

ASSASSIN'S CREED II



UBISOFT®

AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ ET CRISE D'ÉPILEPSIE

Un petit pourcentage de personnes peut expérimenter des crises d'épilepsie ou des pertes de conscience lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumières ou des motifs lumineux clignotants. L'exposition à certains effets visuels sur l'écran de télévision ou l'utilisation de jeux vidéo peut causer une crise d'épilepsie chez certains individus. Certaines personnes, alors qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie, peuvent subir une crise d'épilepsie photosensible. Si vous, ou toute autre personne dans votre famille, avez des antécédents épileptiques, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. **CESSEZ IMMÉDIATEMENT** de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant avez l'un des symptômes suivants :

- Étourdissements
- Contraction des yeux ou des muscles
- Trouble de l'orientation
- Troubles de vision
- Perte de conscience
- Crises
- Mouvements involontaires ou convulsion

CONTINUEZ DE JOUER SEULEMENT AVEC L'APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

Comment réduire les risques de crises d'épilepsie lors de l'utilisation de jeux vidéo.

- Jouez dans une pièce bien éclairée et restez à une bonne distance de l'écran de télévision.
- Évitez les grands écrans de télévision. Utilisez le plus petit écran de télévision disponible.
- Évitez l'utilisation prolongée de la console PLAYSTATION®3. Prenez des pauses de 15 minutes pour chaque heure de jeu.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou en manque de sommeil.

Cessez immédiatement de jouer si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée, sensation semblable au mal des transports, malaises ou douleurs aux yeux, oreilles, mains, bras, ou toutes autres parties du corps. Si ces symptômes persistent, veuillez consulter un médecin.

REMARQUE :

Soyez prudent lors de l'utilisation de la fonction de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Lors de son utilisation, suivez les consignes suivantes. Si la manette cogne quelque chose ou un objet, cela peut causer des blessures ou des dommages accidentels. Avant l'utilisation, veuillez vous assurer qu'il y ait assez d'espace autour de vous. Lors de l'utilisation de la manette, tenez-la fermement afin de vous assurer qu'elle ne vous glisse pas des mains. Si votre manette est connectée à votre console PS3™ par un câble USB, veuillez vous assurer qu'il y ait assez d'espace afin que le câble ne se cogne pas contre quelque chose ou un objet. De même, évitez de tirer le câble de votre console PS3™ lors de l'utilisation de votre manette.

AVERTISSEMENT POUR LES PROPRIÉTAIRES D'ÉCRANS DE TÉLÉVISIONS À PROJECTION

Ne branchez pas votre console PLAYSTATION®3 à une télévision à projection sans avoir consulté le manuel d'utilisation de la télévision à projection, exception faite des télévisions de type LCD. Cela peut causer des dommages permanents à votre écran de télévision.

MANIPULATION DU DISQUE FORMAT PLAYSTATION®3

- Ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide. • Ne pas laisser sous les rayons du soleil ou proche d'un système de chauffage ou toutes autres sources de chaleur. • Veuillez prendre des pauses périodiques lorsque vous jouez longtemps. • Conservez ce disque propre. Toujours tenir le disque par ses côtés et le ranger dans son étui lorsqu'il n'est pas utilisé. Nettoyez le disque avec un chiffon doux et sec en essuyant de l'intérieur vers l'extérieur. Ne jamais utiliser de solvants et de produits nettoyants abrasifs.

« PLAYSTATION » et « DUALSHOCK » sont des marques déposées et « PS3 » une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône signalétique de classification est une marque de commerce de Entertainment Software Association. SIXAXIS est une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. © 2009 Sony Computer Entertainment Inc.

