

FIGYELMEZTETÉS: OLVASD EL, MIELŐTT JÁTSZANI KEZDENÉL!

Az emberek kis százalékánál előfordulhat, hogy bizonyos fény hatások vagy a villogó fény epilepsziás rohamokat váltanak ki. Ezeknél a személyeknél a számítógép képernyőjének villogó fénye, vagy a számítógépes játékok fényhatásai is kiválthatnak epilepsziás rohamokat. Bizonyos körülmények még olyan személyeknél is kiválthatnak epilepsziás tüneteket, akin korábban ilyen nem tapasztaltak.

Ha neked, vagy a családotban bárkinek voltak epilepsziás tünetei, konzultálj orvosoddal mielőtt játszánál. Ha a játék során a következő tünetek bármelyikét tapasztalod – szédülés, elmosódó látás, szem-, vagy izomrángás, öntudat elvesztése, zavartság, akaratlan mozgás vagy rángatózás – AZONNAL hagyd abba a játékot és konzultálj orvossal, mielőtt tovább játszánál.

Még jobb játékelmény:

Uplay

egységek gyűjtése Ubisoft játékok közben

további játék tartalomhoz hozzáférés

tartalom megosztása

segítség a nyeréshez

hozzáférés a letölthető tartalmakhoz

közvetlenül a játékokból vagy a www.uplay.com honlapon

A Uplay, Uplay logó, Ubisoft és Ubisoft az Ubisoft Entertainment bejegyzett védjegyei. © 2008 Ubisoft Entertainment. Minden jog fenntartva. Bizonyos szolgáltatások a játék megjelenésekor még nem elérhetők.

Az online szolgáltatások használatához nagy sebességű internet kapcsolat és Ubisoft regisztráció szükséges. Az Ubisoft regisztráció alsó korhatára szülői hozzájárulás nélkül 13 év. Az Ubisoft az online szolgáltatásokhoz való hozzáférést bármikor felfüggesztheti vagy szüneteltetheti, amint az 30 nappal korábban a www.uplay.com honlapon közli. A jelen játékra, Ubisoft regisztrációra és frissítésekre vonatkozó feltételeket és kikötéseket illetően további információ az www.uplay.com honlapon található.

TARTALOM

Kezdetek	04
Játék beállítás	04
Irányítás.....	05
Bevezetés	05
Főmenü és Játékmódok	05
Uplay	06
Győzelem.....	06
A kezelőfelület.....	06
A csatamező	07
A Kamera és Nagyítás	08
A fortélyok	08
Egységek.....	12
Harc.....	13
Hálózati játék	14
Műszaki segítség	16
Garancia	17

ESR
RISE

KEZDETEK

Telepítés

A R.U.S.E.™ telepítése

Helyezd a R.U.S.E.™ DVD-ROM lemezt a DVD-ROM meghajtóba. A megjelenő Autorun menüben kattints az "Install R.U.S.E." (R.U.S.E Telepítése) menüpontra.

Ha az Autorun menü nem jelenik meg, kattints duplán a "Sajátgép" ikonra nyisd meg a DVD-ROM meghajtót és kattints duplán az Autorun ikonra. Ekkor meg kell jelennie az Autorun menünek. Kattints az "Install R.U.S.E." menüpontra.

A R.U.S.E.™ telepítését megelőzően az Autorun ellenőrizni fogja, hogy telepítve van-e a számítógépre a Steam. Ha nincs, az Autorun automatikusan felkínálja a Steam telepítését. Kérjük, kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat a telepítéshez.

Ha a telepítés befejeződött, a R.U.S.E.™ futtatásához már nincs szükség a lemezre. De a lemezt mindenképpen tartsd meg, mert szükséged lehet rá, ha másik számítógépre akarod telepíteni a programot, vagy később újra kell telepítened a játékot.

Ne feledd, hogy a játék a Steam segítségével is letölthető.

A R.U.S.E.™ eltávolítása

A R.U.S.E.™ törléséhez indítsd el a Steam-et, azután menj a „My Games” (Játékaim) lapra. Kattints a jobb egérgombbal a „R.U.S.E.”-ra és a megjelenő menüben kattints a „Delete local content” (Helyi tartalom törlése) parancsra.

Amint a törlés befejeződött, a Steam egy üzenetet jelenít meg a törlés végrehajtásáról.

JÁTÉK BEÁLLÍTÁS

A R.U.S.E.™ futtatásához indítsd el a Steam-et és mejd a „My Games” lapra. Kattints duplán a „R.U.S.E.”-ra a játék futtatásához.

