



WAARSCHUWING

Bij sommige mensen kunnen flitsende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken. Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van PC en videospellen. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen. Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flitsende lichten.

Wanneer bij jou tijdens het spelen van een pc of videospel één van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg je huisarts voordat je verder speelt.

INHOUDSOPGAVE

AAN DE SLAG.....	04
HOE TE BEGINNEN.....	04
BEDIENING.....	04
INLEIDING	05
UPLAY	06
MULTIPLAYER.....	14
TECHNISCHE ONDERSTEUNING.....	16
GARANTIE.....	17

RUSE

AAN DE SLAG

Installatie

R.U.S.E.™ installeren

Plaats de R.U.S.E.™ DVD-ROM in het DVD-ROM-station. Het Autorun menu verschijnt. Klik op "Install R.U.S.E." (R.U.S.E.™ installeren).

Als het Autorun menu niet verschijnt, dubbelklik je op het bureaublad op "Deze (Mijn) Computer" en ga je naar het DVD-ROM-station. Dubbelklik vervolgens op het Autorun pictogram. Het Autorun menu moet nu verschijnen. Klik op "Install R.U.S.E." (R.U.S.E.™ installeren).

Voordat R.U.S.E.™ geïnstalleerd wordt, controleert Autorun eerst of Steam op je computer geïnstalleerd is. Als dat niet het geval is, wordt automatisch verzocht Steam te installeren. Volg de instructies om Steam te installeren.

Zodra de installatie afgesloten is, heb je de disc niet meer nodig om R.U.S.E.™ te kunnen spelen. Bewaar de disc wel voor het geval je R.U.S.E.™ op andere computers wilt installeren of als je het spel opnieuw moet installeren.

Let op: Je kunt het spel ook via Steam downloaden.

R.U.S.E.™ verwijderen

Om R.U.S.E.™ te verwijderen, start je Steam op en ga je naar de tab "My Games". Klik rechts op "R.U.S.E." om het pop-up menu te openen en klik op "Delete local content" (lokale content verwijderen).

Zodra de content verwijderd is, krijg je een bericht op het scherm dat alles verwijderd is.

HOE TE BEGINNEN

Om R.U.S.E.™ te spelen, start je Steam op en ga je naar de tab "My Games". Dubbelklik op "R.U.S.E." om het spel te starten.

Als je R.U.S.E.™ opstart, moet je je eerst met je ubi.com account aanmelden. Als je geen ubi.com account hebt, kun je een account aanvragen door op "Register Now" (Nu registreren) te klikken. Let op: Je hebt maar één ubi.com account nodig voor al je Ubisoft spellen.

De eerste keer dat je R.U.S.E.™ opstart, moet je mogelijk je code invoeren zodra je je aangemeld hebt.

Tip: Als je "Remember Me" (Onthoud mij) aanvinkt, word je de volgende keer dat je het spel speelt, automatisch aangemeld.

BEDIENING

Overzicht sneltoetsen op toetsenbord

Linksklikken met muis	Eenheid kiezen, order accorderen
Links dubbelklikken	Alle eenheden van hetzelfde type selecteren
Rechtsklikken met muis	Annuleren of eenheid schrappen
Middelste muisknop klikken en muis bewegen	Gezichtsveld draaien
Muiswiel draaien	In- / uitzoomen
Pijltjestoetsen of W, A, S, D toetsen	Gezichtsveld draaien
Ctrl + W, S	In- / uitzoomen

E	Eenheid stoppen, of terug naar het vliegveld (voor vliegtuigen)
Ctrl + 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0	Groep opzetten
1, 2, 3 en volgende toetsen	Groep kiezen
Shift-toets	Ingedrukt houden om orders voor eenheden aan elkaar te koppelen
R, T, Z, U, I, O, P, [Productiemenu voor elke subcategorie openen
F, G, H, J, K, L, ;, ' ,	De bijbehorende optie van de huidige subcategorie activeren/selecteren. Druk ook de Shift-toets in om de upgrades te starten
Spatiebalk	Ga naar de plek waar het spel voor het laatst iets gerapporteerd heeft
Esc-toets	Annuleren, openen / Pauzemen menu sluiten
Tab-toets	Informatie over de eenheid die als doelwit gekozen is.

INLEIDING

Wat is R.U.S.E.™?

R.U.S.E.™ is een real-time strategiespel waarin je de grote gevechten aan het Westerse front tijdens de Tweede Wereldoorlog kunt naspelen.

Met de IrisZoom Engine kun je in- en uitzoomen op het slagveld, waardoor je snel kunt wisselen tussen strategische en tactische manoeuvres en beslissingen.

In het spel kun je ook oorlogslijsten (in het Engels "ruses of war") gebruiken waardoor jouw perceptie of die van de tegenstander van de gebeurtenissen op het slagveld gewijzigd kan worden.

Door lijsten te combineren ben je in staat krachtige strategieën voor op het slagveld op te zetten om je tegenstanders te vernietigen.

HOOFDMENU EN SPELTYPES

Campaign (Campagne): Bij het spelen van het speltype Campaign (Campagne) kun je de grote veldslagen aan het Westelijke front van de Tweede Wereldoorlog herbeleven in de rol van Majoor Joe Sheridan. Of het nu in Tunesië, Duitsland of op de stranden van Normandië is, Sheridan gebruikt al zijn vaardigheden als strateeg om de As-machten te verslaan en de plannen van een mysterieuze spion, ene Prometheus, te verijdelen.

Operation (Operatie): In het speltype Operation kun je bepaalde gevechten spelen met specifieke doelstellingen en van te voren bepaalde overwinningvoorwaarden.

Battle (Gevecht): In het speltype Battle kun je een spel opzetten gebaseerd op verschillende instellingen en spelen tegen de kunstmatige intelligentie (AI) van R.U.S.E.™.

Multiplayer: In dit speltype kun je het tegen andere spelers online opnemen.

MyRuse: Hier kun je het spel naar eigen inzicht configureren; ook worden hier je prestaties bijgehouden.

Extra: Hier kun je de Rusopedia bekijken, waar je uitgebreide informatie vindt over de eenheden en gebouwen van alle facties. De optie Exclusive content (Exclusieve content) maakt het mogelijk om promotionele codes in te voeren en exclusieve content te verkrijgen.

UPLAY

Klik op het Uplay pictogram in het hoofdmenu om Uplay op te starten.

Uplay-menu

Volledig te bedienen met zowel de muis als het toetsenbord

[B] = Terug, [A] = Oké, [Y] / [Esc] = Stoppen

Profiel

View Profile (Profiel bekijken): Bekijk een overzicht van de acties in de spellen die je hebt gespeeld.

Change Icon (Ander icoontje): Selecteer een icoontje uit de beschikbare lijst.

Change Quote (Ander citaat): Pas je citaat aan.

Accountinstellingen

Email and Password (E-mail en wachtwoord): Wijzig je e-mailadres en wachtwoord.

Personal Information (Persoonlijke informatie): Wijzig je persoonlijke gegevens.

Notifications (Berichten): Wijzig je voorkeuren voor het ontvangen van mededelingen van Ubisoft en haar partners.

Uplay Win-menu

In dit menu kun je zowel de muis als de pijltoetsen op het toetsenbord gebruiken. Met [◀] en [▶] kun je tussen vensters wisselen. Bevestig met [A] en annuleer met [B].

Actions (Acties): Geeft alle mogelijke acties in het spel weer en hoeveel units aan elke actie zijn toegewezen. Een vinkje betekent dat de actie al is voltooid. Door op [A] te drukken op een actie, krijg je uitleg over hoe deze moet worden uitgevoerd.

