



PUESTA EN MARCHA

INSTALACIÓN

Cómo instalar Assassin's Creed™ II

Para instalar Assassin's Creed™ II, sigue estos pasos:

1. Inserta el DVD de instalación de Assassin's Creed™ II.
2. Cuando el disco esté montado, pon en marcha la instalación.
3. Sigue los pasos del programa de instalación.
4. Cuando finalice el proceso, ve a la carpeta Aplicaciones//Assassin's Creed 2/ y pon en marcha la aplicación Assassin's Creed™ II.

Cómo desinstalar Assassin's Creed™ II

Para desinstalar Assassin's Creed™ II, sigue estos simples pasos:

1. Inserta el DVD de instalación de Assassin's Creed™ II.
2. Cuando el disco esté montado, pon en marcha el proceso de desinstalación, que automáticamente eliminará todos los componentes de Assassin's Creed II™.

17/09/2012

Para: Destinatario desconocido [encriptado]

Asunto: El plan

Adjuntos: map.png; control y respuesta del Animus –actualizado-.txt

Ha llegado el día para el que hemos estado preparándonos.

A principios de la semana, Vidic recuperó la memoria genética de Altaïr ibn La-Ahad del sujeto 17, Desmond Miles. Como ya sabéis, Altaïr fue un asesino sirio del siglo XII. Vivió la traición de Al Mualim y el asesinato de varios templarios importantes.

Vidic descubrió que Al Mualim usaba uno de los artefactos del Edén para mantener esclavizados a sus discípulos de la orden de los Asesinos, y consiguió avanzar por los recuerdos de Desmond hasta que recuperó el mapa, que incluyo como adjunto. Conoce la localización de los fragmentos del Edén y sabe que los templarios intentan matar a Desmond. He intentado evitarlo, pero ya no me quedan opciones. Debemos actuar ahora mismo.

Supongo que habéis preparado las instalaciones según lo planeado, y que habéis recibido los últimos diagramas del Animus que os mandé por mensajero en diciembre. Es hora de que probemos nuestra máquina con Desmond. Si funciona, cuando acabemos será uno de los hombres más poderosos que conozcamos... con vida.

Os mando el perfil de Desmond (no hagáis caso a su actitud; os gustará cuando le conozcáis, os lo prometo), la biografía de su antepasado italiano Ezio Auditore, y la última lista de los controles y el sistema de respuesta del Animus. Desmond ya se ha acostumbrado a ellos, así que intenta usar ese esquema como base de tu mapa de controles. También he incluido modificaciones y mejoras potenciales, sacadas de Abstergo, y que podemos robar para nuestro Animus. Deberías tener todo integrado y funcionando para cuando lleguemos, ¿de acuerdo?

Si todo va bien, cuando Vidic descifre este email, Desmond y yo estaremos de camino hacia vosotros. Si no sabéis nada de mí en 12 horas, empaquetad todo y marchaos corriendo.

Os veo pronto (espero)

Lucy Stillman

PERSONAJES

DESMOND MILES



Edad: 25 años

Peso: 77 kilos

Altura: 1,82 metros

Grupo sanguíneo: A+

Nacionalidad: Estadounidense

Rasgos psicológicos: Independiente, introvertido y a la defensiva, Desmond tiene problemas a la hora de confiar en otros. Sus padres fueron increíblemente sobreprotectores y, básicamente le mantuvieron prisionero dentro de su comunidad, asegurándole que era por su bien. Ha pasado los últimos 9 años evitando las grandes ciudades, huyendo de la civilización. Oculta sus pensamientos y sentimientos detrás de una pared de cinismo.

EZIO AUDITORE



Edad: 17 años

Peso: 75 kilos

Altura: 1,82 metros

Nacionalidad: Florentino

Año: 1476

Datos personales: Aunque hay mucha información sobre el padre de Ezio, Giovanni, un abogado de gran fama en Florencia, y consejero político de Lorenzo de Medici, la única información que he encontrado sobre Ezio es que fue en cierta ocasión aprendiz de Giovanni Tornabuoni, el gran banquero florentino.

