



GESUNDHEITSSCHUTZ

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

INHALT

ERSTE SCHRITTE.....	04
SPIELSTART	04
STEUERUNG	04
EINFÜHRUNG	05
UPLAY	06
MEHRSPIELER	14
TECHNISCHER SUPPORT	18
GARANTIE.....	19

RUSE

ERSTE SCHRITTE

Installation

Die Installation von R.U.S.E.™

Legen Sie die R.U.S.E.™-DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Das Autorun-Dialogfenster öffnet sich. Klicken Sie auf „R.U.S.E. installieren“.

Wenn das Autorun-Dialogfenster nicht angezeigt wird, öffnen Sie erst den „Arbeitsplatz“ mit einem Doppelklick, suchen Ihr DVD-ROM-Laufwerk und klicken dann doppelt auf das Autorun-Icon. Das Autorun-Dialogfenster sollte nun starten. Klicken Sie auf „R.U.S.E. installieren“.

Vor der Installation von R.U.S.E.™ wird Autorun prüfen, ob Steam auf dem Computer installiert ist. Wenn dies nicht der Fall ist, wird Autorun Sie automatisch auffordern, Steam zu installieren. Bitte folgen Sie den Installationsanweisungen.

Nach Abschluss der Installation benötigen Sie die R.U.S.E.™-DVD-ROM nicht mehr. Bitte bewahren Sie sie dennoch für den Fall auf, dass Sie R.U.S.E.™ auf weiteren Computern installieren möchten oder Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt neu installieren müssen.

Bitte beachten Sie, dass das Spiel auch bei Steam zum Downloaden zur Verfügung steht.

Die Deinstallation von R.U.S.E.™

Starten Sie Steam zur Deinstallation von R.U.S.E.™, gehen Sie zur Registerkarte „Spiele“. Mit einem Rechtsklick auf „R.U.S.E.“ öffnen Sie das Pop-up-Menü. Klicken Sie dann auf „Lokale Daten löschen...“

Sobald die Daten gelöscht wurden, wird Steam mit einer Nachricht bestätigen, dass alles gelöscht wurde.

Spielstart

Starten Sie Steam, wenn Sie R.U.S.E.™ spielen möchten und gehen Sie zur Registerkarte „Spiele“. Mit einem Doppelklick auf „R.U.S.E.“ starten Sie das Spiel.

Zum Spielen von R.U.S.E.™ müssen Sie sich mit Ihren ubi.com-Kontodaten anmelden. Falls Sie noch kein Konto haben, müssen Sie nur auf „Registrieren“ klicken. Bitte beachten Sie, dass Sie nur ein ubi.com-Konto benötigen, um Spiele von Ubisoft zu spielen.

Wenn Sie R.U.S.E.™ zum ersten Mal starten, werden Sie nach der Anmeldung aufgefordert Ihren Produktschlüssel einzugeben.

Tipp: Wenn Sie das entsprechende Häkchen setzen, erfolgt das Einloggen automatisch, wenn Sie R.U.S.E.™ das nächste Mal spielen.

STEUERUNG

Maussteuerung und Tastaturbelegung

Linksklick	Einheit auswählen, Befehl bestätigen
Doppelklick	alle Einheiten gleichen Typs auswählen
Rechtsklick	Abbrechen/Auswahl verwerfen
Mittlere Maustaste und Mausbewegung	Kamera rotieren
Mausrad	Heran-/Herauszoomen
Pfeiltasten oder WASD-Tasten	Ansicht wechseln
Strg + W, S	Heran-/Herauszoomen

E-Taste	Einheit(en)-Stopp, zu einem Flugfeld zurückkehren (für Flugzeuge)
Strg + 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0	Gruppe erstellen
1, 2, 3 und folgende Tasten	Gruppe auswählen
Umschalttaste	Gedrückt halten, um Einheitenbefehle zu verketteten
F, G, H, J, K, L, Ö, Ä	Öffnet das Produktionsmenü für jede Unterkategorie
F, G, H, J, K, L, Ö, Ä	Aktivieren/Auswählen einer bestimmten Option der aktuellen Unterkategorie. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um Upgrades zu starten.
Leertaste	Mit der Ansicht zum letzten Geschehnis wechseln
Esc-Taste	Abbrechen, Pausenmenü öffnen/schließen
Tab-Taste	Details zur Zieleinheit anzeigen

EINFÜHRUNG

Was ist R.U.S.E.™?

R.U.S.E.™ ist ein Echtzeit-Strategiespiel, mit dem Sie noch einmal die Schlachten an der Westfront des Zweiten Weltkriegs erleben können.

