



¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ÍNDICE

INICIO	04
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO	04
CONTROLES	04
INTRODUCCIÓN	05
MENÚ PRINCIPAL Y MODOS DE JUEGO.....	05
UPLAY	06
VICTORIA	06
LA INTERFAZ	06
EL CAMPO DE BATALLA.....	07
LA CÁMARA Y EL ZOOM	08
LAS ESTRATEGEMAS.....	08
UNIDADES.....	12
COMBATE	13
MULTIJUGADOR	14
SOPORTE TÉCNICO	18
GARANTÍA	19

RUSE

INICIO

Instalación

Cómo instalar R.U.S.E.™

Inserta el DVD-ROM de R.U.S.E.™ en la unidad de DVD-ROM. Aparecerá el menú de Ejecución automática. Haz clic en "Instalar R.U.S.E."

Si no aparece el menú de Ejecución automática, haz doble clic en "Mi PC", explora la unidad de DVD-ROM y haz doble clic en el icono Autorun. Ahora debería aparecer el menú de Ejecución automática. Haz clic en "Instalar R.U.S.E."

Antes de proceder a la instalación de R.U.S.E.™, el programa comprobará que Steam está presente en el sistema. Si no lo está, el programa te llevará directamente a la instalación de Steam. Sigue las instrucciones para instalarlo.

Una vez completada la instalación, no necesitarás el disco para jugar a R.U.S.E.™. Conserva el disco si quieres instalar R.U.S.E.™ en más ordenadores o si necesitas reinstalar el juego en el futuro.

Ten en cuenta que también puedes descargar el juego desde Steam.

Cómo desinstalar R.U.S.E.™

Para desinstalar R.U.S.E.™, ejecuta Steam y ve a la pestaña "Mis juegos". Haz clic derecho en "R.U.S.E." para abrir el menú emergente y haz clic en "Eliminar contenido local".

Una vez eliminado el contenido, Steam mostrará un mensaje de confirmación.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Para ejecutar R.U.S.E.™, inicia Steam y ve a la pestaña "Mis juegos". Haz doble clic en "R.U.S.E." para ejecutar el juego.

Cuando inicies R.U.S.E.™, deberás iniciar sesión con tu cuenta de ubi.com. Si no tienes una cuenta, puedes registrarte fácilmente si haces clic en "Regístrate ahora". Ten en cuenta que solo necesitas una cuenta de ubi.com para todos los juegos de Ubisoft.

Si es la primera vez que ejecutas R.U.S.E.™, es posible que se te pida la clave una vez hayas iniciado la sesión.

Consejo: si marcas la casilla "Recordarme en este equipo", iniciarás sesión automáticamente la próxima vez que juegues.

CONTROLES

Tabla de asignación de teclas

Clic izquierdo	seleccionar unidad, validar orden
Doble clic izquierdo	seleccionar todas las unidades del mismo tipo
Clic derecho	cancelar o deseleccionar unidad
Clic central y desplazamiento del ratón	rotar la vista
Rotación de la rueda del ratón	acercar / alejar
Cursores o WASD	mover vista
Ctrl + W, S:	acercar / alejar

E	detener unidad o volver al aeródromo (aviones)
Ctrl + 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0	crear un grupo
1, 2, 3 y siguientes	seleccionar un grupo
Mayús	mantener pulsado para encadenar órdenes a unidades
R, T, Y, U, I, O, P, `	abre el menú de producción para cada categoría secundaria
F, G, H, J, K, L, Ñ, `	activar/comprar la opción correspondiente de la categoría secundaria actual. Pulsa Mayús, además, para empezar las mejoras
Barra espaciadora	traslada la vista al último lugar registrado del juego
Esc	cancelar, abrir/cerrar menú de pausa
TAB	mostrar información de la unidad objetivo

INTRODUCCIÓN

¿Qué es R.U.S.E.™?

