



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

PRZED URUCHOMIENIEM GRY LUB UDOSTĘPNIENIEM JEJ DZIECIOM NALEŻY
PRZECZYTAĆ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE

Niektórzy ludzie należą do tzw. grupy zwiększonego ryzyka zapadnięcia na atak epilepsji lub doświadczenia utraty przytomności podczas długotrwałego kontaktu z migoczącym światłem lub wzorami świetlnymi. Objawy epilepsji mogą wystąpić u takich osób np. podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo. Przypadki takie mogą mieć miejsce nawet jeśli u danej osoby nie zdiagnozowano epilepsji w przeszłości, ani nie występowały charakterystyczne dla niej objawy. Jeśli u Ciebie lub kogokolwiek z Twojej rodziny kiedykolwiek stwierdzono objawy epilepsji (drgawki, nagłe utraty przytomności) występujące pod wpływem efektów świetlnych, przed rozpoczęciem gry skonsultuj się z lekarzem. Zaleca się rodzicom, aby bacznie obserwowali swoje dzieci podczas gry. Jeśli w czasie gry u dziecka lub osoby grającej pojawią się jedno z wymienionych poniżej objawów, należy NATYCHMIAST wyłączyć grę i zasięgnąć porady lekarza. Do objawów tych należą m.in.: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałek ocznych, utraty świadomości lub przytomności oraz mimowolne ruchy lub skurcze.

SPIS TREŚCI

ROZPOCZĘCIE	04
URUCHOMIENIE GRY	04
STEROWANIE	04
WSTĘP	05
MENU GŁÓWNE I RODZAJE GRY	05
ZWYCIĘSTWO	06
INTERFEJS	06
POLE BITWY	07
KAMERA I ZBLIŻENIA	08
FORTELE	08
JEDNOSTKI	12
WALKA	13
GRA SIECIOWA	14
WSPARCIE TECHNICZNE	18
GWARANCJA	19

RUSE

ROZPOCZĘCIE Instalacja

Instalacja gry R.U.S.E.™

Proszę włożyć do napędu DVD płytę z grą R.U.S.E.™. Po chwili powinno pojawić się menu. Proszę wybrać opcję instalacji gry R.U.S.E.

W przypadku, gdyby na ekranie nie pojawiło się menu, proszę wybrać ikonę „Mój komputer”, wskazać napęd DVD i kliknąć na plik autorun. Menu powinno pojawić się na ekranie – proszę z niego wybrać opcję instalacji gry.

Przed rozpoczęciem procesu instalacji program sprawdzi obecność aplikacji Steam na wybranym komputerze. W przypadku stwierdzenia jej nieobecności, program rozpocznie procedurę instalacji aplikacji Steam. Proszę postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie w celu dokończenia instalacji.

Gdy zostanie zakończona instalacja gry R.U.S.E.™, płyta z grą nie będzie już potrzebna do rozgrywki. Proszę ją zachować, gdyby zaszła konieczność reinstalacji produktu. Cały produkt można będzie także ściągnąć z sieci internetowej w formie elektronicznej dzięki usłudze Steam.

Deinstalacja R.U.S.E.™

Aby odinstalować grę R.U.S.E.™, proszę uruchomić usługę Steam i przejść do zakładki „Moje gry”. Należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na R.U.S.E., aby otworzyć menu, a następnie wybrać opcję „Usuń zawartość lokalną”.

Po usunięciu plików zostanie wyświetlony komunikat o zakończeniu operacji.

URUCHOMIENIE GRY

W celu uruchomienia R.U.S.E.™ proszę aktywować usługę Steam i wybrać zakładkę „Moje gry”. Następnie należy dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na nazwę „R.U.S.E.”, aby rozpocząć grę.

Nim to nastąpi, należy zalogować się do własnego konta na serwerze Ubisoft. Jeśli nie posiadamy konta, można je natychmiast założyć, wykorzystując opcję rejestracji. Proszę pamiętać, iż wystarczy posiadać jedno konto w usłudze Ubisoft, aby dysponować dostępem do wszystkich gier firmy Ubisoft będących w naszym posiadaniu, które wykorzystują to rozwiązanie techniczne.

