



AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.

Precauzioni da prendere in ogni caso per l'utilizzazione di un videogioco:

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilascerete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

SOMMARIO

PER INIZIARE.....	04
IMPOSTAZIONE DEL GIOCO.....	04
COMANDI.....	04
INTRODUZIONE.....	05
MENU PRINCIPALE E MODALITÀ DI GIOCO.....	05
UPLAY.....	06
VITTORIA.....	06
L'INTERFACCIA.....	06
IL CAMPO DI BATTAGLIA.....	07
TELECAMERA E ZOOM.....	08
GLI STRATAGEMMI.....	08
UNITÀ.....	12
COMBATTIMENTO.....	13
MULTIGIOCATORE.....	14
SUPPORTO TECNICO.....	18
GARANZIA.....	19

RUSE

PER INIZIARE Installazione

Installazione di R.U.S.E.™

Inserisci il DVD-ROM di R.U.S.E.™ nell'unità DVD-ROM. Viene visualizzato il menu di esecuzione automatica. Fai clic su "Installa R.U.S.E.".

Se non viene visualizzato il menu di esecuzione automatica, fai doppio clic su "Risorse del computer/Computer", seleziona l'unità DVD-ROM, quindi fai doppio clic sull'icona di esecuzione automatica. A questo punto dovrebbe comparire il menu di esecuzione automatica. Fai clic su "Installa R.U.S.E.".

Prima di eseguire l'installazione di R.U.S.E.™, il programma di esecuzione automatica verifica che Steam sia installato sul tuo computer e, se non è così, ti chiederà automaticamente di installarlo. Segui le istruzioni visualizzate per installare Steam.

Al termine dell'installazione, non è necessario il disco per giocare a R.U.S.E.™. Conserva comunque il disco qualora desiderassi installare R.U.S.E.™ su altri computer o fosse necessario reinstallare il gioco in un secondo momento.

Tieni inoltre presente che il gioco può essere scaricato con Steam.

Disinstallazione di R.U.S.E.™

Per disinstallare R.U.S.E.™, esegui Steam, quindi vai alla scheda "I miei giochi". Fai clic con il tasto destro del mouse su "R.U.S.E." per aprire il menu di scelta rapida e fai clic su "Elimina contenuti locali".

Al termine dell'operazione, Steam visualizza un messaggio che ti informa che tutto il contenuto è stato eliminato.

IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

Per eseguire R.U.S.E.™, apri Steam e vai alla scheda "I miei giochi". Fai doppio clic su "R.U.S.E." per avviare il gioco.

Quando avvii R.U.S.E.™, devi prima accedere con il tuo account ubi.com. Se non hai registrato un account ubi.com, puoi aprirne uno facendo clic su "Registrati adesso". Tieni presente che devi registrare un solo account ubi.com per tutti i tuoi giochi Ubisoft.

Se è la prima volta che avvii R.U.S.E.™, dopo l'accesso potrebbe venirti richiesto di inserire un codice di attivazione.

Suggerimento: selezionando la casella "Ricordami su questo computer", quando avvierai il gioco le volte successive, l'accesso verrà eseguito automaticamente.

COMANDI

Tabella di assegnazione dei comandi da tastiera

Clic tasto sinistro del mouse	Seleziona unità, conferma ordine
Doppio clic tasto sinistro del mouse	Seleziona tutte le unità dello stesso tipo
Clic tasto destro del mouse	Annulla o deselecta unità
Clic tasto centrale del mouse e trascina il mouse	Rotazione della vista
Rotellina del mouse	Zoom avanti e indietro
Tasti freccia o tasti WASD	Traslazione della vista
Ctrl + W, S	Zoom avanti/indietro

