



# 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, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

# SOMMARIO

Preparazione	04
Personaggi	06
Manuale dell'Animus	07
1. Comandi	07
2. Interfaccia	15
3. Il gioco	17
4. Menu	21
5. Uplay™	23
Supporto tecnico	26
Garanzia	27

# PREPARAZIONE

## INSTALLAZIONE

### *Installare Assassin's Creed™ II*

Per installare Assassin's Creed™ II, segui queste semplici istruzioni:

1. Inserisci il DVD di installazione di Assassin's Creed™ II nell'unità DVD-ROM.
2. Una volta che il disco viene rilevato, avvia il pacchetto di installazione di Assassin's Creed™ II e l'installazione del gioco.
3. Segui le istruzioni fornite dal supporto all'installazione.
4. Dopo aver installato il gioco, accedi alla cartella Applicazioni/Assassin's Creed II e avvia l'applicazione Assassin's Creed™ II.

### *Rimuovere Assassin's Creed™ II*

Per rimuovere Assassin's Creed™ II, segui queste semplici istruzioni:

1. Inserisci il DVD di installazione di Assassin's Creed™ II nell'unità DVD-ROM.
2. Una volta che il disco viene rilevato, avvia lo script Rimuovi Assassin's Creed II. Rimuoverai automaticamente tutti i componenti di Assassin's Creed™ II.

17/09/12

**A:** destinatario sconosciuto [CRIPTATO]

**Oggetto:** Il piano

**Allegati:** mappa.png; Comandi Animus e feedback (aggiornato).txt

*Questo è il giorno che stavamo aspettando. Questa settimana Vidic ha recuperato i ricordi genetici di Altaïr ibn La-Ahad dal soggetto 17, Desmond Miles. Come sai, Altaïr era un Assassino siriano del XII secolo, sopravvissuto al tradimento di Al Mualim e responsabile dell'assassinio di diversi crociati Templari di spicco.*

*Vidic ha scoperto che Al Mualim aveva usato uno dei cinque manufatti a noi conosciuti per sottomettere la Confraternita degli Assassini, e ha proseguito nell'analisi dei ricordi di Desmond finché non ha recuperato la mappa qui allegata. Ora conosce la posizione dei Frutti dell'Eden e i Templari vogliono uccidere Desmond. Ho cercato di ostacolarli, ma non c'è altra scelta: dobbiamo agire subito.*

*Immagino che tutto sia stato predisposto e che tu abbia ricevuto l'ultima parte degli schemi dell'Animus che ti ho inviato tramite corriere a dicembre. È il momento di sperimentare la macchina su Desmond. Se funzionerà, quando avremo finito con lui diventerà uno degli uomini più potenti del mondo. In allegato troverai il profilo di Desmond (ignora le note caratteriali, quando lo incontrerai ti piacerà, te lo assicuro) e di Ezio Auditore, il suo antenato italiano, nonché la lista degli ultimi comandi e feedback dell'Animus. Desmond si è già abituato a essi, perciò cerca di mantenerli uguali nel tuo schema dei comandi. Ho anche incluso alcune potenziali modifiche e potenziamenti rubati ai ricercatori della Abstergo, che potremmo utilizzare per il nostro Animus. Per quando saremo lì dovresti avere tutto pronto, giusto?*

*Se tutto andrà bene, prima che Vidic riesca a decriptare questa e-mail io e Desmond saremo in viaggio verso di te. Se non hai mie notizie entro 12 ore, raccogli tutto e scappa. A presto, spero.*

*Lucy Stillman*

# PERSONAGGI

## DESMOND MILES



**Età:** 25

**Peso:** 77 kg

**Altezza:** 1,80 m

**Gruppo sanguigno:** A+

**Nazionalità:** americana

**Tratti caratteriali:** indipendente, introverso e diffidente, Desmond ha difficoltà a fidarsi degli altri. I suoi genitori erano molto protettivi, al punto da imprigionarlo letteralmente nella loro comunità, affermando di farlo per il suo bene. Ha passato gli ultimi nove anni lontano dalle grandi città, nascondendosi dalla civiltà. Cella i suoi pensieri e le sue emozioni dietro a una corazza di cinismo.