Rewards (Beloningen): Geeft alle beschikbare beloningen weer en hoeveel units eraan zijn toegewezen. Een vinkje betekent dat de beloning al is ingelost. Als je op [A] drukt op een beloning, dan kun je deze inlossen, zolang je genoeg units te besteden hebt. Het inlossen van een beloning brengt het aantal units dat ermee verbonden is in mindering op je totaal.

Unit Balance (Unit-saldo): Toont een overzicht van alle gemaakt acties en vrijgespeelde beloningen met een gedetailleerd overzicht van je units. Druk op [A] op een Actie / Beloning voor een beschrijving.

WINNEN

Wincondities

In de speltypes Campagne en Operation win je door te voldoen aan bepaalde doelstellingen.

In de speltypes Battle of Multiplayer win je door de meeste punten te verdienen binnen de ingestelde speeltijd (de standaard tijdlimiet is 20 minuten) of door alle gebouwen van de vijand te vernietigen of te veroveren.

Het scoresysteem

De enige manier om punten te verdienen is door vijandelijke eenheden of gebouwen te veroveren of te vernietigen. Het aantal punten dat je krijgt, is gebaseerd op de kosten van de vernietigde eenheden. Hoe duurder een eenheid is, des te meer punten je krijgt voor het vernietigen ervan.

Aan het einde van de match laat een overzicht met statistieken zien hoe je het gedaan hebt in het spel.

INFORMATIE OP HET SCHERM



R.U.S.E. Counter (Listenteller)

Deze teller geeft aan hoeveel listen je kunt gebruiken op een bepaald moment. Elke keer dat je een list gebruikt, vermindert deze teller met 1.

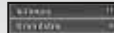
\$214 Supply Counter (Voorraad teller)

Deze teller geeft weer hoeveel geld er beschikbaar is voor het produceren van gebouwen en eenheden.



Production Menu (Productiemenu)

Het productiemenu wordt gebruikt om je gebouwen te bouwen, eenheden te werven en je listen te activeren.



Score

De score geeft het aantal punten weer dat je tot nu toe hebt behaald. De sterren geven de overwinning aan die de leidende speler kan behalen. Eén ster betekent een kleine overwinning, twee sterren is voor een grote overwinning en drie sterren staat gelijk aan een totale overwinning.



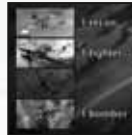
Timer

De timer geeft aan hoeveel tijd er verstreken is sinds het begin van het spel. In de speltypes Operation, Battle en Multiplayer herinnert een audioboodschap je regelmatig aan de tijd die nog resteert tot het spel voorbij is.



R.U.S.E. Activation Counter (Listenactiveringsteller)

Deze teller verschijnt voor elke list die je speelt op een bepaalde sector. Hij geeft aan hoeveel tijd is verstreken sinds de list werd geactiveerd.



Airstrike Menu (Luchtaanvalmenu)

Dit menu geeft je de mogelijkheid luchteenheden te kiezen die beschikbaar zijn voor verkenningen, luchtsteun, bombardementen of escort / lucht-lucht gevechten.

HET SLAGVELD

Het terrein en de sectoren

Het slagveld is verdeeld in strategische sectoren die zichtbaar zijn wanneer je helemaal uitzoomt. Deze sectoren bepalen de gebieden waarin een list van kracht wordt wanneer deze wordt geactiveerd.



Oorlogsmist en verkenning (Recon)



Dankzij je inlichtingendiensten heb je enige informatie over de vijand. Door het bewegen van de camera over het slagveld kun je de locatie en het soort gebouwen van de vijand zien, plus aanvoerlijnen, vrachtwagens en de constructie-eenheden.

Maar vijandelijke eenheden worden slechts gedeeltelijk geïdentificeerd; lichte infanterie-eenheden worden getoond in de vorm van kleine chips, terwijl gepantserde eenheden zoals tanks worden afgebeeld als grote chips.

Je kunt gecamoufleerde eenheden die zich in het bos, het moeras of in dekking in de steden bevinden, niet zien.

Door het uitzenden van je eigen verkenningseenheden kun je de eenheden opsporen die de vijand heeft ingezet, plus eenheden die verstopt zijn in een hinderlaag (bossen, moerassen of steden).

Elke verkenningseenheid heeft een detectiebereik dat wordt weergegeven door een witte lijn. De luchtverkenningseenheden hebben altijd een duidelijke zichtlijn, terwijl het zicht van de grondverkenningseenheden wordt beïnvloed door gebouwen en terreinobstakels. Ter compensatie van deze handicap kunnen alle grondverkenningseenheden worden gecamoufleerd in de bossen en moerassen.



DE CAMERA EN IN- / UITZOOMEN

Over het slagveld bewegen

Met de toetsen W, A, S en D of ← ↑ → ↓ beweeg je de camera over de grond.

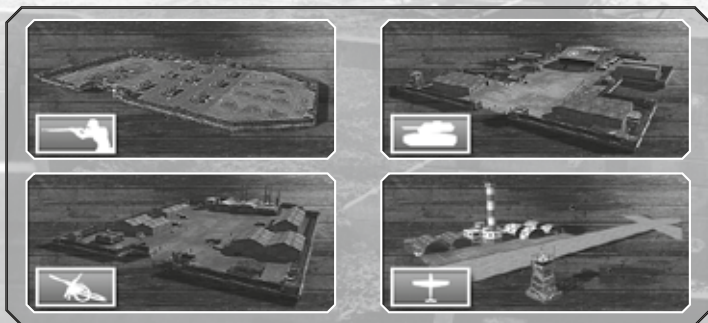
Houd de middelste muisknop ingedrukt en beweeg dan de muis om de camerahoek te verhogen / verlagen of om het gezichtsveld naar links of rechts te draaien.

In- / uitzoomen

Met het middelste muiswiel kun je op de plaats van de cursor in- en uitzoomen.

DE LISTEN

Overzicht van de listen



Decoy Building (Nep-gebouw): Met deze list kun je één nep-gebouw maken. Een nep- vrachtwagen zal je hoofdkantoor verlaten en naar een nep-bouwplaats rijden. Als de vijand een nep-gebouw probeert te veroveren, wordt de aanvallende infanterie vernietigd door boobytraps zodra zij het gebouw binnenkomt. Elk subtype list creëert een ander soort nep-productiefaciliteit.



Radio Silence (Radiostilte): Met deze list kun je eenhedenchips verbergen voor de inlichtingendienst van de vijand. Een verkenningseenheid in het gebied is de enige manier om dit bedrog tegen te gaan. Een verkenningseenheid die binnen het bereik is van een eenheid die onder radiostilte valt, zal automatisch de aanwezigheid van deze eenheid onthullen.



Camouflage Nets (Camouflagenetten): Met deze list kun je gebouwen verbergen voor de inlichtingendienst van de vijand. Deze gebouwen kunnen dan niet het doelwit zijn van vijandelijke aanvallen. Een verkenningseenheid in het gebied is de enige manier om dit bedrog tegen te gaan.



Decryption (Ontcijfering): Met deze list kun je de opdrachten zien die door vijandelijke commandanten zijn gegeven aan hun eenheden. Opdrachten worden weergegeven in de vorm van pijlen vanaf de huidige positie van de eenheid in de richting van het doel of de bestemming.



Spion (Spion): Deze list geeft je de mogelijkheid om zichtbare vijandige chips nauwkeurig te identificeren. Waarschuwing: De spion kan geen vijandige eenheden detecteren of identificeren die in een hinderlaag wachten!