R.U.S.E.™ es un juego de estrategia en tiempo real que te permite revivir las grandes batallas del frente occidental de la Segunda Guerra Mundial.

Con el motor IrisZoom puedes acercarte o alejarte del campo de batalla, para poder decidir con rapidez tus maniobras o decisiones estratégicas y tácticas.

El juego te ofrece una serie de estratagemas bélicas para influir en tu percepción o en la del enemigo en lo que respecta a los acontecimientos del campo de batalla.

Combinándolas, podrás concebir potentes estrategias de combate para aplastar a tus rivales.

MENÚ PRINCIPAL Y MODOS DE JUEGO

Campaña: mientras juegas al modo Campaña podrás revivir las grandes batallas del frente occidental de la Segunda Guerra Mundial, en la persona del comandante Joe Sheridan. Desde Túnez a Alemania, pasando por las playas de Normandía, Sheridan utilizará sus habilidades de estrategia para derrotar a las fuerzas del Eje y frustrar los planes de un misterioso espía llamado Prometeo.

Operación: el modo Operación te permite jugar ciertas batallas con objetivos especiales y condiciones de victoria definidas.

Batallas: el modo Batallas te permite crear una partida basada en distintos parámetros y jugar contra la inteligencia artificial (IA) de R.U.S.E.™.

Multijugador: este modo te permite luchar contra otros jugadores en línea.

Mi R.U.S.E.: este espacio te permite configurar el juego como quieras; además, registra todos tus logros.

Extra: esta sección te permite consultar la Rusopedia, donde podrás encontrar información exhaustiva sobre las unidades y los edificios de todas las facciones. La opción Contenido exclusivo te permite introducir códigos para acceder a esos contenidos.

UPLAY

Haz clic en el icono de Uplay del menu principal para ejecutar Uplay.

Menú de Uplay

Accesible tanto con el ratón como con el teclado

[B] = Atrás, [A] = Seleccionar, [Y] / [Esc] = Salir

Perfil

Ver perfil: consulta tus acciones en las partidas que has jugado.

Cambiar icono: selecciona un icono de la lista disponible.

Cambiar cita: edita tu cita.

Configuración de la cuenta

Correo electrónico y contraseña: edita tu dirección de correo electrónico y tu contraseña.

Información personal: edita tus datos personales.

Notificaciones: edita tus preferencias para recibir notificaciones de Ubisoft y sus socios.

Menú de victoria en Uplay

Utiliza el ratón o los cursores para desplazarte por este menú. [◀] y [▶] te permiten pasar de una hoja a otra. Pulsa [A] para validar y [B] para cancelar.

Acciones: muestra todas las acciones disponibles en la(s) partida(s) y el número de unidades asignadas a cada una. Las casillas marcadas indican que la acción ya se ha completado. Si pulsas [A] sobre una acción, verás una explicación de cómo llevarla a cabo.

Recompensas: muestra todas las recompensas disponibles y el número de unidades asignadas a cada una. Las casillas marcadas indican que la recompensa ya se ha obtenido. Si pulsas [A] sobre una recompensa, podrás hacerte con ella siempre y cuando tengas unidades suficientes. Al hacerlo, perderás el número de unidades asociado a ella.

Balance de unidades: muestra el registro de todas las acciones realizadas y las recompensas desbloqueadas, con un balance detallado de tus unidades. Si pulsas [A] sobre una acción o recompensa, verás su descripción.

VICTORIA

Condiciones de victoria

En los modos Campaña y Operación, ganas si consigues unos objetivos fijos.

En los modos Batallas o Multijugador, ganas si tienes el mayor número de puntos cuando se agote el tiempo de juego (que es, por defecto, 20 minutos) o si destruyes o capturas todas las estructuras del enemigo.

El sistema de puntuación

La única forma de obtener puntos es destruir unidades o estructuras enemigas, o capturar estas últimas. El número de puntos obtenido se calcula en función del coste de la unidad destruida. Cuanto más cara sea, más puntos se obtiene al destruirla.