A R.U.S.E.™ indításakor először be kell jelentkezned a ubi.com azonosítóddal. Ha még nincs Ubisoft azonosítód, egyszerűen regisztrálhatsz a „Register Now” (Regisztráció Most) parancsra kattintva. Ne feledd, hogy elég egy Ubisoft regisztráció az összes Ubisoft játékhoz.

Amikor először futtatod a R.U.S.E.™-t, lehet, hogy a bejelentkezés után be kell írnod a regisztrációs kódot.

Tipp: Ha kipipárod a „Remember Me” (Emlékezz rám) jelölőnégyzetet, legközelebb a játék automatikusan bejelentkezik.

IRÁNYÍTÁS

Billentyűzet kiosztás táblázat

Bal Egérgomb	Egység kijelölése, parancs jóváhagyás
Dupla Bal Kattintás	Összes ugyanolyan típusú egység kijelölése
Jobb Egérgomb	Mégsem vagy kijelölés megszüntetése
Középső Egérgomb és Egér Mozgatás	Kamera Forгатása
Egér Kerék Forгатás	Közelítés / Távolítás
Nyíl Billentyűk vagy WASD Billentyűk	Kamera mozгатás
Ctrl + W, S	Közelítés / Távolítás

E Billentyű	Egység megállítás és visszatérés a repülőtérré
Ctrl + 1, 2, 3 és további számok	Csoport létrehozás
1, 2, 3 és további számok	Csoport kiválasztás
Shift Key	Lenyomva tartani az egység parancsainak összekapcsolásához
R, T, Y, U, I, O, P, ^	Az egyes alkategóriák termelés menüjének megnyitása
F, G, H, J, K, L, M, Û	Adott kategória mérkőzés lehetőség aktiválása / vásárlása. Nyomd meg a Shift billentyűt ⇧ a fejlesztések megkezdéséhez
Szóköz	Nézet beállítása a legutolsó in-game visszajelzésre
Esc	Mégsem, szünet menü megnyitása / bezárása
Tab	Célba vett egység adatainak megjelenítése

BEVEZETÉS

Mi a R.U.S.E.™?

A R.U.S.E.™ is egy valós idejű stratégiai játék, melynek segítségével felelevenítheted a Második Világháború nagy Nyugati Frontjának csatáit.

Az IrisZoom motor segítségével pillanatok alatt ráközelíthetsz a csatamezőre és vissza, így lehetőség van gyorsan váltani a stratégiai és taktikai hadmozdulatok és döntések között.

A játékban ezen kívül különféle háborús trükköket alkalmazhatsz, melyekkel megváltoztathatod, hogy ellenségeid mit érzékeljenek a harci eseményekből. Ezeket a trükköket kombinálva hatékony harci stratégiákat építhetsz, hogy legyőzhesd az ellenséget.

FŐMENÜ ÉS JÁTÉKMÓDOK

Campaign (Hadjárat): A Hadjárat módban Joe Sheridan őrnagy bőrébe bújva élheted át újra a Második Világháború Nyugati Frontjának csatáit. Tunéziától Németországig, a Normandiai partraszálláson át, Sheridan összes tudására szüksége lesz, hogy legyőzze a Tengely-hatalmak erőt és megghiúsítsa a titokzatos kém, Prometheus terveit.

Operation (Hadművelet): Hadművelet módban bizonyos csatákat játszhat le megadott feladatokkal és előre meghatározott győzelmi feltételekkel.

Battle (Csata): A Csata játékmódban különböző paraméterek megadásával saját játékot állíthatsz össze, és játszhat a R.U.S.E.™ játék mesterséges intelligenciája ellen (AI).

Multiplayer (Hálózati): Ebben a játékmódban más játékosok ellen harcolhatsz online.

MyRuse (Saját Ruse): Itt úgy szabhatod teste a játékot, ahogy csak akarsz és itt követheted a fejlődésed.

Extra: Ebben a részbe böngészheted a Rusopedia lapjait, melyeken részletes információkat találsz a különféle egységekre és épületekre vonatkozóan. Az exclusive content (exkluzív tartalom) lehetőséggel különféle promóciós kódokat megadva férhetsz hozzá a további különleges tartalmakhoz.

UPLAY

Kattints a Uplay ikonra a Főmenüben a Uplay indításához.

Uplay Menü

Az egérrel vagy a billentyűzettel lépkedhetsz a menüpontok között

[B] = Vissza, [A] = Kiválasztás, [Y]/[Esc] = Kilépés

Profile (Profil)

View Profile (Profil megtekintés): Általános áttekintés az játékokban végrehajtott műveletekről.

Change Icon (Ikon Csere): Válassz egy ikont a listából.

Change Quote (Kvóta Módosítás): A kvóta szerkesztése.

Account Settings (Regisztráció Beállítások)

E-mail and Password (email és Jelszó): Módosíthatod az email címedet és a jelszót.

