



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

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.

Pour commencer	04
Personnages	06
Manuel de l'utilisateur de l'Animus	07
1. Commandes	07
2. HUD	15
3. Boucle d'interaction	17
4. Menus	21
5. Uplay™	23
Support Technique	26
Garantie	27

# POUR COMMENCER

## INSTALLATION

### *Installer Assassin's Creed™ II*

Pour installer facilement Assassin's Creed™ II, suivez les instructions ci-dessous :

1. Insérez le DVD d'installation d'Assassin's Creed™ II dans votre lecteur de DVD-Rom.
2. Une fois le disque monté, lancez le package d'installation d'Assassin's Creed II et démarrez la procédure d'installation du jeu.
3. Suivez les étapes de l'assistant d'installation.
4. Une fois le jeu installé, allez dans le dossier Applications//Assassin's Creed 2/ et lancez l'application Assassin's Creed II.

### *Désinstaller Assassin's Creed™ II*

Pour désinstaller facilement Assassin's Creed™ II, suivez les instructions ci-dessous :

1. Insérez le DVD d'installation d'Assassin's Creed™ II dans votre lecteur de DVD-Rom.
2. Une fois le disque monté, lancez le script Désinstaller Assassin's Creed II pour supprimer automatiquement tous les composants d'Assassin's Creed™ II.

17/09/2012

À : Destinataire(s) caché(s) [CRYPTÉ]

Objet : Le plan

Pièces jointes : Map.png; Commandes et infos Animus\_v2.txt

Le jour que nous attendions tous est arrivé. Un peu plus tôt dans la semaine, Vidic s'est servi de Desmond Miles, le sujet 17, pour récupérer la mémoire génétique d'Altair Ibn La-Ahad. Comme vous le savez déjà, Altair était un Assassin syrien du XIIe siècle, dont la vie a été marquée par la trahison d'Al Mualim et l'assassinat de plusieurs croisés qui appartenaient tous à l'ordre des Templiers.

Vidic a découvert qu'Al Mualim avait utilisé l'une des cinq Pommes – je veux parler des reliques – connues à ce jour pour asservir l'ordre des Assassins. Il a exploré sans relâche les souvenirs de Desmond jusqu'à ce que celui-ci récupère la carte fournie en pièce jointe. Il connaît l'emplacement des Fragments d'Éden et maintenant, les Templiers sont déterminés à tuer Desmond. Je fais tout mon possible pour les tenir à distance, mais nous n'avons plus le choix : il faut agir maintenant.

Je suppose que vous avez tout installé à l'endroit prévu, et que vous avez reçu les plans finaux de l'Animus que je vous ai fait parvenir par coursier en décembre. Il est grand temps de tester notre machine sur Desmond. Si elle fonctionne et si nous réussissons, il deviendra l'un des hommes les plus puissants de ce monde. Je joins le profil de Desmond à mon message (ne vous attardez pas trop sur son comportement, vous l'apprécierez dès que vous aurez fait sa connaissance – faites-moi confiance), ainsi que la biographie de son ancêtre Ezio Auditore. Sans oublier la mise à jour des commandes de l'Animus et des informations fournies par le système. Desmond est déjà familiarisé avec tout ça, alors je compte sur vous pour ne pas tout bouleverser. Vous trouverez également quelques suggestions de modifications/améliorations provenant directement du département Recherche-développement d'Abstergo, et dont nous pourrions nous inspirer pour notre propre Animus. Arrangez-vous pour que tout soit fonctionnel et opérationnel au moment où nous serons sur place.

Si tout se déroule comme prévu, quand Vidic aura réussi à décrypter ce message, Desmond et moi serons déjà loin. Si je ne vous donne pas de mes nouvelles dans les douze prochaines heures, remballiez tout le matériel et cachez-vous en lieu sûr.

À bientôt (j'espère),

Lucy Stillman

# PERSONNAGES

## DESMOND MILES



**Âge :** 25

**Poids :** 77 kg

**Taille :** 1,82 m

**Groupe sanguin :** A+

**Nationalité :** Américaine

**Traits de caractère :** Indépendant, introverti et sur la défensive. Desmond accorde difficilement sa confiance. Il a eu des parents très protecteurs, qui le gardaient dans le cocon de sa communauté, estimant que c'était dans son intérêt. Il a passé ces neuf dernières années loin des grandes villes et de la civilisation. Il dissimule ses pensées et ses émotions derrière un mur de cynisme.