## EZIO AUDITORE



**Età:** 17

**Peso:** 75 kg

**Altezza:** 1,80 m

**Nazionalità:** fiorentina

**Anno:** 1476

**Vicende personali:** sebbene esistano molte informazioni riguardo al padre di Ezio, Giovanni, noto banchiere fiorentino e consigliere politico di Lorenzo de' Medici, l'unico dato certo su Ezio è che è stato apprendista presso Giovanni Tornabuoni, il grande banchiere di Firenze. Tratti caratteriali: carismatico, competitivo, donnaiole e avventuriero.

*Lucy - Ho sostituito tutti gli "Altair" con "Ezio" e modificato il nome della macchina in Animus 2.0 per rendere le cose più semplici.*

# MANUALE DELL'ANIMUS

## 1. COMANDI

<b>Muovi avanti</b>	W
<b>Muovi indietro</b>	S
<b>Muovi a sinistra</b>	A
<b>Muovi a destra</b>	D
<b>Alto profilo</b>	Maiusc sinistro
<b>Mano con arma</b>	Pulsante sinistro del mouse
<b>Mano nuda</b>	Tasto Comando sinistro
<b>Testa</b>	E
<b>Gambe</b>	Barra spaziatrice
<b>Pugnali da lancio</b>	1
<b>Lama celata</b>	2
<b>Spada</b>	3
<b>Pugni</b>	4
<b>Scelta dell'arma</b>	6
<b>Visuale su</b>	Tasto freccia su
<b>Visuale giù</b>	Tasto freccia giù
<b>Visuale sinistra</b>	Tasto freccia sinistra
<b>Visuale destra</b>	Tasto freccia destra
<b>Aggancia bersaglio</b>	F
<b>Visuale contestuale</b>	Q
<b>Centra visuale</b>	C
<b>Mappa</b>	Tab
<b>Pausa</b>	Esc
<b>Visuale in soggettiva</b>	9



## 1.1 Comandi Animus

L'Animus 2.0 ti permette di controllare Ezio attraverso una combinazione di tasti standard e contestuali. I tasti standard determinano sempre la stessa azione. Ad esempio, premendo il tasto 6 si accede sempre alla scelta dell'arma. I tasti contestuali determinano invece azioni diverse a seconda della situazione in cui si trova l'antenato. Ad esempio, la barra spaziatrice permette a Ezio di scattare, saltare, schivare o correre su un muro, a seconda del contesto.

## 1.2 Generale

### 1.2.1 Muovi

Muovi Ezio usando i tasti movimento [W, A, S e D]. Premendo W o S Ezio andrà avanti o indietro. Premendo A o D Ezio andrà a sinistra o a destra.

### 1.2.2 Guarda

Usando il mouse, puoi osservare l'ambiente in cui si trova Ezio. Premendo il tasto C allinei di nuovo la visuale alle sue spalle.

### 1.2.3 Aggancia bersaglio

L'Animus 2.0 evidenzia i personaggi con cui l'antenato può interagire. Premendo il tasto F, Ezio focalizzerà la sua attenzione sul personaggio selezionato, che verrà così agganciato. Fatto questo, Ezio potrà parlargli, assassinarlo o compiere altre azioni. Usa il tasto F per entrare nella modalità combattimento. In combattimento verrà agganciato automaticamente il nemico più vicino. Quando vuoi uscire dalla modalità combattimento, premi di nuovo il tasto F per sganciare il bersaglio e correre via.

*Lucy – Assicurati che il giocatore possa uscire dalla modalità combattimento correndo via (Maiusc sinistro + barra spaziatrice); sganciare il bersaglio richiede troppo tempo.*

### 1.2.4 Scelta dell'arma e inventario rapido

**Scelta dell'arma:** tenendo premuto il tasto 6 accederai alla scelta dell'arma. Per scegliere quale arma usare muovi il mouse.

