄的右上方顯示士兵目前的崗位。崗位不影響任何數值，單純是方便你管理士兵。

每個崗位都有預設的裝備，切換崗位後就可以為士兵快速配置成預設裝備。利用崗位可以快速設定多名士兵的裝備。要建立新崗位，按“切換崗位”然後捲到最底，在崗位選單底部有新增崗位的選項。

當你研發出新武器後，你可能會想更新預設裝備。你只需要將士兵設成想要的裝備，點擊崗位圖標，然後選擇設成預設。然後就能快速更新其他同崗位的士兵。

## 車庫

你可以在車庫中查看所選基地的戰車，及更換它們的裝備。

剛開始新遊戲時車庫沒甚麼用，因為所有戰車都需要先研究和製作，運輸機的酬載量也少。

當選取戰車後，畫面中央會顯示它，而數值顯示在左面，版面類似武器庫。你可以為它重命名，設置勤務，除役，或調配。

右手邊顯示戰車目前的武器。點擊它就可以檢視可用的武器和進行切換。

## 機庫

你可以在機庫中查看所選基地的航機，更換戰鬥機的武器，及指定部隊在運輸機上的出擊位置。航機列表顯示在右邊，分成戰鬥機和運輸機兩頁。

所選戰鬥機的武器掛點會顯示在中央。由於航機武器會自動升級，一般而言你不需要為此費心。唯一可能要注意的是重型掛點除了掛重型飛雷外也可以改掛輕型飛彈。

所選運輸機的部隊出擊隊形也會顯示在中央。拖放部隊就可以調動出擊的位置。

飛行中的航機會以半透明顯示，當然這就不能修改武器或隊形。

如果要購買新的F-17神鷲或CH-47查理，你必需要有閒置的機庫。有的話就會有訂講新航機的按鍵。其他航機必需在工房訂製，但製作進度可以到機庫查看。

## 異種百科

每當完成一項研發，遊戲會彈出一幅相關圖片及說明文字。異種百科收錄了所有已經完成的研究，在畫面右方以類型分組。

異種百科也收錄了起始裝備的資訊，例如F-17神鷲或每一項基地設施。部分條目也會在右下角顯示數值。

當有新的研發報告時，最好能閱讀報告的文字。你常常可以從中得知它的用途或優缺，或者下一步需要怎樣做才能進一步研究。

# 空戰

當異種航員的戰鬥機跟異型的幽浮在地球示圖上靠近到接戰距離時，就會發生空戰。雙方各能帶最多三艘航天器參戰。要這樣做只需要在派出戰鬥機時複選多架，就會自動組成編隊。

被擊落或燃料不足以返航的戰鬥機會被回收及修復。這過程遠比一般修理漫長，可免則免。

## 略過戰鬥

你不需要手動參與空戰；即使完全略過所有空戰，都依然能完成遊戲。不過技術良好的指揮可以透過空戰獲得優勢，用更少的資源或損害擊落更多的幽浮。

要略過空戰，只需要在空戰開始前的彈出框選擇略過。該按鍵會顯示勝算，助你判斷是該迎戰還是該撤退。勝算只反映擊落幽浮的機率，不考慮個別戰鬥機的存活率。即使勝算100% 都不代表戰鬥機會全體倖存，雖然這情況下機會很高。

略過戰鬥會用方程式計算戰果，但方程式不能納入所有變數，所以有時可能會有誤差。如果你對勝算不滿意，可以考慮手動戰鬥。

## 空戰操控

以下是手動空戰的操控方式：

滑鼠左鍵：設定飛航或攻擊目標  
滑鼠右鍵：反選取戰鬥機  
滑鼠滾輪：拉近/拉遠  
空白按鍵：暫停/繼續  
Ｑ／Ｅ鍵：滾左/滾右

左鍵點擊要操作的戰機，也可以在右邊的狀態欄選擇。別忘記你可以隨時按空白鍵暫停空戰，慢慢思考。

## 空戰機制

空戰在一個方型的二維空間進行，裡面已經有敵對的幽浮和我方的戰鬥機。幽浮越大戰場就越大，雙方的位置和指向由地球示圖上的接戰狀態決定。

當戰鬥開始時，每架戰鬥機都已經自動選取了攻擊目標，顯示在狀態欄的右上角，並且會打算直接飛向它。你可以選取戰鬥機然後左鍵點擊新目標，也可以點擊地圖設定新航向。

戰鬥機的速度在狀態欄中顯示，並能用狀態欄左方的滑桿控制。你可以手動拖放或點擊滑桿，打開後燃器時它也會自動鎖定到最高。後燃器能提升25% 速度，但耗用400% 燃料。