## EZIO AUDITORE



**Âge :** 17

**Poids :** 75 kg

**Taille :** 1,82 m

**Nationalité :** Florentine

**Année :** 1476

**Histoire personnelle :** Les détails ne manquent pas sur Giovanni, le père d'Ezio. On sait notamment qu'il était un brillant avocat florentin et le conseiller politique de Laurent de Médicis. D'Ezio, en revanche, j'ai seulement découvert qu'il avait été l'apprenti de Giovanni Tornabuoni, un célèbre banquier florentin.

**Traits de caractère :** Charismatique, esprit de compétition, séducteur et aventurier.

*Lucy – j'ai remplacé toutes les occurrences d'« Altair » par « Ezio » et mis à jour le nom de la machine (Animus 2.0), pour vous faciliter la tâche.*

# MANUEL DE L'UTILISATEUR DE L'ANIMUS

## 1. COMMANDES

Avancer	Z
Reculer	S
Aller à gauche	Q
Aller à droite	D
Profil actif	Maj gauche
Main armée	Bouton gauche de la souris
Main libre	Commande gauche
Tête	E
Jambes	Barre d'espace
Couteaux de lancer	1
Lame secrète	2
Épée	3
Poings	4
Roue des armes	6
Caméra subjective	9
Caméra vers le haut	Flèche haut
Caméra vers le bas	Flèche bas
Caméra vers la gauche	Flèche gauche
Caméra vers la droite	Flèche droite
Verrouiller cible	F
Caméra contextuelle	A
Centrer la caméra	C
Carte	Tab
Pause	Échap



## 1.1 Commandes de l'Animus

L'Animus 2.0 permet au sujet de contrôler Ezio grâce à une combinaison de commandes standard et de commandes contextuelles. Les commandes standard permettent d'exécuter toujours la même action. Par exemple, appuyer sur la touche 6 active systématiquement la Roue des armes. À l'inverse, les commandes contextuelles changent selon la situation dans laquelle se trouve l'ancêtre du sujet. Par exemple, la barre d'espace permet à Ezio de sprinter, de sauter, d'esquiver ou de courir contre un mur, selon le contexte.

## 1.2 Commandes générales

### 1.2.1 Déplacement

Les touches de déplacement [Z, Q, S et D] permettent de déplacer Ezio. Appuyez sur Z ou sur S pour faire avancer ou reculer le personnage. Appuyez sur Q ou sur D pour qu'Ezio se déplace vers la gauche ou vers la droite.

### 1.2.2 Regarder

Utilisez la souris pour observer ce qui se trouve autour d'Ezio. Appuyez sur la touche C pour recentrer la caméra derrière le personnage.

### 1.2.3 Cible et verrouillage

Les effets visuels de l'Animus 2.0 permettent de distinguer les citoyens avec lesquels vous pouvez interagir. Quand vous appuyez sur la touche F, l'attention d'Ezio se focalise sur le citoyen sélectionné, et ce citoyen est verrouillé. Ezio peut alors lui parler, le tuer ou accomplir d'autres actions. Appuyez sur la touche F pour activer le mode Combat. Dans ce mode, l'ennemi le plus proche est automatiquement verrouillé. Si vous voulez quitter le mode Combat, appuyez à nouveau sur la touche F pour déverrouiller l'ennemi et vous enfuir.

*Lucy – Il faut que l'ancêtre du sujet puisse quitter ce mode en s'enfuyant (touche Maj gauche + barre d'espace) ; implémenter une fonctionnalité de déverrouillage serait trop fastidieux.*

### 1.2.4 Roue des armes et Inventaire rapide

**Roue des armes :** Maintenez la touche 6 enfoncée pour afficher la Roue des armes. Vous pourrez utiliser la souris pour sélectionner l'arme dont vous voulez vous équiper.

**Inventaire rapide :** Appuyez sur les touches [1,2,3,4] pour sélectionner l'arme correspondante. Appuyez une seconde fois pour vous en équiper.