Tasto E	Arresta l'unità o torna alla pista di atterraggio (per gli aeroplani)
Ctrl + 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0	Crea un gruppo
1, 2, 3 e tasti seguenti	Seleziona un gruppo
Tasto Maiusc	Tieni premuto per inviare gli ordini all'unità
R, T, Y, U, I, O, P, È	Apri il menu di produzione di ogni sottocategoria
F, G, H, J, K, L, Ò, À	Attiva/acquista l'opzione corrispondente della sottocategoria in uso. Premi insieme al tasto Maiusc per avviare i potenziamenti
Barra spaziatrice	Riporta la vista nel punto dell'ultima segnalazione del gioco
Tasto Esc	Annulla, apri/chiudi il menu pausa
Tasto Tab	Visualizza i dettagli dell'unità scelta come obiettivo

INTRODUZIONE

Cos'è R.U.S.E.™?

R.U.S.E.™ è un gioco di strategia in tempo reale che ti fa rivivere i grandi fronti di battaglia occidentali della Seconda Guerra Mondiale.

Grazie al motore IrisZoom potrai zoomare avanti o indietro sul campo di battaglia con la possibilità di alternare velocemente tra manovre e decisioni tattiche e strategiche.

Nel gioco avrai a disposizione diversi stratagemmi di guerra che possono alterare la tua percezione o quella del tuo nemico di quanto avviene sul campo di battaglia.

Combinando gli stratagemmi sarai in grado di sviluppare efficaci strategie di battaglia per annientare i tuoi avversari.

MENU PRINCIPALE E MODALITÀ DI GIOCO

Campagna: giocando in modalità Campagna potrai rivivere i grandi fronti di battaglia occidentali della Seconda Guerra Mondiale nei panni del maggiore Joe Sheridan. Dalla Tunisia alla Germania, passando per le spiagge della Normandia, Sheridan userà tutte le sue abilità di stratega per sconfiggere le forze dell'Asse e sventare i piani di una misteriosa spia chiamata Prometheus.

Operazione: la modalità Operazione ti permette di giocare alcune battaglie con obiettivi speciali e condizioni di vittoria prestabilite.

Battaglia: con la modalità Battaglia potrai impostare una partita basata su una serie di parametri e giocare contro l'intelligenza artificiale (AI) di R.U.S.E.™.

Multigiocatore: questa modalità ti permette di combattere online contro altri giocatori.

Il mio R.U.S.E.: questo spazio ti viene messo a disposizione per configurare il gioco nel modo che preferisci; inoltre tiene traccia dei tuoi obiettivi.

Extra: questa sezione ti permette di navigare la Rusopedia, dove troverai le informazioni complete su unità ed edifici di tutte le fazioni. Con l'opzione Contenuto esclusivo, potrai ottenere contenuti esclusivi utilizzando codici promo.

UPLAY

Fai clic sull'icona Uplay nel menu principale per avviare Uplay.

Menu Uplay

Navigabile con mouse e tastiera

[B] = Indietro, [A] = Seleziona, [Y] / [Esc] = Esci

Profilo

Visualizza profilo: visualizza una panoramica delle tue azioni nelle partite che hai giocato.

Cambia immagine: scegli un'icona tra quelle disponibili.

Cambia messaggio: modifica il tuo messaggio.

Impostazioni account

E-mail e Password: modifica il tuo indirizzo e-mail e la tua password.

Informazioni personali: modifica le tue informazioni personali.

Preferenze: scegli se ricevere comunicazioni da Ubisoft e dai suoi partner.

Menu Uplay Win

Usa il mouse / le frecce sulla tastiera per muoverti in questo menu. [◀] e [▶] ti permettono di passare da una sezione all'altra. Usa [A] per confermare un'operazione e [B] per annullarla.

Azioni: elenca tutte le Azioni disponibili nel gioco e il numero di unità assegnate a ciascuna di esse. Una casella con un segno di spunta indica che l'Azione è stata già completata. Premendo [A] su un'Azione ti verrà mostrato come eseguirla.

Ricompense: elenca tutte le Ricompense disponibili e il numero di unità assegnate a ciascuna di essi. Una casella con un segno di spunta indica che la Ricompensa è già stata richiesta. Premendo [A] su una Ricompensa potrai richiederla se hai unità sufficienti per riscattarla. Quando richiedi una Ricompensa, il numero di unità ad essa associate diminuisce.