Rasgos psicológicos: Carismático, competitivo, ligón, aventurero.

Lucy - He cambiado las referencias al nombre Altair por el nombre de Ezio, y he actualizado el nombre del dispositivo a Animus 2.0 para hacer las cosas más sencillas.

MANUAL DE USUARIO DEL ANIMUS

1. CONTROLES

Avanzar	W
Retroceder	S
Ir a la izquierda	A
Ir a la derecha	D
Perfil alto	Tecla Mayús izquierda
Mano armada	Botón izquierdo del ratón
Mano vacía	Tecla Comando izquierda
Cabeza	E
Piernas	Barra espaciadora
Cuchillos para lanzar	1
Hoja oculta	2
Espada	3
Puños	4
Menú de armas	6
Vista panorámica arriba	Flecha arriba
Vista panorámica abajo	Flecha abajo
Vista panorámica a la izquierda	Flecha izquierda
Vista panorámica a la derecha	Flecha derecha
Fijar blanco	F
Cámara contextual	Q
Centrar cámara	C
Cámara en primera persona	9
Mapa	Tab
Pausa	Esc

1.1 Controles del Animus

El Animus 2.0 te permite controlar a Ezio con una combinación de botones normales y botones sensibles al contexto. Los controles normales siempre realizan la misma acción, mientras que la acción de un botón contextual cambia en función de la situación en la que esté el personaje. Por ejemplo, al pulsar la tecla 6 siempre aparecerá el menú de armas y objetos. Sin embargo, la barra espaciadora puede hacer que Ezio corra a toda velocidad, esquive, se confunda con la multitud o corra por una pared, en función del contexto.

1.2 Controles generales

1.2.1 Moverse

Mueve a Ezio con las teclas de movimiento [W, A, S y D]. Si pulsas W o S, el antepasado avanza o retrocede. Si pulsas A o D Ezio gira a la izquierda o a la derecha.

1.2.2 Mirar

Usa el ratón para mirar alrededor de Ezio. Pulsa la tecla C para recentrar la cámara en su espalda.

1.2.3 Fijar la atención y fijar objetivos

El Animus 2.0 muestra efectos específicos sobre algunos ciudadanos con los que puedes interactuar. Pulsa la tecla F y Ezio centrará su atención en esa persona, es decir, habrá fijado el objetivo sobre ese ciudadano. Ahora, puede hablarle, matarle o realizar otras acciones. Pulsa la tecla F para entrar en el modo de combate, en el que el objetivo se fija automáticamente sobre el enemigo más cercano. Cuando quieras salir del modo de combate, pulsa la tecla F de nuevo para dejar de fijar tu atención y marcharte.

Lucy – Es mejor que el jugador salga del modo de combate marchándose corriendo (con la tecla Mayús izquierda y la barra espaciadora al tiempo); dejar de fijar blanco y salir lleva mucho más tiempo.

1.2.4 Selector de armas e inventario rápido

Elegir armas: Si mantienes pulsada la tecla 6 aparece el menú de armas y objetos, en el que podrás usar el ratón para elegir lo que quieras llevar en la mano.

Inventario rápido: Usa las teclas 1, 2, 3, 4 para elegir el arma asignada a cada tecla. Pulsa una segunda vez para enfundar o retirar el arma.

1.2.5 Cámara contextual

En algunas situaciones específicas, aparece una cámara contextual para tener una vista diferente de la situación. Pulsa la tecla Q para cambiar el ángulo de la cámara.

1.2.6 Mapa

Pulsa el el tabulador para mostrar un mapa de la zona. El Animus 2.0 puede crear un mapeado básico de la zona basándose en información histórica existente, pero los detalles los debes rellenar tú. Para ello hay que subir a los puntos más altos de la zona y observar el entorno para sincronizarte con los recuerdos de Ezio sobre esa área. Esto permitirá al Animus 2.0 crear un mapa con los objetivos específicos y otros detalles puntuales almacenados en tu memoria genética.