Table des matières

Manuel de l'utilisateur de l'Animus	5
1 COMMANDES	5
1.1 Commandes de l'Animus	5
1.2 Commandes générales	5
1.3 Commandes contextuelles	6
1.4 Actions	6
2 HUD	10
2.1 Éléments du HUD	10
2.2 Indicateur de Statut Social (ISS)	11
2.3 Système d'Information de l'Animus (SIA)	11
3 BOUCLE D'INTERACTION	12
3.1 Ennemis	12
3.2 Boucle de Notoriété	13
3.3 Synchronisation des mémoires génétiques	14
3.4 Système économique	14
4 MENUS	15
4.1 Menu principal	15
4.2 Dans l'Animus	15
5 PSP-PS3 CONNECTIVITÉ DES SYSTÈMES	15
6 UPLAY	16

Support technique/Garanties. . intérieur de la couverture arrière

DÉMARRAGE

Système PLAYSTATION®3

Commencer une partie : avant d'utiliser le jeu, lisez attentivement les instructions du manuel de votre console de jeux PLAYSTATION®3. La documentation contient des informations sur la configuration et l'utilisation de votre système, ainsi que d'importantes informations relatives à la sécurité.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal MAIN POWER (situé à l'arrière de la console) est sur ON. Insérez le disque de Assassin's Creed®II, face imprimée vers le haut, dans la fente pour disque. Dans le menu principal de votre système PLAYSTATION®3, sélectionnez l'icône [jeu] correspondant au logiciel et appuyez sur la touche . Référez-vous à ce manuel pour plus d'informations sur l'utilisation du logiciel.

Quitter une partie : en cours de jeu, appuyez sur la touche PS de la manette sans fil et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes. Sélectionnez ensuite « Quitter la partie » à l'écran qui s'affiche.

Astuces Pour retirer un disque, appuyez sur la touche d'éjection après avoir « Quitter la partie »

Sauvegardes pour les logiciels au format PLAYSTATION®3

Les sauvegardes des logiciels au format PLAYSTATION®3 sont stockées sur le disque dur du système. Les données apparaissent dans l'utilitaire de sauvegarde du menu de jeu.

09/17/12

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'appréciez 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

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.

M. Miles fait preuve d'un comportement passif-agressif, ce que je trouve particulièrement contre-productif. C'est à peine si je vais regretter de devoir mettre un terme à son existence. Vidic

Ezio Auditore



Âge : 17

Poids : 75 kg

Taille : 1,82 m

Nationalité : Florentine

Année : 1476

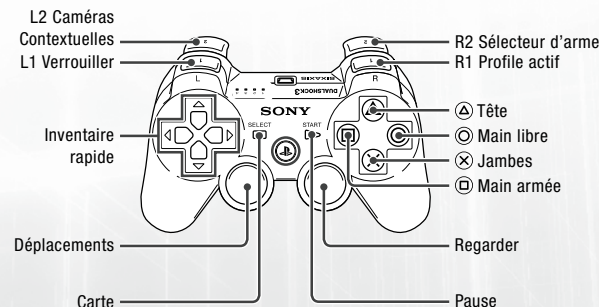
Histoire personnelle : Les détails ne manquent pas sur Giovanni, le père d'Ezio. On sait notamment qu'il était un brillant avocat florentin et le conseiller politique de Laurent de Médicis. D'Ezio, en revanche, j'ai seulement découvert qu'il avait été l'apprenti de Giovanni Tornabuoni, un célèbre banquier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

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

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

Manuel de l'utilisateur de l'Animus

1. Commandes



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 **R1** active systématiquement le sélecteur d'arme. À l'inverse, les commandes contextuelles changent selon la situation dans laquelle se trouve l'ancêtre du sujet. Par exemple, la touche **X** 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

Le joystick gauche permet de déplacer Ezio. Orientez-le vers le haut ou vers le bas pour faire avancer ou reculer le personnage.

Orientez-le vers la gauche ou vers la droite pour qu'Ezio se déplace dans la direction correspondante. Quand l'ancêtre du sujet est immobile, appuyez sur la touche **L3** pour activer la vue à la première personne.

1.2.2 Regarder

Utilisez le joystick droit pour observer ce qui se trouve autour d'Ezio. Appuyez sur la touche **R3** 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 de verrouillage **L1**, 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 **L1** 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 **L1** pour déverrouiller l'ennemi et vous enfuir.