Przy pierwszym uruchomieniu gry należy wprowadzić klucz rejestracyjny, dostarczony wraz z grą.

Podpowiedź: Jeśli opcja „Pamiętaj mnie” zostanie zaznaczona, przy każdym uruchomieniu gry zostaniemy automatycznie zalogowani.

STEROWANIE

Domyślne przyporządkowanie klawiszy:

LPM	Zaznaczenie jednostki, zatwierdzenie rozkazu
Dwukrotnie LPM	Zaznaczenie wszystkich jednostek wskazanego typu znajdujących się w pobliżu
PPM	Anulowanie rozkazu lub usunięcie zaznaczenia jednostki
ŚPM i ruch myszą	Obrót mapy
Kółko myszy	Przybliżenie/Oddalenie widoku
Klawisze kursora lub WASD	Poruszanie się po mapie
Ctrl + W, S	Przybliżenie/Oddalenie widoku

E	Zatrzymanie jednostki lub powrót na lotnisko (jednostki powietrzne)
Ctrl + 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0	Utworzenie grupy
1,2,3 i następne cyfry	Aktywowanie utworzonej grupy
Shift	Wydanie kilku następujących po sobie rozkazów
R, T, Y, U, I, O, P, Ż	Otwarcie menu produkcyjnego w każdej z kategorii
F, G, H, J, K, L, Ł, A	Aktywacja/Zakup wybranej opcji z danej kategorii; wciśnięcie wraz z klawiszem Shift pozwala rozpocząć badania
Spacja	Przeniesienie widoku do miejsca ostatniego wydarzenia
Esc	Przerwanie, Otwarcie/Zamknięcie menu pauzy
Tab	Wyświetlenie dodatkowych informacji o zaznaczonej jednostce

WSTĘP

Czym jest R.U.S.E.™?

R.U.S.E.™ to strategia czasu rzeczywistego przedstawiająca wielkie bitwy Frontu Zachodniego podczas II wojny światowej.

Dzięki silnikowi graficznemu IrisZoom możesz zbliżać i oddalać obraz pola walki, co umożliwia szybkie przechodzenie od decyzji strategicznych do prowadzenia działań taktycznych.

W grze pojawiają się także fortele wojenne, mogące zmienić twoją lub nieprzyjacielską perspektywę zdarzeń na polu bitwy.

Łącząc te fortele, możesz tworzyć skuteczne strategie walki i zgnieść przeciwników.

MENU GŁÓWNE I RODZAJE GRY

Kampania: W trybie kampanii, jako major Joe Sheridan, weźmiesz udział w wielkich bitwach II wojny światowej. Od Tunezji po III Rzeszę, poprzez plaże Normandii, Sheridan wykorzysta swe zdolności stratega, żeby pokonać wojska Osi i pokrzyżować plany tajemniczego szpiega o kryptonimie Prometeusz.

Operacje: Tryb Operacji umożliwia rozegranie pewnych bitew z zadaniami specjalnymi i ściśle określonymi warunkami zwycięstwa.

Bitwy: W trybie Bitwy możesz przygotować grę w oparciu o modyfikowalne parametry i zmierzyć się ze sztuczną inteligencją (SI) R.U.S.E.™.

Gra sieciowa: W tym trybie możesz zmierzyć się z innymi graczami w sieci.

Mój R.U.S.E.: Tu możesz dowolnie skonfigurować grę. Znajdują się tu także twoje osiągnięcia.

Dodatki: Ta opcja umożliwia przeglądanie Rusopedii, zawierającej wyczerpujące informacje o jednostkach i budowach, których mogą używać wszystkie strony konfliktu. Opcja materiałów ekskluzywnych umożliwia wprowadzanie kodów promocyjnych pozwalających pobrać ekskluzywne dodatki.

ZWYCIĘSTWO

Warunki zwycięstwa

W trybach Kampanii i Operacji zwyciężasz, wykonując określone zadania.