Lucy – se ha mejorado con respecto al mapa del Animus 1.0, pero sigue siendo necesario el proceso de sincronización.

1.3 Controles contextuales

1.3.1 Concepto de marioneta

El Animus 2.0 te permite controlar a Ezio como si fuera una marioneta. Cada parte del cuerpo está relacionada con una tecla: la tecla E es la que controla la cabeza, el botón izquierdo del ratón mueve la mano con el arma, la tecla Comando izquierda mueve la mano vacía y la barra espaciadora controla las piernas. En la esquina superior derecha, el interfaz de pantalla (HUD, de Heads-Up-Display) muestra la función de cada tecla. Verás que la función cambia dependiendo del contexto.

1.3.2 Concepto de perfil alto y bajo

Como en el Animus 1.0, es posible cambiar la intensidad o el ímpetu con el que Ezio realiza cada acción. Por defecto estará en perfil bajo pero puede cambiarse a perfil alto manteniendo pulsada la tecla Mayús izquierda. Pero es como prender una mecha, ya que en perfil bajo las acciones de Ezio son menos bruscas y pasan más inadvertidas. Los asesinatos más rápidos y potentes, sin embargo, solo están disponibles en el perfil alto.

1.4 Acciones

1.4.1 En el suelo

Perfil bajo

Barra espaciadora: Robar. Permite a Ezio robar dinero a un PNJ (Personaje No Jugador, también llamados NPC, del inglés Non Player Character).

Tecla Comando izquierda: Apartar. Pulsa y mantén la tecla de la mano vacía para apartar a alguien de tu camino con un empujón suave. Esa acción no está mal vista.

Botón izquierdo del ratón: Atacar. Pulsar el botón de la mano armada hace que Ezio ataque con el arma que esté empuñando o que lleve activa.

Tecla E: Mirar y hablar. Pulsar la tecla de cabeza frente a un grupo determinado de ciudadanos o de comerciantes, hará que Ezio interactúe con ellos. Pulsa y mantén la tecla de cabeza para activar la vista de águila. Esta vista identifica a los personajes con un código de colores: Rojo (soldados), azul (aliados), blanco (personajes que te encargan misiones), dorado (objetivos).

Perfil alto

Barra espaciadora: Correr de forma libre/Correr a toda velocidad. Mantén pulsada la tecla de piernas para hacer que el antepasado corra de forma libre. Si la mantienes pulsada el antepasado automáticamente se adapta a cualquier obstáculo que haya en su camino. Pulsa las teclas de movimiento correspondientes a la dirección en la que quieras ir.

Por ejemplo: Si estás en el suelo, junto a una pared, mantén pulsada la barra espaciadora y pulsa la tecla de movimiento en dirección hacia la pared, para que Ezio trepe por esa pared. Si no hay objetos en el camino de Ezio, mantén pulsado el botón de piernas mientras andas en perfil alto, para que Ezio corra a toda velocidad (haga un sprint).



Tecla Comando izquierda: Agarrar y lanzar/embestir. Pulsa el botón de la mano vacía mientras Ezio está quieto para que agarre a un PNJ. Mientras lo sostienes, pulsa la tecla Comando izquierda para lanzarlo en la dirección que marques con la tecla de movimiento. Si no está armado, la tecla E, el botón izquierdo del ratón y la barra espaciadora realizan ataques. Si está armado, con el botón izquierdo del ratón puedes matar al instante al PNJ.

Lucy – Esta función fue un gran éxito del equipo de laboratorio, hay que asegurarse de añadirla.

Mientras corre, la tecla Comando izquierda hace que Ezio haga un placaje al PNJ.

Botón izquierdo del ratón: Atacar. Pulsa el botón de la mano armada para que el antepasado ataque con el arma que está empuñando en ese momento.

Tecla E: Vista de águila. Mantén pulsada la tecla de cabeza para activar la vista de águila.

1.4.2 A caballo



Perfil bajo

Barra espaciadora: Al paso. La tecla de piernas hace que el caballo cabalgue muy despacio.

