



Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn uitlokken. Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van PC en videospellen. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dat voorkomen. Raadpleeg je arts alvorens te spelen wanneer jij, of iemand in je familie, eerder aan epilepsie verwante symptomen (aanvallen of verlies van bewustzijn) hebt ervaren tijdens blootstelling aan flikkerende lichten. Wanneer bij jou tijdens het spelen van een pc of videospel één van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen, stop dan ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg je huisarts voordat je verder speelt.

Om te beginnen	04
Personages	06
Gebruikshandleiding Animus	07
1. Besturing	07
2. Scherminfo	15
3. Samenvatting gameplay	17
4. Menu's	21
5. Uplay™	23
Technische ondersteuning	24
Garantie	26

OM TE BEGINNEN

INSTALLATIE

Assassin's Creed™ II installeren

Volg de onderstaande stappen om Assassin's Creed™ II te installeren:

1. Plaats de installatie-dvd van Assassin's Creed™ II in de dvd-romspeler.
2. Als je het schijfje hebt geplaatst, draai je het installatieprogramma van de game.
3. Volg de stappen van het installatieprogramma.
4. Nadat je de game hebt geïnstalleerd, ga je naar de map Applications//Assassin's Creed 2 en draai je de Assassin's Creed II-applicatie.

Assassin's Creed™ II verwijderen

Neem de onderstaande stappen om Assassin's Creed™ II te verwijderen:

1. Plaats de installatie-dvd van Assassin's Creed™ II in de dvd-romspeler.
2. Als het schijfje is geplaatst, draai je het Uninstall Assassin's Creed II-script. Hierdoor worden alle onderdelen van Assassin's Creed™ II verwijderd.

09/17/12

To: onbekend [GECODEERD]

Re: Het Plan

Attachments: kaart.png; Besturing & Feedback Animus (bijgewerkt).txt

Vandaag is de dag waar we naartoe hebben gewerkt.

Eerder deze week heeft Vidic het genetische geheugen van Altaïr ibn La-Ahad verkregen via proefpersoon 17, oftewel Desmond Miles. Zoals je weet, was Altaïr een Syrische sluipmoordenaar uit de 12e eeuw. Hij was betrokken bij het verraad van Al Mualim en de moord op een aantal prominente kruisvaarders van de Orde der Tempeliers.

Vidic heeft ontdekt dat Al Mualim een van de vijf bekende appelartefacten gebruikte om de orde der sluipmoordenaars tot slaaf te maken. Hij dwong Desmond zijn herinneringen te beleven tot hij de kaart vond (aangehecht), en hij weet nu dus waar de delen van het paradijs zijn. De Tempeliers willen van Desmond af. Ik heb er alles aan gedaan om ze tegen te houden, maar ik ben door m'n opties heen. We moeten nu ingrijpen.

Ik neem aan dat alles klaarstaat op de locatie, en als het goed is, heb je de laatste lading Animus-blauwdrukken ontvangen die ik in december heb verstuurd per koerier. Nu gaan we onze machine op Desmond uitproberen. Als het werkt, dan is hij een van de machtigste mannen ter wereld tegen de tijd dat we klaar zijn.

Ik stuur het profiel van Desmond mee (let niet op de opmerkingen over zijn gedrag, want als je hem kent, weet je wel beter), de biografie van zijn Italiaanse voorouder Ezio Auditore en het nieuwste overzicht van de besturing en feedback van de Animus. Desmond kan hiermee prima uit de voeten, dus gebruik dit overzicht als basis voor de nieuwe besturingsconfiguratie. En ik stuur wat interessante aanpassingen/upgrades mee op basis van onderzoek van Abstergo. Die kunnen we vast gebruiken voor onze Animus. Hij zorgt ervoor dat alles werkt als we aankomen, goed?

Als het goed is, zijn Desmond en ik onderweg naar jou wanneer Vidic deze e-mail decodeert. Als je binnen 12 uur niets van me hoort, pak de boel dan in en ga ervandoor.

Tot gauw (hoop ik),

Lucy Stillman

PERSONAGES

DESMOND MILES



Leeftijd: 25

Gewicht: 77 kg.

Lengte: 1,83 m.

Bloedgroep: A+

Nationaliteit: Amerikaans

Psychologisch profiel: onafhankelijk, introvert en defensief. Desmond vindt het moeilijk anderen te vertrouwen. Zijn ouders waren ontzettend beschermend en hielden hem feitelijk gevangen in hun gemeenschap, 'voor zijn eigen bestwil'. De afgelopen negen jaar heeft hij de grote stad vermeden en verborg hij zich voor de beschaving. Zijn gedachten en emoties gaan schuil achter een muur van cynisme.