Bilancio unità: mostra la cronologia di tutte le Azioni eseguite e delle ricompense richieste con il bilancio dettagliato delle tue unità. Premi [A] su un'Azione/Ricompensa per visualizzarne la descrizione.

Per ulteriori informazioni, contenuti e opzioni visita www.uplay.com

VITTORIA

Condizioni di vittoria

Nelle modalità Campagna e Operazione, vinci se completi gli obiettivi prefissati.

Nelle modalità Battaglia o Multigiocatore, vinci se sei il giocatore con più punti quando scade il tempo di gioco (il tempo di gioco predefinito è di 20 minuti) oppure se distruggi o conquisti tutte le strutture nemiche.

Sistema di assegnazione dei punti

Il solo modo per ottenere punti è distruggere le unità o le strutture nemiche o conquistare le strutture. Il numero di punti ottenuti dipende dal costo dell'unità distrutta. Maggiore è il costo dell'unità, più numerosi sono i punti che ottieni distruggendola.

Una serie di statistiche alla fine della partita ti dirà come ti sei comportato durante il gioco.

L'INTERFACCIA



Contatore degli stratagemmi

Questo contatore indica quanti stratagemmi puoi utilizzare in un determinato momento. Ogni volta che attivi uno stratagemma, il contatore segna un numero in meno.

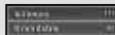
\$214 Contatore dei rifornimenti

Questo contatore indica la quantità di rifornimenti disponibili per la costruzione di strutture e la produzione di unità.



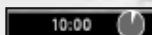
Menu produzione

Questo menu ti consente di costruire edifici, reclutare unità e attivare stratagemmi.



Punti

Indica il numero di punti che hai accumulato. Le stelle ti danno un'indicazione della vittoria che il giocatore in testa può ottenere: una stella indica una vittoria di misura, due stelle indicano una grande vittoria, mentre tre stelle rappresentano una vittoria perfetta.



Timer

Il timer ti mostra il tempo trascorso dall'inizio della partita. Nelle modalità Operazione, Battaglia e Multigiocatore un messaggio audio ti ricorderà periodicamente il tempo che manca alla fine della partita.



Contatore di attivazione stratagemma

Questo contatore appare per ogni stratagemma che utilizzi in un determinato settore. Il contatore ti indica il tempo trascorso dall'attivazione dello stratagemma.



Menu Attacco aereo rapido

Questo menu ti consente di selezionare direttamente le unità aeree disponibili per operazioni di ricognizione, supporto aereo, bombardamento o scorta/combattimento aereo.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Terreno e settori

Il campo di battaglia è suddiviso in settori strategici, visibili quando esegui uno zoom indietro completo. Questi settori definiscono le zone su cui agisce uno stratagemma quando viene attivato.



Nebbia di guerra e uso della ricognizione



Grazie ai tuoi servizi di intelligence, sei a conoscenza di alcune attività del nemico. Spostando la telecamera sul campo di battaglia puoi individuare la posizione e il tipo di edifici costruiti dal nemico, nonché le sue linee di rifornimento, i camion e le unità edilizie.

Tuttavia, le unità nemiche possono essere individuate solo in parte; le unità leggere, come la fanteria, vengono rappresentate da gettoni più piccoli, mentre le unità corazzate, come i camion, da gettoni più grandi.

Non sarai in grado di scorgere le unità mimetizzate nelle foreste e nelle paludi o quelle sotto copertura nelle città.

Inviando i tuoi ricognitori puoi individuare con precisione le unità schierate dal nemico e quelle nascoste per tendere imboscate (nelle foreste, nelle paludi o nelle città).

Il raggio di rilevamento di ciascuna unità di ricognizione è indicato da una linea bianca. Le unità di ricognizione aeree hanno l'orizzonte visivo libero, mentre i ricognitori a terra sono ostacolati da edifici e dalla conformazione del terreno. Per compensare questo svantaggio, tutte le unità di ricognizione a terra possono mimetizzarsi nelle foreste e nelle paludi.