Tecla Comando izquierda: Desmontar. Pulsa la tecla de la mano vacía para que Ezio desmonte del caballo.

Botón izquierdo del ratón: Rampar/Atacar. Con la espada envainada, pulsa el botón de la mano armada para que el caballo rampe, poniéndose sobre sus cuartos traseros. Cuando Ezio tiene la espada desenvainada, el botón de la mano armada le hace atacar.

Tecla E: Vista de águila. Mantén pulsada la tecla de cabeza para activar la vista de águila.

Lucy – Vista de águila mientras cabalgas... ¿qué más se puede pedir? ¡Aseguraos de incluirlo!

Perfil alto

Barra espaciadora: Galopar. Mantén pulsada la tecla de piernas mientras estás en perfil alto y el caballo irá al galope.

Tecla Comando izquierda: Desmontar. Pulsa la tecla de la mano vacía para que Ezio desmonte del caballo.

Botón izquierdo del ratón: Atacar. Pulsa el botón de la mano armada para que Ezio realice un ataque desde el caballo.

Tecla E: Vista. Mantén pulsada la tecla de cabeza para activar la vista de águila.

1.4.3 A nado

Lucy – Hay que asegurarse de corregir el error de software del Animus 1.0 que impedía al antepasado nadar.



Perfil bajo

Barra espaciadora: Bucear. Ezio puede nadar bajo el agua y así romper la línea visual con sus enemigos, aunque solo lo puede hacer durante cierto tiempo.

Botón izquierdo del ratón: Atacar. Pulsa el botón de la mano armada para que Ezio lance cuchillos, si están seleccionados.

Tecla E: Vista. Mantén pulsada la tecla de cabeza para activar la vista de águila.

Perfil alto

Barra espaciadora: Salir del agua/nadar rápidamente. Si Ezio está en el agua mirando hacia una pared o una barca, puede salir del agua. Si está en agua abierta, nadará rápidamente.

Botón izquierdo del ratón: Atacar. Pulsar el botón de la mano armada hace que Ezio lance cuchillos (si están seleccionados).

Tecla E: Vista. Mantén pulsada la tecla de cabeza para activar la vista de águila.

1.4.4 En barca

Barra espaciadora: Hace que Ezio salga de la posición de remo.

Tecla Comando izquierda: Remo. Cuando Ezio está cerca de los remos, tomará el control de la barca o la góndola. Pulsa la tecla de la mano vacía con ritmo para que la barca se desplace con mayor velocidad.

1.4.5 En la máquina voladora

Usa las teclas de movimiento para controlar la máquina voladora como si fuera un timón. Si pulsas la tecla W la máquina se incinará hacia abajo. Si pulsas la tecla S, la máquina se elevará. Puedes fijar el blanco sobre un enemigo con la tecla F para darle patadas.



1.4.6 En el carruaje

Controla el carruaje usando las teclas de movimiento (W, A, S, D). Puedes librarte de los enemigos y sujetarte al carro pulsando la tecla de la mano vacía de forma rápida y repetida.



1.4.7 En combate

Lucy – Hay que terminar de ajustar el nuevo sistema de lucha, ya que ocupará gran parte del tiempo de Desmond dentro del Animus 2.0.

Sistema de objetivo: Para luchar debes fijar el blanco sobre un objetivo que esté en conflicto abierto contigo.

Perfil bajo: Movimientos de ataque

Lucy – Deberíamos plantearnos cambiar el título de esta sección, por razones obvias.

Barra espaciadora: Paso rápido. Pulsa la tecla de piernas para que Ezio dé un paso hacia la dirección de la tecla que estás pulsando.

Tecla Comando izquierda: Agarrar. Pulsa la tecla de la mano vacía para que Ezio intente agarrar a un PNJ. Si no lleva armas pulsa la tecla E, el botón izquierdo del ratón y la barra espaciadora para atacar de distintas formas. Si Ezio lleva algún arma, pulsa el botón izquierdo del ratón para matar al personaje al instante.