DielrisZoom-Engine, in das Schlachtfeld herein-, oder aus ihm hinauszuzoomen und so schnellstmöglich strategische und taktische Manöver und Entscheidungen umzusetzen.

Zudem beinhaltet das Spiel Kriegslisten, mit denen Sie Ihre Feinde auf dem Schlachtfeld in die Irre führen können.

Mithilfe der Kombination verschiedener Kriegslisten können Sie schlagkräftige Strategien entwickeln, um Ihre Gegner zu besiegen.

HAUPTMENÜ UND SPIELMODI

Kampagne: Im Kampagnenmodus können Sie in der Rolle von Major Joe Sheridan die Schlachten an der Westfront des Zweiten Weltkrieges noch einmal erleben. Von Tunesien über die Strände der Normandie bis Deutschland benötigt Sheridan all sein taktisches Geschick, um die Achsenmächte zu besiegen und die Pläne eines mysteriösen Spions namens „Prometheus“ zu durchkreuzen.

Operation: In diesem Modus können Sie ausgewählte Schlachten mit spezifischen Missionszielen und Siegbedingungen schlagen.

Kämpfe: In diesem Modus können Sie einige Spielparameter selbst festlegen und gegen die R.U.S.E.™-KI antreten.

Mehrspieler: In diesem Modus können Sie online gegen andere Spieler antreten.

Mein R.U.S.E.: Hier können Sie das Spiel nach Ihren Vorlieben konfigurieren und Ihre Erfolge kontrollieren.

Extra: In diesem Abschnitt können Sie die „Rusopedia“ einsehen und so umfassende Informationen über die Einheiten und Gebäude aller Parteien erhalten. Zudem können Sie über diese exklusive Inhaltsoption auch Promotion-Codes eingeben, um weitere exklusive Inhalte zu erhalten.

UPLAY

Klicken Sie zum Starten von Uplay im Hauptmenü auf das Uplay-Icon.

Uplay-Menü

Komplette Navigation sowohl mit Maus als auch Tastatur möglich.

[B] = Zurück, [A] = Auswahl, [Y] / [Esc] = Verlassen

Profil

Profil ansehen: Hier erhalten Sie einen Überblick über Ihre Aktionen in den gespielten Spielen.

Icon ändern: Hier können Sie ein Icon aus der Liste verfügbarer Icons auswählen.

Quote ändern: Hier können Sie Ihre Quote bearbeiten.

Kontoeinstellungen

E-Mail und Passwort: Zum Ändern der E-Mail-Adresse und des Passwortes.

Persönliche Informationen: Zum Ändern der persönlichen Informationen.

Benachrichtigungen: Zum Einstellen des Empfangs von Informationen von Ubisoft und Partnerunternehmen.

Uplay-Win-Menü

Zur Navigation in diesem Menü verwenden Sie entweder die Maus oder die Pfeiltasten auf der Tastatur. Mit [◀] und [▶] können Sie die Registerblätter wechseln. Zum Bestätigen klicken Sie [A] und zum Abbrechen [B].

Actions: Hier werden alle im Spiel bzw. in den Spielen verfügbaren Actions und die jeweils zugeteilten Units aufgelistet. Bereits ausgeführte Actions werden über das Auswahlkästchen angezeigt. Wenn Sie mehr über die Ausführung von Actions erfahren möchten, drücken Sie [A].

Rewards: Hier werden alle verfügbaren Rewards und die jeweils zugeteilten Units aufgelistet. Bereits erhaltene Rewards werden über das Auswahlkästchen angezeigt. Sofern Ihnen ausreichend Units zur Verfügung stehen, können Sie über [A] Rewards einlösen. Das Einlösen von Rewards reduziert die Anzahl der Units.

Unit-Guthaben: Eine Übersicht über alle Actions und freigeschalteten Rewards und alle Informationen zu Ihrem Guthaben. Wenn Sie mehr über Actions/Rewards erfahren möchten, drücken Sie [A].

SIEG

Siegbedingungen

Im Kampagnen- und Operationsmodus erringen Sie den Sieg durch das Erfüllen bestimmter Missionsziele.

Im Kämpfemodus und in den Mehrspielermodi gewinnen Sie, wenn Sie bei Spielende (die Standardspielzeit beträgt 20 Minuten) die meisten Punkte haben oder alle Gebäude des Feindes zerstört oder eingenommen haben.