Las estadísticas del final de la partida te indican tu rendimiento a lo largo del juego.

LA INTERFAZ



Contador de estrategias

Este contador te indica cuántas estrategias puedes utilizar en cada momento. Se reduce en uno cada vez que actives una estrategia.

\$214

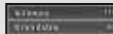
Contador de suministros

Este contador indica la cantidad de suministros disponibles para construir estructuras y producir unidades.



Menú de producción

El menú de producción se utiliza para construir edificios, reclutar unidades y activar las estrategias.



Marcador

El marcador muestra el número de puntos acumulados. Las estrellas te indican el tipo de victoria que puede obtener el jugador que vaya en cabeza: una estrella significa una menor; dos estrellas, una gran victoria; y tres, una total.



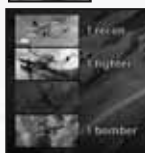
Temporizador

El temporizador indica el tiempo transcurrido desde el inicio de la partida. En los modos Operación, Batallas y Multijugador, un mensaje de sonido te recordará con frecuencia el tiempo que resta para terminar la partida.



Contador de activación de estrategias

Este contador aparece para cada estrategia que emplees en un sector concreto. Te indica el tiempo que ha transcurrido desde su activación.



Menú de ataque aéreo

Este menú te permite seleccionar directamente las unidades aéreas disponibles para realizar tareas de reconocimiento, apoyo aéreo, bombardeo o combate aire-aire/escolta.

EL CAMPO DE BATALLA

El terreno y los sectores

El campo de batalla se divide en sectores estratégicos, visibles conforme te alejas. Los sectores definen la zona en que tienen efecto las estrategias, una vez activadas.



La niebla de guerra y el reconocimiento



Gracias a tus servicios de inteligencia, puedes conocer parcialmente la actividad del enemigo. Si mueves la cámara por el campo de batalla verás la ubicación y el tipo de edificios construidos por el enemigo, así como sus líneas de suministros, camiones y unidades de construcción.

No obstante, solo puedes identificar en parte a las unidades enemigas; las ligeras, como la infantería, se representan con fichas pequeñas; las blindadas, como los tanques, con fichas grandes.

No podrás detectar las unidades camufladas en los bosques y pantanos, ni aquellas que estén a cubierto en las ciudades.

Si envías unidades de reconocimiento, podrás identificar las unidades concretas que haya desplegado el enemigo, además de las que estén listas para emboscar (en bosques, pantanos y ciudades).

Cada unidad de reconocimiento tiene un radio de detección que se muestra con una línea blanca. Las unidades de reconocimiento aéreo siempre tienen una línea de visión clara; las de tierra, por su parte, se ven afectadas por los edificios y los obstáculos del terreno. Para compensar esta desventaja, todas las unidades de reconocimiento de tierra pueden camuflarse en los bosques y pantanos.



LA CÁMARA Y EL ZOOM

Desplazamiento por el campo de batalla

Utiliza las teclas WASD o $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$ para mover la cámara por el terreno.

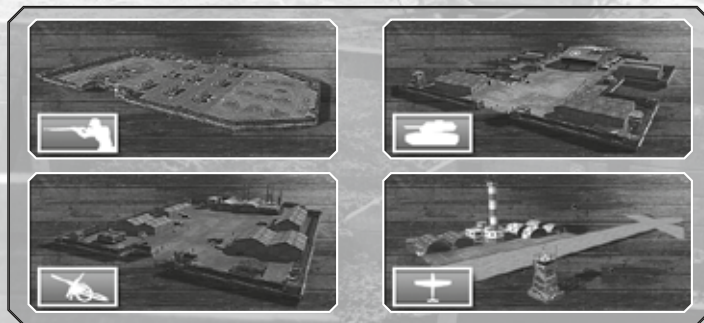
Mantén pulsado el botón central del ratón y muévelo para subir o bajar el ángulo de la cámara, o para rotar hacia la derecha o hacia la izquierda el campo de visión.