EZIO AUDITORE



Leeftijd: 17

Gewicht: 74 kg.

Lengte: 1,83 m.

Nationaliteit: Italiaans

Jaar: 1476

Persoonlijke geschiedenis: er is veel bekend over Ezio's vader, Giovanni, een bekende Florentijnse bankier en politiek adviseur van Lorenzo de' Medici. Maar het enige dat ik te weten ben gekomen over Ezio is dat hij ooit leerling is geweest van Giovanni Tornabuoni, de grote Florentijnse bankier.

Psychologisch profiel: charismatisch, strijdlustig, avontuurlijk en gek op vrouwen.

Lucy – Ik heb alle verwijzingen naar de naam Altaïr vervangen door Ezio en de naam van het apparaat veranderd in Animus 2.0. Zo is het wat duidelijker voor je.

GEBRUIKSHANDLEIDING ANIMUS

1. BESTURING

Naar voren	W
Naar achteren	S
Naar links	A
Naar rechts	D
Opvallend gedrag	Linker shift
Bewapende hand	Linkermuisknop
Lege hand	Linker Command
Hoofd	E
Benen	Spatiebalk
Werpmissen	1
Verborgen mes	2
Zwaard	3
Vuisten	4
Wapenwiel	6
Camera omhoog	Pijl omhoog
Camera omlaag	Pijl omlaag
Camera naar links	Pijl naar links
Camera naar rechts	Pijl naar rechts
Doelwit vast	F
Contextcamera	Q
Camera centreren	C
Kaart	Tab
Pauze	Esc
Eerstepersoonscamera	9

1.1 Besturing animus

In de Animus 2.0 bestuur je Ezio met een combinatie van standaardtoetsen en contextuele toetsen. De standaardtoetsen hebben altijd dezelfde functie. Als je op 6 drukt, krijg je altijd de wapens te zien. De functies van de contextuele toetsen zijn juist telkens anders, afhankelijk van de situatie waarin de voorouder zich bevindt. Zo kan Ezio rennen, springen, ontwijken of tegen een muur op lopen met de spatiebalk.

1.2 Algemeen

1.2.1 Verplaatsen

Je verplaatst Ezio met de verplaatsingstoetsen [W, A, S en D]. Als je op W of S drukt, loopt de voorouder voor- of achteruit. Als je op A of D drukt, gaat Ezio naar links of rechts.

1.2.2 Kijken

Met de muis kun je Ezio's omgeving bekijken. Als je op C drukt, keert de camera terug in de oorspronkelijke positie.

1.2.3 Doelwitten zoeken en vastzetten

De Animus 2.0 plaatst bepaalde visuele effecten op burgers met wie interactie mogelijk is. Als je op F drukt, concentreert Ezio zich op de gekozen burger. Hij heeft 'm dan 'vastgezet in z'n vizier'. Op dat moment kan Ezio onder andere spreken en moorden. Druk op F om een gevecht te beginnen. De dichtstbijzijnde vijand wordt dan automatisch je eerste doelwit. Als je het gevecht wilt beëindigen, druk je weer op F om je los te koppelen en weg te rennen.

Lucy – Zorg ervoor dat de speler een gevecht kan ontvluchten door weg te rennen (linker shift + spatiebalk). Dat loskoppelen is veel te veel gedoe.

1.2.4 Wapenwiel en inventaris

Wapenwiel: hou 6 ingedrukt om de beschikbare wapens te zien. Je kunt een wapen kiezen met de muis.

Inventaris: gebruik de toetsen [1,2,3,4] om het wapen te selecteren. Als je nog een keer op de gekozen toets drukt, haal je het wapen uit het holster.

1.2.5 Contextuele camera

In bepaalde situaties kun je de situatie vanuit een andere hoek bekijken via contextuele camera's. Als je op het goede moment op Q drukt, wissel je van camerahoek.

1.2.6 Kaart

Druk op Tab om een kaart van de omgeving te bekijken. De Animus 2.0 geeft een rudimentair overzicht van het gebied op basis van historische gegevens, dus de details mag jij invullen. Als je een beroemd gebouw beklimt en het uitzicht scant, word je gesynchroniseerd met Ezio's herinnering van het gebied. Daardoor kan de Animus 2.0 de kaart aanvullen met specifieke doelen en andere informatie uit je genetische geheugen.