### 1.2.5 Caméra contextuelle

Dans certains cas spécifiques, une caméra contextuelle est disponible ; elle vous propose une vue alternative de la situation. Appuyez sur la touche A pour changer l'angle de la caméra.

### 1.2.6 Carte

Appuyez sur la touche Tab pour afficher une carte de la zone. L'Animus 2.0 est capable de générer un plan sommaire à partir de données historiques, mais vous seul pourrez y ajouter des informations plus détaillées. Il vous faudra grimper en haut des monuments pour obtenir une vue d'ensemble et vous synchroniser avec le souvenir qu'avait Ezio de cette zone. Dès lors, l'Animus 2.0 pourra ajouter des objectifs spécifiques sur la carte, ainsi que d'autres détails stockés dans votre mémoire génétique.

*Lucy – Il s'agit d'une version améliorée de la carte disponible dans l'Animus 1.0, mais il est toujours nécessaire de se synchroniser.*

## 1.3 Commandes contextuelles

### 1.3.1 Concept de mannequin

L'Animus 2.0 vous permet de contrôler Ezio comme s'il s'agissait d'un mannequin. Chaque partie du corps est associée à une touche ou un bouton : la touche E est associée à la Tête, le bouton gauche de la souris à la Main armée, la touche Commande gauche à la Main libre, et enfin la barre d'espace aux Jambes. En haut à droite de l'écran, l'affichage tête haute (HUD) précise l'action associée à chaque touche/bouton. Vous remarquerez que ces actions changent en fonction du contexte.

### 1.3.2 Concepts de Profil actif et de Profil passif

Comme dans l'Animus 1.0, il est possible de changer l'intensité avec laquelle Ezio accomplit une action. Par défaut, votre ancêtre est en mode Profil passif, mais vous pouvez le faire passer en mode Profil actif en maintenant la touche Maj gauche enfoncée. C'est un peu comme appuyer sur l'accélérateur ! En mode Profil passif, les actions d'Ezio sont discrètes et pacifiques. Les attaques et les mouvements plus rapides des Assassins ne sont disponibles qu'en mode Profil actif.

## 1.4 Actions

### 1.4.1 Au sol

*Profil passif*

**Barre d'espace :** Voler : Permet à Ezio de dérober de l'argent aux PNJ.

**Touche Commande gauche :** Écarter : Maintenez la touche Main libre enfoncée pour écarter la foule. Cette action pacifique permettra à Ezio de se frayer un chemin parmi les passants.

**Bouton gauche de la souris :** Attaquer : Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque avec l'arme dont il est équipé.

**Touche E :** Vision et Parler : Appuyez sur la touche Tête quand vous êtes face à un citoyen ou à un marchand pour qu'Ezio interagisse avec lui. Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle. La Vision d'aigle utilise des codes couleurs intuitifs : rouge = soldats, bleu = alliés, blanc = personnes susceptibles de vous confier une mission, or = cibles.

#### Profil actif

**Barre d'espace :** Course libre/Sprinter : Maintenez la touche Jambes enfoncée pour que votre ancêtre se mette à sprinter et entame une course libre. Tant que vous appuyez sur cette touche, la course d'Ezio s'adapte automatiquement aux obstacles qu'il rencontre. Il vous suffit d'appuyer sur la touche de déplacement correspondant à la direction dans laquelle vous voulez qu'il se déplace.

**Exemple :** Vous êtes au niveau du sol, près d'un mur. Si vous maintenez la barre d'espace enfoncée et que vous appuyez sur la touche de déplacement adéquate, Ezio escaladera le mur. Si aucun obstacle ne se trouve sur le chemin de l'Assassin, celui-ci se mettra à sprinter si vous maintenez la touche Jambes enfoncée tout en vous déplaçant en mode Profil actif.



**Touche Commande gauche :** Saisir et projeter/Plaquer au sol : Appuyez sur la touche Main libre lorsque votre ancêtre est immobile pour qu'il saisisse un PNJ. Une fois le PNJ saisi, appuyez sur la touche Commande gauche et appuyez sur la touche de déplacement correspondant à la direction dans laquelle vous voulez le projeter. Si vous n'êtes pas armé, la touche E, le bouton gauche de la souris et la barre d'espace vous permettront d'exécuter des attaques. Si vous êtes armé, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tuer instantanément le PNJ.