Uso del zoom

Utiliza la rueda del ratón para acercarte o alejarte en la posición del cursor.

LAS ESTRATEGEMAS

Lista de estrategias



Edificio señuelo: esta estrategia te permite crear un edificio falso. Un camión de construcción señuelo saldrá de tu cuartel general y se irá a la obra falsa. Si el enemigo intenta capturar un edificio señuelo, la infantería que lo ataque será destruida por medio de trampas, una vez haya penetrado en el edificio. Cada subtipo de estrategia crea un tipo diferente de instalación falsa.



Silencio de radio: esta estrategia te permite ocultar las fichas de tus unidades de los servicios de inteligencia enemigos. La única forma de contrarrestar este engaño es enviar una unidad de reconocimiento a la zona. Si se encuentra dentro del alcance de detección, la unidad oculta por Silencio de radio será revelada automáticamente.



Redes de camuflaje: esta estrategia te permite ocultar tus estructuras de los servicios de inteligencia enemigos. De este modo, no podrán convertirse en el objetivo de sus ataques. La única forma de contrarrestar este engaño es enviar una unidad de reconocimiento a la zona.



Descriptado: esta estrategia te permite ver todas las órdenes dadas a las unidades por los comandantes enemigos. Las órdenes se muestran en forma de flechas, que van desde la posición actual de la unidad hasta su objetivo o destino.



Espía: esta estrategia te permite identificar con precisión todas las fichas enemigas visibles. Atención: ¡Espía no detectará ni identificará las unidades enemigas listas para emboscar!



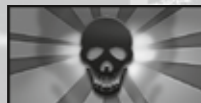
Ejército señuelo: esta estrategia te permite lanzar un ataque falso en el sector elegido. Puedes elegir un tipo específico, según las fábricas que hayas construido. Por ejemplo, solo podrás lanzar una ofensiva aérea falsa si, previamente, has construido un aeropuerto, real o falso. El enemigo solo puede descubrir su verdadera naturaleza si lo destruye.



Información inversa: esta estrategia invierte la representación de los marcadores y sus unidades correspondientes. Las unidades ligeras que se representan normalmente con fichas pequeñas, serán percibidas como grandes, y viceversa: los tanques parecerán infantería.



Blitz: esta estrategia aumenta la velocidad de todas las unidades en un 50%.



Terror: esta estrategia hará que las unidades enemigas que estén siendo atacadas se retiren antes de lo habitual.



Fanatismo: esta estrategia se utiliza para obligar a tus unidades a luchar hasta la muerte. No se retirarán aun cuando sufran ataques con fuego pesado.

Lanzamiento de estrategias

Para utilizar una estrategia, debes abrir el menú de producción, seleccionarla del submenú, y marcar el sector deseado en el mapa. Así, la estrategia estará activa durante el tiempo indicado.



Recuerda alejarte del mapa para ver los sectores en los que puedes utilizarla.

Una vez activada, se mostrarán un efecto gráfico y un contador en la zona seleccionada, para que puedas ver cuánto tiempo de actividad resta. Un icono, situado en la parte superior de la pantalla (en cualquier nivel del zoom) te mostrará el tiempo restante de todas las estrategias activas.

Los iconos situados encima de las unidades te indican si se encuentran o no bajo los efectos de la estrategia. Si hay dos estrategias activas en el sector en que se encuentre la unidad, verás dos iconos sobre ella.

Del mismo modo, si te acercas hacia las unidades enemigas identificadas, podrás ver si están bajo los efectos de una estrategia activada por tu rival.



Gestión de estrategias

El número de estrategias que puedes utilizar en cada momento se indica en el contador situado en la esquina superior izquierda de la pantalla, justo encima del contador de suministros.

Durante la campaña para un jugador, el número aumenta en función de la situación de la partida.

En los modos Operación, Batallas o Multijugador, cada jugador tiene dos estrategias disponibles al comienzo de la partida, y podrá disponer de una nueva estrategia al cabo de cada minuto de juego.