Das Punktesystem

Sie erhalten nur dann Punkte, wenn Sie feindliche Einheiten vernichten oder deren Gebäude einnehmen oder zerstören. Die Anzahl der Punkte basiert dabei auf den Kosten der zerstörten Einheit. Je teurer eine Einheit, desto mehr Punkte bekommen Sie für ihre Vernichtung.

Am Ende des Spiels gibt Ihnen eine Statistik Auskunft darüber, wie gut Sie sich geschlagen haben.

DIE OBERFLÄCHE



Der LISTEN-Zähler

Dieser Zähler informiert Sie darüber, wie viele LISTEN Sie jeweils einsetzen können. Durch das Aktivieren einer LIST reduziert sich diese Anzeige.

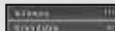
\$214 Der Nachschub-Zähler

Dieser Zähler informiert Sie über die Menge des verfügbaren Nachschubs, mit dessen Hilfe Sie Einheiten aufbauen und Gebäude errichten können.



Produktionsmenü

Über das Produktionsmenü können Sie Gebäude errichten, Einheiten rekrutieren und Ihre LISTEN aktivieren.



Ergebnis

Die Ergebnisanzeige informiert Sie über die bereits gewonnenen Punkte. Die Sterne repräsentieren dabei die Kategorie des Sieges, den der führende Spieler erzielen kann: Ein Stern steht für einen kleinen Sieg, zwei Sterne für einen größeren Sieg und drei Sterne für einen Gesamtsieg.



Timer

Der Timer zeigt die bereits gespielte Spielzeit an. Im Operations- und Kämpfemodus sowie allen Mehrspielermodi informiert zudem eine Audioansage über die verbleibende Spielzeit.



LIST-Zeit-zähler

Dieser Zähler wird bei jeder aktivierten LIST in einem bestimmten Sektor eingblendet und informiert über die Zeit, die seit Aktivierung der LIST bereits verstrichen ist.



Luftangriff-Menü

Über dieses Menü können Sie direkt die für Aufklärung, Luftunterstützung, Bombardements oder Eskorten- und Luftkampfeinsätze verfügbaren Luftfahrzeuge auswählen.

DAS SCHLACHTFELD

Umgebungsbeschaffenheiten und Sektoren

Das Schlachtfeld ist in strategische Sektoren aufgeteilt, die Sie bei vollständigem Rauszoomen überblicken können. Diese Sektoren definieren die Zonen, in denen eine LIST nach ihrer Aktivierung wirksam wird.



Kriegsnebel und Einsatz von Aufklärung

Dank Ihres Geheimdienstes stehen Ihnen einige Informationen über die Aktivitäten Ihres Feindes zur Verfügung. So können Sie durch das Bewegen der Kamera über das Schlachtfeld die Standorte und Arten der vom Gegner gebauten Gebäude und auch Nachschublinien, LKW und Baueinheiten erkennen.



Allerdings lassen sich die feindlichen Einheiten nur grob identifizieren: Leichte Einheiten werden als kleine Chips und schwere Einheiten, wie zum Beispiel Panzer, werden als große Chips angezeigt.

In Wäldern, Sümpfen oder Städten verborgene Einheiten können Sie nicht auf den ersten Blick identifizieren.

Um solche verborgenen Einheiten zu identifizieren und Detailinformationen zu erhalten, müssen Sie eigene Aufklärungseinheiten in die betroffenen Gebiete entsenden.

Jede Aufklärungseinheit verfügt über einen bestimmten Aufklärungsradius, der als weiße Linie dargestellt wird. Luftaufklärer haben immer eine freie Sichtlinie, während Bodenbeschaffenheiten und Gebäude für die Bodenaufklärungseinheiten eine Sichtbehinderung darstellen können. Um diesen Nachteil zu kompensieren, können alle Bodenaufklärungseinheiten in Wäldern und Sümpfen getarnt werden.



KAMERA UND ZOOM

Die Bewegungen auf dem Schlachtfeld

Mit den Tasten WASD oder $\leftarrow \uparrow \rightarrow \downarrow$ bewegen Sie die Kamera über den Boden.

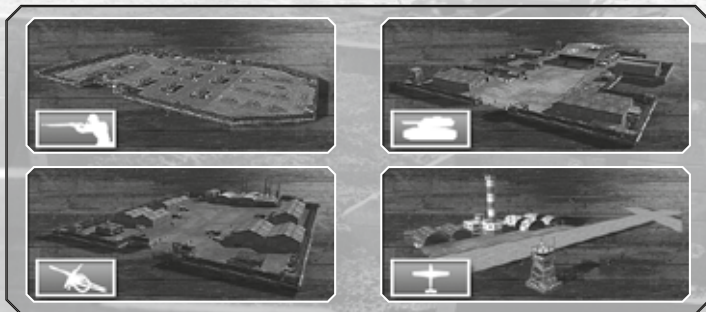
Halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Kamera anzuheben, zu senken und nach links oder rechts zu drehen.