*Lucy - Il faut que l'ancêtre du sujet puisse quitter ce mode en s'enfuyant (touches **R1** + **X**); implanter une fonctionnalité de déverrouillage serait trop fastidieux.*

1.2.4 Sélecteur d'arme et Inventaire rapide

Sélecteur d'arme : appuyez sur **R2** pour afficher le Sélecteur d'arme. Vous pourrez utiliser les joysticks pour sélectionner l'arme dont vous voulez vous équiper.

Inventaire rapide : appuyez sur une touche directionnelle (haut, bas, gauche, ou droite) pour sélectionner l'arme qui lui est associée. 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 alors sur **L2** pour changer l'angle de la caméra.

1.2.6 Carte

Appuyez sur la touche SELECT (sélection) 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 du 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 : la touche **▲** est associée à la Tête, la touche **■** à la Main armée, la touche **●** à la Main libre, et enfin la touche **✕** aux Jambes. En haut à droite de l'écran, l'affichage tête haute (HUD) précise l'action associée à chaque touche. 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 **R1** 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

Touche ✕ : Voler

appuyez sur cette touche pour qu'Ezio dérobe de l'argent aux PNJ.

Touche ● : 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.

Touche ■ : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque avec l'arme dont il est équipé.

Touche ▲ : 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



Touche ✕ : Course libre/Sprinter

Maintenez la touche Jambes enfoncée pour que votre ancêtre se mette à sprinter et entame une course libre. Tant que vous maintenez cette touche enfoncée, la course d'Ezio s'adapte automatiquement aux obstacles qu'il rencontre. Il vous suffit d'orienter le joystick gauche dans 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 touche **✕** enfoncée et que vous orientez le joystick gauche vers le mur, Ezio escaladera ce 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 ● : Saisir et projeter/Plaquage 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 **●** et orientez le joystick gauche dans la direction dans laquelle vous voulez le projeter. Si vous n'êtes pas armé, les touches **▲**, **■**, et **✕** vous permettront d'exécuter des attaques. Si vous êtes armé, appuyez sur la touche **■** 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.

En courant, appuyez sur **●** et Ezio plaquera le PNJ au sol.

Touche ■ : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio attaque avec l'arme dont il est équipé.

Touche ▲ : Vision

Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

1.4.2 À cheval

Profil passif



Touche ✕ : Pas

Maintenez la touche Jambes enfoncée pour que le cheval avance lentement.

Touche ● : Descendre

Appuyez sur la touche Main libre pour qu'Ezio descende de cheval.

Touche ■ : 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 ▲ : 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

Touche ✕ : Galop

En mode Profil actif, maintenez la touche Jambes enfoncée tout en faisant avancer le cheval.

Touche ● : Descendre

Appuyez sur la touche Main libre.

Touche [X] : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour que votre ancêtre porte une attaque alors qu'il est à cheval.

Touche [A] : Vision

Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

1.4.3 Nager

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



Profil passif

Touche [X] : 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.

Touche [A] : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio lance ses couteaux (s'ils sont sélectionnés).

Touche [A] : Vision

Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

Profil actif

Touche [X] : 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.

Touche [A] : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio lance ses couteaux (s'ils sont sélectionnés).

Touche [A] : Vision

Maintenez la touche Tête enfoncée pour activer la Vision d'aigle.

1.4.4 Bateau

Touche [X]

Ezio quitte la position de rameur.

Touche [A] : 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 le joystick gauche pour diriger la machine volante. Orientez-le vers le haut pour piquer et vers le bas pour prendre de la hauteur.

Verrouillez vos ennemis avec **[L2]** pour les frapper avec vos pieds.

1.4.6 Chariot



Utilisez le joystick gauche 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.

Touche [X] : Pas chassé

Appuyez sur la touche Jambes pour qu'Ezio fasse un pas dans la direction dans laquelle le joystick gauche est orienté.

Touche [A] : Saisir

Appuyez rapidement sur la touche Main libre pour qu'Ezio tente de saisir un PNJ ennemi. Si vous n'êtes pas armé, les touches, [A], [X], et [X] vous permettront d'exécuter des attaques. Si vous êtes armé, appuyez sur la touche [X] pour tuer instantanément le PNJ.