W trybach Bitwy i Gry sieciowej wygrywasz, posiadając najwięcej punktów w chwili upływu czasu gry (domyślnie jest to 20 minut) albo niszcząc/zdobывая wszystkie budynki przeciwnika.

System punktowania

Punkty zdobywa się za niszczenie nieprzyjacielskich jednostek i budynków lub za zajmowanie tych ostatnich. Liczba zdobytych punktów zależy od kosztu zniszczonej jednostki. Im droższa jednostka - tym więcej punktów otrzymasz za jej zniszczenie.

Zestawienie pokazywane po zakończeniu meczu prezentuje twoje osiągnięcia.

INTERFEJS



Licznik forteli

Ten licznik pokazuje, jak wielu forteli możesz użyć w danym momencie. Zawsze, gdy aktywujesz fortel, licznik zmniejsza się o jeden.

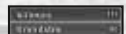
Licznik zaopatrzenia

Ten licznik pokazuje ilość zasobów umożliwiających wznoszenie budynków i produkcję jednostek.



Menu produkcji

Jest ono wykorzystywane do wznoszenia budynków, zaciągania jednostek i aktywacji forteli.



Wynik

Pole wyniku przedstawia liczbę zdobytych do tej pory punktów. Gwiazdki pokazują, jak duże zwycięstwo może odnieść prowadzący gracz: jedna gwiazdka oznacza małe zwycięstwo, dwie gwiazdki - duże, a trzy - wielkie zwycięstwo.



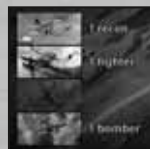
Licznik czasu

Licznik pokazuje, ile minut pozostało do zakończenia gry. W trybach Operacji, Bitwy i Gry sieciowej komunikat dźwiękowy będzie regularnie przypominał ci o ilości czasu pozostałego do zakończenia bitwy.



Lista aktywowanych forteli

To zestawienie jest wyświetlane dla każdego fortelu użytego w danym sektorze. Pokazuje, ile czasu upłynęło od uruchomienia fortelu.



Menu sił powietrznych

To menu umożliwia bezpośredni wybór jednostek lotniczych do zwiadu, wsparcia powietrznego, bombardowania lub eskorty/walki powietrznej.

POLE BITWY

Teren i sektory

Pole bitwy jest podzielone na sektory strategiczne, widoczne przy całkowitym oddaleniu obrazu. Te sektory to strefy, w których działa aktywowany fortel.



Mgła wojny i korzystanie ze zwiadu



Dzięki służbom wywiadowczym masz częściową wiedzę o poczynaniach nieprzyjaciela. Przesuwając kamerę nad polem bitwy, możesz poznać położenie i rodzaj budynków wzniesionych przez nieprzyjaciela, a także jego linie zaopatrzeniowe, i ciężarówki.

Jednak jednostki wroga są tylko częściowo zidentyfikowane; jednostki lekkie, takie jak piechota, są widoczne jako małe żetony - natomiast wojska pancerne, na przykład czołgi, przedstawiane są za pomocą dużych żetonów.

Nie można za pomocą dowolnego oddziału wykryć jednostek zakamuflowanych w lesie czy miastach. Dopiero wysyłając jednostki zwiadowcze, możesz określić dokładnie, jakie jednostki wystawił przeciwnik, a także wykryć wojska czyhające w zasadzce (w lasach lub miastach).

Każda jednostka zwiadowcza ma określony zasięg wykrywania wroga, pokazany za pomocą białej linii. Jednostki zwiadu powietrznego zawsze mają czystą linię widoczności, w przypadku jednostek zwiadu naziemnego linia ta jest ograniczana przez budynki i przeszkody terenowe. Ta niedogodność jest rekompensowana możliwością ukrywania naziemnych jednostek zwiadowczych w lasach i miastach.