**Inventario rapido:** usa i tasti [1, 2, 3, 4] per selezionare l'arma. Premi una seconda volta per sfoderare l'arma.

### 1.2.5 Visuale contestuale

In alcune situazioni specifiche, sarà disponibile una visuale contestuale per offrirti un altro punto di vista. Premi il tasto Q quando suggerito per modificare la visuale.

### 1.2.6 Mappa

Premi il tasto Tab per visualizzare una mappa dell'area. L'Animus 2.0 è in grado di fornire una mappatura di base ricavata da dati storici, ma i dettagli mancanti vanno inseriti da te. Dovrai arrampicarti in cima ai punti di interesse e analizzare ciò che vedi per sincronizzarti con il ricordo di Ezio riguardante la zona. Così l'Animus 2.0 potrà integrare la mappa con elementi specifici del ricordo e altri dettagli conservati nella tua memoria genetica.

*Lucy – si tratta di un miglioramento rispetto alla mappa dell'Animus 1.0, ma occorre ancora la sincronia.*

## 1.3 Contestuali

### 1.3.1 Concetto di controllo a distanza

L'Animus 2.0 ti permette di controllare Ezio a distanza come se fosse una marionetta. Ogni parte del corpo è collegata a un tasto: il tasto E è collegato alla testa, il tasto Comando sinistro alla mano armata, il tasto Maiusc sinistro alla mano nuda e la barra spaziatrice alle gambe. Nell'angolo in alto a destra l'interfaccia indica la funzione di ogni tasto. Noterai che alcune funzioni cambieranno a seconda del contesto.

### 1.3.2 Concetto di alto e basso profilo

Come nell'Animus 1.0, è possibile modificare la forza con cui Ezio compie le sue azioni. L'antenato normalmente è in modalità basso profilo, ma per passare in alto profilo basta tenere premuto il tasto Maiusc sinistro. È un po' come premere sull'acceleratore! In basso profilo le azioni di Ezio sono meno appariscenti e più socialmente accettabili. Le mosse più veloci e potenti dell'assassino si possono eseguire solo in alto profilo.

## 1.4 Azioni

### 1.4.1 A terra

*Basso profilo*

**Barra spaziatrice:** Ruba: permette a Ezio di derubare i personaggi non giocanti.

**Tasto Comando sinistro:** Scosta: Tieni premuto il tasto collegato alla mano nuda per scostare qualcuno. Si tratta di un modo socialmente accettabile con cui Ezio può farsi strada.

**Pulsante sinistro del mouse:** Attacca: premendo il pulsante collegato alla mano armata Ezio attaccherà con l'arma in uso al momento.

**Tasto E:** Occhio dell'aquila e interazione: premendo il tasto collegato alla testa quando si trova di fronte a un cittadino o a un negoziante, Ezio interagirà con lui. Tieni premuto il tasto collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila. L'occhio dell'aquila impiega un codice di colori intuitivo: rosso = soldati, blu = alleati, bianco = committenti della missione, oro = bersagli.

#### Alto profilo

**Barra spaziatrice:** Corsa acrobatica/Scatta: tieni premuto il tasto collegato alle gambe per far scattare l'antenato e fargli eseguire una corsa acrobatica. Tenendo premuto questo tasto Ezio reagirà automaticamente agli ostacoli sul suo cammino. Usa i tasti movimento per fargli prendere la direzione desiderata.

**Esempio:** sei a terra, vicino a un muro. Tenendo premuta la barra spaziatrice e premendo il tasto per muoversi nella direzione in cui si trova il muro, Ezio vi si arrampicherà. Se non ci sono elementi su cui effettuare una corsa acrobatica, tenendo premuto il tasto collegato alle gambe mentre si aggira in alto profilo Ezio scatterà.



**Tasto Comando sinistro:** Afferra e Lancia/Atterra: premendo il tasto collegato alla mano nuda mentre è fermo, l'antenato afferrerà un personaggio non giocante. Fatto questo, premendo il tasto Comando sinistro lo lancerà nella direzione indicata dal tasto movimento. Se è disarmato, premendo il tasto E, il pulsante sinistro del mouse e la barra spaziatrice effettuerà diversi attacchi. Se è armato, il pulsante sinistro del mouse ucciderà il personaggio non giocante.