Verwenden des Zooms

Mit dem mittleren Mousrad können Sie von der Position des Maus-Cursors aus heran- und herauszoomen.

DIE LISTEN

Verfügbare LISTEN



Scheingebäude: Mithilfe dieser LIST können Sie ein Scheingebäude erstellen. Dazu verlässt ein Scheinbaufahrzeug Ihr Hauptquartier und fährt zu einem Scheinbaustandort. Wenn der Feind versucht, ein Scheingebäude einzunehmen, läuft seine Infanterie beim Erstürmen des Gebäudes in eine Sprengfalle. Jede LISTEN-Unterart erstellt eine andere Art Scheingebäude.



Funkstille: Mithilfe dieser LIST können Sie Ihre Einheiten-Chips vor dem Geheimdienst der Feinde verbergen. Diese LIST lässt sich nur durch eine Aufklärungseinheit im betroffenen Gebiet überwinden. Eine Aufklärungseinheit im Erkennungsbereich einer Einheit unter Funkstille deckt den Aufenthaltsort dieser Einheit auf.



Tarnnetze: Mithilfe dieser LIST können Sie Ihre Gebäude vor dem Geheimdienst der Feinde verbergen. Sie können dann nicht von den Feinden angegriffen werden. Diese LIST lässt sich nur durch eine Aufklärungseinheit im betroffenen Gebiet überwinden.



Decodierung: Mithilfe dieser LIST können Sie alle Befehle einsehen, die die feindlichen Oberbefehlshaber an ihre Einheiten erteilen. Die Befehle werden in Form von Pfeilen angezeigt, die von der aktuellen Einheitenposition zum Missionsziel oder Zielort führen.



Spionage: Mithilfe dieser LIST können Sie präzise alle sichtbaren feindlichen Chips identifizieren. Achtung: Spionage deckt keine feindlichen Einheiten auf, die in einem Hinterhalt lauern!



Scheinarmee: Mithilfe dieser LIST können Sie eine Scheinoffensive im betroffenen Sektor starten. Basierend auf Ihren bereits erstellten Fabriken können Sie dabei die Art der Offensive festlegen. So können Sie zum Beispiel nur dann einen Scheinluftangriff starten, wenn Sie zuvor einen echten Flughafen oder einen Scheinflughafen gebaut haben. Der Feind kann diese LIST nur aufdecken, indem er die Scheinarmee zerstört.



Dateninversion: Mithilfe dieser LIST wird die Darstellung der Markierungen und ihre entsprechenden Einheiten umgekehrt. Leichte Einheiten, die normalerweise durch kleine Chips angezeigt werden, werden jetzt durch große Chips angezeigt und umgekehrt. Dadurch werden zum Beispiel auch Panzer als Infanterie angezeigt.



Blitz: Mithilfe dieser LIST erhöht sich die Geschwindigkeit aller Einheiten um 50 %.



Terror: Mithilfe dieser LIST fliehen feindliche Einheiten, die unter Beschuss stehen, schneller als im Normalfall.



Fanatismus: Mithilfe dieser LIST können Sie Ihre Truppen zwingen, bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Auch unter schwerem feindlichen Feuer werden diese Einheiten nicht fliehen.

Aktivieren einer LIST

Um eine LIST zu verwenden, öffnen Sie das Produktionsmenü, wählen eine LIST aus dem Untermenü und dann den Zielsektor auf der Karte. Die LIST wird dann für die angezeigte Zeit aktiviert.



Denken Sie daran, dass Sie herauszoomen müssen, um alle für eine LIST verfügbaren Sektoren auf der Karte überblicken zu können.

Nach dem Aktivieren der LIST werden im betroffenen Gebiet eine grafische Anzeige und ein Zähler eingeblendet, der Auskunft über die verbleibende Zeit der LIST gibt. Zudem zeigt auch ein Icon am oberen Bildschirmrand (auf allen Zoom-Levels) die verbleibenden Zeiten für die aktiven LISTEN an.

Ein Icon über einer Einheit bedeutet, dass sie von einer bestimmten LIST betroffen ist. Wenn zwei LISTEN im Sektor der betroffenen Einheit aktiv sind, werden auch zwei Icons über dieser Einheit angezeigt.