Lucy – Een stuk beter dan de kaart van de 1.0, maar synchronisatie is nog steeds nodig.

1.3 Context

1.3.1 Poppenspelerprincipe

Dankzij de Animus 2.0 bestuur je Ezio als een poppenspeler. Elk lichaamsdeel is gekoppeld aan een toets of muisknop: E is de hoofdtoets, de linkermuisknop is de bewapende-handknop, linker Command is de lege-handtoets en de spatiebalk is de benen-toets. In de scherminfo rechts boven in het scherm zie je wat elke knop of toets doet. Je zult zien dat de functie afhankelijk is van de context.

1.3.2 Opvallend en onopvallend gedrag

Je kunt de intensiteit van Ezio's acties variëren, net als in de Animus 1.0. Je voorouder gedraagt zich in principe onopvallend, maar als je linker shift ingedrukt houdt, zal hij zich opvallend gedragen. Alsof je plankgas geeft! Als Ezio de rust zelve is, zijn zijn handelingen onopvallend en sociaal geaccepteerd. Voor de snelle en krachtige sluipmoordenaarsbewegingen moet hij zich wel opvallend gedragen.

1.4 Acties

1.4.1 Te voet

Onopvallend gedrag

Spatiebalk: stelen: Ezio kan personages beroven.

Linker Command: duwtje: hou de lege-handtoets ingedrukt om mensen een zacht duwtje te geven. Zo kun je op een sociaal geaccepteerde manier mensen uit de weg duwen.

Linkermuisknop: aanvallen: druk op de bewapende-handknop om Ezio te laten aanvallen met het wapen waarmee hij op dat moment is uitgerust.

E: arendsoog en praten: Als je op de hoofdtoets drukt terwijl je voor een bepaalde burger of winkelier staat, vindt er interactie plaats. Als je de hoofdtoets ingedrukt houdt, activeer je je arendsoog (Eagle Vision). Dankzij je arendsoog zie je alles in intuïtieve kleuren: rood = soldaten, blauw = bondgenoten, wit = opdrachtgevers, goud = doelwitten.

Opvallend gedrag

Spatiebalk: free-running/sprinten: hou de benentoets ingedrukt om de voorouder te laten rennen en free-runnen. Als je de toets blijft indrukken, zal Ezio automatisch obstakels op zijn pad ontwijken. Je stuurt hem door op de verplaatsingstoetsen te drukken.

Voorbeeld: je staat op straatniveau, vlakbij een muur. Als je de spatiebalk ingedrukt houdt en op de juiste verplaatsingstoetsen drukt, beklimt Ezio de muur. Als er geen obstakels zijn, kun je de voorouder laten free-runnen door de benentoets ingedrukt te houden.



Linker Command: vastpakken en gooien/onderuithalen

Als je op de lege-handtoets drukt terwijl Ezio stilstaat, pakt je voorouder een personage vast. Hou het slachtoffer vast en gooi hem in de gewenste richting door linker Command in te drukken tegelijkertijd met een verplaatsingstoets. Als je ongewapend bent, kun je met E, de linkermuisknop en de spatiebalk aanvallen. Als je gewapend bent, dood je het personage direct met de linkermuisknop.

Lucy – Deze optie was zeer populair onder de labtechnici. Zorg dat-ie goed werkt.

Als je al rennend op linker Command drukt, haalt Ezio een personage onderuit.

Linkermuisknop: aanvallen: Druk op de bewapende-handknop om Ezio te laten aanvallen met het wapen dat hij momenteel in z'n hand heeft.

E: arendsoog: als je de hoofdtoets ingedrukt houdt, activeer je je arendsoog.

1.4.2 Paardrijden



Onopvallend gedrag

Spatiebalk: stap: druk op de benentoets om het paard zich zo traag mogelijk te laten voortbewegen.

Linker Command: afstijgen: druk op de lege-handtoets om Ezio te laten afstijgen.

Linkermuisknop: steigeren/aanvallen: als Ezio z'n zwaard niet heeft getrokken, druk je op de bewapende-handknop om het paard te laten steigeren. Als je voorouder z'n zwaard heeft getrokken, valt hij aan als je op de bewapende-handknop drukt.

E: arendsoog: als je de hoofdtoets ingedrukt houdt, activeer je je arendsoog.

Lucy – Arendsoog tijdens het paardrijden, waar halen ze het vandaan! Dat moeten wij ook hebben!