KAMERA I ZBLIŻENIA

Poruszanie się po polu bitwy

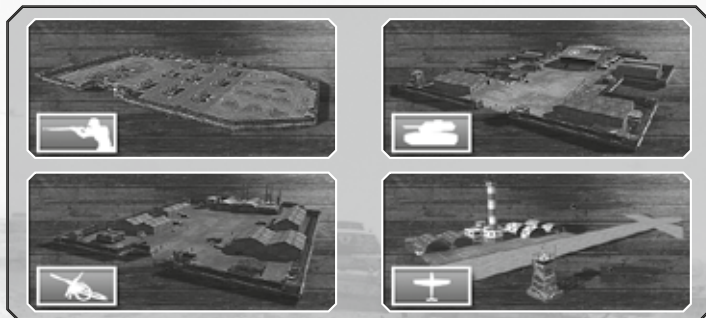
Użyj klawiszy ← ↑ → ↓ do poruszania kamery nad ziemią. Trzymając przyciśnięty środkowy przycisk myszy i poruszając myszą, możesz zmieniać kąt nachylenia kamery albo obracać widok w lewo lub prawo.

Korzystanie ze zbliżenia

Użyj środkowego przycisku myszy do zbliżania/oddalania obrazu w miejscu, w którym znajduje się kursor.

FORTELE

Lista forteli



Atrapa budynku: Ten fortel pozwala stworzyć jedną atrapę budynku. Ze sztabu wyjedzie fałszywa ciężarówka budowlana i pojedzie na plac budowy. Jeżeli przeciwnik spróbuje zająć atrapę budynku, atakująca piechota zostanie zniszczona przez pułapki, gdy tylko wejdzie do obiektu. Każdy z rodzajów tego fortelu tworzy inną atrapę placówki produkcyjnej.



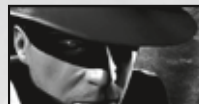
Cisza radiowa: Ten fortel pozwala ukryć przed wywiadem nieprzyjaciela żetony twoich jednostek. Żwód może odkryć tylko jednostka zwiadu znajdująca się w danym rejonie, tylko ona ma możliwość automatycznego wykrycia obecności przeciwnika.



Siatki maskujące: Ten fortel ukrywa budynki przed nieprzyjacielskim wywiadem. Wróg nie może ich atakować. Ten fortel może odkryć tylko jednostka zwiadu znajdująca się w danym rejonie.



Nasłuch: Ten fortel pozwala poznać wszystkie rozkazy wydawane nieprzyjacielskim jednostkom przez ich dowódców. Rozkazy ukazują się w postaci strzałek, poczynając od aktualnej pozycji jednostki, wskazujących jej cel lub miejsce, do którego zmierza.



Szpieg: Ten fortel umożliwia dokładną identyfikację widocznych żetonów wroga. Uwaga: Szpieg nie wykryje i nie zidentyfikuje nieprzyjacielskich jednostek czyhających w zasadzce!



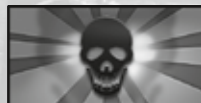
Pozorowana ofensywa: Ten fortel pozwala przeprowadzić pozorowane natarcie w wybranym sektorze. Możesz wybrać rodzaj ofensywy w zależności od tego, jakie fabryki posiadasz. Na przykład, jeśli masz lotnisko lub jego atrapę, możesz przeprowadzić pozorowane uderzenie powietrzne. Przeciwnik odkryje, że jednostka jest atrapą, dopiero po jej zniszczeniu.



Dezinformacja: Ten fortel odwraca obrazowanie żetonów i przypisanych im jednostek. Lekkie jednostki zwykle widoczne jako małe żetony będą pokazane jako duże i odwrotnie - czołgi będą wyglądały jak piechota.



Blitz: Ten fortel zwiększa o 50% szybkość wszystkich jednostek.



Terror: Dzięki temu fortelowi ostrzeliwane jednostki wroga uciekną szybciej niż zwykle.



Fanatyzm: Ten fortel zmusza twoje jednostki do walki aż do śmierci. Ponadto nie będą się one wycofywać, gdy znajdą się pod ciężkim ogniem nieprzyjaciela.

Uruchamianie fortelu

Żeby użyć fortelu, musisz otworzyć Menu produkcji, wybrać fortel z otwartego menu i wskazać na mapie docelowy sektor. Fortel będzie działał tylko przez określony czas.



Pamiętaj o oddaleniu widoku, żeby zobaczyć sektory mapy, na których możesz użyć fortelu.