Auch durch das Hereinzoomen einer identifizierten feindlichen Einheit können Sie erfahren, ob diese Einheit unter Einfluss einer LIST steht, die Ihr Gegner aktiviert hat.



Das Verwalten der LISTEN

Die Anzahl der zu einem bestimmten Zeitpunkt verfügbaren LISTEN wird über den Zähler in der oberen linken Bildschirmcke (gleich über dem Nachschub-Zähler) angezeigt.

Während einer Einzelkampagne erhöht sich diese Zahl entsprechend der Spielsituation.

Im Operations- und Kämpfemodus sowie allen Mehrspielermodi stehen jedem Spieler zu Beginn des Spiels zwei LISTEN zur Verfügung. Nach jeder Minute Spielzeit steht dann eine neue LIST zur Verfügung.

Der Spieler kann frei entscheiden, zu welchem Zeitpunkt er die strategischen und taktischen Vorteile einer LIST zum Einsatz kommen lassen möchte.

Kombinieren von LISTEN

In einem Sektor können gleichzeitig maximal zwei LISTEN kombiniert werden, um die Effekte zu verstärken. Durch das Kombinieren der LISTEN „Scheinarmee“ und „Blitz“ zum Beispiel können Sie Ihre Scheineinheiten 50 % schneller zum Zielort gelangen lassen.

Errichten von Gebäuden und Einheitenproduktion

Nachschub

In diesem Spiel kommt nur eine Ressource zum Einsatz: Nachschub (angezeigt durch \$).

Nachschub kann angesammelt und dann für den Bau von Fabriken eingesetzt werden, mit deren Hilfe sich dann Einheiten produzieren lassen.

Das Errichten eines Nachschubdepots

Nachschublinien: Die Nachschubvorräte befinden sich in den gelben Nachschublagerern auf der Karte. Jeder Spieler muss seine Nachschubvorräte durch den Bau eines Nachschubdepots an diesen Nachschublagerern sichern.

Nach dem Bau eines Nachschubdepots wird automatisch eine Nachschublinie in Dienst gestellt. In bestimmten Abständen verlassen Nachschubkonvois das Depot und nutzen ausschließlich die Straßen, um zum nächsten Haupt- oder Unterhauptquartier zu gelangen.



Die Nachschub-Lastkraftwagen: Nachschub-LKW können eine kleine Menge Ressourcen aufnehmen. Wenn der LKW eines Ihrer Hauptquartiere erreicht, werden diese Ressourcenmengen Ihren Reserven hinzugefügt.

Allerdings können diese LKW auf dem Weg von Feinden zerstört werden. Es ist also enorm wichtig, das Straßennetz zu sichern, um einen beständigen Transport des Nachschubs zu gewährleisten.



Spezielle Gebäude: Hauptquartiere und Verwaltungsgebäude generieren in regelmäßigen Abständen automatisch eine bestimmte Menge an Nachschub.

Das Produktionsmenü

Das Produktionsmenü können Sie mit einem Klick auf den Nachschub-Zähler öffnen. Über dieses Menü können Sie Gebäude errichten und Kampfeinheiten erstellen.

Die Kosten für Gebäude und Einheiten werden über die entsprechenden Icons im Produktionsmenü angezeigt. Es können nur Gebäude errichtet und Einheiten produziert werden, wenn Sie über genug Nachschub verfügen, um die Kosten zu decken.

Das Produktionsmenü teilt sich in acht Kategorien auf. Bitte beachten: Im Kämpfemodus sowie in allen Mehrspielermodi stehen nur dann alle Kategorien zur Verfügung, wenn die Zeit für den Kampf auf 1945 eingestellt ist.

Jede Fraktion unterscheidet sich hinsichtlich der zur Verfügung stehenden Einheiten. So verfügt die britische Fraktion zum Beispiel über eine größere Auswahl an Luftfahrzeugen als die französische. Dafür steht der französischen Fraktion allerdings eine größere Auswahl an Unterstützungsgebäuden zur Verfügung.

Das Errichten eines Gebäudes

Öffnen Sie zunächst das Produktionsmenü und wählen Sie aus der Produktionskategorie das Gebäude aus, das Sie errichten möchten. So können Sie zum Beispiel eine Kaserne aus der Kategorie „Infanterie“ auswählen.

Platzieren Sie dann das Gebäude auf der Karte, indem Sie mit der Maus den gewünschten Standort auswählen. Wenn sich der Cursor über einem zulässigen Standort befindet, ändert sich die Farbe des „Ghost“ des Gebäudes von rot zu blau.