TELECAMERA E ZOOM

Spostamenti sul campo di battaglia

Usa i tasti WASD o $\leftarrow \uparrow \rightarrow \downarrow$ per spostare la telecamera sul terreno.

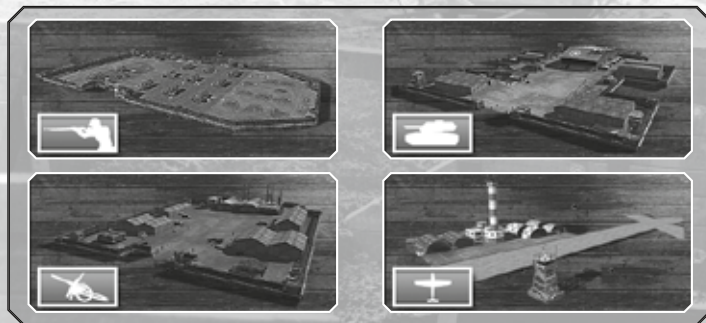
Tieni premuto il tasto centrale del mouse, quindi muovi il mouse per spostare in alto/in basso l'angolo di visualizzazione della telecamera o per ruotare il campo visivo a sinistra o a destra.

Uso dello zoom

Usa la rotellina centrale del mouse per zoomare avanti o indietro nella posizione del cursore.

GLI STRATAGEMMI

Elenco degli stratagemmi



Edifici esca: questo stratagemma ti permette di costruire un finto edificio. Un finto camion edilizio partirà dal tuo quartier generale e si dirigerà al cantiere fittizio. Se la fanteria nemica tenta di conquistare un edificio esca, una volta dentro verrà distrutta da trappole esplosive. Ogni sottotipo di stratagemma consente di costruire un tipo diverso di finto edificio.



Silenzio radio: questo stratagemma ti permette di nascondere i gettoni delle tue unità in modo che non siano visibili all'intelligence nemica. Questo stratagemma può essere svelato solo da un'unità di ricognizione. Un'unità di ricognizione che si trova nel raggio di rilevamento di un'unità protetta dal Silenzio radio scopre automaticamente la presenza dell'unità.



Reti mimetiche: questo stratagemma ti permette di nascondere le tue strutture all'intelligence nemica. In questo modo le strutture non possono essere attaccate dal nemico. Questo stratagemma può essere svelato solo da un'unità di ricognizione.



Decrittazione: questo stratagemma ti permette di vedere tutti gli ordini impartiti dai comandanti nemici alle rispettive unità. Gli ordini vengono visualizzati come frecce che partono dalla posizione corrente dell'unità e arrivano fino all'obiettivo o alla destinazione dell'unità.



Spia: questo stratagemma ti permette di identificare con precisione tutti i gettoni nemici visibili. Attenzione: lo stratagemma Spia non rileva né identifica i nemici che tendono imboscate!



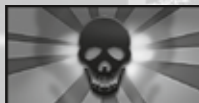
Armata esca: questo stratagemma ti permette di lanciare una finta offensiva nel settore prescelto. Puoi scegliere un tipo di offensiva specifico in base alle fabbriche che hai già edificato. Ad esempio, potrai lanciare un finto attacco aereo solo se hai già costruito un aeroporto (vero o finto). Il nemico può scoprire la vera natura di un'esca solo distruggendola.



Intel inversa: questo stratagemma inverte la rappresentazione dei marcatori e delle unità corrispondenti. Le unità leggere, in genere indicate da gettoni più piccoli, verranno raffigurate con gettoni grandi, mentre invece i carri armati appariranno come fanteria.



Blitz: questo stratagemma aumenta del 50% la velocità di tutte le unità.



Terrore: questo stratagemma mette in fuga prima del solito le unità nemiche sotto attacco.



