

R.U.S.E.

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

R.U.S.E.

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Eugen Systems, Wydawca Ubisoft,
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Fortele	5
Budynki	7
Jednostki	13
Amerykanie	14
Niemcy	21
Brytyjczycy	28
Francuzi	35
Włosi	41
Rosjanie	47
Kampania	53
[Prolog] – Zamek Colditz	53
[Afryka Płn.] – Przejęcie dowodzenia	56
[Afryka Płn.] – Przełęcz Al-Kasrajn	60
[Afryka Płn.] – Dzika Banda	64
[Afryka Płn.] – Wykurzyć lisa	68
[Włochy] – Łowca staje się zwierzyną	73
[Włochy] – Zabawa w chowanego	78
[Włochy] – Awantura o Basię	82
[Włochy] – Bitwa o Monte Cassino	87
[Francja] – Utah Beach	92
[Francja] – Wojna wśród żywopłotów	98
[Francja] – Bitwa o Cherbourg	106
[Holandia] – Screaming Eagles	110
[Holandia] – Śmierć z przestworzy	115
[Holandia] – O jeden most za daleko	121
[Belgia] – Wacht Am Rhein	125
[Belgia] – Oblężenie Bastogne	129
[Belgia] – Blood’n Guts	133
[Niemcy] – Wschód kontra zachód	139
[Niemcy] – Przejazdźka z diabłem	143
[Niemcy] – Sekrety Rzeszy	147
[Niemcy] – W paszczę niedźwiedzia...	151
[Niemcy] – Wielki finał!	159

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



Wprowadzenie

Poradnik do *R.U.S.E.* składa się z kilku części. Pierwsza to porady ogólne, w których znajdziecie wskazówki ułatwiające zrozumienie zasad, jakie panują w grze. Kolejne trzy działy (Fortele, Budynki i Jednostki), to z kolei, jak same nazwy wskazują, opisy wszystkich forteli, budynków oraz oddziałów, jakie spotkamy w czasie gry. Ostatnim z rozdziałów jest bogato ilustrowana solucja zawierająca obrazki, mapy oraz szczegółowe opisy przejścia każdej z 23 misji składających się na kampanię. W opisach tych uwzględniono wszystkie cele podstawowe oraz drugorzędne.

Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

- W grze nie ma opcji aktywnej pauzy, a ponieważ w misjach dzieje się sporo rzeczy naraz, dlatego konieczne jest dobre opanowanie poruszania się po całej mapie. Aby dotrzeć szybko do oddalonego miejsca najlepiej jest maksymalnie odsunąć obraz (oddalanie i przybliżanie odbywa się przy pomocy kółka w myszce), a potem najechać na interesujące nas miejsce i przybliżyć mapę. Pamiętaj również, że jeśli wciśniesz „spację” to zostaniesz automatycznie przeniesiony do sektora, który pojawił się w ostatnim komunikacie. Bardzo ważne jest też odpowiednie pogrupowanie oddziałów (możemy je tworzyć zaznaczając jednostki i wciskając klawisz ctrl, a potem jakąś cyfrę. Następnie wystarczy wcisnąć daną cyfrę, aby od razu zaznaczyć stworzony w ten sposób oddział) oraz możliwość wybierania identycznych jednostek danego typu z tłumu innych (należy wtedy kliknąć na daną jednostkę dwa razy, co spowoduje zaznaczenie wszystkich oddziałów danego typu w pobliżu).

- W wielu misjach (i praktycznie we wszystkich potyczkach) klucz do zwycięstwa stanowi ekonomia. Pieniądze pozyskujemy w składach zaopatrzenia, które możemy budować tylko w specjalnie wyznaczonych (zaznaczonych na żółto) miejscach. Po stworzeniu takiego składu co 30 sekund będą z niego wyjeżdżały trzy, nieuzbrojone ciężarówki, z których każda będzie wiozła do najbliższego sztabu lub sztabu pomocniczego 3\$. Warto zatem zapewnić tym konwojom odpowiednią ochronę czy to w postaci budynków obronnych czy też jednostek bojowych.
- Podczas tworzenia składów zaopatrzenia w oddalonych miejscach warto postawić przy nich sztaby pomocnicze, co znacznie skróci drogę przemierzaną przez ciężarówki.
- W *R.U.S.E.* podstawę wygranej stanowi umiejętne korzystanie z forteli i jednostek. Nie istnieją tutaj „słabe” oddziały – trzeba po prostu odpowiednio nimi zarządzać. Przykładowo nawet słaba na pozór lekka piechota może stanowić śmiertelne zagrożenie dla armii pancernej, jeśli uda nam się przeprowadzić skuteczną zasadzkę w lesie lub mieście. Więcej szczegółów na temat forteli i taktyk dla poszczególnych typów jednostek znajduje się w kolejnych działach poradnika.
- Przed podjęciem jakichkolwiek działań zawsze staraj się rozpoznać siły przeciwnika. Najłatwiej uczynić to przy pomocy fortelu „Szpieg”, ale jeśli wróg zastosował na przykład „Ciszę Radiową”, to skorzystanie z tego fortelu na nic się nie zda. Dlatego tak ważne jest umiejętne wykorzystywanie jednostek zwiadu – zarówno naziemnego, jak i lotniczego. Pamiętaj, że oddziały tego typu nie tylko odśladają przed tobą wrogie jednostki, ale umożliwiają też prowadzenie skutecznego ostrzału na większych dystansach np. bunkrom przeciwpancernym oraz niszczycielom czołgów.
- Często dużo lepszym rozwiązaniem od niszczenia wrogich budynków jest ich przejmowanie. Potrafią to wszystkie oddziały piechoty, a szczególnie skuteczni mogą okazać się w tej kwestii spadochroniarze, których można zrzucać na tyły wroga i błyskawicznie (przydaje się fortel „Blitz”) zajmować ważne budynki. Oczywiście warto zawczasu się upewnić czy dany obiekt nie jest silnie broniony przez oddziały przeciwlotnicze i przeciwpiechotne.
- Wykorzystuj z głową dostępne fortele i pamiętaj, że zawsze możesz połączyć ze sobą do dwóch „oszustw” w jednym sektorze. Nie bój się z nich korzystać, ponieważ nic cię to nie kosztuje – fortele odnawiają się co kilka minut.