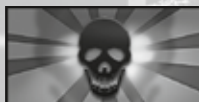
Decoy Army (Nep-leger): Met deze list kun je een nep-offensief in de gekozen sector lanceren. Je kunt een specifiek aanvalstypet kiezen aan de hand van de fabrieken die je al hebt opgebouwd. Zo kun je alleen een nep-luchtoffensief lanceren als je een (nep-) luchthaven gebouwd hebt. Alleen door de vernietiging van een nep-eenheid kan een vijand de ware aard ervan ontdekken.



Reverted Intel (Omgekeerde inlichtingen): Deze truc draait de weergave van chips en de bijbehorende eenheden om. Lichte eenheden die gewoonlijk worden vertegenwoordigd door kleine chips zullen worden opgevat als grote chips en vice versa - tanks zullen infanterie lijken te zijn.



Blitz (Snelheid): Deze list verhoogt de snelheid van alle eenheden met 50%.



Terror (Terreur): Deze list laat vijandelijke eenheden die onder vuur liggen, sneller vluchten dan gebruikelijk.



Fanaticism (Fanatisme): Deze list kan worden gebruikt om je eenheden te dwingen te vechten tot de dood. Zij zullen niet langer worden geleid wanneer ze onder zwaar vijandelijk vuur liggen.

Een list gebruiken

Om een list te gebruiken, moet je het Productiemenu openen en een list (Ruse) selecteren in het submenu. Kies vervolgens op de kaart de doelsector. De list zal daarna voor de aangegeven tijdsduur worden geactiveerd.



Vergeet niet om uit te zoomen om de sectoren op de kaart te zien waar je de list kunt toepassen.

Zodra de list geactiveerd is, zal er een grafisch effect en een timer verschijnen op het geselecteerde gebied. Een pictogram bovenaan het scherm (op alle niveaus van zoomen) toont ook de resterende tijd voor de listen die actief zijn.

Een pictogram boven een eenheid geeft weer of deze onder invloed is van een bepaalde list. Als er twee listen actief zijn in de sector waar de eenheid zich bevindt, dan zie je twee pictogrammen boven een eenheid.

Op dezelfde manier kun je, door in te zoomen op de geïdentificeerde vijandelijke eenheden, zien of deze onder invloed zijn van een list die opgezet is door je tegenstander.



Listen beheren

Het aantal listen dat je kunt gebruiken op een gegeven moment wordt aangegeven door de teller in de linkerbovenhoek van het scherm, net boven de voorraad teller.

Tijdens de solocampagne wordt dit aantal verhoogd op basis van de spelsituatie.

In de speltypes Operation, Battle en Multiplayer heeft elke speler twee listen beschikbaar aan het begin van het spel. Na elke minuut spelen komt een nieuwe list beschikbaar.

Het is aan de speler om het beste moment te kiezen voor de strategische en tactische voordelen van een list.

Listen combineren

Je kunt maximaal twee listen combineren in een bepaalde sector om de effecten te versterken. Bijvoorbeeld door het combineren van Decoy Army en Blitz kun je twee keer zo snel nep-eenheden naar je bestemming vervoeren.

Gebouwen en eenheden produceren

Supplies (Voorraad)

Er wordt slechts één grondstof gebruikt in het spel: Supplies (weergegeven als \$).

Supplies worden bij elkaar opgeteld en vervolgens uitgegeven om fabrieken te bouwen die op hun beurt je eenheden produceren.

Een Supply Depot (Voorraaddepot) oprichten

Supply lines (Bevoorradingslijnen): Voorraad vind je in gele voorraadlocaties verspreid over de kaart. Elke speler moet deze voorraden beveiligen door een "Supply Depot" te bouwen op bevoorradingsstortplaatsen.

Zodra een Supply Depot is gebouwd, wordt automatisch een leveringslijn ingesteld. Op geregelde tijdstippen verlaat een colonne met voorraden het depot en deze rijdt over de weg naar het dichtstbijzijnde primaire of secundaire hoofdkwartier.



Supply trucks (Bevoorradingsvrachtwagens): Bevoorradingsvrachtwagens vervoeren een kleine hoeveelheid voorraad. Het bedrag van deze voorraad wordt toegevoegd aan je reserves wanneer de bevoorradingsvrachtwagen een van je hoofdkantoren bereikt. De trucks kunnen tijdens de reis worden vernietigd door de vijand, dus het is van cruciaal belang om het wegennet te beveiligen om zeker te zijn van een continue bevoorrading.



Special buildings (Bijzondere gebouwen): Het hoofdkwartier en het Administratieve Building (Administratief gebouw) genereren op regelmatige tijdstippen automatisch een bepaalde hoeveelheid voorraad.

Het productiemenu

Je kunt het Productiemenu bekijken door op de voorradenteller te klikken. Gebruik dit menu om gebouwen en gevechtseenheden te produceren.

Gebouwen en eenheden hebben een kostprijs die op hun pictogram staat in het productiemenu. Je kunt alleen gebouwen of eenheden produceren door deze prijs te betalen met voorraad.

Het Productiemenu is onderverdeeld in acht verschillende categorieën. Let op: In de speltypes Battle en Multiplayer zijn alle klassen alleen beschikbaar als de tijd van het conflict is ingesteld op 1945.

Elke factie heeft zijn eigen karakteristieken wat betreft beschikbare eenheden. Bijvoorbeeld, de Britse factie biedt een grotere verscheidenheid aan vliegtuigen dan de Franse factie. De Franse factie biedt echter weer meer keuzemogelijkheden wat betreft ondersteunende gebouwen.

Een gebouw bouwen

Open het Productiemenu en selecteer het gebouw dat je wilt bouwen in een productiecategorie. Je kunt bijvoorbeeld een kazerne kiezen in de categorie "Infantry" (Infanterie).

Je moet nu het gebouw op de grond plaatsen door met je muis aan te geven op welke locatie je wilt bouwen. Wanneer de cursor zich boven een geldige locatie bevindt, zal de 'geest' van het gebouw van rood naar blauw veranderen.

Let op: Op antitank bunkers, mitrailleursnesten, antilucht bunkers en artilleriebunkers na moeten alle gebouwen langs de weg worden gebouwd.

Zodra de locatie is gekozen, zal een constructievrachtwagen vertrekken vanuit je dichtstbijzijnde hoofdkantoor en op weg gaan naar de locatie. Zodra de vrachtwagen arriveert, zal het gebouw na een korte implementatietijd operationeel worden.

Je kunt de positie van een gebouw nog veranderen vóór de vrachtwagen de locatie bereikt. Je kunt het gebouw ook annuleren door rechts op het gebouw te klikken voordat het gebouwd is. Bij annulering zal de vrachtwagen automatisch terugkeren naar je dichtstbijzijnde hoofdkwartier en zal de voorraad worden terugbetaald.

Eenheden rekruteren

Selecteer een eenheid in het Productiemenu en klik net zo vaak op het pictogram als je eenheden wilt produceren. Klik vervolgens op de kaart om een bestemming te selecteren voor de geproduceerde eenheden.

Je kunt het Productiemenu op elk moment bekijken, ongeacht waar je bent op de kaart. Je kunt dus heel eenvoudig versterkingen inzetten vanaf alle plaatsen op de kaart.

De geproduceerde eenheden reizen langs de kortste weg naar de gekozen bestemming. Lichte eenheden reizen automatisch over de weg omdat ze daardoor een aanzienlijke snelheidsbonus ontvangen. Zware eenheden rijden dwars door het terrein heen om hun bestemming te bereiken.