Lucy – ¿No lo hemos mencionado ya?

Botón izquierdo del ratón: Atacar. Pulsa el botón de la mano armada para que Ezio ataque a un PNJ con el arma que está empuñando. Pulsa por segunda vez en cuanto el arma toque al enemigo, para hacer un ataque combo, es decir, una combinación de movimientos encadenados que hacen el ataque más eficiente.

Lucy – ¡Todo depende de la sincronización!

Botón izquierdo del ratón: Mantén pulsado este botón para hacer un ataque especial con tu arma, si lo tiene.

Tecla E: Burlarte. Pulsa la tecla de cabeza para burlarte de tu enemigo, enfadarle y hacer que ataque.

Perfil alto: Movimientos de defensa

En combate, el perfil alto te permite realizar acciones de defensa, como contraataques y movimientos para esquivar ataques. Por defecto, el botón de perfil alto te permite bloquear ataques enemigos.

Barra espaciadora: Esquivar. Cuando pulsas la tecla de piernas en el momento adecuado, Ezio realiza un movimiento para esquivar ataques y dejar al enemigo expuesto a un golpe. Sin embargo, si el momento no es el adecuado, Ezio queda expuesto al ataque enemigo.

Tecla Comando izquierda: Agarrar/Coger arma. Si Ezio está junto a un arma, intentará cogerla.

Botón izquierdo del ratón: Contraatacar/Desarmar. Con un arma en la mano, si pulsas el botón de la mano armada en el momento adecuado, Ezio iniciará un contraataque. Si no está bien sincronizado quedará expuesto al ataque enemigo. Si no llevas armas en la mano, desarmarás al enemigo.

Lucy – Asegúrate de que Desmond pueda robar armas, así tendrá más libertad.

Tecla E: Burlarte. Pulsa esta tecla para burlarte de tu enemigo y así enfadarle y hacer que ataque.



1.4.8 Secuencias de cine interactivas

En algunas escenas el Animus 2.0 te permite participar usando las teclas o botones apropiados en el momento adecuado.

Lucy – Por favor, hay que hacer algo con los dichosos parpadeos, a ver si podemos quitarlos.

2. INTERFAZ

2.1 Información en pantalla

El HUD (de Heads-up-display, o interfaz de pantalla) muestra información importante del Animus 2.0. Los diferentes elementos proporcionan detalles sobre tu posición y estado.

Nota: La información en pantalla puede personalizarse en la sección de opciones.



2.1.1 Barra de vida

Lucy – Quizás deberíamos cambiar el nombre de la sección, para darle más gracia.

El indicador de salud, o "barra de vida", te muestra:

- Los cuadrados de salud activa
- Los cuadrados de heridas (puedes curarte con los doctores)
- Los cuadrados de salud perdida (las piezas de armadura se pueden reparar en la herrería)

2.1.2 Medidor de notoriedad

Indica si te han reconocido o si vas de incógnito (ver el punto 3.2 para saber más acerca de la notoriedad).

2.1.3 Icono de arma

Muestra el arma u objeto que tienes "equipado", listo para usar.

2.1.4 Contador de dinero

Muestra la cantidad de dinero que lleva Ezio.

2.1.5 Acciones y controles

La esquina superior derecha señala las acciones disponibles en cada momento y sus controles.

2.1.6 Minimapa

Este minimapa señala la posición de los objetivos de memoria importantes. Para obviar los detalles menos importantes y centrarse en la información más relevante, hay que sincronizar tu memoria desde una atalaya. Sube a los puntos más altos de esa área y observa toda la zona.

2.2 Indicador de Estado (IE)

2.2.1 Flechas de los PNJ

El estado de los guardias te da una pista sobre tu situación: si estás en situación arriesgada o si pasas inadvertido.

Cuando pasas inadvertido:

Amarillo: Si el indicador de estado del guardia cambia a amarillo, es que empieza a investigar.

Rojo: Si el IE del guardia se vuelve rojo, estás en conflicto abierto con él.