Po uruchomieniu, na wybranym obszarze pojawi się efekt graficzny i licznik pokazujący, ile będzie trwać dany fortel. Ikona u góry ekranu (na wszystkich poziomach zbliżenia) pokazuje też pozostały czas działania innych aktywnych forteli.

Ikona znajdująca się nad jednostką informuje, czy jest ona pod wpływem jakiegoś wybiegu nieprzyjaciela. Jeżeli w sektorze jednostki działają dwa fortele, zostanie to pokazane w postaci dwóch ikon.

W ten sam sposób zbliżenie na zidentyfikowane jednostki wroga pozwoli zobaczyć, czy są one pod wpływem jakiegoś fortelu uruchomionego przez nieprzyjaciela.



Zarządzanie fortelami

Liczba forteli dostępnych w danym momencie jest pokazana przez licznik znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu.

Podczas kampanii liczba ta powiększa się w zależności od sytuacji w grze.

W trybach Operacji, Bitwy lub Gry sieciowej na początku partii każdy gracz ma do dyspozycji dwa fortele. Po każdej minucie gry przyznawany jest kolejny.

To gracz wybiera najlepszy moment na wykorzystanie strategicznych i taktycznych zalet związanych z konkretnym fortem.

Łączenie forteli

W jednym sektorze można połączyć dwa fortele, aby skumulować ich efekty. Na przykład łącząc Atrapę i Blitz, możesz o znacznie szybciej przenieść atropę w inne miejsce.

Budynki i produkowanie jednostek

Zaopatrzenie

W grze wykorzystywany jest tylko jeden rodzaj zasobów: Zaopatrzenie (wyświetlane jako znak dolara - \$).

Zapasy są gromadzone, a następnie wydawane na budowę fabryk i rekrutowanie jednostek.

Wznoszenie składów zaopatrzenia

Linie zaopatrzeniowe: Zaopatrzenie jest przechowywane w żółtych składach polowych znajdujących się na całej mapie. Każdy gracz musi zdobywać te obiekty, budując składy zaopatrzenia w miejscach, w których znajdują się składy polowe.

Po zbudowaniu składów zaopatrzenia zostanie automatycznie ustanowiona linia zaopatrzeniowa. W regularnych odstępach czasu ze składu będą wyjeżdżać konwoje z zaopatrzeniem, zmierzające do najbliższego sztabu głównego lub pomocniczego.



Ciężarówki zaopatrzeniowe: Ciężarówki przewożą niewielką ilość zaopatrzenia. Jest ono dodawane do twoich rezerw, gdy ciężarówka dotrze do jednego z twoich sztabów. Jednak po drodze pojazdy te mogą zostać zniszczone, więc ważne jest zabezpieczenie sieci zaopatrzenia.



Budynki specjalne: W regularnych odstępach czasu Sztab i Budynki administracyjne automatycznie generują określoną ilość zaopatrzenia.

Menu produkcji

Możesz otworzyć Menu produkcji, klikając na Licznik zaopatrzenia.

Wykorzystaj je do wznoszenia budynków i produkcji jednostek bojowych.

Koszt budynków i jednostek jest widoczny na ich ikonach w Menu produkcji. Budynki i jednostki możesz tworzyć tylko wówczas, jeśli jesteś w stanie za nie zapłacić.

Menu produkcji jest podzielone na osiem kategorii. Uwaga: w trybach Bitwy i Gry sieciowej, wszystkie one są dostępne tylko wówczas, jeśli czas konfliktu ustalono na rok 1945.

Każda ze stron ma inny wachlarz dostępnych jednostek.

Wznoszenie budynku

Otwórz Menu produkcji i wybierz z odpowiedniej kategorii budynek, który chcesz postawić (na przykład koszary).

Teraz możesz ustawić budynek na ziemi, wskazując jego umiejscowienie za pomocą myszki. Gdy kursor znajdzie się w odpowiednim miejscu, jego 'podgląd' zmieni kolor z czerwonego na niebieski.