*Lucy – Questa opzione è un ottimo risultato ottenuto dai tecnici di laboratorio. Assicurati che sia disponibile.*

Mentre corri, premi il tasto Comando sinistro per atterrare un personaggio non giocante.

**Pulsante sinistro del mouse:** Attacca: cliccando con il pulsante collegato alla mano armata Ezio attaccherà con l'arma in uso al momento.

**Tasto E:** Occhio dell'aquila: tieni premuto il tasto collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

#### 1.4.2 Cavallo



#### Basso profilo

**Barra spaziatrice:** Cammina: il tasto collegato alle gambe fa avanzare il cavallo alla velocità minima.

**Tasto Comando sinistro:** Smonta: premendo il tasto collegato alla mano nuda, Ezio smonterà da cavallo.

**Pulsante sinistro del mouse:** Impenna/Attacca: quando Ezio non ha la spada sguainata, cliccare con il pulsante collegato alla mano armata farà impennare il cavallo. Quando l'antenato impugna la spada, il pulsante collegato alla mano armata serve per attaccare.

**Tasto E:** Occhio dell'aquila: tieni premuto il tasto collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

*Lucy – L'occhio dell'aquila anche a cavallo! Cos'altro inventeranno? Assicurati che sia disponibile!*

#### Alto profilo

**Barra spaziatrice:** Galoppa: tieni premuto il tasto collegato alle gambe in alto profilo per muovere il cavallo.

**Tasto Comando sinistro:** Smonta: premi il tasto collegato alla mano nuda.

**Pulsante sinistro del mouse:** Attacca: cliccando con il pulsante collegato alla mano armata Ezio attaccherà con l'arma in uso al momento.

**Tasto E:** Occhio dell'aquila: tieni premuto il tasto collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

#### 1.4.3 Nuotare

*Lucy – Assicurati di sistemare quel fastidioso errore dell'Animus 1.0 che impediva all'antenato di nuotare!*





#### Basso profilo

**Barra spaziatrice:** Tuffati: Ezio può tuffarsi sott'acqua. In questo modo interrompe la linea visiva dei nemici, ma può restare sott'acqua per un periodo di tempo limitato.

**Pulsante sinistro del mouse:** Attacca: cliccando con il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio lancia pugnali (se selezionati).

**Tasto E:** Occhio dell'aquila: tieni premuto il tasto collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

#### Alto profilo

**Barra spaziatrice:** Esci dall'acqua/Nuota veloce: quando Ezio è in acqua di fronte a un muro o una barca, può arrampicarsi per uscirne. Quando invece è in acque aperte, nuoterà più veloce.

**Pulsante sinistro del mouse:** Attacca: cliccando con il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio lancia pugnali (se selezionati).

**Tasto E:** Occhio dell'aquila: tieni premuto il tasto collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

#### 1.4.4 Barca

**Barra spaziatrice:** Ezio si allontana dai remi.

**Tasto Comando sinistro:** Rema: quando Ezio è vicino al remo, prende il controllo della gondola. Premendo il tasto collegato alla mano nuda con il ritmo giusto, la barca procederà più in fretta.

#### 1.4.5 Macchina volante

Per governare la macchina volante usa i tasti movimento. Premi il tasto W per scendere in picchiata e S per prendere quota. Aggancia i nemici con il tasto F per colpirli con un calcio.



#### 1.4.6 Carovana

Per guidare il carro usa i tasti movimento [W, A, S, D]. Liberati dei nemici che si appendono al carro premendo ripetutamente il tasto collegato alla mano nuda.



#### 1.4.7 Combattimento

*Lucy – Assicurati di apportare tutte le migliorie al nuovo sistema di combattimento; sarà fondamentale per Desmond quando si troverà nell'Animus 2.0.*

**Sistema di aggancio:** per combattere devi agganciare un bersaglio che è in conflitto aperto con te.

*Basso profilo: mosse offensive*

*Lucy – Per ovvie ragioni, suggerisco di cambiare il titolo di questa sezione.*

**Barra spaziatrice:** Balzo: premendo il tasto collegato alle gambe, Ezio effettuerà un balzo nella direzione determinata dai tasti movimento.

