



THE BUREAU

Cena	20,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	X360-GU0755
Producent	Brak

Opis produktu

The Bureau: XCOM Declassified to nieco odmienne spojrzenie na popularną markę gier strategicznych, w której kierowaliśmy elitarną jednostką do walki z obcymi. Tym razem mamy do czynienia z trzecioosobową strzelaniną taktyczną. W ten sposób twórcy chcieli przenieść graczy z fotela wszechwiedzącego dowódcy w buty pojedynczego żołnierza. Grę zrealizowało studio 2K Marin, czyli zespół odpowiedzialny m.in. za *Bioshock 2*.

Tytuł ukazuje początki organizacji XCOM, która pierwotnie nosiła nazwę Biuro. Została ona powołana przez rząd amerykański w 1962 roku, gdy cały świat drżał w obliczu wiszącej na włosku wojny nuklearnej. Głównym zadaniem protoplastów XCOM-u była ochrona obywateli USA przed szkodliwymi informacjami napływającymi z ZSRR. Zmieniło się to w chwili, gdy zagrożeniem numer jeden stała się cywilizacja pozaziemska.

Głównym wrogiem XCOM-u, jak i całej ludzkości, jest rasa kosmitów zwanych zudjari. By przetrwać, żerują oni na różnych planetach – w końcu ich uwagę przykuła Ziemia. Ponieważ zudjari są bliscy wymarcia, do walki z ludźmi wysyłają zniewoloną rasę kosmitów, znanych z gry *XCOM: Enemy Unknown*, choć sami też pojawiają się na polach bitwy w postaci jednostek elitarnych.

Gracz rusza na ratunek ludzkości w skórze Williama Cartera, który osobiście prowadzi do akcji trzyosobowy zespół. Jego zadaniem jest dotarcie do miejsc, gdzie odnotowano obecność kosmitów i pozbycie się zagrożenia przy pomocy siłowych rozwiązań. Choć w grze zajmujemy się przede wszystkim strzelaniem do obcych, duże znaczenie ma dobranie odpowiedniej taktyki. Pomocna w tym jest kamera zawieszona nad ramieniem postaci, system wydawania poleceń oraz osłony terenowe. Zawsze warto rozglądać się za zaawansowaną bronią obcych, którą można śmiało użyć przeciw byłym właścicielom. Nierzadko efekty takich pukawek daleko odbiegają od technologii ludzkiej i stanowią nieocenioną pomoc w boju.

Przed wyruszeniem na misję wybieramy dwóch członków drużyny, podzielonych na cztery klasy: zwiadowca skupia się na zadawaniu obrażeń, technik zajmuje się sprzętem bojowym (takim jak wieżyczki, czy miny), żołnierz wsparcia poprawia statystyki obronne kolegów, a komandos koncentruje na sobie uwagę wroga. Podczas starć możemy spowolnić czas i wydawać kompanom szczegółowe rozkazy dotyczące ruchu, ataku, bądź użycia zdolności specjalnych. Należy przy tym pamiętać, że wirtualni towarzysze nie są nieśmiertelni. Gdy zostaną powaleni, trzeba szybko im pomóc, inaczej umrą na dobre. Jest to dotkliwa strata, ponieważ członkowie zespołu awansują na kolejne poziomy doświadczenia i zyskują nowe zdolności.

Po każdej misji trafiamy do siedziby XCOM-u. Tam rozmawiamy z pracownikami biura i wybieramy misję, w których chcemy wziąć udział. Operacje podzielono na fabularne, poboczne oraz takie, na które wysyłamy członków zespołu. W czasie zadań należących do głównego wątku bywają sytuacje, w których Carter musi zdecydować o czymś losie lub dokonać innego, niełatwego wyboru.

The Bureau: XCOM Declassified działa na silniku Unreal Engine 3.0. W oczy rzuca się sporo elementów charakterystycznych dla lat 60-tych ubiegłego wieku, kontrastujących z motywami rodem z science fiction.

Wbrew popularnym trendom, *The Bureau: XCOM Declassified* skupia się w całości na rozgrywce solowej i tym samym, pozbawiona jest jakiegokolwiek formy trybu wieloosobowego, czy kooperacji