*Lucy – Cette fonctionnalité a rencontré un vif succès parmi les techniciens du labo. Il ne faut pas oublier de l'implémenter.*

Quand vous courez, appuyez sur la touche Commande gauche pour qu'Ezio plaque un PNJ au sol.

**Bouton gauche de la souris :** Attaquer : Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque avec l'arme dont il est équipé.

**Touche E :** Vision : Appuyez longuement sur la touche Tête pour activer la Vision d'aigle.

#### 1.4.2 À cheval



#### Profil passif

**Barre d'espace :** Pas : Maintenez la touche Jambes enfoncée pour que le cheval avance lentement.

**Touche Commande gauche :** Descendre : Appuyez sur la touche Main libre pour qu'Ezio descende de cheval.

**Bouton gauche de la souris :** Cabrer/Attaquer : Si Ezio n'a pas dégainé son arme, appuyez sur la touche Main armée pour que le cheval se cabre. Si votre ancêtre a dégainé son épée, la touche Main armée lui permet d'attaquer.

**Touche E :** Vision : Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

*Lucy – La Vision d'aigle est maintenant disponible à cheval. Ce sera quoi, la prochaine étape ? surtout, qu'on en profite nous aussi !*

#### Profil actif

**Barre d'espace :** Galop : En mode Profil actif, maintenez la touche Jambes enfoncée tout en faisant avancer le cheval.

**Touche Commande gauche :** Descendre : Appuyez sur la touche Main libre.

**Bouton gauche de la souris :** Attaquer : Appuyez sur la touche Main armée pour que votre ancêtre porte une attaque alors qu'il est à cheval.

**Touche E :** Vision : Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

#### 1.4.3 Nager



*Lucy – Ce serait bien de corriger ce bug fâcheux qui empêchait l'ancêtre du sujet de nager dans l'Animus 1.0 !*



### Profil passif

**Barre d'espace :** Plonger : Votre ancêtre est capable de plonger sous l'eau. De cette manière, Ezio peut échapper à la vue de ses poursuivants, mais il ne peut le faire que pendant une durée limitée.

**Bouton gauche de la souris :** Attaquer : Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio lance ses couteaux (s'ils sont sélectionnés).

**Touche E :** Vision : Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

### Profil actif

**Barre d'espace :** Sortir de l'eau/Nage rapide : Quand Ezio est dans l'eau et qu'il se trouve face à un mur ou une embarcation, il peut sortir de l'eau. Dans les autres cas, il se met à nager plus rapidement.

**Bouton gauche de la souris :** Attaquer : Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio lance ses couteaux (s'ils sont sélectionnés).

**Touche E :** Vision : Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

## 1.4.4 Bateau

**Barre d'espace :** Ezio quitte la position de rameur.

**Touche Commande gauche :** Ramer : Quand Ezio se trouve près de la rame d'un bateau, appuyez sur cette touche pour qu'il en prenne le contrôle. Appuyez sur la touche Main libre en rythme pour que le bateau avance plus vite.

## 1.4.5 Machine volante

Utilisez les touches de déplacement pour diriger la machine volante. Appuyez sur la touche Z pour piquer et sur la touche S pour prendre de la hauteur. Appuyez sur la touche F pour verrouiller vos ennemis et les frapper avec vos pieds.



## 1.4.6 Chariot

Utilisez les touches de déplacement [Z,Q,S,D] pour diriger le chariot. Débarrassez-vous des ennemis qui vous saisissent en appuyant rapidement et plusieurs fois de suite sur la touche Main libre.



## 1.4.7 Combat

*Lucy – Il faut rapidement apporter les dernières améliorations au nouveau système de combat. Les combats représentent une partie importante du temps que Desmond va passer dans l'Animus 2.0.*

**Système de verrouillage :** Pour combattre, vous devez verrouiller une cible en situation de Conflit ouvert avec vous.

*Profil passif : actions offensives*

*Lucy – Il faudrait peut-être songer à modifier le titre de cette section.*

**Barre d'espace :** Pas chassé : Appuyez sur la touche Jambes pour qu'Ezio fasse un pas dans la direction correspondant à la touche de déplacement utilisée.