Onderzoek

Voor eenheden met een blauw pictogram heb je vooruitgang in wetenschappelijk onderzoek nodig, voordat ze kunnen worden geproduceerd. Zodra het onderzoek is afgerond, zullen deze eenheden worden toegevoegd aan de lijst van beschikbare eenheden in het Productiemenu.

Het upgraden van eenheden

Sommige eenheden kunnen worden opgewaardeerd; dit wordt dan aangegeven met een blauwe tab aan de zijkant van hun productiepictogram in het menu. Door de muiscursor op een eenheid te plaatsen, kun je zien welke upgrades voor een eenheid mogelijk zijn. Klik op het upgradepictogram om de eenheid te upgraden.

De basisversie van de eenheid zal dan worden vervangen in het Productiemenu door de verbeterde versie.

EENHEDEN

Soorten eenheden

Er zijn verschillende soorten eenheden waarvoor specifieke gebouwen voor nodig zijn om ze te kunnen produceren:

- Infanterie en lichte verkenningseenheden
- Artillerie en antiluchteenheden
- Tanks en gepantserde verkenningvoertuigen
- Antitank kanonnen
- Vliegtuigen
- Prototypes

Elke eenheid is in mindere of meerdere mate effectief tegen andere soorten vijandelijke eenheden. Je kunt de sterke en zwakke punten van een eenheid zien op het pictogram ervan in het Productiemenu.

Selecteren en beheren van eenheden

Klik links op een eenheid om deze te selecteren en klik vervolgens ergens op de kaart weer links om de eenheid daar naartoe te verplaatsen. Om een groep eenheden te selecteren, klik je links en houd je de linkermuisknop ingedrukt terwijl je de cursor versleept tot het venster de eenheden bevat die je wilt hebben.

VECHTEN

Een doelwit kiezen

Om een gevecht te beginnen, selecteer je een eenheid of groep eenheden en beweeg je de muiscursor over een vijandelijk doel (eenheid of gebouw) tot het draadkruis en het "machtsevenwicht" verschijnen. Klik rechts om de eenheid of eenheden de opdracht tot aanvallen te geven.

Vuurbereik

Wanneer een gevechtseenheid is geselecteerd, zie je zijn vuurbereik weergegeven als een blauwe cirkel. Als je het bevel geeft om een eenheid aan te vallen die buiten bereik is, dan zal je eenheid zich verplaatsen om binnen vuurbereik te komen.

Het vuurbereik wordt beïnvloed door obstakels zoals terreineigenschappen en gebouwen. Onthoud dat wat je ervan weerhoudt een vijandige eenheid te raken, je eigen eenheden ook beschermt tegen zelf het doelwit te worden. Je moet de plaatsing van je eenheden daarom optimaliseren om of hun bereik te verbeteren of hen te beschermen tegen vijandelijk vuur.

Gevechtsdradenkruis



Wanneer je een eenheid of groep van eenheden selecteert en vervolgens op een vijand richt, zal er een gevechtsdradenkruis verschijnen dat weergeeft of het machtsevenwicht in je voordeel is of niet.

Deze machtsrelatie wordt automatisch berekend en houdt rekening met de kracht en het aantal geselecteerde eenheden versus de macht, kracht en het aantal eenheden dat doelwit is. Het is een goede indicator voor het voorspellen van de waarschijnlijke uitkomst van een gevecht.

Hinderlagen



Je kunt eenheden in hinderlaag plaatsen in bossen of pleinen in de stad waar ze verborgen zijn voor de vijand. Hinderlagen worden automatisch geactiveerd wanneer een doelwit binnen het bereik komt van een verborgen eenheid. Een eenheid in een hinderlaag krijgt een aanzienlijke schadevermenigvuldiger.

Wanneer een eenheid in een bos of stad wordt geplaatst, dan is hij verborgen en wordt beschermd door deze dekking.

Conditie van eenheden



Wanneer een eenheid schade oploopt, loopt deze stress op wat verhoogd wordt door de intensiteit van het vijandelijke vuur. Gemechaniseerde eenheden onder vuur vatten vlam en geven rook af.

Eenheden die teveel onder vuur liggen, zullen proberen te vluchten. Deze eenheden lichten op en een pictogram dat een nederlaag weergeeft, zal erboven verschijnen. Je zult tijdelijk de controle verliezen over deze eenheden.

Een eenheid die uit een gevechtsgebied vlucht, zal na korte tijd weer naar de normale status terugkeren. Vanaf dat moment is hij weer onder jouw controle.

Als een eenheid onder vijandelijk vuur blijft, zal hij uiteindelijk vernietigd worden.



Luchtaanvallen

Om het Air Strike (Luchtaanvallen)-menu te kunnen gebruiken, moet je eerst een luchthaven bouwen en vervolgens vliegtuigen produceren. Een luchthaven kan maximaal acht vliegtuigen bevatten, ongeacht het type.

Met het Air Strike-menu kun je vier verschillende soorten vliegtuigen bedienen: verkenningstoestellen, vechters, jachtbommenwerpers en bommenwerpers. Zodra het Air Strike-menu beschikbaar is, klik je een keer op elk toestel dat je wilt laten aanvallen en kies je vervolgens een doelwit.

MULTIPLAYER

Vereisten om online te kunnen spelen

Je netwerk moet zodanig geconfigureerd zijn dat Steam en R.U.S.E. toegang hebben tot de volgende poorten:

- UDP 27000 tot met 27030
- TCP 27014 tot met 27050
- UDP 4379 en 4380
- UDP 3478

Profiel

Elke speler heeft een profiel dat de voortgang en prestaties in het spel toont (scores en prestaties) met behulp van een ervaringsstelsel.

Voor elk van de volgende speltypen krijg je verschillende hoeveelheden ervaring:

- **Global:** Campaign (Globaal: Campagne) – Multiplayer – Veldslagen – Operations (player matches)
- **Individual Championship (Individueel kampioenschap):** Eén speler tegen één speler (klassement matches)
- **Team Championship (Teamkampioenschap):** Twee spelers tegen twee spelers (klassement matches)

Aan het einde van elk spel wordt er een scherm met statistieken van je prestaties getoond, ongeacht de ervaring die je hebt opgedaan en je nieuwe niveau.

Championship (Kampioenschap)

Er zijn 2 aparte kampioenschappen in R.U.S.E.™ gebaseerd op verschillende speltypen:

Individual Championship (Individueel kampioenschap): Eén speler tegen één speler.

Team Championship (Teamkampioenschap): Twee spelers tegen twee spelers.

Elk kampioenschap in R.U.S.E.™ is gebaseerd op een competitie-systeem en er zijn zeven verschillende competities binnen elk kampioenschap. Deze competities (leagues) zijn gebaseerd op de ervaring en het niveau van de speler verkregen in klassement matches.

- Level 1–10: Recruit League (Rekrut)
- Level 11–20: Training League (Training)
- Level 21–30: Veteran League (Veteranen)
- Level 31–40: Bronze League (Brons)
- Level 41–50: Silver League (Zilver)
- Level 51–60: Gold League (Goud)
- Level 60+: Elite League (Elite)

Wanneer je op zoek gaat naar een klassement match, zal het matchmaking-systeem een tegenstander en / of partner toewijzen uit dezelfde competitie.

Je gaat automatisch naar een hogere competitie als je niveau dit toestaat.

Instellingen om Online te spelen

Je kunt kiezen uit 4 opties om een online spel te beginnen.