戰鬥機有三項主要資源：耐久、燃料、和彈藥。

**耐久：**如果耐久掉到0，戰鬥機將無法繼續飛行，需要迫降。它會被免費回收和修復，但這段期間將不能出擊。

**燃料：**燃料反映可用的戰鬥時間，已減去回航所需的燃料。當燃料掉到0，它需立刻返航，否則戰鬥後也會立刻迫降。在基地附近戰鬥比起遠離基地戰鬥能保留更多燃料作戰鬥用途。

**彈藥：**遊戲中的航機攜帶有限的彈藥。最明顯是飛彈，每發只能發射一次。請確保你的彈藥足以擊墜敵人！武器有兩種：

**機載炮：**機載炮射程短，但持續傷害力很高。它們會自動射擊任何進入射界的幽浮。

**導彈：**導彈射程遠，命中的話能瞬間做成不少傷害。但較輕盈的幽浮能用迴避滾轉避開，除非你從側面攻擊或錯開飛彈發射的時機。

導彈不單止有射程，而且需要先鎖定目標。當目標在戰鬥機前方時鎖定時間會開始倒數，直至歸零就完成鎖定。對鎖定時間短的輕型飛彈而言並不困難，但重型飛雷要在縛鬥中鎖定對方就可能不容易。

點擊戰鬥機的武器可以將它由綠轉紅，也就是不會自動發射。否則只要目標在射程內，武器就會自動發射。再按一次就可以恢復自動射擊（不過小心，飛彈的話可能就會立刻發射！）

需要手動設置發射狀態的通常是飛彈。如果所有飛彈一起發射，輕盈的幽浮能一次避開它們。但你可以稍為錯開飛彈的發射時間，用第一發引出迴避並讓第二發命中。

# 地面戰

地面戰是異種航員最複雜的行動，有多個子系統並需要一些時間去掌握。

## 任務分類

地面戰任務可以分成四種：

### 幽浮回收

大部分幽浮在地面上被擊落時都會變成墜地點。在海面上擊落的幽浮也不會變成墜地點。某些幽浮不會變成墜地點，例如空戰幽浮或岸轟幽浮，不過你還是能自動回收少量物資。

幽浮回收任務的目的是擊倒所有異型，或者掃盪幽浮內部並在裡面駐守部隊五回合。

除了擊落幽浮之外，幽浮也可能出於它們的原因自行降落。在它再次啟航前派出地面部隊就可以回收完整的幽浮。換個角度，被擊落的幽浮在墜地時很大可能在拍降時損兵折將，雖然資源較少但也相對較容易。

### 反恐行動

有時異型會對地球上的大城市發動恐怖襲擊，放著不管的話會對資助做成重大打擊。不過只要有運輸機正在前往，恐襲點就不會消失。

幽浮都有特定的任務，當中包括恐襲任務。因此每個月的恐襲次數有限而且只要將這些幽浮在抵逹目的地前攔下就可以阻止。如果你有制空權，恐襲的次數會大大減少。

恐襲點會有很多裝備精良的異型。別以為恐襲會跟幽浮回收一樣容易。你必需打倒所有敵人才能得勝，而異型也一樣。

### 基地防衛

到了遊戲中後期，異型可能會直接進攻異種航員的基地。如果基地有防禦陣地的話它們會迎擊，也許能在它缷下突擊部隊前擊落它。否則就看基地有沒有駐守士兵，有的話就要進行基地防衛戰，戰敗的話基地就會被摧毁。

基地防衛戰的地圖就是被進攻的基地。你的士兵會在指揮中心裡出擊，任務是擊退所有異形單位。異型會從基地外緣入侵，這以是任何設施，不限於飛機庫。牠們的主要目的是佔領指揮中心，不過也會在前進路線上大肆破壞，令設施在戰鬥結束後需要封閉維修。

從多方面來說，基地防衛任務跟恐襲任務很相似：異型的突擊隊訓練有素、裝備精良，可以從空中截下，而且失敗後果都非常嚴重。

### 基地進攻

執行建築任務的幽浮會在地球上建立異型基地。基地一旦建立就會迅速被異種航員的特工察覺。由於異型基地會持續扣減所在地域的資助，應儘早派出部隊清除。

異型基地會有大量的異型，大都裝備充足。基地的大小和異型數量取決於異型的侵略進度。後期的基地會比早期的大，放著不管的基地也會日漸擴張。

要破壞異型基地有兩種方法。最簡單的方法是清除所有異型單位。這樣不單止能瓦解基地，還能獲得裡面的所有資源和技術。

另一個方法是摧毀基地的動力爐。只要動力爐被破壞，無論接下來發生甚麼結果都一樣，即使部隊全滅也不改基地被毁滅的命運。雖然破壞動力爐就不能回收基地的資源，收入會減少，但你的部隊也不用進攻守衛森嚴的指揮室。