**Touche Commande gauche :** Saisir : Appuyez rapidement sur la touche Main libre pour qu'Ezio tente de saisir un PNJ ennemi. Si vous n'êtes pas armé, la touche E, le bouton gauche de la souris et la barre d'espace vous permettront d'exécuter des attaques. Si vous êtes armé, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tuer instantanément le PNJ.

*Lucy – Ceci est déjà mentionné plus haut, non ?*

**Bouton gauche de la souris :** Attaquer : Appuyez rapidement sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque un PNJ avec l'arme dont il est actuellement équipé. Appuyez une seconde fois dès que votre arme entre en contact avec l'ennemi pour déclencher un combo. Appuyez rapidement et une seule fois après chaque coup porté pour exécuter un combo encore plus puissant.

*Lucy – Tout est une question de timing !*

**Bouton gauche de la souris (maintenir) :** Maintenez ce bouton enfoncé pour exécuter une attaque spéciale avec votre arme, si applicable.

**Touche E :** Provoquer : Appuyez sur la touche Tête pour provoquer votre ennemi, le mettre en colère et l'amener à vous attaquer.

*Profil actif : actions défensives*

En mode Combat, le Profil actif permet d'effectuer des coups défensifs comme les contres et les esquives. Par défaut, le personnage repousse les attaques ennemies quand vous appuyez longuement sur la touche Profil actif.

**Barre d'espace :** Esquiver : Appuyez sur la touche Jambes au bon moment pour qu'Ezio esquive le coup porté, laissant l'ennemi vulnérable aux attaques. Si le timing n'est pas bon, c'est lui qui sera vulnérable.

**Touche Commande gauche :** Saisir/Ramasser arme : Si Ezio se tient près d'une arme, il essaiera de la récupérer.

**Bouton gauche de la souris :** Contre-attaquer/Désarmer : Quand Ezio est équipé d'une arme, appuyez sur la touche Main armée au bon moment pour contre-attaquer. Si le timing n'est pas bon, c'est lui qui sera vulnérable. Si Ezio n'est pas armé, il désarmera son ennemi.

*Lucy – il faut s'assurer que Desmond puisse voler des armes ; ceci lui procurera une plus grande liberté.*

**Touche E :** Provoquer : Appuyez sur cette touche pour provoquer votre ennemi, le mettre en colère et l'amener à vous attaquer.



#### 1.4.8 Cinématiques interactives

Au cours de certaines scènes, l'Animus 2.0 vous permet de participer en appuyant sur la touche adéquate au bon moment.

*Lucy – si possible, il faudrait faire quelque chose pour les interférences. Il y a forcément un moyen de les supprimer !*

## 2. HUD

### 2.1 Éléments du HUD

Le HUD fournit des informations importantes au sujet présent dans l'Animus 2.0. Ses différents éléments vous permettront de connaître en permanence votre statut actuel.

**Remarque :** Vous pouvez personnaliser le HUD en fonction de vos besoins, à partir du dossier Options.



#### 2.1.1 Barre de santé

*Lucy – il faudrait songer à appeler ça « Indice de santé », ça sonnerait plus professionnel !*

La barre de santé vous fournit des informations sur

- les carrés de Santé actifs
- les carrés de Santé endommagés (récupérables si vous consultez un médecin)
- les carrés de Santé inutilisables (les pièces d'armure doivent être réparées par un forgeron.)

#### 2.1.2 Indicateur de Notoriété

Indique votre Notoriété. (voir la section 3.2 pour plus de détails sur la Notoriété).

#### 2.1.3 Icône d'arme

Affiche l'arme ou le gadget dont vous êtes actuellement équipé.

#### 2.1.4 Indicateur d'argent

Indique la somme d'argent dont Ezio dispose.



### 2.1.5 HUD des commandes

Les actions disponibles sont indiquées à tout moment en haut à droite de l'écran.

### 2.1.6 Mini-carte

La Mini-carte indique la position des objectifs cruciaux de la séquence mémoire. Pour dissiper le brouillard qui obscurcit la zone et afficher plus d'informations sur la Mini-carte, vous devez accéder à un point d'observation et vous synchroniser. Pour cela, grimpez en haut des monuments et observez ce qui vous entoure.