Hinweis: Mit Ausnahme von Panzerabwehrbunkern, MG-Nestern, Luftschutzbunkern und Artilleriebunkern müssen alle Gebäude im Verlauf einer Straße errichtet werden.

Nach Auswahl des Standorts macht sich ein Baufahrzeug vom nächst gelegenen Hauptquartier auf den Weg zu dem Baustandort. Nach Eintreffen des Fahrzeugs und einem kurzen Augenblick für die Inbetriebnahme ist dann das Gebäude einsatzbereit.

Wenn das Baufahrzeug den neuen Standort noch nicht erreicht hat, können Sie das Gebäude noch verlegen. Wenn das Gebäude noch nicht errichtet wurde, können Sie zudem auch den Baubefehl mit einem Rechtsklick widerrufen. In diesem Fall kehrt das Baufahrzeug automatisch zurück zum nächst gelegenen Hauptquartier und der aufgewendete Nachschub wird erstattet.

Das Erstellen von Einheiten

Wählen Sie zunächst im Produktionsmenü eine Einheit aus und klicken Sie sooft auf das Icon bis der Zähler die gewünschte Anzahl der zu produzierenden Einheiten anzeigt. Für die erstellten Einheiten wählen Sie dann einen Zielort auf der Karte aus.

Ungeachtet Ihres Standortes auf der Karte können Sie jederzeit das Produktionsmenü aufrufen und so ganz leicht von allen Kartenpunkten aus Verstärkungen ins Feld schicken.

Die erstellten Einheiten nehmen den kürzesten Weg zum gewählten Zielort. Leichte Einheiten bewegen sich dabei immer über die Straßen, weil sie so einen erheblichen Geschwindigkeitsbonus erhalten. Schwere Einheiten durchkreuzen auch undurchdringliches Gelände, um direkt zum Standort zu gelangen.

Forschung

Einheiten mit einem blauen Icon erhalten vor ihrer Produktion einen Forschungsbonus. Wenn die Forschung abgeschlossen ist, werden diese Einheiten zur Liste der verfügbaren Einheiten im Produktionsmenü hinzugefügt.

Einheiten-Upgrades

Einige Einheiten können mit Upgrades versehen werden. Dies wird durch eine blaue Farbmarkierung an der Seite ihres Icons im Produktionsmenü angezeigt. Wenn Sie den Maus-Cursor über eine dieser Einheiten bewegen, werden die möglichen Upgrades neben der einfachen Einheitenversion angezeigt. Klicken Sie auf das Upgrade-Icon, um das Upgrade zu starten.

In diesem Fall wird die einfache Einheitenversion im Produktionsmenü durch die verbesserte Upgrade-Version ersetzt.

EINHEITEN

Einheitenarten

Es gibt verschiedene Arten von Einheiten, für deren Produktion Sie bestimmte Gebäude benötigen:

- Infanterie- und leichte Aufklärungseinheiten
- Artillerie- und Luftabwehreinheiten
- Panzer und Panzeraufklärer
- Panzerabwehrgeschütze
- Flugzeuge
- Prototypen

Jede Einheit hat ihre Vor- und Nachteile im Kampf gegen andere feindliche Einheiten. Die Stärken und Schwächen einer Einheit können Sie über das jeweilige Icon im Produktionsmenü aufrufen.

Auswahl und Verwalten von Einheiten

Mit einem Linksklick wählen Sie eine Einheit aus. Mit einem zweiten Linksklick auf einen gewünschten Kartenstandort beordern Sie die Einheit zu diesem Standort.

Um Gruppen von Einheiten auszuwählen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen den Cursor über die Einheiten, die Sie auswählen möchten.

KAMPF

Auswahl eines Ziels

Um den Kampf zu starten, wählen Sie eine Einheit, oder eine Gruppe von Einheiten aus und bewegen dann den Maus-Cursor in Richtung des gegnerischen Ziels (Gebäude oder Einheit), bis das Fadenkreuz und das „Kräfteverhältnis“ eingeblendet werden.

Mit einem Rechtsklick geben Sie der Einheit oder der Gruppe von Einheiten dann den Befehl zum Angriff.

Feuerreichweite

Nach Auswahl einer Kampfeinheit wird die Feuerreichweite als blauer Kreis eingeblendet. Wenn Sie den Befehl zum Angriff außerhalb dieser Reichweite geben, setzt sich die Einheit in Bewegung, um in Feuerreichweite zu gelangen.