Opvallend gedrag

Spatiebalk: galop: hou de benentoets ingedrukt terwijl je je opvallend gedraagt tijdens het paardrijden.

Linker Command: afstijgen: druk op de lege-handtoets.

Linkermuisknop: aanvallen: druk op de bewapende-handknop om je voorouder te laten aanvallen vanaf het paard.

E: arendsoog: als je de hoofdtoets ingedrukt houdt, activeer je je arendsoog.

1.4.3 Zwemmen



Lucy – Zorg ervoor dat die irritante fout van de Animus 1.0 waardoor voorouders niet konden zwemmen niet meer in de nieuwe Animus zit!

Onopvallend gedrag

Spatiebalk: duiken: Je voorouder duikt onderwater. Daar is hij uit het zicht, maar lang zal Ezio het niet volhouden.

Linkermuisknop: aanvallen: als je een mes hebt geselecteerd, kun je deze gooien door op de bewapende-handknop te drukken.

E: arendsoog: als je de hoofdtoets ingedrukt houdt, activeer je je arendsoog.

Opvallend gedrag

Spatiebalk: het water uit/snel zwemmen: als Ezio in het water vlakbij een muur of een boot is, klimt hij het water uit. In open water zal hij juist sneller zwemmen.

Linkermuisknop: aanvallen: als je een mes hebt geselecteerd, kun je deze gooien door op de bewapende-handknop te drukken.

E: arendsoog: als je de hoofdtoets ingedrukt houdt, activeer je je arendsoog.

1.4.4 Boot

Spatiebalk: zo stopt Ezio met roeien.

Linker Command: roeien: als Ezio bij een roeiriem is, zal hij de gondola besturen. Als je ritmisch op de lege-handtoets drukt, vaart de boot sneller.

1.4.5 Vliegmachine

Gebruik de verplaatsingstoetsen om de vliegmachine te sturen. Als je op W drukt, duikt hij, en als je op S drukt, stijgt je enigszins. Zet vijanden vast met F om ze te trappen.



1.4.6 Karavaan

Gebruik de verplaatsingstoetsen [W,A,S,D]. om de koets te sturen. Ontdoe jezelf van de vijanden die je vastpakken door snel achter elkaar op de lege-handtoets te drukken.



1.4.7 Vechten

Lucy – Zorg ervoor dat het nieuwe vechtsysteem op en top in orde is, want Desmond zal het veel gebruiken in de Animus 2.0.

Vijand vastzetten: als je wilt vechten, moet je een vijand vastzetten die de confrontatie met je aan wil gaan.

Onopvallend gedrag: Agressieve handelingen

Lucy – Misschien is het een idee om de koptekst van dit stukje te veranderen?

Spatiebalk: snel opzij stappen: als je op de benentoets drukt, stap Ezio snel opzij in de richting die je aangeeft met de verplaatsingstoetsen.

Linker Command: vastpakken: als je kort op de lege-handtoets drukt, probeert Ezio een vijand vast te pakken. Als je ongewapend bent, kun je met E, de linkermuisknop en de spatiebalk aanvallen. Als je ongewapend bent, dood je het personage direct met de linkermuisknop

Lucy – Hier heb je het al over gehad.

Linkermuisknop: aanvallen: als je kort op de bewapende-handknop drukt, valt Ezio een personage aan met het wapen dat hij in z'n hand heeft. Zodra je wapen contact maakt, druk je nog een keer op de bewapende-handknop om een comboaanval te beginnen. Als je maar één keer per uithaal op de toets drukt, is de combo efficiënter.

Lucy – Het draait allemaal om timing!

Linkermuisknop ingedrukt houden: speciale wapenaanval (afhankelijk van het wapen).

E: uitdagen: als je op de hoofdtoets drukt, daag je je vijand uit zodat hij boos wordt en aanvalt.

Opvallend gedrag: Verdedigende handelingen

Tijdens gevechten kun je met de opvallend-gedragtoets verdedigende bewegingen maken, zoals tegenaanvallen en ontwijken. In principe kun je vijandelijke aanvallen afweren door op de opvallend-gedragknop te drukken.

Spatiebalk: ontwijken: als je op het goede moment op de benentoes drukt, voert Ezio een ontwijkende beweging uit, waardoor de vijand kwetsbaar is. Als de timing niet goed is, loopt de voorouder risico geraakt te worden.

Linker Command: vastpakken/wapen oppakken: als Ezio vlakbij een wapen is, probeert hij het op te rapen.