## 2.2 Indicateur de Statut Social (ISS)

### 2.2.1 Flèches des PNJ

L'ISS des gardes vous indique s'il y a un risque qu'ils vous repèrent ou non.

**Quand vous êtes Incognito :**

**Jaune :** Si l'ISS d'un garde vire au jaune, c'est qu'il est sur vos traces.

**Rouge :** Si l'ISS d'un garde vire au rouge, cela signifie qu'il est sur le point d'être en Conflit ouvert avec vous.

### 2.2.2 Contour de la Mini-carte

Le contour de la Mini-carte fait office d'indicateur de risque, et se synchronise avec le statut de vos ennemis :

**Blanc :** Vous êtes Incognito.

**Vert :** Vous êtes Caché.

**Rouge :** Vous êtes en Conflit ouvert avec les gardes ; vous devez prendre la fuite ou les combattre.

**Jaune :** Vous êtes en Conflit ouvert mais vous avez échappé à la vue des gardes et vous pouvez vous cacher.

**Bleu :** Vous allez redevenir Incognito.

### 2.2.3 Barre de Santé du PNJ

*Lucy – Voir ma note dans la section 2.1.1 plus haut.*

Lors des combats, la barre de Santé de vos ennemis est affichée pour vous permettre d'ajuster votre tactique. Quand vous recrutez une Faction, la barre de Santé de chacun de ses membres est affichée.

## 2.3 Système d'Information de l'Animus (SIA)

Le SIA vous fournit des informations fiables et utiles, comme des didacticiels et des mises à jour de la Base de données.

*Lucy – Penser à supprimer tous les messages du SIA qui ne présentent aucune utilité.*

## 3. BOUCLE D'INTERACTION

### 3.1 Ennemis



#### GARDES STANDARD

Divisés en trois catégories (Milice, Élite et Chefs), ils constituent l'essentiel des garnisons et utilisent de nombreuses armes différentes.

#### TRAQUEURS

Armés de hallebardes, ils cherchent inlassablement l'Assassin, où qu'il se trouve.

*Lucy – On ne pourrait pas leur trouver d'autres noms, à ces gardes ? Et on ne pourrait pas remplacer les « hallebardes » par des « lances », ou quelque chose de similaire ?*



## GARDES AGILES

Ils manient des armes légères mais courent plus vite que vous. Surveillez vos arrières.



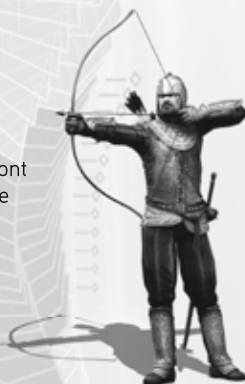
## BRUTES

Ils sont lents, mais seuls les combattants aguerris ont une chance de les vaincre.



## ARCHERS

Les archers défendent des zones spécifiques. Ils vous tireront dessus si vous ne quittez pas leur secteur après leur unique sommation.



## 3.2 Boucle de notoriété

Vous êtes soit Connu, soit Incognito.

- Quand vous êtes Incognito, les gardes ne sont pas conscients de votre présence et ne réagissent que si vous effectuez des actions répréhensibles.
- Quand vous êtes Connu, les gardes savent que l'Assassin est en ville et vous reconnaissent immédiatement.

Plus vous effectuez d'actions spectaculaires (par exemple un double assassinat ou si vous intimidez des gardes pendant un combat), plus votre Notoriété augmente. Pour faire baisser votre Notoriété, effectuez l'une des actions suivantes :

- ◆ Arrachez des avis de recherche.
- ◆ Soudoyez des hérauts pour qu'ils cessent de parler de vous.
- ◆ Tuez des dignitaires.

Si votre Notoriété atteint son niveau maximum, les gardes sont informés de votre présence et ils finissent par vous repérer. Tant que votre indicateur de Notoriété ne sera pas totalement vide, vous ne pourrez pas redevenir Incognito.