Quick Match (Snelle match): Het matchmaking-systeem zal een spel zoeken aan de hand van het speltype en de oorlogsmodus die je hebt gekozen. Als een dergelijk spel beschikbaar is, ga je er automatisch heen.

Host Game (Spel opzetten): Je kunt ervoor kiezen om een wedstrijd op te zetten en wedstrijdopties te definiëren, zoals de kaart, het type spel, oorlogsmodus en de speeltijd. Vervolgens kun je een vriend uitnodigen om aan het spel deel te nemen of wachten tot iemand aan het spel deelneemt via het matchmaking-systeem.

Join Game (Meedoen met spel): Je kunt door een lijst van gehoste spellen bladeren en meedoen aan elk spel dat nog een plek open heeft.

Ranked Match (Klassement match): Zodra het speltype is geselecteerd, zal het matchmaking-systeem zoeken naar een tegenstander die zich in dezelfde competitie bevindt. Indien gevonden, zal het spel automatisch een match opzetten. Alle punten die verdiend worden in deze match verhogen je ervaringsniveau.

RUSE

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.

2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen.

Update regelmatig Windows en de drivers van de geïnstalleerde hardware .

Verouderde drivers kunnen ervoor zorgen dat het product niet naar behoren functioneert. Raadpleeg de website van de fabrikant voor de laatste drivers.

De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler.

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Lig de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

Het product start niet automatisch op als deze in de CD-Rom/DVD speler geplaatst wordt.

- Indien de game niet automatisch opstart, kun je via Windows Verkenner naar de CD-Rom/DVD speler gaan en op setup.exe dubbelklikken.
- Controleer of je PC voldoet aan de minimum systeemeisen van het product. PC's moeten voldoen aan een bepaalde minimale hardwarespecificatie om de game naar behoren te kunnen laten functioneren. Bij twijfel kan het winkelpersoneel je adviseren. De minimale systeemeisen staan altijd vermeld op de achterkant van de verpakking.

Wat voor PC heb ik?

Om precies uit te vinden welke onderdelen en drivers je in je PC hebt, kun je gebruik maken van DxDiag. DxDiag is het standaard diagnostisch programma van Windows. Klik op Start om het Windows Start menu te openen. Klik vervolgens op Uitvoeren en voer dan de text "Dxdiag" (zonder aanhalingstekens) in. Er verschijnt een scherm met de gegevens van je PC.

Mijn disc is beschadigd tijdens het afspelen.

- Verplaats of beweeg nooit de PC terwijl deze aanstaat, hierdoor kan je game disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende PC's niet leesbaar, maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact Ubisoft technische ondersteuning

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.

GARANTIE

Ubisoft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediasproduct dat de compact disc (CD) inbegrepen bij dit multimediasproduct geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van honderdtachtig (180) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediasproduct omruilen op de plek van aankoop.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediasproduct voor eigen risico gebruikt.

Het multimediasproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediasproduct.

In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubisoft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediasproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel.

De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderiving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gedeelde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediasproduct.

Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clausule niet van toepassing is op de Gebruiker.

EIGENDOMSRECHT

De gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediasproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubisoft en Ubisofts licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubisoft.

ESRUE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

DÉMARRAGE	20
LANCEMENT	20
INTRODUCTION	21
UPLAY	22
MULTIJOUEUR.....	30
LE SERVICE CLIENTS.....	35
GARANTIE.....	36

RUSE

DÉMARRAGE

Installation

Installer R.U.S.E.™

Insérez le DVD-ROM de R.U.S.E.™ dans votre lecteur de DVD. Le menu d'exécution automatique apparaît. Cliquez sur « Installer R.U.S.E. ».

Si le menu d'exécution automatique ne s'affiche pas, double-cliquez sur « Poste de travail », explorez votre DVD-ROM et double-cliquez sur l'icône Autorun. Le menu d'exécution automatique devrait maintenant apparaître. Cliquez sur « Installer R.U.S.E. ».

Avant de lancer l'installation de R.U.S.E.™, l'exécution automatique vérifie si Steam est installé sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, l'application vous propose automatiquement de l'installer. Suivez alors les instructions à l'écran.

Une fois l'installation terminée, vous n'avez plus besoin du disque pour jouer à R.U.S.E.™. Conservez-le tout de même au cas où vous devriez installer R.U.S.E.™ sur d'autres ordinateurs ou le réinstaller plus tard.

Remarque : le jeu peut également être téléchargé via Steam.

Désinstaller R.U.S.E.™

Pour désinstaller R.U.S.E.™, lancez Steam et ouvrez l'onglet « Mes jeux ». Faites un clic droit sur « R.U.S.E. » pour ouvrir le menu contextuel et cliquez sur « Supprimer le contenu local ».

Une fois le contenu supprimé, Steam affiche un message vous informant que l'opération s'est bien déroulée.

LANCEMENT

Pour lancer R.U.S.E.™, démarrez Steam et ouvrez l'onglet « Mes jeux ». Double-cliquez sur « R.U.S.E. » pour lancer le jeu.

Lorsque vous lancez R.U.S.E.™, vous devez vous connecter avec votre compte ubi.com. Si vous ne disposez pas de compte Ubisoft, vous pouvez facilement en créer un en cliquant sur « S'inscrire maintenant ». Remarque : il ne vous faut qu'un seul compte Ubisoft pour tous vos jeux Ubisoft.

Si c'est la première fois que vous lancez R.U.S.E.™, la clé du produit peut vous être demandée lorsque vous vous connectez.

Conseil : si vous cochez la case « Se souvenir de moi », vous serez connecté automatiquement la prochaine fois que vous jouerez au jeu.

COMMANDES

Table de configuration du clavier

Clic souris gauche	Sélectionner l'unité, valider l'ordre
Double-clic gauche	Sélectionner toutes les unités du même type
Clic souris droit	Annuler ou désélectionner l'unité
Clic sur bouton central + déplacement souris	Faire pivoter la caméra
Molette souris	Zoom avant / arrière
Touches de direction ou touches ZQSD	Déplacer la caméra
Ctrl + Z, S	Zoom avant / arrière

Touche E	Arrêter l'unité ou revenir à l'aérodrome (pour les avions)
Ctrl + touches &, é, ", ', (, -, è, _, ç, à	Créer un groupe
&, é, " et touches suivantes	Sélectionner un groupe
Touche Maj.	Maintenir pour mettre les ordres à la chaîne
R, T, Y, U, I, O, P, ^	Ouvrir le menu de production dans chaque sous-catégorie
F, G, H, J, K, L, M, ù	Activer / acheter l'option correspondante de la sous-catégorie. Maintenir Maj. en appuyant pour lancer l'amélioration
Espace	Déplace la caméra jusqu'à l'endroit du dernier événement signalé
Touche Échap	Annuler, ouvrir / fermer le menu pause
Touche Tab	Afficher les détails de l'unité ciblée

INTRODUCTION

C'est quoi, R.U.S.E.™ ?

R.U.S.E.™ est un jeu de stratégie en temps réel qui vous permet de revivre les grandes batailles du front ouest de la Seconde Guerre mondiale.

Grâce à l'IrisZoom Engine, vous pouvez zoomer et dézoomer pour entrer sur le champ de bataille et en sortir, ce qui vous permet d'alterner rapidement entre les manœuvres tactiques et la prise de décisions.

Le jeu intègre également un système de Ruses qui peuvent modifier votre perception – ou celle de l'ennemi – des événements qui se déroulent sur le terrain.

En combinant ces Ruses, vous pourrez élaborer des stratégies puissantes pour écraser vos adversaires.