## 時間單位TU

單位所進行的所有動作都需要消耗 時間單位TU：移動、射擊、轉身、上彈全都花TU。沒有TU的單位不能進行任何動作，直到下一回合所有單位的TU都恢復了才能動。

直線移動：每格3 TU  
　　轉身：每45度角1 TU  
開戶關戶：每次6 TU  
射擊武器：最大TU的一定比率，依武器和射擊模式而定  
裝填彈藥：固定TU，依武器而定

回合結束時剩下沒花掉的TU會用作反應射擊。只要有敵人在他的視線內行動，並且敵人的先攻權較低，他就會打斷對方進行射擊。反應射擊會有獨立的一節詳細說明。

TU是士兵屬性之一，有的士兵的TU會較多，有的較少。異型也一樣。TU較多的單位可以在一回合內移動更遠或做更多的動作。唯一不會增多的是射擊次數；射擊會花固定比例的TU，而不是固定值。高TU的單位有機動優勢，但不是火力優勢。（精度會提升火力優勢。）

TU也影響反應射擊的時機。剩餘未用的TU越多，進行反應射擊的先攻權越高，也越不易遭受反應射擊。滿TU的士兵衝入充滿異型的房間時只會觸發少量反應射擊，但TU差不多用光的士兵進去就會死得很慘。

### 保留TU

TU的管理是異種航員的重要學問。當你選擇一格地面時，地圖上會顯示移動路徑及所移動後所**剩下**的TU。如果所選的單位無法在一回合內移動到目的地，走不到的部分會以紅色顯示。

在畫面下部士兵欄的左方有保留TU用的滑桿，可以強迫士兵保留足以射擊的TU。保留的TU在移動路徑上以橙色顯示，而士兵只會走完綠色的部分。之後他可以立刻射擊，也可以將TU留作反應射擊。不過記著保留TU並不包括轉身。如果你在移動後需轉身射擊，請自己確保士兵移動後有足夠TU。

在保留滑桿的旁邊有標示不同射擊模式的所需TU。有需要的話可以用這些數值策劃你的戰術。

## 視線

視線是另一個重要的系統。只有在視線內的敵對單位和平民單位會被顯示。否則你根本無法瞄準看不見的目標。

當任務開始時，大部分地型都是未知的黑色。當有格子進入我方單位的視野，它就會變亮，直到它脫離所有我方單位的視野，這時就會變暗。你依然能看到地型，但不會知道上面有些甚麼單位或物件。

異種航員的士兵有90度視角及18格視距，大部分異型也一樣。偵察戰車的視距會比較遠，能更早發現敵人。狙擊槍等遠射程的武器可以射擊視距外的敵人，所以會有需要派員索敵。但要小心別讓探子陣亡，會失去他提供的視線。

士兵只會對視線內的敵人進行反應射擊，請確保他們面向你想掩護的方向！

## 夜間戰鬥

如果地面戰發生時正處於地圖示圖上的昏暗地區，發生的將會是夜戰。通常異種航員的視野會減少，而異型則不受影響，因此會置異種航員於不利。

夜間戰鬥時，視野內的格子需要照明才能被看見。士兵身上有戰術手電筒，能照明前方的12格，視野內照不到的8格就看不見了。在這段距離中有異型的話，就會處於看不見對方的捱打狀態。

利用光源可以化解這項劣勢。所有士兵都配有無限的照明彈，可以用士兵欄中的手雷框丟出。（如果手雷框正顯示其他手雷，右按切換就可以。）照明彈的投擲距離很遠，能照亮著地點附近一帶，投擲的TU也比一般手雷少。

另一選擇是戰車。戰車有強力的車頭燈，視野無損之餘還能為其他士兵照亮大片區域。部分地圖也會有自設的環境光源，例如街燈。這時請好好利用它們。

## 射擊規則

當將遊標指向敵人單位時，它會變成射擊遊標並顯示命中率。玩家可以右按切換射擊模式，越高TU的模式命中率也越高，但命中率也受其他因素影響，包括士兵的精度，武器的精度，射線上的掩護物（包括火焰和煙霧），距離，及射擊者和目標有否跪下。命中率最高為95%，不會更高。