Fanatismo: questo stratagemma viene usato per obbligare le tue unità a combattere fino alla morte. Le unità non batteranno in ritirata quando si trovano sotto un pesante fuoco nemico.

Attivazione degli stratagemmi

Per usare uno stratagemma, apri il Menu produzione, seleziona lo stratagemma dal sottomenu, quindi seleziona un obiettivo sulla mappa. Lo stratagemma resterà attivo per il periodo di tempo indicato.



Ricordati di zoomare all'indietro per visualizzare i settori della mappa nei quali puoi usare lo stratagemma.

Una volta attivato, un effetto grafico e un contatore appariranno nell'area selezionata mostrandoti il tempo rimanente dello stratagemma. Inoltre un'icona nella parte alta dello schermo (a tutti i livelli di zoom) mostra il tempo rimanente degli stratagemmi attivi.

Un'icona sopra un'unità ti indica se l'unità è sotto l'effetto di uno stratagemma. Se nel settore nel quale si trova l'unità sono attivi due stratagemmi, sull'unità compariranno due icone.

Analogamente, zoomando su unità nemiche identificate potrai vedere se sono sotto l'effetto di uno stratagemma attivato dal tuo avversario.



Gestione degli stratagemmi

Il numero di stratagemmi che puoi usare in un determinato momento è indicato dal contatore nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, immediatamente sopra il contatore dei rifornimenti.

Durante una campagna in singolo, questo numero aumenta in base alla situazione di gioco.

Nelle modalità Operazione, Battaglia e Multigiocatore, ogni giocatore ha a disposizione due stratagemmi all'inizio della partita. Un nuovo stratagemma diventa disponibile dopo ogni minuto di gioco.

Al giocatore spetta scegliere il momento migliore per sfruttare i vantaggi strategici e tattici offerti da un particolare stratagemma.

Combinazione di stratagemmi

Puoi usare fino a due stratagemmi in uno stesso settore per combinarne gli effetti. Ad esempio, combinando Armata esca e Blitz, puoi muovere le tue esche verso l'obiettivo nemico a una velocità superiore del 50%.

Edificazione di strutture e produzione di unità

Rifornimenti

Una sola risorsa viene usata nel gioco: i rifornimenti (rappresentati da \$).

I rifornimenti vengono accumulati e poi spesi per costruire fabbriche che ti serviranno per produrre unità.

Costruzione di un deposito di rifornimenti

Linee di rifornimento: le scorte di rifornimenti si trovano in riserve di colore giallo, distribuite sulla mappa. Ogni giocatore deve mettere in sicurezza le scorte costruendo un "deposito rifornimenti" nelle aree delle riserve.

Una volta costruito un deposito rifornimenti, viene creata automaticamente una linea di rifornimento. A intervalli regolari, convogli di rifornimenti lasciano il deposito e seguendo la strada raggiungono il quartier generale principale o secondario più vicino.



Camion dei rifornimenti: i camion dei rifornimenti trasportano una piccola quantità di risorse. Questa quantità di risorse viene aggiunta alle tue riserve quando il camion dei rifornimenti raggiunge un quartier generale. Questi camion, tuttavia, possono essere distrutti dal nemico durante il viaggio, quindi è importante rendere sicura la rete stradale per assicurarsi un flusso ininterrotto di rifornimenti.



Edifici speciali: il quartier generale e gli edifici amministrativi generano automaticamente una certa quantità di scorte a intervalli regolari.

Il Menu produzione

Per visualizzare il Menu produzione fai clic sul contatore dei rifornimenti. Usa questo menu per costruire strutture e produrre unità da combattimento.

Strutture e unità hanno un costo in risorse visualizzato sulla rispettiva icona nel Menu produzione. Puoi costruire edifici o produrre unità solo pagandone il costo in scorte.

Il Menu produzione è suddiviso in otto diverse categorie. Nota: nelle modalità Battaglia e Multigiocatore tutte le classi sono disponibili solo se l'epoca del conflitto è impostata sul 1945.