Uwaga: poza bunkrami przeciwpancernymi, gniazdami karabinów maszynowych i bunkrami artyleryjskimi, wszystkie budynki muszą zostać wzniesione przy drodze.

Po wybraniu miejsca z najbliższego sztabu wyrusza ciężarówka budowlana. Budynek zacznie działać krótko po przybyciu ciężarówki na miejsce.

Możesz zmienić ustawienie budynku, zanim ciężarówka dotrze do celu. Możesz też anulować rozkaz budowy, naciskając prawy przycisk myszy na budynku, zanim zostanie wzniesiony. W takim przypadku, ciężarówka budowlana wraca do najbliższego sztabu, a zaopatrzenie wykorzystane do zakupu budynku zostaje zwrócone.

Werbowanie jednostek

Z Menu produkcji wybierz jakąś jednostkę, następnie kliknij na jej ikonę tyle razy, ile potrzebujesz, aż licznik wskaże odpowiednią liczbę jednostek. Następnie kliknij na mapę, żeby wybrać punkt docelowy dla gotowych jednostek.

Do Menu produkcji możesz wejść w dowolnym momencie, niezależnie od tego, w której części mapy się znajdujesz. Umożliwia to sprawne ściąganie posiłków z dowolnego punktu mapy.

Stworzone jednostki będą poruszać się najkrótszą drogą do wskazanego celu. Jednostki lekkie będą automatycznie przemieszczać się drogami, ponieważ w ten sposób poruszają się o wiele szybciej. Jednostki ciężkie udadzą się do celu najkrótszą dostępną trasą.

Badania

Jednostki oznaczone niebieską ikoną mogą być produkowane tylko po przeprowadzeniu badań naukowych. Po zakończeniu badań, jednostki te zostaną dodane do listy w Menu produkcji.

Ulepszanie jednostek

Niektóre jednostki można ulepszać; wskazuje na to niebieska zakładka z boku ich ikony w Menu produkcji. Po najechaniu na nią kursorem pokazana zostanie ulepszona wersja sprzętu. Kliknij na ikonę, żeby rozpocząć ulepszanie.

Podstawowa wersja jednostki w Menu produkcji zostanie zastąpiona przez wersję ulepszoną.

JEDNOSTKI Rodzaje jednostek

Do produkcji wielu jednostek potrzebne są określone budynki. Dotyczy to jednostek takich jak:

- Piechota i lekkie jednostki zwiadu
- Artyleria i jednostki przeciwlotnicze
- Czołgi i zwiad pancerny
- Działa przeciwpancerne
- Samoloty
- Prototypy

Każda jednostka jest bardziej lub mniej skuteczna w zwalczaniu konkretnych typów nieprzyjacielskich oddziałów. Mocne i słabe strony jednostki możesz poznać dzięki ikonom w Menu produkcji.

Wybór i zarządzanie jednostkami

Aby wybrać jednostkę, kliknij na nią LPM. Następnie ponownie naciśnij LPM gdzieś na mapie, aby przenieść oddział w to miejsce. Aby zaznaczyć grupę jednostek, przytrzymaj wciśnięty LPM i przeciągnij zaznaczenie nad jednostkami.

WALKA

Wybór celu

Żeby rozpocząć walkę, wybierz jednostkę lub grupę jednostek i naprowadź kursor na nieprzyjacielski cel (jednostkę lub budynek) i poczekaj, aż pojawi się „układ sił”.

Kolejne naciśnięcie prawego przycisku myszy spowoduje wydanie jednostce (jednostkom) rozkazu do ataku.

Zasięg ostrzału

Kiedy wybrana została jednostka bojowa, niebieski okrąg pokazuje zasięg jej ostrzału. Jeżeli wydasz rozkaz ataku na cel znajdujący się poza tym zasięgiem, twoja jednostka poruszy się tak, by cel znalazł się w polu rażenia.

Zasięg ostrzału jest ograniczany przez przeszkody terenowe i budynki. Pamiętaj, że to, co uniemożliwia ci ostrzeliwanie innych jednostek, chroni też twoje jednostki przed ogniem przeciwnika. Musisz tak ustawiać jednostki, by poprawiać ich zasięg rażenia lub chronić je przed nieprzyjacielskim ostrzałem.