Die Feuerreichweite wird auch durch Hindernisse wie Gelände-Erhebungen oder Gebäude beeinträchtigt. Und denken Sie daran: Dinge, die Ihre Feuerreichweite einschränken, schützen auch Ihre Einheiten vor gegnerischem Feuer. So haben Sie immer die Wahl, ob Sie die Feuerreichweite Ihrer Einheiten verbessern oder Ihren Einheiten Schutz gewähren wollen.



Das Fadenkreuz

Wenn Sie eine Einheit oder eine Gruppe Einheiten auswählen und anvisieren, wird ein Fadenkreuz eingeblendet, mit dem Sie feststellen können, ob das Kräfteverhältnis gegenüber dem Feind günstig ist oder nicht. Dieses Kräfteverhältnis wird automatisch ermittelt und vergleicht die Anzahl und Stärke Ihrer Einheiten mit der Ihrer Feinde. Diese Angabe stellt eine gute Einschätzung für den Ausgang des Kampfes dar.



Hinterhalte

In Wäldern und an städtischen Plätzen können Sie Ihre Einheiten verbergen und so Hinterhalte legen. Hinterhalte werden automatisch ausgelöst, wenn ein Ziel in Reichweite einer verborgenen Einheit gerät. Eine von einem Hinterhalt dabei einen vielfach erhöhten Schaden.

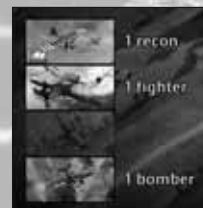
Eine in einem Wald oder in einer Stadt verborgene Einheit ist für den Feind nicht sichtbar und genießt erhöhte Deckung.



Die Verfassung der Einheiten

Wenn eine Einheit Schaden erleidet, steht sie, je nach Feuerkraft des Feindes, unter Stress. Fahrzeugeinheiten können zum Beispiel Feuer fangen und Rauch abgeben.

Einheiten, die zu sehr unter Stress stehen, kommen in Versuchung zu fliehen. Diese Einheiten blinken auf und ein Icon über ihnen zeigt die drohende Niederlage an. In diesem Fall verlieren Sie teilweise die Kontrolle über diese Einheiten. Eine Einheit, die vom Schlachtfeld flieht, kann nach einer kurzen Weile den Stress bewältigen und wieder ihren Normalzustand erreichen, sodass Sie wieder die Kontrolle übernehmen können. Wenn der Stress durch feindlichen Beschuss für eine Einheit andauert, wird sie vernichtet.



Luftangriff

Um das Luftangriff-Menü aufrufen zu können, müssen Sie zunächst einen Flughafen bauen und Flugzeuge produzieren. Bitte beachten Sie, dass ein Flughafen bis zu acht Flugzeuge, ungeachtet der Art des Luftfahrzeuges, aufnehmen kann.

Über das Luftangriff-Menü können Sie vier verschiedene Arten von Flugeinheiten steuern: Luftaufklärer, Jagdflieger, Jagdbomber und Bomber. Wenn das Luftangriff-Menü zur Verfügung steht, können Sie die gewünschten Flugzeuge für den Angriff einzeln mit einem Klick auswählen und dann das Ziel für diesen Angriff festlegen.

MEHRSPIELER

Anforderungen für das Online-Spiel

Ihre Netzwerkeinstellungen müssen so konfiguriert sein, dass Steam und R.U.S.E.™-Zugang Zugang zu den folgenden Ports haben:

- UDP 27000 bis einschließlich 27030
- TCP 27014 bis einschließlich 27050
- UDP 4379 und 4380
- UDP 3478

Profil

Jeder Spieler verfügt über ein Profil, welches über die im Erfahrungssystem erfassten Spielfortschritte und Spielleistungen (Ergebnisse und Erfolge) Auskunft gibt.

Für die folgenden Modi erhält der Spieler jeweils verschiedene Mengen an Erfahrung:

- **Global:** Kampagne - Mehrspieler - Kämpfe - Operation (Spielerkämpfe)
- **Individuelle Meisterschaft:** 1 Spieler gegen 1 Spieler (Ranglistenspiele)
- **Team-Meisterschaft:** 2 Spieler gegen 2 Spieler (Ranglistenspiele)

Am Ende eines jeden Spiels wird ein Statistikbildschirm eingeblendet, der die Spielleistung, die erhaltene Erfahrung und ggf. den neuen Level dokumentiert.