Ogni fazione ha le proprie caratteristiche in termini di unità disponibili. Ad esempio, la fazione britannica ha più aeroplani rispetto alla fazione francese. La fazione francese, invece, dispone di una più ampia varietà di strutture di supporto.

Edificazione di una struttura

Apri il Menu produzione e seleziona la struttura che vuoi costruire dalla relativa categoria di produzione. Ad esempio, puoi selezionare una caserma dalla categoria "Fanteria".

A questo punto, devi posizionare l'edificio sul suolo utilizzando la levetta sinistra per indicare la posizione nella quale vuoi edificarlo. Quando il cursore si trova su una posizione valida, l'immagine "fantasma" dell'edificio passerà dal rosso al blu.

Nota: ad eccezione dei bunker anticarro, dei nidi di mitragliatrici, dei bunker antiaerei e dei bunker artiglieria, tutti gli edifici devono essere disposti lungo la strada.

Una volta scelta la posizione, un carico edilizio parte dal quartier generale più vicino per raggiungerla. Quando il camion giunge a destinazione, la struttura sarà operativa dopo un breve periodo di dislocamento.

Puoi riposizionare un edificio prima che il carico edilizio arrivi alla posizione assegnata. Puoi anche annullare la costruzione facendo clic con il tasto destro del mouse sulla struttura prima che venga edificata. Una volta annullata la costruzione, il carico edilizio ritorna automaticamente al quartier generale più vicino e le scorte usate per acquistarlo ti vengono restituite.

Reclutamento di unità

Seleziona un'unità nel Menu produzione, quindi fai clic sull'icona per il numero di volte corrispondente al numero di unità che vuoi produrre. Fai clic sulla mappa per selezionare una destinazione per le unità completate.

Puoi controllare il Menu produzione in qualsiasi momento a prescindere dal punto della mappa in cui ti trovi. In questo modo puoi facilmente mandare rinforzi da qualsiasi punto della mappa.

Le unità create useranno la strada più breve per raggiungere la destinazione prescelta. Le unità leggere useranno automaticamente le strade per essere più veloci. Le unità pesanti taglieranno per il terreno per arrivare direttamente a destinazione.

Ricerca

Le unità con un'icona blu richiedono un avanzamento della ricerca scientifica prima di poter essere prodotte. Una volta completata la ricerca, queste unità saranno aggiunte all'elenco delle unità disponibili nel Menu produzione.

Potenziamento delle unità

Alcune unità possono essere potenziate; in questo caso, vedrai una barra blu a fianco dell'icona dell'unità nel Menu produzione. Al passaggio del mouse, i possibili potenziamenti vengono visualizzati accanto alla versione base dell'unità. Fai clic sull'icona del potenziamento per iniziare l'aggiornamento dell'unità.

La versione base dell'unità verrà quindi sostituita dalla versione potenziata all'interno del Menu produzione.

UNITÀ

Tipi di unità

Diversi tipi di unità richiedono specifiche strutture per essere prodotte:

- Fanteria e unità leggere da ricognizione
- Artiglieria e unità antiaeree
- Carri e ricognitori corazzati
- Cannoni anticarro
- Aerei
- Prototipi

Ogni unità risulta più o meno efficace contro altri tipi di unità nemiche. Puoi conoscere i punti di forza e i punti deboli di un'unità dalla relativa icona nel Menu produzione.

Selezione e gestione delle unità

Per selezionare un'unità fai clic con il tasto sinistro del mouse. Fai di nuovo clic con il tasto sinistro in un punto qualsiasi della mappa per muovere l'unità verso quella posizione.

Per selezionare un gruppo di unità tieni premuto il tasto sinistro del mouse e trascina il cursore includendo le unità che desideri selezionare.

COMBATTIMENTO

Selezione di un obiettivo

Per iniziare un combattimento, seleziona un'unità o un gruppo di unità, quindi muovi il cursore del mouse su un obiettivo nemico (unità o edificio) fino a quando non compaiono il mirino e il "bilanciamento delle forze".