Personal Information (Személyes Adatok): Személyes adatok módosítása.

Notifications (Értesítések): Itt módosíthatod az Ubisoft-tól és partnereitől érkező üzenetek fogadásának beállításait.

Uplay Win Menu (Győzelem Menü)

Használd az egeret / nyíl billentyűket a menüben való navigációhoz. A [◀] és [▶] billentyűkkel lépkedhetsz a pontok között. Kiválasztás az [A] billentyűvel, érvénytelenítés a [B]-vel.

Actions (Műveletek): A játékban (játékokban) rendelkezésre álló műveletek teljes listája és azoknak az egységeknek a száma, melyekhez hozzá vannak rendelve. Egy jelölőnégyzet mutatja, ha egy Művelet már befejeződött. Ha egy műveleten megnyomod az [A]-t részletes leírást kapsz arról, hogyan kell végrehajtani.

Rewards (Jutalmak): Az elérhető jutalmak teljes listáját jeleníti meg és azt, hogy melyikhez hány egység tartozik. Egy jelölőnégyzet mutatja, ha valamelyiket már sikerült teljesíteni. Az [A] megnyomása egy Jutalmon, részletes információkat jelenít meg arról, hogyan szerezheted meg, ha már elég egységed van hozzá. Egy Jutalom elnyerése csökkenti a hozzá tartozó egységek számát.

Unit Balance (Egység Egyenleg): Az elvégzett Műveletek és megszerzett Jutalmak listája részletes egyenleggel. Az [A] billentyű megnyitása részletes információkat jelenít meg.

GYŐZELEM

Győzelmi feltételek

Hadjárat és Hadművelet módban megadott feladatok teljesítésével nyerheted meg a játékot.

Csata és Hálózati játék módban úgy nyerhetsz, ha a legtöbb pontot szerzed az idő lejártakor (az alapértelmezett időkorlát 20 perc) vagy megsemmisíted, foglyul ejted az összes ellenséges egységet.

A pontrendszer

A pontok szerzésének egyetlen módja az ellenséges egységek elpusztítása vagy az épületek elfoglalása. A megszerzett pontok számának alapja az elpusztított egység ára. Minél drágább egy egység, annál több pontot szerezhetsz a megsemmisítésével.

A játszma végén egy statisztikából tudhatod meg, hogyan teljesítettél.

A KEZELŐFELÜLET



Fortély Számláló

Ez a számláló mutatja, hogy az adott időpontban mennyi fortély áll a rendelkezésedre. Minden alkalommal, amikor aktiválsz egyet, a szám eggyel csökken.

Ez a számláló mutatja, hogy az épületek építéséhez és egységek létrehozásához mennyi erőforrás áll rendelkezésedre.



Termelés Menü

A termelés menü használatával épületeket építhetsz, egységeket toborozhatsz és aktiválhatsz a fortélyaidat.

Millóru	015
Grandstra	001

Pontszám

A pontszám mutatja az eltelt idő alatt megszerzett pontjaid számát. A csillagok az adott győzelem értékét jelképezik: egy csillag kis győzelmet, két csillag nagy győzelmet, három csillag pedig a teljes győzelmet jelenti.



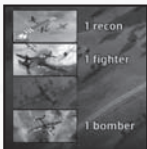
Óra

Az óra a játék indítása óta eltelt időt mutatja. Hadművelet, Csata és Hálózati játék módokban egy hangüzenet időről időre emlékeztet a játék befejezéséig hátralévő időre.



Fortély Aktiválás Számláló

Ez a számláló minden egyes fortélyhoz megjelenik, amit az adott szektorban használsz. Azt mutatja, hogy az aktiválása óta mennyi idő telt el.



Légicsapás Menü

Ez a menü lehetővé teszi, hogy közvetlenül válassz ki légi egységeket, melyek felderítésre, légi támogatásra, bombázásra vagy kíséretre/légi csatára használhatók.

A CSATAMEZŐ

A Terep és Szektorok

A csatamező stratégiai szektorokra oszlik, melyek akkor láthatók, ha távoli nézetre váltasz. Ezek a szektorok határozzák meg azt, hogy az egyes fortélyok hol hatnak aktiválásuk esetén.



A Háború Kóde és a Felderítés használata (Recon)

A hírszerző szolgálatok tevékenységének köszönhetően részleges információid vannak az ellenség tevékenységéről.



Ahogy a kamerát a csatamező felett mozgatod, láthatod az ellensége által létrehozott épületek helyzetét és típusát, valamint utánpótlási vonalaikat, szállító járműveiket és építő egységeiket.