2.2.2 Marca en el minimapa

Es un indicador del riesgo que asumes, ya que está sincronizado con el estado del enemigo:

Blanco: Pasas inadvertido.

Verde: Estás escondido.

Rojo: Estás en conflicto abierto con los guardias y debes escapar o luchar.

Amarillo: Estás en conflicto abierto pero has roto la línea visual con los guardias que te buscan.

Azul: Has desaparecido de su vista.

2.2.3 Medidor de salud del PNJ

Lucy – Revisad mi nota del punto 2.1.1

Cuando estés combatiendo podrás ver la salud del enemigo y ajustar tu estrategia en función de ella. Si tienes a un grupo a tus órdenes, verás también su indicador de salud.

2.3 Sistema de respuesta del Animus (SRA)

El SRA te ayuda con toda la información que pueda serte útil: tutoriales, actualización de la base de datos con contenido histórico, etc.

Lucy – Hay que evitar mensajes innecesarios en el SRA.

3. SISTEMA DE JUEGO

3.1 Enemigos



GUARDIAS NORMALES

Se dividen en tres rangos: milicia, élite y líderes; son el grueso del ejército y disponen de numerosas y diferentes armas.

BUSCADORES

Con sus alabardas, buscan al asesino donde quiera que se esconda.

Lucy – ¿Podríamos poner mejores nombres a los guardias? ¿Y lo de la alabarda...? Supongo que mejor una lanza, o algo así.



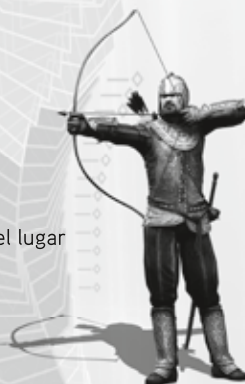
ÁGILES

Son guardias con armas ligeras que pueden correr más que tú. Vigila tu espalda.



BRUTOS

Son lentos, pero no deberías enzarzarte en una pelea con ellos si no estás bien preparado.



ARQUEROS

Protegen zonas específicas y te disparan si no abandonas el lugar después de su primera advertencia.

3.2 Sistema de notoriedad

Al ir por las ciudades puedes ser Conocido o ir de Incógnito.

- Cuando tu estado es “Incógnito” los guardias no conocen tu presencia y no reaccionan a tus acciones ilegítimas.
- Cuando eres alguien “Conocido” los guardias saben que hay un asesino en la ciudad y te reconocerán rápidamente.

Cuantas más acciones espectaculares realices (un doble asesinato, o dejar que los guardias huyan en una pelea), mayor será tu notoriedad. Para reducir ésta, haz lo siguiente:

- ◆ Arranca carteles de “Se busca”
- ◆ Soborna a los heraldos para que pregonen sobre otros temas y no hablen de ti
- ◆ Mata a los oficiales

Cuando tu notoriedad llega a cierto nivel, los guardias están informados de tu presencia y te detectan en cuanto te ven, así que debes vaciar por completo este medidor para volver a ir de incógnito.

3.2.1 Detección

Cuando vas de incógnito los guardias reaccionan solo a tus acciones ilegales (matar, empujarles, robar...). Si no haces nada de esto, no te reconocerán.

Cuando eres alguien conocido, los guardias te buscan y si te ven (flecha amarilla) empiezan a investigar (flecha roja rellenándose) y te atacan en cuanto te reconocen (flecha roja llena). Intenta mantenerte en perfil bajo y confundirte con la gente para no llamar la atención.

Nota: Andar por los tejados está prohibido, así que los arqueros te detectan en cuanto te ven.

3.2.2 Escapar

Para escapar de tus enemigos, rompe la línea visual y escóndete. La zona alrededor de tu última posición conocida (UPC) sigue siendo una zona de riesgo en la que los guardias registrarán cualquier escondite posible.

La UPC aparece en el mapa como un círculo amarillo. Para asegurarte de que los guardias no te encuentran, intenta salir de la zona antes de esconderte.