Celownik



Gdy wybierzesz jednostkę lub grupę jednostek i wskażesz nieprzyjacielski cel, pojawi się celownik informujący cię, czy przewaga w nadchodzącym starciu leży po twojej stronie.

Układ sił jest obliczany automatycznie, porównywane są siła i liczebność wybranych jednostek z siłą i liczebnością przeciwnika. To naprawdę dobry wskaźnik podający prawdopodobny wynik starcia.

Zasadzki



Jednostki mogą przygotować zasadzkę w lesie lub w mieście, gdzie istnieje możliwość ukrycia się przed nieprzyjacielem. Zasadzki są uruchamiane automatycznie, gdy cel znajdzie się w zasięgu ukrytej jednostki. Oddział atakujący z zasadzki otrzymuje znaczną premię do zadawanych obrażeń.

Jednostka znajdująca się w lesie lub mieście jest ukryta i chroniona przez tę osłonę.

Stan jednostki



Gdy jednostka odnosi uszkodzenia, wzrasta poziom jej stresu, zależnie od natężenia nieprzyjacielskiego ognia. Zaatakowane jednostki zmechanizowane będą płonąć i dymić.

Jednostki ze zbyt dużym poziomem zmęczenia bojowego zostaną rozbite i spróbują wycofać się z walki. Oddziały te migają i widoczna jest nad nimi ikona odwrotu. Na jakiś czas utracisz nad nimi kontrolę.

Jednostka, która ucieknie ze strefy walki, otrząśnie się z szoku i po krótkim czasie powróci do normalnego stanu wracając pod twoją kontrolę.

Jeżeli jednostka z dużym poziomem zmęczenia będzie nadal znajdowała się pod ogniem nieprzyjaciela, zostanie w końcu zniszczona.

Naloty

Dostęp do Menu uderzeń powietrznych uzyskasz, budując lotnisko i produkując samoloty. Pamiętaj, że na jednym lotnisku może znaleźć się maksymalnie osiem samolotów, niezależnie od ich typu.

Menu uderzeń powietrznych umożliwia kontrolowanie czterech różnych typów samolotów: zwiadowczych, myśliwców, myśliwców bombardujących (szturmowych) i bombowców. Dany typ samolotu można wybrać, klikając - następnie należy wskazać cel uderzenia.



GRA SIECIOWA

Wymagania dla gry w sieci

Sieć internetowa musi zostać tak skonfigurowana, by usługa Steam i gra R.U.S.E. miały zapewniony dostęp do następujących portów:

- UDP 27000 do 27030 włącznie
- TCP 27014 do 27050 włącznie
- UDP 4379 i 4380
- UDP 3478

Profil

Każdy gracz posiada profil pokazujący jego postępy i dokonania w grze (wyniki i osiągnięcia) w postaci systemu doświadczenia.

Gracz otrzymuje doświadczenie w każdym z następujących trybów:

- **Ogólny:** Kampania - Gra sieciowa - Bitwy - Operacje
- **Indywidualne starcia:** Gracz przeciw graczowi (mecze rankingowe)
- **Starcia zespołowe:** Dwóch graczy na dwóch graczy (mecze rankingowe)

Po zakończeniu każdej gry pojawi się ekran statystyk, pokazujący twoje dokonania i zdobyte doświadczenie.

Mistrzostwa

W R.U.S.E.™ istnieją dwa rodzaje mistrzostw, oparte na różnych trybach gry:

Indywidualne starcia: Gracz przeciw graczowi

Starcia zespołowe: Dwóch graczy na dwóch graczy

Wszystkie mistrzostwa w R.U.S.E.™ są oparte na systemie ligowym i zostały podzielone na siedem różnych lig. Przynależność do konkretnej z nich zależy od doświadczenia i poziomu gracza, który walczył w grach rankingowych.