**Tasto Comando sinistro:** Agguanta: premendo il tasto collegato alla mano nuda, Ezio afferrerà un personaggio non giocante. Se è disarmato, premendo il tasto E, il pulsante sinistro del mouse e la barra spaziatrice effettuerà diversi attacchi. Se è armato, premendo il pulsante sinistro del mouse ucciderà il personaggio non giocante.

*Lucy – Non era già stato detto?*

**Pulsante sinistro del mouse:** Attacca: cliccando con il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio attaccherà un personaggio non giocante con l'arma in uso. Premi una seconda volta nel momento in cui l'arma colpisce per effettuare una combo di attacchi. Premi a ogni colpo perché risulti più efficace.

*Lucy – Il segreto sta nel tempismo!*



**Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse:** tienilo premuto per effettuare l'attacco speciale della tua arma, se disponibile.

**Tasto E:** Schernisci: premendo il tasto collegato alla testa schernirai il nemico, facendolo arrabbiare e spingendolo ad attaccarti.

#### *Alto profilo: mosse difensive*

In modalità combattimento, l'alto profilo ti permette di effettuare azioni difensive quali contromosse e schivate. Tenendo premuto il tasto alto profilo di norma devierai gli attacchi nemici.

**Barra spaziatrice:** Schiva: premendo il tasto collegato alle gambe nel momento giusto, Ezio effettuerà una schivata che esporrà il nemico ai suoi colpi. Ma se il tempismo non è corretto, subirà il colpo del nemico.

**Tasto Comando sinistro:** Afferra/Raccogli arma: se Ezio è vicino a un'arma, cercherà di raccoglierla.

**Pulsante sinistro del mouse:** Contrattacca/Disarma: premendo al momento giusto il pulsante collegato alla mano armata quando ha un'arma in uso, Ezio effettuerà un contrattacco contro un personaggio non giocante. Ma se il tempismo non è corretto, subirà il colpo del nemico. Se è disarmato, disarmerà il nemico.

*Lucy – Assicurati che Desmond sia in grado di rubare armi: così godrà di maggiore libertà.*

**Tasto E:** Schernisci: premendo questo tasto schernirai il nemico, facendolo arrabbiare e spingendolo ad attaccarti.



#### **1.4.8 Interludi interattivi**

In alcune scene, l'Animus 2.0 ti permette di intervenire premendo i tasti giusti al momento opportuno.

*Lucy – Cerchiamo di eliminare tutti quei difetti grafici, se possibile. Dovremmo essere in grado di farlo!*

## **2. INTERFACCIA**

### **2.1 Elementi dell'interfaccia**

L'interfaccia offre importanti informazioni mentre si è all'interno dell'Animus 2.0. I diversi elementi visualizzati ti permettono di essere sempre consapevole del tuo stato. **Nota:** l'interfaccia può essere personalizzata nella cartella opzioni.



#### **2.1.1 Barra della salute**

*Lucy – Che ne dici di cambiarlo in indice di salute? suona meglio!*

La barra della salute contiene informazioni su:

- quadrati salute attivi
- quadrati salute ferita (possono essere ripristinati dai medici)
- quadrati salute rottura (parti di armatura che devono essere riparati dai fabbri)

#### **2.1.2 Indicatore della notorietà**

Indica la tua condizione di notorietà (consulta la sezione 3.2 per maggiori dettagli sulla notorietà).

#### **2.1.3 Icona arma**

Indica l'arma o l'oggetto in uso al momento.

#### **2.1.4 Indicatore denaro**

Indica l'ammontare di denaro che Ezio ha con sé.



### 2.1.5 Interfaccia comandi

Nell'angolo in alto a destra sono visualizzate le azioni disponibili in ogni momento.

### 2.1.6 Minimappa

La minimappa ti indica la posizione di obiettivi fondamentali del ricordo. Per schiarire l'area e visualizzare maggiori informazioni sulla minimappa, devi sincronizzarti da un punto di osservazione. Per farlo, raggiungi la cima di un punto di interesse e analizza ciò che vedi.