Linkermuisknop: tegenaanval/ontwapenen: als Ezio een wapen heeft getrokken, kun je de tegenaanval inzetten als je op het juiste moment op de bewapendehandtoets drukt. Als de timing niet goed is, loopt de voorouder het risico geraakt te worden. Als je ongewapend bent, kun je je vijand ontwapenen.

Lucy – Zorg ervoor dat Desmond wapens kan stelen, dat geeft hem veel meer vrijheid.

E: uitdagen: als je op deze toets drukt, daagt Ezio de vijand uit zodat hij boos wordt en aanvalt.



1.4.8 Interactieve tussenfilmpjes

De Animus 2.0 stelt je in staat om aan bepaalde scènes deel te nemen door op de juiste momenten op de juiste toetsen of knoppen te drukken.

Lucy – Verwijder al die visuele glitches, als het even kan. Daar moet toch wat aan te doen zijn!

2. SCHERMINFO

2.1 Scherminfo-onderdelen

De scherminfo bevat belangrijke informatie wanneer je in de Animus 2.0 bent. Dankzij de verschillende onderdelen weet je precies wat je huidige status is.

Opmerking: Je kunt de scherminfo aan je wensen aanpassen in het menu Opties.



2.1.1 Gezondheidsmeter

Lucy – Misschien moeten we de naam veranderen in Gezondheidsindex, dat klinkt veel belangrijker!

De gezondheidsmeter bevat:

- Blokjes actieve gezondheid
- Blokjes verwondingen (wonden kunnen worden genezen door artsen)
- Blokjes schade (pantserdelen kunnen worden gerepareerd bij de smid)

2.1.2 Beruchtheidsmeter

Deze meter geeft je beruchtheid aan. (Sectie 3.2 bevat meer informatie over beruchtheid.)

2.1.3 Wapenicoontje

Dit icoontje geeft aan met welk wapen of gadget je bent uitgerust.

2.1.4 Geld

Deze indicator geeft aan hoeveel geld Ezio momenteel bij zich draagt.

2.1.5 Besturingsinfo

Rechts boven in het scherm zie je altijd welke acties je kunt uitvoeren.

2.1.6 Minikaart

De minikaart geeft de locatie aan van de verschillende belangrijke doelen. Door te synchroniseren op een uitkijkpost, krijg je een beter overzicht van de omgeving en verschijnt er meer informatie op de minikaart. Je bereikt uitkijkposten door hoge gebouwen te beklimmen.

2.2 Sociale-statusicoontje (SSI)

2.2.1 Vijanden

Het SSI van een wachter geeft aan of hij je kan opmerken.

Als je anoniem bent:

Geel: als het SSI van een wachter geel is, houdt hij je in de gaten.

Rood: als het SSI van een wachter rood is, staat hij op het punt je aan te vallen.

2.2.2 De rand van de minikaart

De rand van de minikaart is een risico-indicator die is gekoppeld aan de status van je vijanden:

Wit: je bent anoniem.

Groen: je bent verborgen.

Rood: de wachters staan op het punt je aan te vallen dus je moet vluchten of vechten.

Geel: de wachters staan op het punt je aan te vallen, maar je bent onttrokken aan het blikveld van de wachters.

Blauw: je 'verdwijnt'

2.2.3 Gezondheidsmeters van de andere personages

Lucy – Zie opmerking bij 2.1.1 hierboven.

Tijdens gevechten zie je de gezondheidmeter van je vijand in beeld, zodat je desnoods je strategie kunt aanpassen. Als je samenwerkt met groeperingen, worden de gezondheidmeters van je bondgenoten ook weergegeven.

2.3 Animus Feedbacksysteem (AFS)

Het AFS geeft allerlei handige en betrouwbare informatie, zoals tutorials en database-updates.

Lucy – Zorg er alsjeblieft voor dat alleen belangrijke berichten worden doorgegeven.

3. SAMENVATTING GAMEPLAY

3.1 Vijanden



STANDAARD WACHTERS

Deze jongens kom je het meest tegen. Er zijn drie rangen (Militia, Elite, Leiders) en ze kunnen overweg met veel verschillende wapens.

SPEURDERS

Met hun hellebaarden zoeken speurders overal naar die vermaledijde sluipmoordenaar, waar hij zich ook verschuilt.

Lucy – Kunnen de wachters geen coolere namen krijgen? En wat is een hellebaard eigenlijk? Doorstrepen en vervangen door 'speer', of zo.