Az ellenséges egységek azonban csak részben azonosíthatók; a könnyű egységek, mint például a gyalogság, kis zsetonok formájában láthatók, míg a páncélos egységeket, mint mondjuk a tankok, nagy zsetonok jelképezik.

Az álcázott egységeket nem láthatod az erdőkben és mocsarakban, illetve városokban.

Ha saját felderítő egységeket küldesz ki, pontosan azonosíthatod az egységet, amit az ellenség létrehozott és felfedezheted a rejtőzködő egységeket is (erdőkben, mocsarakban és városokban).

Minden felderítő egységnek saját észlelési sugara van, melyet egy fehér vonal jelöl. A légi felderítő mindig szabadon lát, míg a földi felderítők hatókörét a tereptárgyak és épületek befolyásolják. Ezt a hátrányt ellensúlyozandó, a földi felderítőket az erdőkben és mocsarakban álcázhatod.



A KAMERA ÉS NAGYÍTÁS

Mozgás a Harctéren

A kamerát a WASD vagy a nyíl ← → ↓ billentyűkkel mozgathatod a csatamező felett.

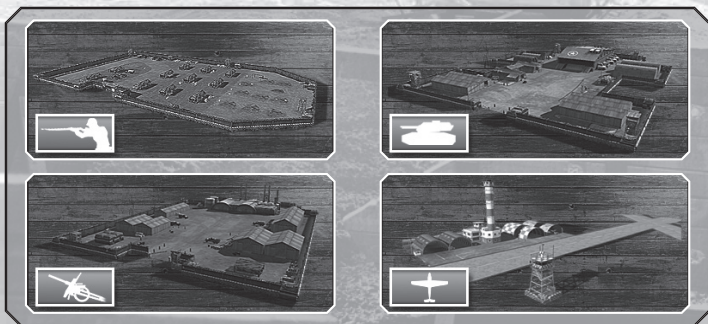
Az egér középső gombját lenyomva tartva és az egeret mozgatva emelheted/süllyesztheted a kamerát és forgathatod jobbra / balra a látószöget.

Nagyítás Használata

Az egér kerekét forgatva közelítheted, távolíthatod a kamerát a kurzor helyéhez.

A FORTÉLYOK

Fortélyok Listája



Decoy Building (Csali Épület): Ez a fortély lehetővé teszi, hogy egy látszat-épületet hozz létre. A csali építő jármű elhagyja a főhadiszállást és odamegy az építési helyszínre. Ha az ellenség egy csali épületet próbál meg elfoglalni, a támadó gyalogságot taposóaknak semmisítik meg, amikor az épületbe lépnek. A fortélyok minden egyes altípusához más és más csali építő lehetőség tartozik.



Radio Silence (Rádiócsend): Ez a fortély lehetővé teszi, hogy elrejtse egységeit az ellenséges hírszerző szolgálatok elől. Ezt a cselt csak a környéken lévő felderítő egység fedezheti fel. Ha a Rádiócsend alatt lévő egység egy felderítő egység hatókörébe kerül, azonnal felfedezik.



Camouflage Nets (Álcázó Hálók): Ez a fortély lehetővé teszi, hogy elrejtöd épületeidet az ellenséges hírszerző szolgálatok elől. Így nem lehetnek ellenséges támadás célpontjai. Egyedül a környéken lévő felderítő egység fedezheti fel őket.



Decryption (Dekódolás): Ez a fortély lehetővé teszi, hogy lásd, milyen utasításokat adnak az ellenséges parancsnokok az egységeiknek. A parancsok nyíl formájában jelennek meg, az egység aktuális helyzetétől kiindulva a célponthoz, vagy céltárgyhoz



Spy (Kém): Ezzel a trükkkel képes vagy arra, hogy pontosan azonosíts minden látható ellenséget. Vigyázz: A lesben álló egységeket a kémek sem veszik észre!



Decoy Army (Ál-hadsereg): Ez a fortély lehetővé teszi, hogy látszat támadást indíts egy kiválasztott szektorban. A korábban felépített gyáráktól függően különböző támadás típusokat választhatsz ki. Ha például korábban egy repülőteret, vagy ál-repteret építettél, akkor csak látszat-légitámadást tudsz indítani. A dolog valódi természetét csak a felderítő egységek vehetik észre.



Reverted Intel (Fordított Hírszerzés): Ez a fortély megfordítja a megfelelő egységek megjelenítését. A könnyű egységek helyén, ahol normális esetben kicsi zsetonok látszanának, a páncélos egységeket jelképező nagy zsetonok jelennek meg és fordítva, a tankok gyalogságnak látszanak.



Blitz (Rajtaütés): Ez a fortély minden egység sebességét 50%-kal növeli.