Lucy - Ceci est déjà mentionné plus haut, non?

Touche [A] : 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 minutage!*

Maintenir [A] enfoncée :

Maintenez cette touche enfoncée pour exécuter une attaque spéciale avec votre arme, si applicable.

Touche [A] : 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 maintenez la touche Profil actif enfoncée.

Touche **X** : Esquiver

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

Touche **O** : Saisir/Ramasser arme

Si Ezio se tient près d'une arme, il essaiera de la récupérer.

Touche **Q** : Contre-attaquer/Désarmer

Quand Ezio est équipé d'une arme, appuyez sur la touche Main armée au bon moment pour contre-attaquer. Si le minutage 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 **A** : Provoquer

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

1.4.8 Scène cinématique interactive

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 Minicarte

La minicarte 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 minicarte, 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 Anonyme :

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 minicarte

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

Blanc : vous êtes Anonyme.

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 Anonyme.

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 - Pensez 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 pouvez être Connu ou 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 réagiront que si vous effectuez des actions répréhensibles (tuer, bousculer des gardes, piller des cadavres...). Si vous ne vous faites pas remarquer, vous restez anonyme.

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. Les points d'observation et le brouillard de la carte peuvent être réinitialisés à partir du menu ADN.

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.

3.3.3 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. Pillez-les pour récupérer d'importantes sommes d'argent.

Voler : en mode Profil passif, maintenez  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.

Piller : maintenez  enfoncée près d'un cadavre pour le piller. 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 Auditeur, vous recevrez un pourcentage des revenus générés par les échoppes. Plus Monteriggioni se développe, plus vous recevrez 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 Auditeur. 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 poches de grande capacité, qui vous permettront de transporter plus de munitions. Ils peuvent également teindre vos vêtements dans 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 quelques coûts, 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 START (mise en marche) 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 l'affichage du sang, le son, la luminosité, 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. Connectivité des systèmes PSP® (PlayStation®Portable) et PlayStation®3

Vous pouvez connecter votre PSP® (PlayStation®Portable) contenant Assassin's Creed: Bloodlines™ et votre système PlayStation®3 contenant Assassin's Creed® 2 pour débloquent certaines fonctionnalités spéciales dans les deux jeux.

6. Uplay

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

Menu Uplay

Utilisez le joystick gauche pour naviguer dans ce menu. Appuyez sur la touche **X** pour valider ou sur la touche **O** pour annuler. Appuyez sur la touche **A** pour quitter Uplay et revenir au menu du jeu.

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 :

- Courriel et mot de passe : permet de modifier votre Courriel 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

Utilisez le joystick gauche pour naviguer dans ce menu. Appuyez sur la touche **X** pour valider ou sur la touche **O** pour annuler.

- 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 touche **X** 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 touche **X** 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 touche **X** une fois sur une Action/Récompense pour accéder à sa description.

Pour plus d'informations, de contenu et d'options, visitez www.uplay.com

Enregistrez votre jeu pour un accès exclusif!

C'est facile, on vous le promet. Sans oublier que vous profiterez de tous les avantages de l'enregistrement, comprenant :

- un accès privilégié au contenu pour le jeu : cartes, skins, et téléchargements ;
- des invitations pour vous joindre à des bêtas privés et découvrir les démos des jeux à venir ;
- une montagne de nouvelles et d'informations avant le lancement d'un jeu ;
- un accès à une large bibliothèque de guides de jeu et de fichiers d'aide ;
- une participation à la communauté à travers des forums et blogs ;
- Et bien plus encore!

Vous n'avez qu'à visiter :

<http://registration.ubi.com/register.htm?lang=fr-FR>
pour commencer.

