



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	04
LANCEMENT	04
INTRODUCTION	05
UPLAY	06
MULTIJOUEUR.....	14
LE SERVICE CLIENTS.....	18
GARANTIE.....	19

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] / [Echap] = 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.

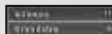
\$214 Compteur de ressources

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



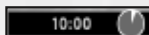
Menu de production

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.



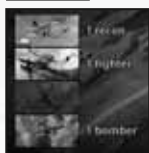
Chronomètre

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 $\leftarrow \uparrow \rightarrow \downarrow$ 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.

Frappes aériennes



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 - 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 **04.88.71.1000** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

Le service astuces / soluces :

Vous êtes perdus 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 Euros/ 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'avérerait 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.

RUSE