Terror: A fortély hatására a tűz alá kerülő ellenséges egységek sokkal hamarabb megfutamodnak, mint általában



Fanaticism (Fanatizmus): Ezzel a fortéllyal ráveheted egységeidet, hogy végsőkig küzdjenek. Amikor komoly ellenséges tűz alá kerülnek, nem lehet többé parancsolni nekik.

Egy Fortély Előidézése

Egy fortély használatához meg kell nyitnod a termelés menüt, kiválasztandó a fortélyt az al-menüből, majd kiválasztani a térképen egy cél szektorot. Ezután a fortély a megadott időre aktiválódik.



A térképen lévő szektorok megjelenítéséhez, ahol a fortélyt használni akarsz, ne felejsd el távoli nézetre váltani.

Az aktiválás után egy grafikus jel és egy számláló jelenik meg a kiválasztott területen, ami azt jelzi, mennyi idő van még hátra a fortély működéséből. A képernyő felső részén egy ikon (minden nézetben) jelzi az aktív fortélyok fennmaradó idejét.

Az egységek felett lévő ikon azt jelzi, ha egy adott egység valamelyik fortély hatása alatt van. Ha egy szektorban, ahol az egység tartózkodik, két fortély is aktív, akkor az egység fölött két ikont fogsz látni.

Ugyanígy, ha egy azonosított ellenséges egységre közelítesz, láthatod, hogy az hatása alatt áll-e az ellenséged által aktivált fortélynak.



Fortélyok Kezelése

Az adott időpontban felhasználható fortélyok számát a képernyő bal felső sarkában lévő számlálón láthatod, az utánpótlás számláló fölött.

Egy sima hadjáratban az a szám a játéksituációtól függően növekedhet.

Hadművelés, Csata és Hálózati játék módban a játék elején minden játékosnak két-két fortély áll rendelkezésére és minden perc elteltével egy új fortély válik elérhetővé.

A játékos dönti el, hogy mikor kívánja kihasználni egy adott fortély stratégiai és taktikai előnyeit.

Fortélyok kombinálása

Egy adott szektorban legfeljebb két fortélyt kombinálhatsz, hogy a hatásuk összeadódjon.

Például a Látszat-hadsereg és Rajtaütés fortély kombinálásával, a csali egységeidet ötven százalékkal gyorsabban juttathatod el a célponthoz.

Épületek építése és egységek létrehozása

Az utánpótlás

A játékban egyetlen erőforrásra van szükség: Az utánpótlás (\$ szimbólum jelképezi).

Az utánpótlás összegyűjthető és gyárak építésére fordítható, melyek azután létrehozzák az egységeidet.

Utánpótlás Raktár létrehozása

Utánpótlás Vonalak: Az utánpótlás készletek sárga utánpótlás raktárakban találhatóak, mindenfelé szétszórva a térképen. Ezeket az utánpótlás raktárakat minden játékosnak biztosítani kell egy „Supply Depot” (Utánpótlás Raktár) építésével.

Amikor egy Utánpótlás Raktár felépül, automatikusan létrejön az utánpótlás vonal, melyen rendszeres időközönként utánpótlás szállítmányok indulnak útra az utakon a legközelebbi fő vagy másodlagos bázisokra.



Az utánpótlás szállító járművek: Az utánpótlás szállító járművek kis mennyiségű erőforrás szállítására alkalmasak. Ez az erőforrás mennyiség hozzáadódik a tartalékokhoz, amikor a szállító jármű megérkezik valamelyik bázisra. A szállító járművek azonban út közben elpusztíthatók, tehát a folyamatos utánpótlás szállítás érdekében létfontosságú az úthálózat biztosítása.



Speciális Épületek: a Főhadiszállások és Adminisztratív Épületek automatikusan generálnak bizonyos utánpótlás mennyiséget rendszeres időközönként

A Termelés menü

A Termelés menüt az Erőforrás Számlálóra kattintva jelenítheted meg. Ezzel a menüvel építhetsz épületeket és hozhatsz létre harci egységeket.

Az épületek és egységek építéséhez bizonyos mennyiségű erőforrás szükséges, mely az ikonjukon látható a Termelés menüben. Az épületek építéséhez és egységek létrehozásához szükséges erőforrást Utánpótlás egységben fizetheted ki.

A Termelés menü nyolc különböző kategóriára oszlik. Megjegyzés: Csata és Hálózati játékmódban minden osztály csak akkor érhető el, ha az ütközet időpontja 1945.

Minden hadseregnek saját karakterisztikája van a rendelkezésre álló egységek tekintetében. Például a Brit hadsereg számára sokkal több repülőgép áll rendelkezésre, mint a Francia hadseregnek. A Francia haderő számára pedig több fajta támogató épület létrehozására van lehetőség.