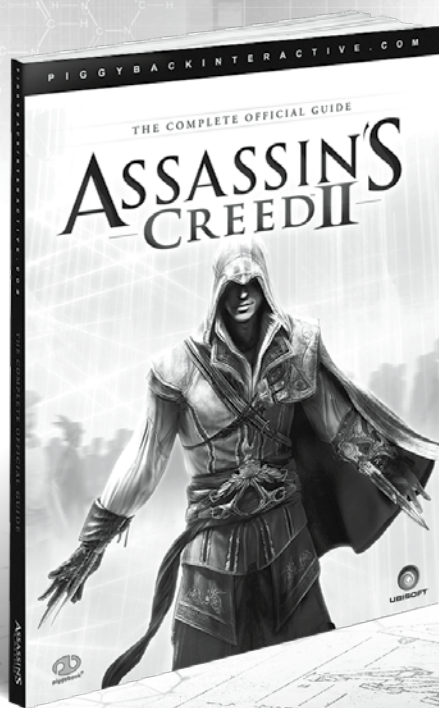
Merci,
L'équipe Ubisoft

Assassin's Creed® 2

© 2009 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com et le logo d'Ubisoft sont des marques de commerce d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou autres pays.

Powered by
Wwise®
audio pipeline solution

Si les livres pouvaient tuer...



- ❏ Le guide complet et officiel d'Assassin's Creed II
- ❏ Inclut des conseils détaillés pour toutes les missions et quêtes secondaires, ainsi que pour toutes les techniques et stratégies de jeu
- ❏ Contient les caractéristiques d'un guide Piggyback®, comme des cartes annotées, une analyse de l'histoire, des chapitres de référence approfondis – et bien plus
- ❏ Plein de captures d'écrans digitales en haute résolution et une abondance d'illustrations officielles et exclusives

Disponible maintenant

– obtenez votre copie aujourd'hui

SUPPORT TECHNIQUE

Contactez-nous par Internet : connectez-vous à notre site à <http://supportca.ubi.com>.

À partir de ce site, vous pourrez vous connecter au centre de solutions d'Ubisoft où vous pourrez naviguer dans notre liste de Questions/Réponses (FAQ), chercher les problèmes et les solutions dans notre base de données, ou, pour une réponse rapide, envoyer par message Internet, une requête à notre personnel du support technique. Il peut prendre jusqu'à 72 heures pour répondre à votre question.

Contactez-nous par téléphone : vous pouvez aussi nous joindre par téléphone à ce numéro : **1-866-824-6515**. Lorsque vous téléphonez à notre ligne de support technique, veuillez vous assurer d'avoir toutes les informations en main. Notre service téléphonique du support technique est disponible du **lundi au vendredi de 7h00 à 16h00 (heure de l'Est)** et vous devez laisser un message dans notre boîte vocale.

Contactez-nous par courrier : voici notre adresse postale pour le service du support technique :

Support technique Ubisoft • 5505, boul. St-Laurent, bureau 5000, Montréal, Qc, H2T 1S6

GARANTIES

Ubisoft garantit à l'acquéreur d'origine que ses produits sont exempts de défaillance matérielle et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat. Les produits Ubisoft sont vendus tels quels, sans aucune garantie expresse ou tacite, et Ubisoft n'est pas responsable des pertes ou des dommages résultant de l'utilisation de ses produits. Ubisoft s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, soit à remplacer gratuitement un produit défectueux, dans la mesure où l'article défectueux est renvoyé au magasin où il a été acquis initialement, avec une preuve d'achat datée, soit à réparer ou à remplacer le produit défectueux sans frais, selon l'option choisie par Ubisoft, lorsqu'il est accompagné d'une preuve d'achat et envoyé à nos bureaux avec affranchissement payé d'avance. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale, et s'annule si la défaillance du produit s'avère être le résultat d'une utilisation abusive, déraisonnable, d'un mauvais traitement, ou d'une négligence envers le produit.