Meisterschaft

Bei R.U.S.E.™ gibt es zwei Meisterschaften mit verschiedenen Spielmodi:

Individuelle Meisterschaft: 1 Spieler gegen 1 Spieler

Team-Meisterschaft: 2 Spieler gegen 2 Spieler

Jede Meisterschaft bei R.U.S.E.™ basiert auf einem Ligasystem. Jede Meisterschaft umfasst sieben Ligen. Diese Ligen wiederum basieren auf Erfahrung und Level, die von den Spielern nur in Ranglistenspielen erworben werden können.

- Level 1-10: Rekruten-Liga
- Level 11-20: Trainings-Liga
- Level 21-30: Veteranen-Liga
- Level 31-40: Bronze-Liga
- Level 41-50: Silber-Liga
- Level 51-60: Gold-Liga
- Level 60+: Elite-Liga

Wenn Sie ein Ranglisten-Spiel spielen möchten, weist Ihnen die Spielersuche einen Gegner oder Partner zu, der in derselben Liga wie Sie geführt wird.

Sobald Ihr Level den entsprechenden Wert erreicht hat, steigen Sie automatisch in die nächste Liga auf.

Optionen des Online-Spiels

Zum Starten eines Online-Spiels stehen Ihnen 4 Optionen zur Verfügung:

Schnelles Spiel: Auf Grundlage der von Ihnen gewählten Spieltyps und des Kriegsmodus sucht die Spielersuche für Sie nach einem Spiel. Wenn ein solches Spiel zur Verfügung steht, werden Sie automatisch verbunden.

Sitzung hosten: Sie können ein Spiel als Host anbieten und dabei Spieloptionen wie Karte, Spieltyps, Kriegsmodus und Zeit festlegen. Im Anschluss können Sie Freunde einladen oder darauf warten, dass ein anderer Spieler über die Spielersuche dem Spiel beitrifft.

Sitzung beitreten: Hier können Sie eine Liste mit Host-Spielen aufrufen und allen Spielen beitreten, die noch Spieler aufnehmen können.

Ranglisten-Spiel: Nach Auswahl des Spieltyps sucht die Spielersuche nach einem Gegner aus der gleichen Liga wie Sie. Wenn ein Gegner gefunden wird, wird das Spiel automatisch erstellt. Alle in einem solchen Spiel gewonnenen Punkte erhöhen Ihren Erfahrungslevel.

RUSE

NOTIZEN

NOTIZEN

RUSE



UBISOFT-KUNDENDIENST

Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de/>
Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Beyor Sie sich an den technischen Kundendienst wenden: Überprüfen Sie bitte unbedingt, ob Sie die Systemvoraussetzungen für das Produkt erfüllen. Zur Analyse Ihres Systems können Sie das von uns entwickelte Programm „SAN“ benutzen. Mit diesem Tool können Sie schnell und einfach Ihre Systemkomponenten überprüfen.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 12:00 - 21:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
 - Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So starten Sie das Programm DxDiag:

Windows XP: Klicken Sie bitte auf „START“-> „AUSFÜHREN“-> Tippen Sie hier „dxdiag“ ein und klicken Sie auf „OK“.

Windows Vista: Klicken Sie bitte auf den „START-BUTTON“. Unter „SUCHE STARTEN“ tippen Sie „dxdiag“ ein und betätigen die Eingabetaste (Enter).

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Dazu sind die Möglichkeiten der Hard- und Softwarekonfiguration auf dem PC-Markt einfach zu vielfältig.

Wir empfehlen Ihnen daher - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr System zu analysieren und Ihnen adäquate Lösungsvorschläge anzubieten.

Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie eine Grafikkarte verwenden, die mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung: 0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- CD-Key Codes (Multiplayer Schlüssel) werden wir nicht ersetzen! Bitte sichern Sie Ihren CD-Key (Multiplayer Schlüssel) immer extra, um einem Verlust vorzubeugen! Wir machen bei dieser Regelung definitiv keine Ausnahmen! Bei Verlust hilft nur ein Neukauf des Spiels. Sehen Sie von Anfragen bezüglich dieser Problematik bitte ab.
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

Ihr Ubisoft-Team

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: **0900 060860** (für 0,27 Euros/min aus dem Festnetz. Vom Mobilfunknetz aus nicht erreichbar)

Tipps und Tricks: **0900 510995** (für 2,17 Euros/min. aus allen Netzen.)

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Originalprodukts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.



© 2009 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. R.U.S.E., IRISZOOM, Ubisoft, Ubi.com und das Ubisoft-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Entwickelt von Eugen Systems. Uses Scaleform Gfx © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved.
DTS® und DTS Digital Surround® are registered trademarks of DTS, Inc.

RUSE