### 命中率算式

1. 基本命中率 = 單位的精度屬性 X 武器的精度。
2. 如射手跪著，命中率乘以1.25倍。
3. 如目標跪著，命中率乘以0.8倍。
4. 如目標位處5格或以內，每格命中率 +12%（最多+60%）
5. 如目標在有效射程以外，每格扣減定額的命中率。
6. 掩護物有特定的機率擋下射擊。命中率乘以沒擋下的機率。
7. 命中率上限為95%。

例：精度50的士兵用步槍進行瞄準射擊（精度120），基本命中率為60%。  
　　射手跪著，命中率60% x 1.25 = 75%。  
　　目標跪著，命中率75% x 0.8 = 60%。  
　　距離目標2格，命中率 60% + 15% x 4 = 120%。  
　　射線上有個15% 機率擋下射擊的柵欄，命中率120% x 85% = 102%。  
　　命中率超出上限，下調到 95%。

### 掩護物規則

鄰接射手的低矮掩護物會被忽略。你可以躲在掩護物後面，士兵會懂得在掩體上面射擊。這也包括跪下的士兵；其他士兵（不論是站是跪）可以在他旁邊射擊而不會射到他。另外就是如果敵人躲在掩護物後，移動到鄰接著掩護物的另一邊就可以無視它。

另外就是每次射擊只算上阻擋率最高的掩護物。如果射線穿過一棵阻擋率25% 的樹木，及穿過一個阻擋率50% 的箱子，那只有箱子會算入命中率。

打失

射擊是否命中，在子彈射出之前就已經決定。打失的子彈不會命中目標，而會隨機散落於錐形的射擊圈。異種航員並沒有3D引擎，所以結果只是粗略的模擬。如果你遇上奇怪的現象，那通常是由打失所引致的，而不是由奇怪的現象導致打失。

### 傷害計算

命中的攻擊會做成傷害。傷害算法如下：

武器傷害 x 50% 至 150% 隨機 – （目標護甲 – 武器穿甲力）

武器傷害是個固定值。實際的基礎傷害有頗大的隨機範圍，由一半到一倍半都有可能。這是完全隨機決定的，反映子彈會隨機擊中要害或不要緊的地方。

目標護甲也是個固定值，依異型種類或士兵所穿的護甲而定。護甲值會直接從傷害中扣除，例如40傷害命中8護甲，結果會是32傷害。不過護甲會因傷害而損毀；護甲值會扣除護甲所擋傷害的25%。延續上例，護甲擋了8傷，因此護甲值會減到6。

戰車的裝甲有面向，前方的裝甲較厚，後方的最薄。雖然戰鬥介面不會顯示護甲值，不過護甲再強都不能持續吸收傷害。

如果傷害被護甲完全吸收，傷害會顯示成“全抗”。

穿甲力代表武器的貫穿力，能令攻擊忽略等量的護甲值，夠高的話會完全忽略護甲。例如30護甲的士兵被50點傷害命中，武器的穿甲力為15，他會受到35點傷害。

## 反應射擊

如果一名單位剩下足以發射武器的TU，當有敵人在他的視野內採取行動時他可能會打斷並採取反應射擊。反應射擊的觸發由雙方的先攻權決定：

先攻權 = 單位的反應屬性 x 剩餘TU比率 x 武器的反應倍率

當有單位移動或射擊後，它的先攻權會跟所有對他有視線的敵人相比較。如果有敵人的先攻權更高並且能發射武器，他就能會打斷並採取反應射擊。

反應射擊只能是快速射擊或連發射擊。由於射擊要花TU，所以射擊者的先攻權會降低。不過如果他的TU夠高，他還是會繼續反應射擊，直到TU比觸發者低或直到不能再射擊。這時控制權會回到觸發反應射擊的一方。

因此手槍，霰彈槍等高反應倍率的武器有較高機率能搶先射擊。視乎敵人的武器和反應值，他可能來不及反應射擊就先捱一發掉。相反，TU不剩多少或持狙擊槍等慢反應倍率的士兵比較容易觸發反應射擊，不適宜擔任突擊。

異型會用反應射擊去悍衛幽浮。以下是一些破解之道：

* 用眩目彈壓制敵人可以防止牠們反應射擊，也會減少牠們在下回合的TU。
* 用煙霧彈減低射擊的精確率。
* 用戰鬥盾可以吸收反應射擊的傷害。
* 用低價值的新兵引出反應射擊，讓戰鬥經驗豐富的老兵存活。
* 在異型發動反應射擊前打倒牠。