El jugador deberá decidir cuál es el mejor momento para usar las ventajas estratégicas y tácticas de las distintas estrategias.

Combinación de estrategias

Puedes combinar un máximo de dos estrategias en cada sector, para acumular sus efectos. Por ejemplo, si utilizas Ejército señuelo y Blitz, podrás mover tus falsas unidades a su destino un 50% más rápido.

Construcción de estructuras y producción de unidades

Suministros

Solo se utiliza un recurso en el juego: los suministros (mostrados como \$).

Los suministros se acumulan y se pueden gastar para construir fábricas que, a su vez, producirán unidades.

Establecimiento de almacenes de suministros

Líneas de suministros: Las reservas de suministros se encuentran en las ubicaciones amarillas repartidas por todo el mapa. Cada jugador necesita asegurar estas reservas por medio de un "almacén de suministros" en estos lugares.

Una vez edificado el almacén, se establece automáticamente una línea de suministros. A intervalos regulares, los convoyes de suministros abandonarán el almacén y se dirigirán por carretera al cuartel general principal o secundario más cercano.



Camiones de suministros: los camiones de suministros llevan una pequeña cantidad de recursos, que se añade a tus reservas, una vez lleguen a uno de tus cuarteles generales. No obstante, el enemigo puede destruirlos durante el trayecto, así que es muy importante proteger la red de carreteras para asegurar un flujo continuo de suministros.



Edificios especiales: el Cuartel general y el Edificio administrativo generan automáticamente una cierta cantidad de suministros a intervalos regulares.

El menú de producción

Haz clic en el contador de recursos para mostrar el menú de producción. Utiliza este menú para construir estructuras y producir unidades de combate.

Las estructuras y las unidades tienen un coste en recursos que se muestra en sus iconos del menú de producción. Solo puedes construir edificios o producir unidades si pagas su coste en suministros.

El menú de producción se divide en ocho categorías diferentes. Nota: en los modos Batallas y Multijugador, estarán disponibles todas las clases solo si la época del conflicto se fija en 1945.

Cada facción tiene sus propias características, en lo que respecta a las unidades disponibles. Por ejemplo, la facción británica ofrece una mayor variedad de aeronaves que la francesa. Por su parte, la francesa tiene una mayor variedad de estructuras de apoyo.

Construcción de estructuras

Abre el menú de producción y selecciona la estructura que quieres construir, dentro de su categoría. Por ejemplo, puedes seleccionar un cuartelillo en la categoría "Infantería".

Ahora debes situar el edificio en el terreno por medio del ratón, para indicar el lugar donde quieres construirlo. Cuando el cursor esté sobre una ubicación válida, el "fantasma" del edificio pasará de rojo a azul.

Nota: excepto los búnkeres antitanque, los puestos de ametralladora, los búnkeres antiaéreos y los de artillería, todos los edificios deben situarse a lo largo de la carretera.

Una vez elegida la ubicación, un camión de construcción saldrá del cuartel general más cercano para dirigirse a ella. Cuando llegue, la estructura estará lista al cabo de un breve tiempo.

Puedes volver a colocar el edificio antes de que el camión de construcción llegue a la ubicación designada. También puedes cancelar la orden de construcción si haces clic derecho en la estructura antes de que esté terminada. Si la cancelas, el camión volverá automáticamente al cuartel general más cercano y los suministros utilizados para adquirirlo se reembolsarán.

Reclutamiento de unidades

Selecciona una unidad del menú de producción y haz clic tantas veces en el icono como unidades quieras producción. Luego, haz clic en el mapa para seleccionar el destino de las unidades reclutadas.

Puedes comprobar el menú de producción cuando quieras, con independencia del lugar del mapa en que te encuentres. Así, podrás desplegar refuerzos con facilidad desde cualquier parte del mapa.