Fortele

W *R.U.S.E.* fortele odgrywają niebagatelną rolę. To właśnie dzięki nim możemy zwiększyć zdolności bojowe naszej armii lub wyprowadzić w pole przeciwnika. Umiejętne stosowanie tych trików niejednokrotnie decyduje o wygranej lub przegranej. Należy pamiętać, że fortele można ze sobą łączyć (maksymalnie dwa w sektorze), co często daje świetne efekty. Jednym z częściej wykorzystywanych połączeń w solucji jest użycie „Ciszy Radiowej” (zniknięcie naszych jednostek w danym sektorze na mapie przeciwnika) oraz „Blitz” (przyspieszenie ruchu naszych oddziałów o 50%), co umożliwia przeprowadzanie zaskakujących uderzeń na wroga. Oczywiście to tylko jeden z przykładów i warto z nimi eksperymentować samemu.



Blitz

Zwiększa prędkość naszych jednostek w sektorze o 50%. Bardzo przydatny fortel, dzięki któremu możemy przyspieszyć nie tylko oddziały naziemne, ale także samoloty, co jest szczególnie przydatne podczas bombardowań, oraz jednostki cywilne, np. ciężarówki wożące pieniądze.



Fanatyzm

Przez jedną minutę w danym sektorze nasze jednostki nie będą wpadać w panikę, tylko walczyć aż do śmierci. Przydatne w newralgicznych punktach zarówno podczas ataku, jak i obrony.



Terror

Ten fortel oddziałuje z kolei na wroga, sprawiając, że szybciej uciekają z pola bitwy.



Atrapa bazy czołgów/koszar/bazy art./lotniska

Tworzy w wybranym sektorze zaminowaną atrapę jednego z tych czterech budynków, co może wprowadzić przeciwnika w błąd.



Pozorowana ofensywa / atak pancerny / atak z powietrza

Przez kilka minut wysyła z naszych fabryk i lotnisk (w zależności od wybranego typu ofensywy) drewniane makiety jednostek, które na mapie są pokazywane jak prawdziwe oddziały. Sztuczne jednostki nie mają wprawdzie żadnej wartości bojowej, ale mogą napsuć sporo krwi oponentowi.



Szpieg

Odsłania wszystkie niezidentyfikowane jednostki wroga w danym sektorze. Warto zaznaczyć, że fortel ten nie działa, jeśli przeciwnik skorzystał z „Ciszy Radiowej”.



Nasłuch

Fortel ten umożliwia zobaczenie wszystkich rozkazów wydanych przez przeciwnika w danym sektorze. Przydatne jeśli interesuje nas, jaki następny krok chce wykonać oponent. Nasłuch nie działa jeśli przeciwnik skorzystał z „Ciszy radiowej”.



Cisza radiowa

Sprawia, że przez kilka minut wróg nie widzi żadnych twoich jednostek w danym sektorze. Bardzo przydatne jeśli chcemy przeprowadzić niespodziewany atak lub ukryć się np. przed ogniem artylerii lub przed nalotami.



Siatki maskujące

Działanie podobne do „Ciszy radiowej”, ale zamiast jednostek z mapy przeciwnika znikają nasze budynki z danego sektora.



Dezinformacja

Wróg widzi nasze lekkie jednostki jako ciężkie, a ciężkie jako lekkie. Przydatne, jeśli chcemy wprowadzić rywala w błąd.

Budynki

Każda z nacji w *R.U.S.E.* posiada identyczne budynki ogólnego zastosowania, a różnice pojawiają się jedynie w przypadku umocnień. Poniżej znajdują się zatem opisy ogólnych budowli, a w dalszej części zabudowania obronne.



Skład zaopatrzenia

Można go stawiać jedynie na specjalnych, zaznaczonych na żółto, polach zawierających zapasy. Po wybudowaniu tej budowli co 30 sekund będą z niej wyjeżdżać 3 nieuzbrojone ciężarówki zmierzające do najbliższego sztabu lub sztabu pomocniczego. Każda z nich przewozi 3\$.



Budynek administracyjny

Bardzo przydatna budowla, która co 4 sekundy generuje 1\$ zysku.



Sztab pomocniczy

Sztaby pomocnicze spełniają te same zadania, co zwykłe sztaby. Są bazą dla ciężarówek mogących stawiać nowe budynki oraz służą jako miejsce docelowe dla ciężarówek przewożących pieniądze z pobliskich składów zaopatrzenia. Warto je stawiać przy tych składach zaopatrzenia, które są znacząco oddalone od sztabu głównego.



Koszary

W koszarach można szkolić oddziały piechoty, jednostki zwiadowcze, a w niektórych nacjach również lekkie czołgi.