Épület Építése

Nyisd meg a Termelés menüt és válaszd ki az épületet, amit építeni akarsz a megfelelő kategóriából. A barakkokat például a „Gyalogság” kategóriából választhatod ki. Ezután az egér segítségével ki kell jelölnöd az épület helyét a térképen. Amikor a kurzor egy alkalmas hely felett van, az épület „szellemképe” pirosról kékre változik.

Megjegyzés: a tank elhárító bunkerek, géppuska fészkek és légelhárító bunkerek kivételével minden épületnek az út mellett kell elhelyezkednie.

Ha egyszer egy helyet kiválasztottál, egy építő jármű indul útnak a legközelebbi bázisodról a kijelölt helyre. Amikor a jármű megérkezik, egy rövid építési idő elteltével az épület működésbe lép. Mielőtt az építő jármű eléri a kijelölt helyet, megváltoztathatod az épület pozícióját, ezen kívül a jobb egérgombbal az épületre kattintva vissza is vonhatod az építési utasítást, mielőtt az építés elkezdődne. Ekkor az építő jármű automatikusan visszatér a legközelebbi bázisra és a felhasznált utánpótlás mennyisége hozzáadódik a készletedhez.

Egységek Toborzása

Válassz kie egy egységet a Termelés menüben és kattints rá annyiszor, amennyit az egységből elő akarsz állítani. Ezután, kattints a térképre egy célpont kijelöléséhez az elkészült egységek számára.

A Termelés menüt bármikor ellenőrizheted, függetlenül attól, hogy a térképen hol vagy, így könnyedén küldhetsz erősítést bárhol a térképről.

A létrehozott egységek a legrövidebb úton közelítik meg a kijelölt célpontjukat. A könnyű egységek automatikusan az utakon haladnak, ami nélkülözhetetlen sebesség előnyt eredményez számukra. A páncélos egységek átvágnak a terepen és közvetlenül a célponthoz mennek.

Kutatás

A két ikonnal rendelkező egységek készítéséhez előzőleg tudományos kutatás szükséges.

Ha a kutatás befejeződött, az egységek hozzáadódnak az elérhető egységek listájához a Termelés menüben.

Egységek Fejlesztése

Bizonyos egységek fejleszthetők; ezt a Termelés menüben az ikonjuk mellett egy kék panel jelzi.

Ha az egeret ráviszed, az egység alap változata mellett megjelennek a lehetséges fejlesztések. Az egység fejlesztésének megkezdéséhez kattints az adott fejlesztés ikonjára.

Ezután a Termelés menüben az egység alap változata helyett a továbbfejlesztett egység jelenik meg.

EGYSÉGEK

Egység Típusok

Az egységek több típusa létezik, melyek létrehozásához megadott épületek szükségesek:

- Gyalogság és könnyű felderítő egységek
- Tüzérség és légelhárító egységek
- Tankok és páncélos felderítők
- Tank-elhárító ágyúk
- Repülőgépek
- Prototípusok

Minden egység többé vagy kevésbé hatékony a különböző típusú ellenséges egységek ellen. Az egyes egységek erősségeit és gyengeségeit az egység ikonján láthatod a Termelés menüben.

Egységek Kijelölése és Irányítása

Egy egység kijelöléséhez kattints rá a bal egérgombbal, majd kattints a térképen egy másik helyre, hogy az egységet az adott helyre küldd. Az egységek egy csoportjának kijelöléséhez kattints és tartsd lenyomva a bal egérgombot és húzd az egeret úgy, hogy körbevedd a kijelölni kívánt egységeket.

ÜTKÖZET

Célpont Kijelölése

Egy ütközet kezdéséhez jelölj ki egy egységet, vagy csoportot majd vidd a kurzort egy ellenséges célpontra (egységre vagy épületre) amíg meg nem jelenik egy célkereszt és „erő egyensúly” jelző.

Azután kattints a jobb egérgombbal, hogy kiadd az egységnek vagy egységeknek a támadás parancsot.

Lőtávolság

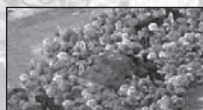
Amikor kijelölsz egy harci egységet, egy kék kör jelzi annak lőtávolságát. Ha olyan egység megtámadására adsz parancsot, amely ezen a távolságon kívül esik, az egység elindul a célpont irányába, hogy lőtávolságra kerüljön. A lőtávolságot a terepviszonyok, tárgyak és épületek is befolyásolják. Ne feledd, hogy azok a dolgok, melyek nehezítik a tüzelést, azok egyben meg is védhetik az egységeidet az ellenséges tűztől ezért optimálisan kell elhelyezned az egységeidet, hogy a leghatékonyabban tüzelhessenek és közben védve is legyenek az ellenséges tűz elől.