Fai clic con il tasto destro del mouse per dare all'unità l'ordine di attaccare.

Raggio di fuoco

Quando un'unità da combattimento è selezionata puoi conoscerne il raggio di fuoco, indicato da un cerchio blu. Se ordini di attaccare un'unità che si trova oltre questa distanza, la tua unità si muoverà in modo da portarsi nel raggio d'azione.

Il raggio di fuoco è influenzato da ostacoli quali la conformazione del terreno e gli edifici. Ricorda che ciò che ti impedisce di colpire altre unità, protegge anche le tue unità. Pertanto, devi ottimizzare la dislocazione delle tue unità in modo da migliorare il loro raggio d'azione oppure proteggerle dal fuoco nemico.

Griglia di combattimento



rispetto alla potenza, alla forza e al numero di unità obiettivo. Si tratta di un valido indicatore per prevedere l'esito dello scontro.

Quando selezioni un'unità o un gruppo di unità e punti un nemico, appare un mirino di combattimento a griglia che ti informa se il bilanciamento delle forze è o meno in tuo favore.

Le relazioni di potenza vengono calcolate automaticamente tenendo conto della forza e del numero di unità selezionate

Imboscate



Quando un'unità viene posizionata in una foresta o in una città, è nascosta e ha una copertura difensiva.

Puoi piazzare unità in agguato nelle foreste o nelle piazze delle città dove vengono nascoste al nemico. Le imboscate si attivano automaticamente quando un obiettivo entra nel raggio d'azione di un'unità nascosta. Un'unità che tende un'imboscata riceve un notevole aumento del moltiplicatore di danni.

Condizioni dell'unità



sopra di esse. Per un certo periodo di tempo non potrai più controllarle.

Un'unità che si ritira dalla zona di battaglia smaltisce lo stress e torna allo stato normale dopo un breve periodo di tempo. A questo punto, puoi nuovamente controllare l'unità.

Se un'unità sotto stress continua a subire il fuoco nemico, viene distrutta.

Quando un'unità subisce danni, accumula stress in base alla potenza del fuoco nemico.

Unità meccanizzate sotto stress prendono fuoco e rilasciano fumo.

Le unità sottoposte a uno stress eccessivo verranno allontanate e tenderanno a ritirarsi dal combattimento. Queste unità lampeggiano e un'icona che indica la sconfitta appare

sopra di esse. Per un certo periodo di tempo non potrai più controllarle.

Un'unità che si ritira dalla zona di battaglia smaltisce lo stress e torna allo stato normale dopo un breve periodo di tempo. A questo punto, puoi nuovamente controllare l'unità.

Se un'unità sotto stress continua a subire il fuoco nemico, viene distrutta.

Attacchi aerei

Per accedere al menu Attacchi aerei devi prima costruire un aeroporto e poi produrre aerei. Tieni presente che un aeroporto può gestire fino a otto aerei di qualsiasi tipo.

Il menu Attacchi aerei ti permette di controllare quattro tipi diversi di aerei: ricognitori, caccia, cacciabombardieri e bombardieri. Una volta che il menu Attacchi aerei è disponibile, fai clic una volta sul tipo di aereo che vuoi usare per l'attacco, quindi seleziona l'obiettivo.

MULTIGIOCATTORE

Requisiti per giocare online

La rete deve essere configurata per consentire l'accesso di Steam e R.U.S.E. alle seguenti porte:

- da UDP 27000 a 27030 inclusa
- da TCP 27014 a 27050 inclusa
- UDP 4379 e 4380
- UDP 3478

Profilo

Ogni giocatore ha un profilo che mostra i progressi e le prestazioni nel gioco (punti e obiettivi) attraverso un sistema basato sull'esperienza.