MENU PRINCIPAL ET MODES DE JEU

Campagne : Le mode Campagne vous permet de revivre les grandes batailles du front ouest de la Seconde Guerre mondiale en incarnant le commandant Joe Sheridan. De la Tunisie jusqu'en Allemagne en passant par les plages de Normandie, Sheridan devra déployer tous ses talents de stratège pour vaincre les forces de l'Axe et déjouer les plans d'un espion mystérieux nommé Prométhée.

Opération : Le mode Opération vous permet de jouer certaines batailles avec des objectifs spéciaux et des conditions de victoire scriptées.

Bataille : Dans le mode Bataille, vous pouvez affronter l'intelligence artificielle de R.U.S.E.™ en définissant la partie selon plusieurs paramètres.

Multijoueur : Ce mode vous permet d'affronter d'autres joueurs en ligne.

Mon R.U.S.E. : Cet espace a été créé pour configurer le jeu comme vous le voulez. Vous y trouverez en outre la liste de vos succès.

Extra : Cette section vous permet de consulter la Rusopédia, qui vous donne des informations exhaustives sur les unités et bâtiments de toutes les factions. Grâce à l'option Contenu exclusif, vous pourrez entrer des codes promotionnels pour obtenir du contenu exclusif.

UPLAY

Cliquez sur l'icône Uplay dans le menu principal pour lancer Uplay.

Menu Uplay

Vous pouvez naviguer dans ce menu avec la souris et le clavier [B] = Retour, [A] = Sélectionner, [Y] / [Échap] = Quitter.

Profil

Mon profil : Contient un résumé des actions accomplies dans chaque jeu.

Changer l'icône : Permet de sélectionner une nouvelle icône.

Changer la citation : Permet de modifier votre citation.

Paramètres du compte

E-mail et mot de passe : Permet de modifier votre adresse e-mail et votre mot de passe.

Informations personnelles : Permet de modifier vos informations personnelles.

Notifications : Permet de choisir les préférences relatives à la réception de messages d'Ubisoft et de ses partenaires.

Menu Win d'Uplay

Utilisez la souris ou les touches de direction. [◀] et [▶] vous permettent de passer d'un panneau à l'autre. Validez avec [A] et annulez avec [B].

Actions : Présente une liste de toutes les actions disponibles dans le ou les jeux et indique le nombre d'Unités affectées à chacun d'entre eux. Une case cochée indique une Action déjà effectuée. Appuyez sur [A] une fois sur une Action pour savoir comment l'accomplir.

Récompenses : Affiche une liste de toutes les Récompenses disponibles et indique le nombre d'Unités affectées à chacune d'entre elles. Une case cochée indique que la Récompense a déjà été échangée. Appuyez sur [A] une fois sur une Récompense pour l'échanger (si vous avez assez d'Unités). Une fois la Récompense échangée, le montant d'Unités associé est déduit du total.

Total des unités : Contient un historique de toutes les Actions effectuées et des

Récompenses débloquées, ainsi qu'un total détaillé de vos Unités. Appuyez sur [A] une fois sur une Action/Récompense pour accéder à sa description.

VICTOIRE

Conditions de victoire

Dans les modes Campagne et Opération, la victoire s'obtient en accomplissant des objectifs définis.

Pour gagner dans les modes Bataille ou Multijoueur, vous devez totaliser plus de points que l'adversaire à la fin du temps imparti (la limite de temps par défaut est fixée à 20 minutes) ou détruire / capturer toutes les structures ennemies.

Le système de score

Le seul moyen de marquer des points est de détruire les structures ou unités ennemies, ou capturer des structures. Le nombre de points gagnés dépend du coût de l'unité ennemie. Plus une unité est chère, plus vous marquez de points en la détruisant.

La liste des statistiques qui s'affiche en fin de partie vous indique le niveau de votre performance.

L'INTERFACE



Compteur de Ruse

Ce compteur vous montre combien de Ruses vous pouvez utiliser à un moment donné. Le chiffre indiqué diminue de un à chaque fois que vous utilisez une Ruse.

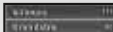
\$214 Compteur de ressources

Ce compteur vous indique la quantité de ressources disponibles pour construire des structures et produire des unités.



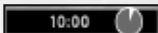
Menu de production

Le menu de production vous permet de construire des bâtiments, recruter des unités et activer vos Ruses.



Score

Le score vous indique le nombre de points que vous avez marqués. Les étoiles représentent le type de victoire que le gagnant peut remporter : une étoile pour une victoire mineure, deux étoiles pour une victoire majeure et trois étoiles pour une victoire totale.



Chronomètre

Le chronomètre vous donne le temps écoulé depuis le début de la partie. Dans les modes Opération, Bataille et Multijoueur, un message audio vous indiquera régulièrement combien de temps il reste avant la fin de la partie.



Temps d'activation de Ruse

Ce chronomètre apparaît pour chaque Ruse jouée dans un secteur donné. Il vous donne le temps écoulé depuis que la Ruse a été activée.



Menu de frappe aérienne

Ce menu vous permet de sélectionner directement les unités aériennes disponibles pour la reconnaissance, le support aérien, le bombardement ou l'escorte / le combat aérien.

LE CHAMP DE BATAILLE

Terrain et secteurs

Le champ de bataille est divisé en secteurs stratégiques visibles lorsque vous faites le zoom le plus large possible. Ces secteurs définissent les zones dans lesquelles les Ruses prennent effet une fois activées.



Brouillard de guerre et reconnaissance



Grâce à vos services de renseignement, vous avez une connaissance partielle des activités de l'ennemi. En déplaçant la caméra sur le champ de bataille, vous pouvez voir la position et le type de ses bâtiments ainsi que ses lignes de ravitaillements, ses camions et unités de construction.

Toutefois, les unités ennemies ne sont que partiellement identifiées.

Les unités légères telles que l'infanterie sont représentées par de petits pions, tandis que les unités blindées telles que les chars sont symbolisées par de gros pions.

Vous ne pouvez pas détecter les unités camouflées dans les forêts et les marais ni celles qui sont à couvert dans les villes.

En envoyant vos unités de reconnaissance il est possible d'identifier précisément les unités déployées par l'ennemi et de repérer les unités placées en embuscade (dans les bois, les marais ou les villes).

Chaque unité de reconnaissance a un rayon de détection représenté par une ligne blanche. La visibilité des unités aériennes est toujours dégagée, tandis que celle de la reconnaissance terrestre peut être gênée par les bâtiments et obstacles de terrain. Pour compenser ce handicap, toutes les unités de reconnaissance terrestre peuvent se dissimuler dans les forêts et les marais.



CAMÉRA ET ZOOM

Se déplacer sur le champ de bataille

Utilisez les touches ZQSD ou ← ↑ → ↓ pour déplacer la caméra au-dessus du sol. Maintenez le bouton central enfoncé puis déplacez la souris pour augmenter / diminuer l'angle de la caméra et faire pivoter le champ de vision à gauche ou à droite.

Utiliser le zoom

Utilisez la molette de la souris pour faire un zoom avant / arrière sur l'endroit indiqué par le curseur.

LES RUSES

Liste des Ruses



Bâtiment factice : Cette Ruse vous permet de créer une structure factice. Un camion de construction factice quitte votre quartier général pour se rendre sur le site du faux bâtiment. Si l'ennemi tente de capturer un bâtiment factice, son infanterie sera détruite par des pièges dès qu'elle entrera dans la structure. Chaque sous-type de cette Ruse crée un type différent de bâtiment de production.