## 2.2 Indicatore di Stato Sociale (ISS)

### 2.2.1 ISS personaggi non giocatori

L'ISS delle guardie ti indica se rischi di essere individuato.

**Quando sei in incognito:**

**Giallo:** quando l'ISS di una guardia diventa giallo, significa che sta investigando su di te.

**Rosso:** quando l'ISS di una guardia diventa rosso, significa che sta per entrare in aperto conflitto con te.

### 2.2.2 Cornice della minimappa

La cornice della minimappa funge da indicatore di rischio ed è sincronizzata con la condizione dei tuoi nemici:

**Bianco:** sei in incognito.

**Verde:** sei nascosto.

**Rosso:** sei in aperto conflitto con le guardie, devi fuggire o combattere.

**Giallo:** sei in aperto conflitto, ma hai interrotto la linea visiva delle guardie e puoi nasconderti.

**Blu:** stai scomparendo.

### 2.2.3 Barra della salute dei personaggi non giocatori

*Lucy – Vedi la mia nota al punto 2.1.1.*

Quando sei in combattimento, appariranno le barre della salute dei nemici, in modo che tu possa elaborare una migliore strategia. Quando assoldi i membri di una fazione, appariranno anche le loro barre della salute.

## 2.3 Sistema Feedback Animus (SFA)

Il SFA ti fornisce informazioni utili, quali tutorial e aggiornamenti del database.

*Lucy – Ti prego di eliminare tutti i messaggi del SFA non necessari.*

## 3. IL GIOCO

### 3.1 Nemici



#### GUARDIE REGOLARI

Suddivise in tre categorie (Miliziani, Scelti, Capi), costituiscono il grosso delle armate e usano vari tipi di armi.

#### INVESTIGATORI

Armati di alabarda, si aggirano alla ricerca dell'Assassino, ovunque egli sia.

*Lucy – Non c'è un nome migliore per definire le guardie? E poi, cos'è una "alabarda"? Meglio usare "lancia", o qualcosa di simile.*



## AGILI

Sono armati in maniera leggera, ma corrono più veloce di te. Guardati le spalle.



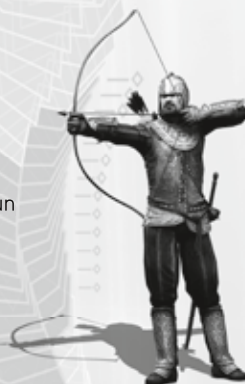
## BRUTI

Sono lenti, ma è meglio evitarli finché non acquisisci le capacità di combattimento.



## ARCIERI

Gli arcieri difendono aree specifiche. Dopo averti lanciato un avvertimento, se non ti allontanerai, ti tireranno addosso.



## 3.2 Notorietà

Puoi essere famigerato o in incognito.

- Quando sei in incognito, le guardie non avvertono la tua presenza e reagiscono solo ad azioni illegali.
- Quando sei famigerato, le guardie sanno che l'Assassino è in città e ti riconoscono a vista.

Più compi azioni spettacolari (come doppi assassinii, o mettendo in fuga le guardie durante un combattimento), più aumenta la notorietà. Per ridurla puoi compiere una di queste azioni:

- ❖ rimuovere i manifesti.
- ❖ corrompere i banditori, affinché non parlino di te.
- ❖ uccidere i funzionari.

Una volta che sei famigerato, le guardie sono consapevoli della tua presenza e ti riconoscono a vista. Dovrai svuotare l'indicatore di notorietà per tornare in incognito.

### 3.2.1 Individuazione

Quando sei in incognito, le guardie non avvertono la tua presenza e reagiscono solo ad azioni illegali (uccidere, spintonarli, depredare...). Se non compi nessuna di queste azioni, resterai in incognito. Quando sei famigerato, le guardie ti cercano attivamente. Se ti vedono (indicatore che diventa giallo), iniziano a investigare (indicatore che diventa rosso). Ti attaccheranno non appena ti avranno individuato (indicatore completamente rosso). Cerca di mantenere il basso profilo e di mimetizzarti fra la folla per non attirare l'attenzione.