Lucy – Creo que podemos ahorrarnos la tontería de las siglas, PF.

3.2.3 Desaparecer (Ocultarse y/o mezclarse)

Cuando no te ven puedes encontrar un punto donde ocultarte (un pozo, un carro con flores o con paja...) o mezclarte con el gentío. Una vez escondido o confundido con un grupo de gente, empiezas a desaparecer (parpadeas en azul). También puedes desaparecer si dejas atrás a tus perseguidores corriendo a toda velocidad.

3.3 Sincronización de recuerdos

3.3.1 Recuerdos principales

El Animus 2.0 te permite revivir los recuerdos de Ezio, en bloques que llamamos “memorias”, es decir, momentos importantes de su vida agrupados en secuencias de ADN.

3.3.2 Recuerdos secundarios

Los recuerdos secundarios, o memorias secundarias, son cosas que sucedieron en la vida de Ezio, pero que no podemos situar en un punto exacto de la línea temporal. Se almacenan en la parte derecha del menú de ADN.

🔍 **Atalayas:** Sube a lo alto de las torres o campanarios más altos para obtener el 100% de sincronización con Ezio y así el mapa se definirá en el menú de ADN.

Plumas: Suelen estar en lo alto de los edificios.

🔍 **Tumbas de asesinos:** Explora su interior y recoge los sellos de asesinos legendarios.

🔍 **Contratos de asesinato:** Recibe el encargo de Lorenzo de Medici para matar a figuras políticas importantes, y consigue dinero como pago a tus servicios.

🔍 **Carreras:** Demuestra que eres el corredor más rápido de Italia.

🔍 **Palizas:** Da una lección a maridos infieles.

Lucy – ¡seguro que te encanta esta parte!

🔍 **Correo:** Entrega documentos u objetos por encargo y recibe dinero a cambio.

3.3.3 Códice

Las páginas filosóficas del códice te ayudará a caminar por la senda de los asesinos. Lleva todas las páginas del códice a Leonardo para que las decodifique. Si desvelas 4 páginas de contenido filosófico, mejorará tu salud.

3.4 Sistema económico

3.4.1 Conseguir dinero

Tesoros: Puedes encontrar cofres con diferentes sumas de dinero en los alrededores. Abre todos.

Robar: En perfil bajo, mantén pulsada la barra espaciadora y ve hacia la gente para robarla. Aléjate enseguida de la persona a la que has robado, para que no te descubran cuando se den cuenta de que les has robado.

Saquear: Mantén pulsada la tecla Comando izquierda junto a un cadáver para robar lo que tenga. Saquear es una de las muchas formas de conseguir dinero, pero ten en cuenta que no está muy bien vista, así que ten cuidado cuando lo hagas.

Ingresos de la villa: Renovar el hogar de los Auditore, Monteriggioni, te permitirá recibir un porcentaje de las ganancias de los comercios del pueblo. Cuantas más reformas hagas en la villa, más caminantes entrarán y comprarán, y más dinero recibirás. Renovar los comercios te permite obtener descuentos en las mercancías que venden. Además puedes generar ingresos mejorando la propia residencia, recogiendo cuadros, plumas y armas que incrementarán el prestigio de la familia.

3.4.2 Comercios

🔍 **Herreros:** Venden todo tipo de armas, armaduras, munición para las bombas de humo, cuchillos para lanzar, balas... Además pueden reparar tu armadura a cambio de unas monedas. Visita a los herreros a menudo para ver qué nuevas armas y piezas de armaduras tienen disponibles.

🔍 **Sastres:** Los sastres pueden arreglar tu ropa y venderte bolsas que pueden llevar más munición. Además, pueden teñir tu ropa.

🔍 **Doctores:** Los galenos pueden curarte y reponer tu salud por completo. Además te pueden vender medicinas y venenos que puedes llevar en tu inventario.

🔍 **Marchantes:** Los mercaderes de arte venden cuadros y mapas del tesoro. Los cuadros sirven para mejorar el valor de la villa y son una buena inversión a largo plazo. Los mercaderes también venden mapas del tesoro que indican la posición de los cofres del tesoro.