LENIGE WACHTERS

Veel wapens hebben ze niet, maar ze zijn een stuk sneller dan jij. Je bent gewaarschuwd.



BRUTEN

Ze zijn dan wel langzaam, maar daag ze niet uit tenzij je echt kunt vechten.



BOOGSCHUTTERS

Boogschutters verdedigen bepaalde gebieden. Ze zullen gericht schieten als je hun waarschuwing negeert en het gebied niet verlaat.

3.2 Samenvatting beruchtheid

Je bent ofwel berucht, ofwel incognito.

- Als je incognito bent, merken de wachters je niet op en reageren ze alleen op illegale handelingen.
- Als je berucht bent, weten de wachters dat er een sluipmoordenaar in de stad is en herkennen ze je zodra ze je zien.

Hoe meer spectaculaire acties je uitvoert (zoals een dubbele sluipmoord of ervoor zorgen dat wachters op de vlucht slaan tijdens een gevecht), des te beruchter je wordt. Als je van je beruchtheid wilt afkomen, moet je de volgende handelingen uitvoeren:

- ◆ Aanplakbiljetten verwijderen.
- ◆ Herauten omkopen zodat ze niet meer over je praten.
- ◆ Ambtenaren vermoorden.

Als je maximaal berucht bent, worden de wachters op de hoogte gesteld van je aanwezigheid, en gaan ze op zoek naar je. Als je weer incognito wilt zijn, moet de beruchtheidsmeter helemaal leeg zijn.

3.2.1 Opgemerkt worden

Als je incognito bent, reageren wachters alleen op verboden handelingen (moordpartijen, berovingen, wachters een duwtje geven...). Zolang je deze acties achterwege laat, blijf je anoniem.

Als je berucht bent, zullen de wachters je actief gaan zoeken. Als ze je zien (de gele pijl wordt gevuld), gaan ze op onderzoek uit (de rode pijl wordt gevuld). Zodra ze je zien, vallen ze je aan (de rode pijl is gevuld). Gedraag je onopvallend en ga op in de massa om te voorkomen dat je wordt opgemerkt.

Opmerking: daken zijn verboden terrein, dus boogschutters hebben je meteen in de gaten.

3.2.2 Ontsnappen

Als je wilt ontsnappen aan je vijanden, moet je hun blikveld verlaten en een schuilplaats vinden. De directe omgeving rond je Laatste Bekende Positie (LBP) blijft een gevaarlijk gebied, aangezien de wachters elke schuilplaats in de buurt zullen onderzoeken. De LBP wordt op de minikaart aangeduid als een gele cirkel. Als je zekerheid wilt, moet je deze zone verlaten voor je een schuilplaats opzoekt.

Lucy – Ophouden met die belachelijke acroniemen, s.v.p.

3.2.3 Verdwijnen (verschuilen en/of in de menigte opgaan)

Als je niet bent gezien, kun je een schuilplaats zoeken (hooibalen, putten of banken) of opgaan in een groep mensen. Als dat is gelukt, zul je al snel 'verdwijnen' (blauw knipperen). Maar natuurlijk kun je ook proberen je achtervolgers af te schudden met je free-runningvaardigheden.


3.3 Herinneringen synchroniseren

3.3.1 Belangrijkste herinneringen


De Animus 2.0 stelt je in staat Ezio's herinneringen te beleven. Herinneringen zijn belangrijke gebeurtenissen tijdens een leven die worden gegroepeerd en opgeslagen in DNA-sequenties.


3.3.2 Secundaire herinneringen


Secundaire herinneringen zijn herinneringen waarvan we weten dat Ezio ze had, maar die we niet nauwkeurig op een tijdslijn kunnen plaatsen. Ze worden helemaal rechts in het DNA-menu opgeslagen.


 **Uitkijkposten:** beklim ze allemaal om 100% synchroniciteit met Ezio te bereiken.

Veren: meestal bovenop gebouwen te vinden.


 **Graven van sluipmoordenaars:** verken ze allemaal om alle zegels van de legendarische sluipmoordenaars te vinden.

 **Moordcontracten:** vermoord belangrijke politieke doelwitten voor Lorenzo de' Medici voor een geldbeloning.

 **Races:** laat zien dat je de snelste free-runner van Italië bent.

 **Knokpartijen:** sla overspelige echtgenoten in elkaar.

Lucy – Dit zijn de krenten in de pap natuurlijk!