**Attenzione:** dal momento che è vietato salire sui tetti, gli arcieri individuano subito chiunque vedono.

### 3.2.2 Fuga

Per sfuggire ai nemici interrompi la loro linea visiva e nasconditi. L'area immediatamente circostante l'ultimo punto di avvistamento (UPA) è pericolosa, poiché le guardie ti cercheranno nei nascondigli più vicini. L'ultimo punto di avvistamento è indicato da un cerchio giallo sulla minimappa. Per non farti trovare dalle guardie prova a uscire dall'area prima di nasconderti.

*Lucy – Per favore, tagliamo tutti questi stupidi acronimi.*

### 3.2.3 Sparire (nascondersi e/o mimetizzarsi)

Una volta che hai interrotto la linea visiva delle guardie, devi trovare un nascondiglio (mucchi di fieno, pozzi o panche) oppure mimetizzarti nella folla o in un gruppo. Fatto questo, inizierai a sparire (luce blu intermittente).

Puoi anche sparire seminando gli inseguitori grazie alla corsa acrobatica.




## 3.3 Sincronia ricordi

### 3.3.1 Ricordi principali


L'Animus 2.0 ti permette di rivivere i ricordi di Ezio. I ricordi sono momenti chiave della sua vita, conservati in sequenze di DNA.


### 3.3.2 Ricordi secondari


I ricordi secondari sono ricordi che sappiamo appartenere alla mente di Ezio, ma che sono difficili da collocare nella cronologia. Sono conservati all'estrema destra del menu DNA.


 **Punti di osservazione:** arrampicati su di essi per ottenere una sincronia completa con Ezio.

**Piùme:** solitamente si trovano in cima agli edifici.


 **Tombe degli Assassini:** esploralo per trovare tutti i sigilli degli Assassini leggendari.

 **Contratti di assassinio:** uccidi importanti bersagli politici su commissione di Lorenzo de' Medici in cambio di denaro.


 **Corse:** dimostra di essere il più veloce d'Italia.

 **Pestaggi:** prendi a pugni i mariti infedeli.

*Lucy – scommetto che ti piacerà!*

 **Consegne:** effettua consegne per guadagnare denaro.

### 3.3.3 Codice

 *Pagine filosofiche del codice*

Le pagine filosofiche del Codice ti aiutano a percorrere il cammino dell'Assassino. Portale da Leonardo affinché le decifri man mano che le ottieni. Decodificando quattro pagine filosofiche del Codice la salute massima verrà incrementata stabilmente.

## 3.4 Sistema economico

### 3.4.1 Guadagnare denaro


**Tesori:** in giro puoi trovare diversi scrigni del tesoro. Depredali per ricavarne forti somme di denaro.


**Ruba:** in basso profilo, tieni premuta la barra spaziatrice e urta le persone per derubarle. Allontanati dalla persona che hai derubato per non essere catturato quando questa si accorgerà del furto subito.


**Depreda:** tieni premuto il tasto Comando sinistro quando sei accanto a un cadavere per depredarlo. Si tratta di un modo per procurarsi denaro o altri oggetti. Depredare i cadaveri è un'azione inaccettabile per le guardie, perciò fai attenzione.


**Rendita della villa:** restaurando l'antico borgo della famiglia Auditore, Monteriggioni, ricaverai una percentuale sui guadagni delle botteghe locali. Migliore sarà l'aspetto del borgo, più denaro guadagnerai. Restaurare le botteghe ti consente anche di usufruire di sconti sulle merci che vendono. Puoi ricavare una rendita più alta anche arricchendo la Villa, incrementando così il prestigio degli Auditore. Per farlo puoi collezionare dipinti, piume e armi.


### 3.4.2 Botteghe

 **Fabbri:** i fabbri vendono armi, armature, bombe fumogene, pugnali da lancio e proiettili. A pagamento possono riparare la tua armatura. Recati spesso dai fabbri, potrebbero esserci in vendita nuove armi o nuove parti di armature.

 **Sarti:** i sarti vendono potenziamenti per le borse, che ti permetteranno di portare con te più munizioni. Possono anche tingere i tuoi abiti di vari colori.