- Poziomy 1-10: Liga rekrutów
- Poziomy 11-20: Liga szkoleniowa
- Poziomy 21-30: Liga weteranów
- Poziomy 31-40: Brązowa liga
- Poziomy 41-50: Srebrna liga
- Poziomy 51-60: Złota liga
- Poziomy 60+: Liga elitarna

Gdy szukasz gry rankingowej, system dopasowywania wyznaczy ci przeciwnika i/lub partnera z tej samej ligi.

Jeżeli awansujesz na odpowiedni poziom, automatycznie przeniesiesz się do wyższej ligi.

Przygotowanie do gry w sieci

Możesz wybrać jedną z czterech opcji, żeby uruchomić grę sieciową.

Gra błyskawiczna: System dopasowywania wyszuka grę według wybranego przez ciebie typu rozgrywki i okresu wojny. Jeżeli takie starcie jest dostępne, zostaniesz automatycznie do niego skierowany.

Założenie gry: Możesz zdecydować się na hostowanie starcia i zdefiniowanie takich opcji bitwy jak: rodzaj mapy, typ gry i okres wojny. Następnie możesz zaprosić do zabawy znajomego lub poczekać, aż ktoś dołączy do walki dzięki systemowi dopasowywania.

Dołączenie do gry: Możesz przejrzeć listę hostowanych gier i dołączyć do tej, w której zostawiono wolne miejsce.

Gra rankingowa: Po wybraniu typu gry, system dopasowywania poszuka przeciwnika z tej samej ligi co twoja. Jeżeli go znajdzie, gra zostanie automatycznie przygotowana. Wszystkie punkty zdobyte w tym starciu podniosą twój poziom doświadczenia.

RUSE

NOTATKI

NOTATKI

RUSE



WSPARCIE TECHNICZNE

Jeśli napotkałeś jakiegokolwiek problemy techniczne podczas grania w grę firmy Ubisoft, prosimy odwiedzić centrum pomocy na następującej stronie internetowej <http://support.ubi.com>. Nasz zespół pomocy technicznej jest również dostępny pod numerem (022) 306 00 63 (koszt połączenia za jedną minutę według taryfikatora operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku między godziną 16:00 a 20:00 (z wyłączeniem świąt).

Gry PC:

Jeśli masz problem z uruchomieniem gry na swoim komputerze, prosimy skontaktować się z zespołem pomocy technicznej. Pomoc będzie łatwiejsza, jeśli podczas telefonicznego kontaktu z naszym działem będziesz siedzieć przed ekranem komputera.

Jeśli planujesz skontaktować się z pomocą techniczną Ubisoft drogą mailową, prosimy o załączenie pliku systemu operacyjnego (dxdiag) - plik ten jest szczególnie przydatny, jeśli posiadasz jakiegokolwiek problemy graficzne, gra nie chce się uruchomić i wraca do pulpitu lub wyskakuje wiadomość błędu.

Aby znaleźć plik Dxdiag:

Windows XP: Kliknij na Start - Uruchom, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.

Windows Vista: Kliknij na klawisze Windows + R, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.

Proszę zapisać informację systemową w dowolnym miejscu na komputerze a następnie załączyć plik dxdiag.txt w e-mailu do pomocy technicznej.

Jeśli napotkasz jakiegokolwiek trudności podczas wyszukiwania pliku dxdiag, prosimy skontaktować się z działem pomocy technicznej - nasi pracownicy zawsze z chęcią udziela pomocy.

Wadliwa gra:

Jeśli uważasz, że Twoja gra jest wadliwa, przed oddaniem gry do sklepu prosimy skontaktować się z działem pomocy technicznej. Problem z uruchomieniem gry może wynikać z rozbieżności Twojego systemu operacyjnego a wymogami gry.

Uszkodzona gra:

Jeśli gra jest uszkodzona, prosimy skontaktować się ze sprzedawcą odnośnie wymiany kopii gry.

Jeśli data na paragonie wygasła, a nie minęło 90 dni od zakupu produktu, prosimy skontaktować się z pomocą techniczną w celu weryfikacji.

Dział pomocy technicznej nie udziela informacji na temat rozgrywki, solucji itp. - informacje tego typu są dostępne za darmo w Internecie.

GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw proszę zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegos powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie www.ubi.com/pl

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.

RUSE