## 壓制

壓制是個傳統X-COM沒有的新機制，亦相異於新版X-COM的壓制。異種航員的戰鬥會常常出現壓制，被壓制的單位頭上會顯示藍色圖標。壓制有以下效果：

* 被壓制的單位會立刻跪下（不花TU）
* 被壓制的單位立刻失去所有剩餘的TU（因而無法反應射擊）
* 被壓制的單位在下回合只能恢復一半的TU（因而無法用重武器）

### 壓制的機制

每個單位都有個壓制值，初始值等同勇氣屬性。單位每回合開始時都會恢復25% 的壓制值，但不會超出初始值。壓制值是個隱藏數值。

大部分武器的攻擊都有壓制傷害和壓制半徑。槍械的壓制傷害依射擊模式而定，連發的壓制傷害遠比單發優良，壓制半徑也通常比較好。

當有武器擊中一格時，它會對壓制半徑內的所有單位做成壓制傷害，不論敵我。壓制值被扣到0的單位就會被壓制。護甲值和穿甲力都適用於壓制傷害的計算，因此輕型武器會很難壓制重裝甲的單位。

槍彈的話會在射擊錐內做成壓制傷害，因此靠近機槍射擊線的我方士兵也會被壓制。

### 壓制免疫

機械單位完全免疫壓制，例如戰車。部分單位對壓制的耐力特別高，有的則特別低。

壓制對異型的有生戰力非常有效，但必需適當地應用。胡亂壓制會導致殺傷性火力不足，也會壓制到己方的士兵，得不償失。

## 士氣

異種航員的士兵有士氣值，就是在HP條下方的藍色條。低士氣的士兵可能會情緒失控，這時會發生以下三種士氣事件之一：

* 恐慌（50%）：士兵會失去該回合的所有TU。
* 逃跑（40%）：士兵會丟下武器並隨機逃跑。（社群版中不會逃向異型。）
* 失控（10%）：士兵會向視線內的單位隨機射擊。（優先射擊敵人。）

### 士氣規則

士氣的基礎值等同勇氣值。地面部隊中最高階的士兵為指揮官，會增加所有士兵的士氣。軍階越高，加值越高。地面部隊中有新丁的話，這加值會減少。

當有異型被殺時，士氣會增加。擊倒異型的士兵額外再加。

當附近有隊友被殺時，士氣會減少。附近有平民被殺的話也會稍微下降。受傷的士兵士氣會大幅下降，下降量跟所受的傷害成正比。遭受壓制傷害的士兵，士氣也會稍微下降。

士氣會每回合恢復10點。發生了士氣事件的士兵在回合結束時會額外恢復40點。

士氣低於40的士兵，每低於40一點就有1.75% 機會發生士氣事件。因此士氣20的士兵每回合會有35% 機率恐慌、逃跑、或失控。

### 靈能

遊戲開始不久，異型就會對你的部隊發動心靈攻擊。心靈攻擊需克服士氣值才能成功，因此維持高士氣能減低心靈攻擊的成功率，特別是遊戲後期。

## 任務總結

任務結束後會出現任務總結畫面。它顯示了各陣營的死難統計，及我方的詳細戰果。值得一提的是，倖存的平民對資助會有輕微的正面影響。

### 所得物資

左下角列出了所有從戰場上回收的戰利品。大部分都是不能用的。每類物件的第一件通常都會被送到研發部，而其餘的會被立刻變賣套現。不能賣的東西會當場摧毀。

### 跨過死門關

右方會顯示所有參戰部隊。傷亡是兵家常事，不過在戰鬥中被擊倒的異種航員士兵有一個低機率在戰後被救活。

HP掉到0而沒被炸成肉醬或喪屍化的士兵有50% 機率存活，每點低於HP 0的傷害減 2.5%。因此HP -10 的士兵有25% 的復生率，而HP -20 或以下就復生無望。

### 士兵成長

活著挺到戰鬥結束的士兵可能會有屬性成長，甚至可能獲得晉升。倖存的士兵都可能會獲受勳。以下是各項屬性的成長方式：

**TU：**在戰鬥中花的TU比率夠高就會成長。

**HP：**其他屬性提升時會自動成長。

**力量：**負重超過80% 時花費足夠多TU就會成長。

**精度：**在武器的有效射程內向敵人射擊就會成長，不論命中與否。

**反應：**對敵人進行反應射擊就會成長。

**勇氣：**遭受士氣事件就會成長。在較新的版本中，遭受壓制傷害也會成長。（原版1.65起，社群版0.34.2起）

一般而言，每項屬性每次只能提升2點。

士兵軍階提升依累積殺敵數而定。

勳章有特定條件，只要符合就能獲得，每個能提升士氣1點。