### 3.2.1 Détection

Quand vous êtes Incognito, les gardes ne réagissent que si vous effectuez des actions répréhensibles (tuer, bousculer des gardes, piller des cadavres...). Si vous ne vous faites pas remarquer, vous restez Incognito. Quand vous êtes Connu, les gardes vous reconnaissent immédiatement. S'ils vous voient (flèche jaune qui se remplit), ils se mettront à votre recherche (flèche rouge qui se remplit). S'ils vous reconnaissent (flèche rouge remplie), ils vous attaqueront. Privilégiez le mode Profil passif et dissimulez-vous dans la foule pour éviter d'attirer l'attention.

**Remarque :** Les toits sont interdits d'accès. Les archers vous repéreront si vous vous y aventurez.

### 3.2.2 S'enfuir

Pour semer vos ennemis, échappez à leur vue et cachez-vous. La zone qui entoure votre Dernière position connue (DPC) reste risquée. Les gardes fouilleront toutes les cachettes environnantes. La DPC apparaît sous la forme d'un cercle jaune sur la Mini-carte. Pour éviter que les gardes ne vous trouvent, essayez de quitter cette zone avant de vous cacher.

*Lucy – SVP, vous devriez arrêter d'utiliser des acronymes idiots.*

### 3.2.3 Disparaître (Se cacher et/ou se dissimuler)

Quand vous avez échappé à la vue de vos poursuivants, trouvez une cachette (tas de foin, puits ou banc) ou dissimulez-vous dans une foule. Une fois caché ou dissimulé, vous commencerez à disparaître (bleu clignotant).

Vous pouvez également entamer une course libre pour semer vos poursuivants.




## 3.3 Synchronisation des mémoires génétiques

### 3.3.1 Mémoires génétiques cruciales


L'Animus 2.0 vous permet d'explorer les mémoires génétiques d'Ezio. Ces moments décisifs de sa vie sont regroupés dans différentes séquences ADN.


### 3.3.2 Mémoires génétiques secondaires


Ces mémoires secondaires ont été vécues par Ezio, mais il est difficile d'en établir la chronologie. Elles sont regroupées tout à fait à droite du menu ADN.


 **Points d'observation** : En grimpant en haut de ces points d'observation, vous pourrez être synchronisé à 100% avec Ezio.

**Plumes** : On les trouve habituellement en haut des bâtiments.


 **Tombeaux d'Assassins** : Explorez-les tous pour trouver les Sceaux d'Assassins légendaires.

 **Contrats d'assassinats** : Éliminez des cibles politiques pour le compte de Laurent de Médicis. Ce faisant, vous recevrez de l'argent.


 **Courses** : Montrez que vous êtes le plus rapide d'Italie.

 **Actions punitives** : Infligez une bonne correction aux époux infidèles.

Lucy – surtout, pas de commentaires !

 **Missions Courrier** : Remettez des lettres le plus vite possible pour gagner de l'argent.

### 3.3.3 Codex

 *Codex philosophique*

Le contenu des pages philosophiques du Codex vous aidera à marcher sur les pas de l'Assassin. Apportez toutes les pages que vous trouverez à Léonard pour qu'il les déchiffre. Quand vous avez déchiffré 4 pages du Codex, votre santé maximale augmente.

## 3.4 Système économique

### 3.4.1 Gagner de l'argent


**Trésors** : Vous trouverez différents coffres aux trésors dans votre environnement. Fouillez-les pour récupérer d'importantes sommes d'argent.


**Voler** : En mode Profil passif, maintenez la barre d'espace enfoncée et bousculez les gens pour les voler. Éloignez-vous rapidement de la personne que vous venez de détrousser avant qu'elle ne réalise ce qui s'est passé.


**Fouiller** : Maintenez la touche Commande gauche enfoncée près d'un cadavre pour le fouiller. Il existe plusieurs moyens de gagner de l'argent et de récupérer des objets. Soyez prudent : les gardes n'apprécient guère les pilliers de cadavres.


**Revenu de la Villa** : Si vous rénovez Monteriggioni, la ville natale de la famille Auditore, vous recevrez un pourcentage des revenus générés par les échoppes. Plus Monteriggioni se développe, plus vous recevez d'argent. Par ailleurs, les échoppes que vous améliorez vous garantissent un rabais sur les achats que vous y effectuez. Vous pouvez également générer des revenus supplémentaires en améliorant la Villa, ce qui a pour effet d'accroître le prestige dont jouit la famille Auditore. Pour améliorer votre Villa, vous devez collectionner tableaux, plumes et armes.