Silence radio : Cette Ruse vous permet de dissimuler vos pions d'unités aux yeux de l'ennemi. Le seul moyen de contrer ce subterfuge est d'envoyer une unité de reconnaissance dans la zone. Une unité de reconnaissance révèle automatiquement la présence d'une unité sous Silence radio si cette dernière est à portée de détection.



Filet de camouflage : Cette Ruse rend vos structures invisibles aux yeux de l'ennemi. Vos bâtiments ne peuvent plus être ciblés par les attaques ennemies. Le seul moyen de contrer ce subterfuge est d'envoyer une unité de reconnaissance dans la zone.



Décryptage : Cette Ruse vous permet de voir tous les ordres donnés par les commandants ennemis à leurs unités. Les ordres apparaissent sous la forme de flèches qui vont des positions actuelles des unités jusqu'à leur objectif ou destination.



Espionnage : Grâce à ce subterfuge, vous pouvez identifier précisément tout pion ennemi visible. Attention : l'Espionnage ne peut identifier ou détecter les unités postées en embuscade !



Armée factice : Cette Ruse vous permet de lancer une fausse attaque dans le secteur choisi. Vous pouvez choisir un type d'offensive spécifique en fonction des structures que vous avez construites. Par exemple, vous ne pouvez lancer une offensive aérienne que si vous avez au préalable créé un aérodrome ou un aérodrome factice. Seule la destruction d'un leurre permet à l'ennemi de découvrir sa vraie nature.



Infos inversées : Cette Ruse inverse la représentation des unités dans le secteur. Les unités légères, généralement représentées par de petits pions, sont symbolisées par de gros pions et vice-versa. Ainsi, les chars prennent l'apparence de l'infanterie aux yeux de l'ennemi.



Blitz : Cette Ruse augmente la vitesse de toutes les unités de 50 %.



Terreur : Cette Ruse force les unités ennemies attaquées à fuir de façon anticipée.



Fanatisme : Cette Ruse contraint vos unités à se battre jusqu'à la mort. Vos troupes ne peuvent plus être mises en déroute par les tirs nourris de l'ennemi.

Activer une Ruse

Pour utiliser une Ruse, vous devez ouvrir le menu de production, sélectionner une Ruse dans le sous-menu et sélectionner le secteur de votre choix sur la carte. La Ruse sera ensuite activée pendant la durée indiquée.



Pensez à effectuer un zoom arrière sur la carte pour visualiser les secteurs dans lesquels vous pouvez lancer la Ruse.

À l'activation, un effet visuel se produit et un chronomètre apparaît sur le secteur choisi pour vous indiquer la durée de la Ruse. Une icône en haut de l'écran (quel que soit le niveau de zoom) vous donne également le temps restant pour chaque Ruse activée.

Une icône apparaît au-dessus d'une unité pour indiquer qu'elle est sous l'effet d'une Ruse. Si deux Ruses sont activées dans le secteur où se trouve l'unité, vous verrez deux icônes au-dessus d'elle.

Enfin, si vous effectuez un zoom sur une unité ennemie identifiée, vous pourrez savoir si elle est sous l'effet d'une Ruse activée par l'adversaire.



Gérer les Ruses

Le nombre de Ruses que vous pouvez utiliser à un moment donné est indiqué par le compteur situé en haut à gauche de l'écran, juste au-dessus du compteur de ressources.

Lors de la campagne solo, ce chiffre augmente en fonction des événements du jeu.

Dans les modes Opération, Bataille ou Multijoueur, chaque joueur dispose de deux Ruses au début de la partie. Une nouvelle Ruse est disponible à chaque minute de jeu.

C'est au joueur de choisir le meilleur moment pour profiter des avantages stratégiques offerts par ces subterfuges.

Combiner les Ruses

Il est possible de combiner un maximum de deux Ruses dans un secteur pour en cumuler les effets. Par exemple, en associant Armée factice et Blitz, vous pouvez envoyer vos leures à destination 50 % plus vite.

Construire des structures et produire des unités

Ressources

Un seul type de ressource est disponible dans le jeu : l'argent (représenté en \$).

Vous devez accumuler des ressources et les dépenser pour construire des usines qui produiront ensuite vos unités.

Créer un dépôt de ravitaillement

Lignes de ravitaillement : Des stocks de ressources jaunes sont disséminés sur la carte. Chaque joueur doit sécuriser ces sites en construisant des "dépôts de ravitaillement" dessus.

Une fois qu'un dépôt de ravitaillement est construit, une ligne de ravitaillement se met en place automatiquement. À intervalles réguliers, des convois de ressources quittent le dépôt pour se rendre par la route au quartier général principal ou secondaire le plus proche.



Camions de ressources : Les camions de ressources peuvent transporter de petites quantités de ressources qui sont ajoutées à vos réserves lorsqu'ils atteignent l'un de vos quartiers généraux. Toutefois, ces camions peuvent être détruits par l'ennemi en cours de route et il est donc capital de sécuriser le réseau routier pour vous assurer un approvisionnement continu en ressources.



Bâtiments spéciaux : Le quartier général et le bâtiment administratif génèrent automatiquement une certaine quantité de ressources à intervalles réguliers.

Le menu de production

Vous pouvez ouvrir le menu de production en cliquant sur le compteur de ressources. Utilisez ce menu pour construire des structures et produire des unités de combat.

Les structures et unités ont un coût en ressources indiqué sur leurs icônes dans le menu de production. Le seul moyen pour construire des bâtiments et produire des unités est de payer ce coût.

Le menu de production est divisé en huit catégories différentes. Remarque : en modes Bataille et Multijoueur, toutes les classes ne sont disponibles que si la période du conflit est 1945.

En ce qui concerne les unités disponibles, chaque faction est dotée de ses propres caractéristiques. Par exemple, la faction britannique vous propose une plus grande diversité d'avions que la faction française. De son côté, la France vous offre un plus grand choix en matière de structures de support.

Construire une structure

Ouvrez le menu de production et sélectionnez la structure que vous voulez construire dans sa catégorie de production. Par exemple, vous pouvez sélectionner une caserne dans la catégorie "Infanterie".

Vous devez maintenant placer le bâtiment sur le terrain en utilisant la souris pour indiquer l'endroit où vous souhaitez le construire. Quand le curseur désigne un emplacement valide, le "fantôme" de la structure passe de rouge au bleu.



Remarque : à l'exception des bunkers antichars, des nids de mitrailleuses, des bunkers antiaériens et des bunkers d'artillerie, tous les bâtiments doivent être placés le long d'une route.

Une fois l'emplacement choisi, un camion de construction quitte votre quartier général le plus proche et se dirige vers le site. La structure est opérationnelle quelques instants après l'arrivée du camion.

Il est possible de repositionner un bâtiment avant que le camion de construction atteigne le site désigné. Vous pouvez également annuler l'ordre de construction en faisant un clic droit sur la structure avant qu'elle soit construite. En cas d'annulation, le camion de construction retourne automatiquement au quartier général le plus proche et les ressources dépensées sont remboursées.

Recruter des unités

Sélectionnez une unité dans le menu de production et cliquez sur son icône autant de fois que le nombre d'unités que vous voulez produire. Désignez ensuite la destination des unités terminées sur la carte.

Vous pouvez accéder au menu de production à tout moment, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez sur la carte. Il est donc très simple de déployer des renforts en toute circonstance.

Les unités créées prennent le chemin le plus court pour atteindre leur destination. Les unités légères empruntent automatiquement les routes, qui leur octroient un bonus de vitesse conséquent. Les unités lourdes, quant à elles, coupent à travers les terrains difficiles pour se rendre directement à leur destination.