Csata Célkereszt

Amikor kijelölsz egy egységet vagy csoportot és célba veszel egy ellenséget, megjelenik a csata célkereszt és megtudhatod, hogy kedvezőek-e az erőviszonyok, vagy sem.

Az erőviszony automatikusan kerül kiszámításra az egyes egységek számát és erejét figyelembe véve és összehasonlítva a célba vett egységek számával és erejével. Ezzel nagyjából megjósolható az ütközet várható végeredménye.



Álcázás

Álcázott egységeket fák között vagy városokban helyezhetsz el, ahol az ellenség nem láthatja őket. Az álcázás automatikusan aktiválódik, amikor a rejtett egység hatókörébe ellenség kerül. Egy álcázott egység létfontosságú védelmet kap. Amikor egy egységet erődbe

vagy városba helyezel el, rejtetté és védetté válik.



Egység Állapot

Amikor egy egység sérülést szenved, a sérülés nagyságának alapja az ellenség tűzereje. A tűz alá vett mechanikus egységeknél a találatot füst jelzi.

Azok az egységek, melyek túl sok sérülést szenvednek, megfordulnak és megpróbálnak elmenekülni a csatából. Ezek az egységek villognak és egy megadást jelző ikon jelenik meg felettük. Ezek fölött átmenetileg elveszíted az irányítást. A harci zónából elmenekülő egység egy rövid idő elteltével regenerálódik és visszatér a normál állapotba. Ekkortól újra te irányíthatod azt. Ha egy sérüléseket szenvedett egység továbbra is tűz alatt áll, előbb-utóbb elpusztul.



Légicsapások

A Légicsapás menü megjelenítéséhez először építened kell egy repülőteret és repülőgépet kell készítened. Egy repülőter legfeljebb nyolc repülőgép kezelésére alkalmas a típusuktól függetlenül.

A Légicsapás menü segítségével négy különböző típusú repülőgépet irányíthatsz: Felderítő, vadászgép, vadász-bombázó és bombázó. Ha a Légicsapás menü már elérhető, kattints arra a gépre, amellyel támadást akarsz indítani, majd válaszd ki a célpontot.

HÁLÓZATI JÁTÉK

Az Online Játék feltételei

A hálózat konfigurációjának lehetővé kell tennie a Steam és R.U.S.E. számára a következő portok használatát:

- UDP 27000 to 27030
- TCP 27014 to 27050
- UDP 4379 és 4380
- UDP 3478

Profil

Minden játékosnak van egy profilja, amely egy tapasztalat rendszer segítségével a játékban elért teljesítményét és fejlődését mutatja (pontszámok és eredmények).

A játékos különböző tapasztalat pontokat kap az alábbi módokban:

- **Általános:** Hadjárat – Hálózat – Csaták – Hadművelet (játékos mérkőzések)
- **Egyéni Bajnokság:** Egyik játékos a másik ellen (versenyek)
- **Csapat Bajnokság:** Két játékos másik kettő ellen (versenyek)

Minden egyes játék végén megjelenik egy statisztika képernyő, ami a teljesítményedet és a megszerzett tapasztalatot mutatja, amely egy új szint eléréséhez szükséges.

Bajnokság

A R.U.S.E.™ két különálló bajnokságot tartalmaz, melyek különböző játékmódokra épülnek:

Egyéni Bajnokság: Egyik játékos a másik ellen

Csapat Bajnokság: Két Játékos másik két játékos ellen

A R.U.S.E.™ mindkét bajnoksága liga rendszerre épül és minden bajnokságon belül hét különböző liga található. A ligák alapja a játékos versenyeken megszerzett tapasztalata és szintje.

- Szint 1–10: Újonc Liga
- Szint 11–20: Gyakorló Liga
- Szint 21–30: Veterán Liga
- Szint 31–40: Bronz Liga
- Szint 41–50: Ezüst Liga
- Szint 51–60: Arany Liga
- Szint 60+: Elit Liga

Amikor verseny játékot keresel, a csata rendszer kijelöl számodra egy ellenfelet és/vagy partnert ugyanabból a ligából.

Ha a szinted lehetővé teszi, automatikusan magasabb ligába kerülsz.

Az Online Játék Beállítása

Egy online játék indításakor négy lehetőség közül választhatsz.

Quick Match (Gyors Játék): A csata rendszer keres a kiválasztott játéktípusnak és harc módnak megfelelő játékot. Ha van ilyen játék, automatikusan csatlakozol hozzá.