Las unidades creadas irán al destino elegido por el camino más corto. Las ligeras viajarán automáticamente por carretera, ya que de este modo reciben una bonificación significativa a la velocidad. Las pesadas atajarán por campo abierto para ir directamente a su destino.

Investigación

Las unidades con un icono azul no podrán reclutarse si no realizas antes avances de investigación científica. Una vez completada la investigación, estas unidades se añadirán a la lista de disponibles en el menú de producción.

Mejora de unidades

Algunas unidades pueden mejorarse; esta opción se indica por medio de una pestaña azul en el lateral de su icono del menú de producción. Al pasar el ratón por encima, se mostrarán las posibles mejoras junto a la versión básica de la unidad. Haz clic en el icono para mejorar la unidad.

La unidad básica será sustituida en el menú de producción por la versión mejorada.

UNIDADES

Tipos de unidades

Hay distintos tipos de unidades que requieren estructuras específicas para producirlas:

- Infantería y unidades de reconocimiento ligero
- Artillería y unidades antiaéreas
- Tanques y unidades de reconocimiento blindadas
- Cañones antitanque
- Aviones
- Prototipos

Cada unidad es más o menos efectiva contra otros tipos de unidades enemigas. Puedes ver los puntos fuertes y flacos de cada unidad en su icono del menú de producción.

Selección y gestión de unidades

Haz clic izquierdo para seleccionar una unidad. Después, vuelve a hacer clic izquierdo en cualquier parte del mapa para mover la unidad a esa ubicación. Para seleccionar un grupo de unidades, haz clic y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón, y arrastra el cursor para incluir las unidades que desees.

COMBATE

Selección de objetivos

Para empezar el combate, selecciona una unidad o un grupo de unidades. Después, mueve el cursor del ratón sobre un objetivo enemigo (unidad o edificio) hasta que aparezcan el punto de mira y el "equilibrio de poder". Haz clic derecho para dar la orden de ataque a las unidades.

Alcance

Al seleccionar una unidad de combate, verás su alcance de disparo como un círculo azul. Si le das a una unidad la orden de atacar más allá de su alcance, se moverá para poder hacerlo.

El alcance se ve afectado por los obstáculos, como por ejemplo, las características del terreno y los edificios. Recuerda que lo que te impide disparar a otras unidades protege a las tuyas de convertirse en objetivos. Por lo tanto, debes optimizar la disposición de tus unidades para mejorar su alcance o protegerlas del fuego enemigo.

Punto de mira



Cuando selecciones una unidad o un grupo de unidades y marques un enemigo como objetivo, aparecerá un punto de mira y podrás saber si el equilibrio de poder está a tu favor o no.

Esta relación de poder se calcula de forma automática y tiene en cuenta la fuerza y el número de unidades seleccionadas, así como la potencia, la fuerza y el número de unidades del objetivo. Es un buen indicador para predecir el resultado probable de un enfrentamiento.

Emboscadas



Puedes emboscar a tus unidades en los bosques o en las plazas de las ciudades para ocultarlas al enemigo. Las emboscadas se ejecutan de forma automática cuando el objetivo entra dentro del alcance de la unidad oculta. Una unidad emboscada recibe un multiplicador de daño considerable.

Al colocarlas en el bosque o en la ciudad, las unidades están ocultas y tienen cobertura.

Estado de las unidades



Al sufrir daño, las unidades se resienten, en función de la potencia del fuego enemigo. Las unidades mecanizadas dañadas empezarán a arder y desprenderán humo.

Las unidades que sufran demasiados daños se apartarán e intentarán retirarse del combate. Estas unidades parpadearán y aparecerá sobre ellas un icono de derrota; dejarás de

controlarlas temporalmente.

Una unidad que se retire de la zona de combate se recuperará y volverá a su estado normal al cabo de un breve periodo de tiempo. Cuando lo haga, volverás a tener el control sobre ella.

Si la unidad dañada sigue recibiendo fuego enemigo, acabará por ser destruida.