### 3.4.2 Échoppes

 **Forgerons** : Les forgerons vendent des armes, des armures, des bombes fumigènes, des couteaux de lancer et des balles. Ils peuvent également réparer votre armure, si vous les payez. Allez les voir régulièrement et vous découvrirez de nouvelles armes et pièces d'armure.

 **Tailleurs** : Les tailleurs vendent des sacs de grande capacité, qui vous permettront de transporter plus de munitions. Ils peuvent également teindre vos vêtements de différentes couleurs.

 **Médecins** : Les médecins peuvent restaurer votre barre de santé pour vous soigner. Par ailleurs, ils vendent des remèdes et des fioles de poison que vous pourrez emporter avec vous.

 **Marchands d'art** : Les marchands d'art vendent des tableaux et des cartes au trésor. Ces tableaux constituent un bon investissement à long terme, dans la mesure où ils vous permettront d'augmenter la valeur de votre villa. Par ailleurs, les marchands d'art vendent des cartes au trésor menant à des coffres.

 **Stations de voyage rapide** : Moyennant finances, vous pouvez vous rendre instantanément dans une zone que vous avez déjà visitée. Pour ce faire, trouvez une station de voyage rapide.

## 4. MENUS

### 4.1 Menu principal

**Scénario** : Permet de lancer une nouvelle partie ou de charger une sauvegarde.

**Extras** : Accédez à du contenu exclusif.



## 4.2 Dans l'Animus

### 4.2.1 Bureau de l'Animus (menu Pause)

Appuyez sur la touche Échap pour afficher le Bureau de l'Animus. De là, vous pourrez effectuer les actions suivantes :

- Consulter les objectifs en cours.
- Accéder aux autres dossiers de l'Animus.

### 4.2.2 Dossier ADN

Permet d'afficher la chronologie ADN des mémoires génétiques d'Ezio. Chaque segment représente une mémoire génétique.

### 4.2.3 Dossier Carte

Permet d'accéder à la carte de la région où se trouve Ezio.

### 4.2.4 Dossier Inventaire

Permet de consulter votre inventaire et de voir ce qu'Ezio transporte.

### 4.2.5 Dossier Conjurés

Le dossier Conjurés présente les cibles d'Ezio au fur et à mesure de l'aventure, ainsi que les liens qui les unissent.

### 4.2.6 Base de données de l'Animus

La Base de données de l'Animus est une source d'informations sur la Renaissance italienne. Par ailleurs, c'est dans ce dossier que sont stockés les documents trouvés par Ezio (pages du Codex, lettres des Templiers), ainsi que quelques surprises spéciales. Consultez la section Manuel de l'utilisateur pour accéder à des informations plus complètes sur le jeu.

### 4.2.7 Dossier Options

Permet de paramétrer certaines options de l'Animus, telles que les paramètres de son et d'affichage, les commandes et le HUD. C'est également dans ce dossier que vous pourrez consulter des statistiques basées sur vos actions dans l'Animus.

## 5. UPLAY™

Dans l'écran d'accueil, appuyez sur la touche E pour lancer Uplay.

### Menu Uplay

Bougez la souris pour naviguer dans ce menu, et cliquez avec le bouton gauche pour valider votre sélection.

#### Profil :

- **Mon profil** : Contient un résumé des actions accomplies dans chaque jeu.
- **Changer la citation** : Permet de modifier votre citation.
- **Changer l'icône** : Permet de sélectionner une nouvelle icône.

#### Paramètres du compte :

- **Email et mot de passe** : Permet de modifier votre Email 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

Bougez la souris pour naviguer dans ce menu, et cliquez avec le bouton gauche pour valider votre sélection.

- **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 la barre d'espace 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 la barre d'espace 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 la barre d'espace une fois sur une Action/Récompense pour accéder à sa description. Pour plus d'informations, de contenu et d'options, visitez [www.uplay.com](http://www.uplay.com).

NOTES

NOTES

# 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.