Limitations : cette garantie tient lieu de toute autre garantie, et aucune prétention ou demande de paiement de quelque sorte que ce soit ne peut contraindre ou obliger Ubisoft. Toutes garanties tacites s'appliquant aux produits Ubisoft, y compris les garanties de qualité marchande et d'utilisation dans un but spécifique, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours mentionnée ci-dessus. Ubisoft ne sera en aucun cas responsable des préjudices spéciaux, accessoires ou corrélatifs résultant de la possession, de l'utilisation ou de défaillances des produits Ubisoft. Certains États n'autorisent pas de restrictions en ce qui concerne la durée d'une garantie tacite et/ou d'exclusions ou de restrictions envers les détériorations accessoires ou corrélatives. Par conséquent, les restrictions et/ou les exclusions de responsabilité citées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et il est également possible que vous ayez d'autres droits, selon l'État où vous vous trouvez.

Remarque : Ubisoft se réserve le droit d'apporter des améliorations à ses produits à tout moment, et ce, sans préavis.

Remboursements : Ubisoft ne peut fournir de remboursements ou encore échanger les produits renvoyés contre un crédit autre que le remplacement pour un produit identique. Toute demande de remboursement d'un produit doit se faire au magasin où l'achat s'est effectué, car les points de vente au détail établissent leur propre politique de remboursement. Cette politique ne couvre que les remplacements de produits identiques.

Remplacement de produits/documentation : veuillez contacter directement un représentant du support technique d'Ubisoft avant de nous envoyer votre produit. Très souvent, un remplacement n'est pas la meilleure solution. Nos représentants du support vous aideront à déterminer si un remplacement est nécessaire ou disponible. Vous devrez tout d'abord vous procurer un numéro d'ARM (autorisation de renvoi de matériel) afin que votre renvoi ou votre remplacement puisse s'effectuer. **Votre demande de remplacement ne pourra pas se faire sans ce numéro d'ARM.**

Si nous déterminons qu'un renvoi ou un remplacement est nécessaire :

Veuillez renvoyer le produit (média seulement) accompagné d'un chèque ou d'un mandat d'une valeur correspondant à votre produit (voir les frais de remplacement ci-dessous) rédigé à l'ordre d'Ubisoft, avec une brève description de la difficulté rencontrée, ainsi que votre nom, votre adresse (pas de boîte postale), le **numéro d'ARM**, et votre numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous.

Frais de remplacement : notre grille de frais de remplacement la plus récente est disponible en ligne. Veuillez consulter <http://support.ubi.com> pour obtenir la grille tarifaire mise à jour.

Adresse de garantie et information personne-ressource

Téléphone : 1 800 UBI-6515

Horaires : 7 h – 16 h (heure de l'Est), du lundi au vendredi

Adresse : Support Ubisoft, 5505, Boul. St-Laurent, bureau 5000, Montréal, Qc H2T 1S6.

Enrichissez votre expérience de jeu avec



- Récupérez des Unités en jouant aux jeux Ubisoft
- Débloquez du contenu de jeu supplémentaire
- Partagez du contenu avec vos amis
- Obtenez de l'aide pour finir vos jeux
- Accédez à tout le contenu téléchargeable

directement depuis **vos jeux** ou sur **www.uplay.com**

A débloquer dans **ASSASSIN'S CREED II**

- Thème Premium
- 5 couteaux de lancer supplémentaires
- Tenue d'Altair
- Accès à la Crypte de la famille Auditore



UBISOFT®

Imprimé aux États-Unis



345343-MNLF

Uplay, le logo Uplay, Ubisoft et le logo d'Ubisoft sont des marques de commerce d'Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.
Certains services peuvent ne pas être disponibles au moment de la sortie du jeu. Une connexion Internet haute vitesse est nécessaire pour accéder aux fonctionnalités en ligne et pour jouer en ligne. Le débloquant d'un compte Ubisoft est nécessaire pour accéder à Uplay. Vous devez être âgé de 13 ans ou plus pour créer un compte Ubisoft sans autorisation parentale. Ubisoft se réserve le droit de suspendre ou d'annuler l'accès à Uplay à tout moment sans préavis écrit. 30 jours gratuits sur www.uplay.com. Pour plus d'informations sur les conditions générales applicables à ce jeu et sur les mises à jour, veuillez consulter www.uplay.com.