Host Game (Játék létrehozása): Létrehozatsz egy játékot, megadhatod a játék feltételeit, például a térképet, játék típust, háború módot és időt. Ezután vagy meghívhatod a barátaidat és ismerőseidet, vagy várhatsz, amíg valaki csatlakozik a játékhoz a csata rendszeren keresztül.

Join Game (Csatlakozás egy Játékhoz): Megjeleníti a létrehozott játékok listáját és csatlakozhatsz azokhoz, ahol még van hely.

Ranked Game (Verseny Játék): Ha ezt a játék típust választod, a csata rendszer keres számodra egy azonos ligában játszó ellenfelet. Ha megtalálta, automatikusan elindítja a játékot. Minden pont, amit ebben a játékban szerzel, növeli a tapasztalat szintedet.

5. Ügyfélszolgálat és Műszaki segítség

Ha a telepítés vagy játék során bármilyen probléma merülne fel, kövesd az alábbi utasításokat, ha technikai segítséget szeretnél kérni

Az internetes támogatás web címe: www.cdv-sevenm.hu
E-mail: info@cdv-sevenm.hu
Telefon: 06 1 430 3758

Mielőtt kapcsolatba lépsz a támogatást biztosító személlyel, tedd meg a következő előkészületeket:

- Nézd meg számítógéped konfigurációját (memória, processzor, sebesség, videó- és hangkártya típusa, gyártója)
- Operációs rendszer (Windows XP, Vista stb.)
- A probléma pontos, részletes ismerete (hibaüzenet, mikor, hol történt).
- Legyen nálad papír és ceruza, hogy jegyzetelhess.
- Legyél a géped közelében (A támogatás gyorsabb és hatékonyabb, ha lépésről lépésre kaphatsz utasítást.)

dxdiag fájl futtatása

Windows XP: A DirectX Diagnosztikai eszköz futtatásához kattints a Start Menu – Futtatás parancsára és a megjelenő ablakba gépelj be a dxdiag parancsot, majd kattints az OK-ra.

Windows Vista: nyisd meg a Start Menüt és a kereső mezőbe gépelj be a dxdiag karaktersort a fájl megkereséséhez.

Hibás Játék

Ha úgy gondolsz, hogy a játék hibás, kérjük lépj kapcsolatba az ügyfélszolgálattal, mielőtt visszaküldenéd az eladóhoz. A hiba oka lehet a játékhoz szükséges és a számítógéped beállításai közötti eltérés, például képernyő felbontás, vagy egyéb beállítás.

Sérült Játék

Ha a játékot sérült állapotban vásároltad, kérjük az eredeti számlával együtt vidd vissza a vásárlás helyére.

Ha a számla lejárt, a 90 napos garancia időn belül lépj kapcsolatba az ügyfélszolgálattal\$

GARANCIA

Az Ubisoftt garantálja jelen számítógépes szoftver vásárlója számára, hogy a szoftver adathordozója normál használat során, a vásárlás számlával igazolt napjától számítva 90 napon belül semmilyen károsodást nem szenved. Bármilyen probléma előfordulása esetén azonnal vidd vissza a terméket a vásárlás helyére az eredeti számlával együtt. Ha ez bármilyen okból nem lehetséges (a vásárlás napjától számított 90 napon belül), akkor a hibás lemezt juttasd vissza az Ubisoft-hoz a következő címre a számlával, vásárlás helyének és a hiba ismertetésének leírásával együtt eredeti csomagolásban.

Visszaküldési cím:

Ubisoft, Chertsey Gate East, London Street, Chertsey, Surrey, United Kingdom, KT16 8AP

Ha az online játékhoz kód szükséges, az nem pótolható, vagy helyettesíthető. A CD kulcs biztonságos kezelése az eredeti vásárló felelőssége. Az elvesztett, vagy sérült CD kulcs nem pótolható és nem cserélhető.

JEGYZETEK

ASPIR



JEGYZETEK



 **dts**[™]
Digital Surround

 **Scaleform**[®]

R.U.S.E.[™] © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. R.U.S.E., IRISZOOM, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Eugen Systems. Uses Scaleform GFx © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. DTS[®] and DTS Digital Surround[®] are registered trademarks of DTS, Inc.

Extend your gaming experience with



- Collect Units as you play, across Ubisoft games
- Unlock additional in-game content
- Share content with your friends
- Get help to beat your games
- Access all downloadable content

directly from **your games**
or on **www.uplay.com**

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Some services may not be available at time of game release. High speed internet access and creation of a Ubisoft account are required to access online features and to play online. You must be at least 13 to create a Ubisoft account without parental consent. Ubisoft may suspend or cancel access to online features upon a 30-day prior notice published at www.uplay.com. For more information on the terms and conditions applicable to this game, the Ubisoft account and on updates, visit www.uplay.com.