Recherche

Les unités dont l'icône est bleue nécessitent une avancée dans la recherche scientifique pour pouvoir être produites. Lorsqu'un projet de recherche est terminé, ces unités sont ajoutées à la liste des unités disponibles dans le menu de production.

Améliorer les unités

Certaines unités peuvent être optimisées. Cette capacité est indiquée par un onglet bleu sur le côté des icônes dans le menu de production. Si vous pointez le curseur de la souris sur l'icône d'une unité, ses améliorations possibles s'affichent à côté de sa version de base. Cliquez sur l'icône d'amélioration pour commencer à optimiser l'unité.

La version de base de l'unité sera alors remplacée par sa version améliorée dans le menu de production.

UNITES

Types d'unités

Il existe plusieurs types d'unités qui nécessitent des structures spécifiques pour être produites :

- Infanterie et reconnaissance légère
- Artillerie et unités antiaériennes
- Chars et reconnaissance blindée
- Canons antichars
- Avions
- Prototypes

Chaque unité est plus ou moins efficace contre les divers types d'unités ennemies. Vous pouvez voir les forces et faiblesses d'une unité sur son icône dans le menu de production.

Sélectionner et gérer les unités

Cliquez sur une unité pour la sélectionner, puis cliquez à un endroit de la carte pour l'y envoyer. Pour sélectionner un groupe d'unités, cliquez sur le bouton gauche, maintenez-le enfoncé et déplacez la souris pour créer une zone de sélection incluant toutes les unités de votre choix.

COMBAT

Sélectionner une cible

Pour lancer une attaque, sélectionnez une unité ou un groupe d'unités et pointez le curseur de la souris sur une cible ennemie (unité ou bâtiment) jusqu'à ce que le réticule de combat et le "rapport des forces" apparaissent. Faites un clic droit pour donner l'ordre d'attaque.

Portée de tir

Quand une unité de combat est sélectionnée, sa portée de tir est représentée par un cercle bleu. Si vous donnez l'ordre d'attaquer une cible située au delà de ce cercle, votre unité se déplacera pour se positionner à distance de tir.

La portée de tir peut être affectée par des obstacles tels que la configuration du terrain ou les bâtiments. N'oubliez pas que ce qui vous empêche de tirer sur d'autres unités empêche également vos unités d'être ciblées. Vous devez donc ajuster le placement de vos unités afin d'optimiser leur portée ou les protéger des tirs ennemis.

Réticule de combat



Quand vous sélectionnez une unité ou un groupe d'unités et que vous ciblez ensuite un ennemi, un réticule de combat apparaît pour vous indiquer si le rapport des forces est en votre faveur ou en votre défaveur.

Cette estimation est calculée automatiquement. Elle prend en compte le nombre et la puissance des unités sélectionnées et ciblées. C'est un indicateur fiable pour prévoir l'issue probable d'un affrontement.

Tendre des embuscades



Vous pouvez placer des unités en embuscade en les dissimulant dans les bois ou les parcs urbains. Les embuscades se déclenchent automatiquement quand une cible passe à portée d'une unité cachée. Une unité embusquée bénéficie d'un multiplicateur de dégâts conséquent.

Quand une unité est postée dans une forêt ou dans une ville, elle est dissimulée et dispose d'un bonus de défense à couvert.

État des unités



Lorsqu'une unité subit des dégâts, elle accumule du stress en fonction de la puissance du tir ennemi. Les unités mécaniques stressées prennent feu et dégagent de la fumée.

Les unités qui subissent un stress trop important sont mises en déroute et tentent de fuir le combat. Ces unités clignotent et une icône de défaite apparaît au-dessus d'elles. Vous en

perdez alors le contrôle temporairement.

Une unité qui fuit une zone de combat évacue peu à peu son stress et revient à son état normal au bout de quelques instants. Vous pouvez alors en reprendre le contrôle.

Si une unité stressée continue à essayer des tirs ennemis, elle finit par se faire détruire.

Frappe aérienne



Pour accéder au menu de frappe aérienne rapide, vous devez d'abord construire un aérodrome et ensuite produire des avions. Un aérodrome peut accueillir jusqu'à huit appareils de n'importe quels types.

Le menu de frappe aérienne rapide vous permet de contrôler quatre types différents d'appareils : avions de reconnaissance, chasseurs, chasseurs-bombardiers et bombardiers. Quand ce menu est disponible, cliquez une fois pour chaque avion que vous voulez faire attaquer puis sélectionnez une cible.



MULTIJOUEUR

Prérequis pour le jeu en ligne

Vos paramètres réseau doivent être configurés pour permettre à Steam et à R.U.S.E. d'accéder aux ports suivants :

- UDP 27000 à 27030 inclus
- TCP 27014 à 27050 inclus
- UDP 4379 à 4380
- UDP 3478

Profil

Chaque joueur dispose d'un profil qui enregistre sa progression et ses performances dans le jeu (scores et succès) via un système d'expérience.

Le joueur gagne différentes quantités d'expérience en fonction du mode de jeu choisi :

- **Global** : Campagne - Multijoueur - Bataille - Opération (parties entre joueurs)
- **Championnat individuel** : Un contre un (parties avec classement)
- **Championnat par équipes** : Deux contre deux (parties avec classement)

À la fin de chaque partie, un écran de statistiques vous indique votre performance, vos gains d'expérience éventuels et votre niveau.

Championnats

Il existe deux types de championnat distincts dans R.U.S.E.™ :

Championnat individuel : Un contre un

Championnat par équipes : Deux contre deux

Dans R.U.S.E.™, chaque championnat fonctionne selon un système de ligues, et il existe sept ligues différentes dans chaque championnat. Ces ligues prennent en compte l'expérience et le niveau du joueur dans des parties avec classement uniquement.

- Niveaux 1–10 : Ligue Recrue
- Niveaux 11–20 : Ligue Entraînement
- Niveaux 21–30 : Ligue Vétéran
- Niveaux 31–40 : Ligue de Bronze
- Niveaux 41–50 : Ligue d'Argent
- Niveaux 51–60 : Ligue d'Or
- Niveaux 60+ : Ligue d'Élite

Quand vous recherchez une partie avec classement, le système de mise en relation vous assigne un adversaire et/ou un partenaire de la même ligue que vous.

Vous passez automatiquement dans une ligue supérieure si votre niveau le permet.

Paramètres de jeu en ligne

Vous avez le choix entre 4 options pour lancer une partie en ligne.

Partie rapide : Le système de mise en relation cherche une partie en fonction du type et du mode de jeu que vous avez choisis. Si une partie correspondante est disponible, vous y serez connecté.

Héberger partie : Vous pouvez choisir d'héberger une partie et de définir des options de jeu telles que la carte, le type de partie, le mode et la période de la guerre. Ensuite, vous pouvez soit inviter un ami à rejoindre votre partie ou attendre que quelqu'un s'y connecte via le système de mise en relation.

Rejoindre partie : Vous pouvez accéder à une liste des parties hébergées et rejoindre une partie qui comporte un ou plusieurs emplacements libres.

Partie classée : Une fois le type de partie sélectionné, le système de mise en relation recherche un adversaire de la même ligue que vous. S'il en trouve un, la partie est créée automatiquement. Tous les points gagnés dans cette partie augmentent votre niveau d'expérience.

RUSE

NOTES

NOTES

RUSE



LE SERVICE CLIENTS

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0900/35.900 (0,50€/ mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdu dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30** (0,34€/ mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.



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.

RUSE