 **Koerieropdrachten:** bezorg pakketjes voor een geldbeloning.

3.3.3 Filosofische codex

Pagina's uit de Filosofische Codex zorgen ervoor dat je een betere sluipmoordenaar wordt. Als je een pagina vindt, kun je ze door Leonardo laten ontcijferen. Je maximale gezondheid wordt vergroot als je vier van deze pagina's laat ontcijferen.

3.4 Economisch systeem

3.4.1 Geld verdienen


Schatkisten: er zijn een aantal kisten vol kostbaarheden verborgen in de omgeving. Als je ze vindt, ben je een stuk rijker.


Stelen: als je je onopvallend gedraagt, kun je mensen beroven door tegen ze aan te botsen door de spatiebalk ingedrukt te houden. Ga daarna uit de buurt van je slachtoffers, anders pakken ze je als ze beseffen dat ze zijn beroofd.


Beroven: hou linker Command ingedrukt bij een lijk om kostbaarheden te pakken. Dit is een van de vele manieren om aan geld en andere nuttige dingen te komen. Wachters moeten niets hebben van lijkpikkers, dus ga voorzichtig te werk.


Schatkist Villa: door de renovatie van het voorouderlijke huis van de familie Auditore in Monteriggioni heb je recht op een percentage van de winst van de plaatselijke winkels. Hoe meer je Monteriggioni verbetert, des te meer geld je krijgt als dank. Als je winkels renoveert, krijg je bovendien korting op de spullen die ze verkopen. Daarnaast kun je geld verdienen door je Villa op te luisteren, wat de naam van de familie Auditore ten goede komt. Je kunt bijvoorbeeld schilderijen, veren en wapens kopen.


3.4.2 Winkels

 **Smeden:** bij de smid kun je wapens, pantsers, rookbommen, werpmessen en kogels kopen. Daarnaast kun je er pantsers laten repareren tegen een vergoeding. Het is een goed idee om regelmatig terug te keren bij smeden om te zien welke nieuwe wapens en pantsers beschikbaar zijn..

 **Kleermakers:** kleermakers verkopen verbeterde buidels voor extra munitie. Daarnaast kunnen ze je kleren een ander kleurtje geven.

 **Artsen:** artsen kunnen je gezondheidsmeter weer helemaal aanvullen. Daarnaast verkopen ze geneesmiddelen en gifflesjes die je bij je kunt dragen.

 **Kunstverkopers:** deze handelaars verkopen schilderijen en schatkaarten. Met schilderijen kun je de waarde van je Villa opvijzelen, dus het zijn goede langetermijninvesteringen. De schatkaarten onthullen de locaties van schatkisten.

 **Snelle-reislocatie:** tegen een kleine vergoeding kun je via de Snelle-reislocatie snel naar een plek reizen waar je al bent geweest.

4. MENU'S

4.1 Hoofdmenu

Verhaal: start een nieuw spel of laad een opgeslagen spel.

Extra's: toegang tot exclusieve content.

4.2 In de animus

4.2.1 Animus-desktop (pauzemenü)

Druk op Esc om naar de Animus-desktop te gaan. Hier kun je:

- missiedoelen bekijken
- toegang krijgen tot de andere Animus-mappen

4.2.2 DNA-map

Blader door Ezio's genetische herinnering via de tijdlijn van DNA-strengen. Elk deel vertegenwoordigt een herinnering.

4.2.3 Kaartmap

Bekijk de kaart van de regio waarin Ezio zich bevindt.

4.2.4 Inventarismap

Raadpleeg de inventaris om te zien wat Ezio momenteel bij zich draagt.

4.2.5 Samenzweerdersmap

Een dynamisch overzicht van Ezio's doelwitten en hun onderlinge relaties.

4.2.6 Animus-database

De Animus-database is niet alleen een bron van informatie over de Italiaanse renaissance, maar tevens een opslagplaats voor alle documenten die Ezio vindt (Codexpagina's, brieven van Tempeliers). En een paar speciale verrassingen. Raadpleeg de gebruikshandleiding van de database voor meer informatie over de gameplay.

4.2.7 Optiesmap

Je kunt allerlei Animus-opties wijzigen, zoals geluidsinstellingen en visuele instellingen, besturingsopties en de scherminfo. Daarnaast zijn er verschillende statistieken op basis van je handelingen in de Animus

5. UPLAY™

Druk in het titelscherm op E om naar Uplay te gaan

Uplay-menu

Gebruik de muis om te navigeren in dit menu. Bevestig keuzes met de linkermuisknop.