↔ **Puntos de desplazamiento rápido:** Viaja de forma instantánea a cualquier zona que ya hayas visitado acudiendo a los puntos de desplazamiento y pagando una tarifa.

4. MENÚS

4.1 Menú principal

Modo historia: Empieza un nuevo juego o carga una partida guardada.

Extras: Accede al contenido exclusivo.

4.2 En el Animus

4.2.1 Escritorio del Animus (Menú de pausa)

Pulsa la tecla Esc para abrir el escritorio del Animus donde puedes:

- Revisar objetivos actuales en forma de recordatorios
- Acceder a las restantes carpetas del Animus

4.2.2 Carpeta de ADN

Revisa la memoria genética de Ezio a través de una línea histórica de ADN. Cada sección representa un bloque de memoria.

4.2.3 Carpeta del mapa

Accede al mapa de la región en la que Ezio está situado.

4.2.4 Carpeta del inventario

Abre el inventario para ver lo que Ezio lleva encima.

4.2.5 Carpeta de conspiradores

La carpeta de conspiradores va incluyendo poco a poco todos los objetivos de Ezio y mostrando las relaciones entre ellos.

4.2.6 Base de datos del Animus

La base de datos del Animus no solo proporciona información sobre el Renacimiento italiano, sino que también contiene los documentos que Ezio va encontrando (páginas del código, cartas de los templarios, etc.) y otras sorpresas que irás descubriendo. En la sección del manual de usuario de la base de datos puedes ver información detallada sobre el sistema de juego.

4.2.7 Carpeta de opciones

Es posible ajustar las opciones del Animus, como el sonido, los gráficos y los controles. Y no olvidemos que se pueden consultar estadísticas según las acciones dentro del Animus.

5. UPLAY™

En la pantalla del título, pulsa la tecla E para lanzar Uplay.

Menú uplay

Usa el ratón para moverte en este menú. Confirma tu elección con el botón izquierdo del ratón.

Perfil:

- **Ver perfil:** Puedes ver las acciones en los juegos que has probado.
- **Cambiar la cita:** Cambias la cita que te identifica.
- **Cambiar iconos:** Eliges un nuevo icono.

Detalles de la cuenta:

- **Email y contraseña:** Editas tu correo electrónico y tu contraseña.
- **Información personal:** Editas los detalles personales.
- **Preferencias:** Cambias tus preferencias para recibir comunicados de Ubisoft y de sus socios.

Menú uplay win

Usa el ratón para moverte en este menú. Confirma tu elección con el botón izquierdo del ratón.

- **Acciones:** Lista de las acciones disponibles en el juego o juegos, y cuántas unidades se asignan a cada acción. En la caja de confirmación verás si la acción se ha completado o no. Pulsa la barra espaciadora sobre una acción para ver cómo se hace.
- **Premios:** Lista de los premios disponibles y las unidades que necesitas para canjear cada uno. Una cajita de confirmación indica si la recompensa se ha canjeado o no. Pulsa la barra espaciadora en una para canjearla, si tienes suficientes unidades para gastar. Canjear una recompensa reduce el número de unidades asignadas a esa recompensa.
- **Balance de unidades:** Histórico de las acciones completadas y las recompensas desbloqueadas, con un balance de tus unidades. Pulsa la barra espaciadora en una acción/recompensa para ver una descripción.

Para ver más información sobre contenidos y otros detalles, entra en www.uplay.com.

NOTAS

SERVICIO TÉCNICO

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

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

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

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

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

Para ver el perfil del sistema Apple, elige la opción "Acerca de este Mac" en el menú de Apple, pulsa en el recuadro "Más información" de la ventana de diálogo que aparece y guarda los detalles de tu sistema.

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

PISTAS Y TRUCOS

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

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
 - i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
 - ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. no será responsable:
 - i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
 - ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
 - iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
 - iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
 - v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
 - vi. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

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

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