Il giocatore ottiene diversi valori di esperienza per ciascuna delle seguenti modalità:

- **Globale:** Campagna - Multigiocatore - Battaglie - Operazioni (partite del giocatore)
- **Torneo individuale:** un giocatore contro un altro giocatore (partite classificate)
- **Torneo a squadre:** due giocatori contro due giocatori (partite classificate)

Alla fine di ogni partita compare una schermata con le statistiche che visualizza le tue prestazioni, l'eventuale esperienza ottenuta e il tuo nuovo livello.

Torneo

Ci sono due diversi tornei in R.U.S.E.™ basati su diverse modalità di gioco:

Torneo individuale: un giocatore contro un altro giocatore

Torneo a squadre: due giocatori contro due giocatori

Ogni torneo di R.U.S.E.™ è basato su un sistema a leghe, con sette diverse leghe in ogni torneo. Le leghe sono basate solo sull'esperienza e sul livello dei giocatori delle partite classificate.

- Livello 1–10: Lega Reclute
- Livello 11–20: Lega Soldati
- Livello 21–30: Lega Veterani
- Livello 31–40: Lega di Bronzo
- Livello 41–50: Lega d'Argento
- Livello 51–60: Lega d'Oro
- Livello 60+: Lega d'Elite

Quando cerchi una partita classificata, il sistema ti assegnerà un avversario e/o un partner che si trova nella tua stessa lega.

Se il tuo livello lo consente, passerai automaticamente a una lega di livello superiore.

Impostazioni per il gioco online

Puoi scegliere tra 4 opzioni per avviare una partita online.

Partita veloce: il sistema cercherà una partita in base al tipo di gioco e alla modalità di guerra che hai scelto. Se una partita del genere è disponibile, verrai automaticamente connesso.

Ospita partita: puoi scegliere di ospitare una partita e definire le opzioni di gioco quali la mappa, il tipo di partita, modalità di guerra e tempo. Puoi invitare un amico a partecipare alla partita oppure aspettare che qualcuno partecipi attraverso il sistema di scelta.

Entra in partita: puoi scorrere un elenco di partite ospitate ed entrare in qualsiasi partita con un posto disponibile.

Partita classificata: una volta che il tipo di partita è stato selezionato, il sistema di scelta cercherà un avversario attivo nella tua stessa lega. Se viene trovato, verrà automaticamente creata una partita. Tutti i punti ottenuti in questa partita aumenteranno la tua esperienza.

RUSE

NOTE

NOTE

RUSE



SUPPORTO TECNICO

Al fine di garantire un miglior servizio, Ubisoft propone ai propri clienti due modalità di supporto tecnico dedicato.

Supporto tecnico online

Nel caso tu possieda un PC ed una connessione Internet, Ubisoft ti fornisce un servizio di supporto tecnico ONLINE, 24 ore su 24, totalmente gratuito.

Visitando il sito di Supporto Tecnico Ubisoft all'indirizzo www.problemi-zero.com/ubisoft/ potrai infatti:

- accedere all'archivio di domande già risposte (FAQ), patch, ecc...
- spedire e-mail ai nostri tecnici tramite la funzione "Invio Domande"
- controllare lo stato delle proprie richieste

Supporto tecnico telefonico

Se non hai un PC ed una connessione Internet, il NUOVO SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono

(+39) 02/48867160, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali.

Il costo della telefonata varia a seconda del tuo operatore e del tuo abbonamento telefonico.

Il servizio è offerto senza costi aggiuntivi.

NB: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni relative ai nostri prodotti. Ubisoft NON fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per alcun gioco.

GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto Ubisoft garantisce all'Acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti.

Durante tale periodo, nel caso in cui il prodotto mancasse di una parte (il supporto multimediale, il manuale, ecc...), in caso di difetto di stampa del supporto o simili è quindi possibile ottenerne la sostituzione.

La sostituzione dovrà, in ogni caso, essere effettuata riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme a una prova di acquisto valida.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'Acquirente.

Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni

derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

NB: NON spedire il supporto multimediale ad Ubisoft, ma in caso di dubbi contatta il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale hai acquistato il prodotto.

RUSE



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.