Ataques aéreos

Para acceder al menú de ataque aéreo, antes debes construir un aeropuerto y, después, producir aviones. Ten en cuenta que un aeropuerto puede gestionar un máximo de ocho aviones, con independencia de su tipo.

El menú de ataque aéreo te permite controlar cuatro clases distintas de aeronaves: reconocimiento aéreo, cazas, cazabombarderos y bombarderos. Cuando el menú de ataque aéreo esté disponible, haz clic una vez por cada avión que desees que ataque. Después, selecciona el objetivo.

MULTIJUGADOR

Requisitos para el juego en línea

La red debe estar configurada de modo que Steam y R.U.S.E. puedan acceder a los siguientes puertos:

- UDP 27000 a 27030 inclusive
- TCP 27014 a 27050 inclusive
- UDP 4379 y 4380
- UDP 3478

Perfil

Cada jugador tiene un perfil que muestra sus progresos y su rendimiento en el juego (puntuación y logros) por medio de un sistema de experiencia.

El jugador obtendrá distintos grados de experiencia en cada uno de estos modos:

- **Global: Campaña** - Multijugador - Batallas - Operaciones (Partidas de jugador)
- **Campeonato individual:** un jugador contra otro (partidas igualadas)
- **Campeonato por equipos:** dos jugadores contra otros dos (partidas igualadas)

Al final de cada partida, aparece la pantalla de estadísticas, en la que se muestra tu rendimiento, la experiencia obtenida y tu nuevo nivel.

Campeonato

Hay dos tipos de campeonatos en R.U.S.E.™, según los distintos modos de juego:

Campeonato individual: un jugador contra otro

Campeonato por equipos: dos jugadores contra otros dos

Cada campeonato de R.U.S.E.™ se basa en un sistema de liga, y hay siete ligas distintas dentro de cada uno. Se accede a las ligas según la experiencia y el nivel del jugador, basado solo en las partidas igualadas.

- Nivel 1-10: liga de reclutas
- Nivel 11-20: liga de instrucción
- Nivel 21-30: liga de veteranos
- Nivel 31-40: liga de bronce
- Nivel 41-50: liga de plata
- Nivel 51-60: liga de oro
- Nivel +60: liga de élite

Cuando busques una partida igualada, el sistema de emparejamiento te asignará un rival o un compañero de tu misma liga.

Pasarás automáticamente a una liga superior cuando tu nivel lo permita.

Configuración para el juego en línea

Puedes escoger entre cuatro opciones distintas para jugar en línea.

Partida rápida: el sistema de emparejamiento buscará una partida acorde con el tipo y el modo de guerra que hayas escogido. Si está disponible, te conectarás automáticamente.

Alojar partida: puedes elegir ser anfitrión de una partida y definir sus opciones: el mapa, el tipo de partida, el modo de guerra y el tiempo. Después, podrás invitar a un amigo a que se una a ella, o esperar a que alguien lo haga por medio del sistema de emparejamiento.

Unirse a partida: podrás explorar una lista de partidas alojadas y unirte a cualquiera que esté disponible.

Partida igualada: una vez seleccionado el tipo de partida, el sistema de emparejamiento buscará un rival de tu misma liga. Si lo encuentra, configurará automáticamente una partida. Los puntos ganados en ella contribuirán a aumentar tu nivel de experiencia.

RUSE

NOTAS

NOTAS

RUSE



SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamas por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

Pistas y trucos

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.

2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.

3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.

4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.

5. El comprador reconoce expresamente:

i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.

6. UBISOFT, S.A. no será responsable:

i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.

ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.

v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.

vi. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.

7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

Derechos de propiedad industrial e intelectual:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

RUSE

 **dts**
Digital Surround

 **Scaleform**

R.U.S.E.™ © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. R.U.S.E., IRISZOOM, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Eugen Systems.

Uses Scaleform Gfx © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved.

DTS® and DTS Digital Surround® are registered trademarks of DTS, Inc.