Profiel:

- **Profiel bekijken:** hier zie je een overzicht van je acties in de gespeelde games.
- **Citaat wijzigen:** hier kun je je citaat bewerken.
- **Icoontjes wijzigen:** hier kun je een nieuw icoontje kiezen.

Accountinstellingen:

- **E-mail en wachtwoord:** hier kun je je e-mailadres en je wachtwoord wijzigen.
- **Persoonlijke informatie:** hier kun je je persoonlijke informatie wijzigen.
- **Opties:** hier kun je opgeven of je berichten wilt ontvangen van Ubisoft en partners.

Win-menu Uplay

Gebruik de muis om te navigeren in dit menu en bevestig keuzes met de linkermuisknop.

- **Acties:** een overzicht van de acties in de game en de units die daaraan verbonden zijn.
Als het vakje is aangevinkt, heb je de actie al eens gedaan. Druk op de spatiebalk op een actie voor een uitleg.
- **Beloningen:** een overzicht van de beschikbare beloningen en de units die daaraan verbonden zijn. Als het vakje is aangevinkt, is de beloning al geïnd.
Druk op de spatiebalk een beloning om deze te innen, als je tenminste genoeg units hebt. Als je een beloning int, lever je het bedrag in dat eraan verbonden is.
- **Unitsaldo:** een overzicht van alle uitgevoerde acties en vrijgespeelde beloningen met een gedetailleerd overzicht van de je units. Druk op de spatiebalk een actie/beloning voor een uitleg.

Ga voor meer informatie, content en opties naar: www.uplay.com.

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.

2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen.

Update regelmatig Mac OS en de drivers van de geïnstalleerde hardware.

Verouderde drivers kunnen ervoor zorgen dat het product niet naar behoren functioneert. Raadpleeg de website van de fabrikant voor de laatste drivers.

De disc wordt niet herkend door de dvd-romspeler.

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Lig de disc in de dvd-romspeler met de bedrukking naar boven?

Het product start niet automatisch op als deze in de dvd-romspeler geplaatst wordt.

- Controleer of je Mac voldoet aan de minimum systeemeisen van het product. Macs moeten voldoen aan een bepaalde minimale hardwarespecificatie om de game naar behoren te kunnen laten functioneren. Bij twijfel kan het winkelpersoneel je adviseren. De minimale systeemeisen staan altijd vermeld op de achterkant van de verpakking.

Wat voor Mac heb ik?

Klik in de Finder-balk op het appeltje en open het menu Over deze Mac.

Mijn disc is beschadigd tijdens het afspelen.

- Verplaats of beweeg de Mac nooit terwijl deze aanstaat, hierdoor kan je game disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).

- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende Macs niet leesbaar, maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact Ubisoft technische ondersteuning

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: **support.ubi.com**.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: **0909-ubisoft (0909-8247638)** (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: **0900-35 900** (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.

GARANTIE

Ubisoft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediatproduct dat de compact disk (CD) inbegrepen bij dit multimediatproduct geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van honderdtachtig (180) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediatproduct omruilen op de plek van aankoop.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediatproduct voor eigen risico gebruikt.

Het multimediatproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediatproduct.

In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubisoft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediatproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel.

De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gederfde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediatproduct.

Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clausule niet van toepassing is op de Gebruiker.

EIGENDOMSRECHT

De gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediatproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubisoft en Ubisofts licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubisoft.

I. - 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	30
Personnages	32
Manuel de l'utilisateur de l'Animus	33
1. Commandes	33
2. HUD	41
3. Boucle d'interaction	43
4. Menus	47
5. Uplay™	49
Support Technique	50
Garantie	51

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.

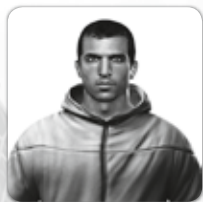
Si tout se déroule comme prévu, quand Vidic aura réussi à décrypter ce message, Desmond et moi serons déjà loin. Si je ne vous donne pas de mes nouvelles dans les douze prochaines heures, remballiez tout le matériel et cachez-vous en lieu sûr.

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.



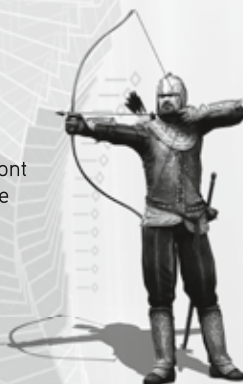
BRUTES

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.

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.