 **Medici:** i medici possono curarti, riempiendo al massimo la barra della salute. Possono anche venderti sali da inalare o dosi di veleno da portare con te.

 **Mercanti d'arte:** i mercanti d'arte vendono dipinti e mappe del tesoro. I dipinti aumentano il valore della Villa, rivelandosi così un buon investimento a lungo termine. I mercanti d'arte vendono anche mappe del tesoro che ti condurranno alla scoperta di scrigni nascosti in tutto il mondo.

 **Stazioni di posta:** pagando, puoi viaggiare rapidamente verso un'area già esplorata recandoti a una stazione di posta.

## 4. MENU

### 4.1 Menu principale

**Modalità storia:** avvia una nuova partita o carica un salvataggio.

**Extra:** accedi a contenuti esclusivi.



## 4.2 Nell'Animus

### 4.2.1 Desktop Animus (Menu di pausa)

Premendo il tasto Esc tornerai al desktop dell'Animus, dove potrai:

- accedere a un promemoria degli obiettivi attuali.
- accedere alle altre cartelle dell'Animus.

### 4.2.2 Cartella DNA

Permette di scorrere i ricordi di Ezio secondo la cronologia del filamento di DNA. Ogni unità rappresenta un ricordo.

### 4.2.3 Cartella mappa

Permette di accedere alla mappa dell'area in cui si trova Ezio.

### 4.2.4 Cartella inventario

Consulta l'inventario per vedere cosa Ezio sta portando con sé.

### 4.2.5 Cartella cospiratori

In questa cartella appariranno tutti i bersagli di Ezio, con i dettagli delle relazioni che li legano.

### 4.2.6 Database Animus

Il database dell'Animus non solo fornisce informazioni sull'Italia rinascimentale, ma contiene anche tutti i documenti trovati da Ezio (pagine del Codice, lettere dei Templari...) e altre sorprese. Consulta la sezione del manuale sul database per accedere a informazioni avanzate sul gioco.

### 4.2.7 Cartella opzioni

Permette di regolare alcune opzioni dell'Animus, quali le impostazioni audio e video, i comandi e la visualizzazione dell'interfaccia. Puoi anche consultare le statistiche relative alle tue azioni nell'Animus.

## 5. UPLAY™

Dalla schermata titolo, premi il tasto E per avviare Uplay.

### Menu Uplay

Usa il mouse per navigare nel menu e clicca con il pulsante sinistro del mouse per confermare.

#### Profilo:

- **Visualizza profilo:** ottieni una visione d'insieme sulle azioni compiute durante il gioco.
- **Cambia frase:** modifica la tua frase.
- **Cambia icona:** scegli una nuova icona.

#### Impostazioni account:

- **E-mail e password:** modifica indirizzo e-mail e password.
- **Informazioni personali:** modifica le informazioni personali.
- **Opzioni:** modifica le preferenze per ricevere comunicazioni da Ubisoft e dalle società partner.

### Menu Uplay win

Usa il mouse per navigare nel menu e clicca con il pulsante sinistro del mouse per confermare.

- **Azioni:** lista delle azioni disponibili nel/nei gioco/giochi e numero di unità assegnate a ciascuna. Una casella spuntata indica che l'azione è già stata compiuta. Premendo la barra spaziatrice comparirà la spiegazione per compiere l'azione prescelta.
- **Ricompense:** lista delle ricompense disponibili e numero di unità assegnate a ciascuna. Una casella spuntata indica che l'azione è già stata ottenuta. Premendo la barra spaziatrice potrai ottenere la ricompensa prescelta, a patto di possedere sufficienti unità da spendere. Ottenendo una ricompensa verrà detratto il numero di unità corrispondente.
- **Bilancio unità:** cronologia di azioni compiute e ricompense ottenute, con il bilancio dettagliato delle unità. Premendo la barra spaziatrice si accede alla descrizione dell'azione/ricompensa prescelta. Per maggiori informazioni, contenuti e opzioni, visita il sito [www.uplay.com](http://www.uplay.com).

NOTE

NOTE

# 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 Mac 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/](http://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 Mac 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.