



R.U.S.E.

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0641
Kod producenta	111
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

R.U.S.E. to gra strategiczna stworzona przez ekipę odpowiedzialną za *Act of War: Direct Action*, czyli studio Eugen Systems. Jej akcja przenosi nas do okresu II wojny światowej, umożliwiając wcielenie się Joe Sheridana - dowódcę alianckich wojsk prowadzących walkę z Niemcami.

W kampanii dla jednego gracza przez większość czasu dowodzimy siłami amerykańskimi, ale z czasem otrzymujemy możliwość pokierowania innymi nacjami. W trybie sieciowym nie istnieją natomiast żadne ograniczenia wyboru stron - możemy wcielić się w każdą z sześciu dostępnych armii (Amerykanów, Francuzów, Brytyjczyków, Włochów, Niemców i Rosjan). Każde z wojsk posiada oryginalne jednostki i możliwości. Do dyspozycji otrzymujemy naturalnie zarówno oddziały piechoty oraz pojazdy naziemne i samoloty. Najważniejszą bronią jest jednak nasz umysł i zmysł strategiczny. W *R.U.S.E.* nie liczy się tylko i wyłącznie przewaga technologiczna czy liczebna, ale także stosowanie manewrów i taktyk.

Cechą charakterystyczną produktu są niezwykle szczegółowe i duże tereny, na których przeprowadzamy wojskowe operacje. Poszczególne bitwy kampanii zakrojone są na ogromną skalę. Często zdarza się zatem, że oprócz sterowanych przez nas oddziałów na mapie przebywa wiele jednostek sojuszników kontrolowanych przez SI. Wprawdzie na ogół służą one jedynie za „tło” wojennej zawieruchy, ale dzięki temu gracz czuje się jakby brał udział w prawdziwej wojnie. Kampania dla pojedynczego gracza składa się z wielu znanych, historycznych potyczek (np. bitwy o Monte Cassino). Autorzy zastosowali mnóstwo ciekawych i oryginalnych rozwiązań, rozwijających gatunek RTS-ów w twórczy sposób.

W uzyskaniu przewagi nad przeciwnikiem pomagają jednostki zwiadowcze - zarówno naziemne, jak i latające. Oprócz tego przydatne okazują się różne podstępne techniki oraz blefy. Wśród nich pojawiają się między innymi: szpieg, kamuflaż, cisza radiowa, nasłuch czy odcięcie przeciwników od dostaw broni i żywności. Przykładowo użycie ciszy radiowej zapewnia niewidoczność naszych jednostek na jakiś czas, a nasłuch pozwala poznać planowane ruchy wojsk nieprzyjaciela. Niejednokrotnie to właśnie od przebiegłości naszych poczynań zależy wynik starcia. Otrzymujemy również wpływ na produkcję jednostek oraz rozwijanie wojskowych technologii.

Tytuł wykorzystuje moc silnika graficznego IRISZOOM Engine, który potrafi generować bardzo rozległe pola bitew. Ważnym aspektem tej technologii jest możliwość dowolnego przybliżania i oddalania kamery, dzięki czemu akcję możemy obserwować zarówno z lotu ptaka i z bliska. Przejście pomiędzy dwiema perspektywami jest niezwykle płynne. Ciekawym dodatkiem jest też rozbudowany tryb sieciowy, przeznaczony dla maksymalnie 8 graczy. Twórcy przygotowali zarówno rozgrywkę skupiającą się na kooperacji i rywalizacji. Warto docenić również prosty i intuicyjny interfejs produktu, dzięki któremu obsługa kilkuset jednostek nie stanowi problemu.