

ASSASSIN'S CREED™



UBISOFT®

Inhoudsopgave

AAN DE SLAG	2
Installatie	2
1. BESTURING	3
1.1 Animus besturing	4
1.2 Standaard besturing	4
1.3 Situatie-afhankelijke marionet besturing	5
2. INFORMATIE OP HET SCHERM	9
2.1 Synchronisatie balk	9
2.2 Abstergo logo	9
2.3 GPS	9
2.4 Informatie over de besturing op het scherm ..	10
2.5 Volgcamera	10
2.6 Films	10
2.7 Kaart	10
3. INTERACTIE	10
3.1 Sociale status van de ancestor en de desbetreffende indicator	10
3.2 Inzicht van soldaten	11
4. DOELSTELLINGEN	12
4.1 Moorden	12
4.2 Uitkijkposten	12
4.3 Research	12
4.4 Burgers redden	13
4.5 Tempeliers	13
4.6 Vlaggen	13
5. GAME OPBOUW	14
6. MENU'S	14
6.1 Hoofdmenu	14
6.2 In de Animus	14
GARANTIE	16
TECHNISCHE ONDERSTEUNING	17

FRANÇAIS	20
-----------------------	----

AAN DE SLAG

Installatie

Assassin's Creed installeren

Om Assassin's Creed te installeren ga je als volgt te werk.

1. Plaats de Assassin's Creed Installatie DVD in je DVD-ROM speler en het Autorun menu verschijnt. Als het Autorun menu niet verschijnt dubbelklik je op Mijn Computer. Dubbelklik vervolgens op je DVD-ROM speler. Dubbelklik op het autorun.exe bestand.
2. Klik vervolgens op de Install knop. Volg de instructies op het scherm op. De Installatie wizard begeleidt je door de instellingen en de installatieprocedure.
3. Nadat het spel geïnstalleerd is, klik je in het Autorun menu op Play (spelen). Je kunt ook dubbelklikken op de snelkoppeling op je bureaublad om het spel te starten.
3. Als het spel geïnstalleerd is, start je het spel als volgt. Kies in het Windows Start-menu Alle programma's -> Ubisoft -> Assassin's Creed -> Play Assassin's Creed of dubbelklik op de Assassin's Creed snelkoppeling op je bureaublad (als je deze bij de installatie hebt laten aanmaken). Als je Vista gebruikt vind je de snelkoppeling in de Spelverkenner.

Assassin's Creed verwijderen

Om Assassin's Creed te verwijderen ga je als volgt te werk.

1. Plaats de Assassin's Creed Installatie DVD in je DVD-ROM speler en het Autorun menu verschijnt.
2. Klik in het Autorun menu op de Uninstall (verwijderen) knop. Alle onderdelen van Assassin's Creed worden nu automatisch van je harde schijf verwijderd.

07/09/12

Van: Lucy Stillman

Aan: Dr. Warren Vidic

Onderwerp: Re: Animus functionaliteit & nieuw subject

Aangehangen: Animus besturing & feedback.txt

Warren,

Zoals verzocht tijdens onze laatste wekelijkse meeting ben ik begonnen met de voorbereidingen voor het dossier over ons nieuwe studieobject, nummer 17 Desmond Miles, en zijn ancestor (voorouder) Altaïr (geboren circa 1165 - datum van overlijden onbekend). Aangehangen mijn eerste opzet voor de besturing van de Animus en het feedback systeem. Graag hoor ik wat je ervan vindt.

Groetjes,

Lucy.

Subject 17

Desmond Miles

Leeftijd: 25

Gewicht: 77 kilo

Lengte: 183 cm

Bloedgroep: A+

Nationaliteit: Amerikaans

Karaktertrekken: Onafhankelijk, introvert en defensief. Desmond vindt het moeilijk anderen te vertrouwen. Zijn ouders waren ongelooflijk overbezorgd. Ze hielden hem in feite gevangen in de kleine gemeenschap waar ze woonden onder het mom dat dat voor zijn eigen bestwil was. De afgelopen negen jaar heeft hij grote steden vermeden en hield hij zich verborgen voor de menselijke beschaving. Hij verbergt zijn gedachten en emoties achter een muur van cynisme.

Waarschijnlijk wordt het moeilijk om met hem te werken. – Lucy

Ancestor voor zijn behandeling:

Altair Ibn La-Ahad ("Niemandszoon")

Leeftijd: 25

Gewicht: 77 kilo

Lengte: 183 cm

Nationaliteit: Onbekend














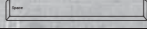

Jaar: 1191

Onderzoekstermijn: juli – augustus – september

Persoonlijke geschiedenis: Er is weinig bekend over Altaïr en het Assassin Brotherhood gilde waar hij bij hoorde.

Karaktertrekken: Gedisciplineerd, geconcentreerd, doortastend.

1. BESTURING

Naar voren		Messen gooien	
Naar achteren		Verborgen mes	
Links		Zwaard	
Rechts		Vuisten	
High Profile	Rechts klikken	Volgcamera	
Actie met hand met wapen	Links klikken	Camera centreren	
Actie met vrije hand	Linker Shift	Kaart	
Hoofd		Pauze	
Benen			
Slachtoffer vastleggen			

NB.: JE KUNT IN HET OPTIE MENU DE STANDAARDBESTURING AANPASSEN VOOR EEN 5-KNOPS MUIS, EEN GAMEPAD OF VOOR UITSLUITEND HET TOETSENBOORD


1. Besturing

1.1 Animus besturing

* De besproken besturing gaat uit van de combinatie toetsenbord met 2-knops muis. Dankzij de Animus kan het subject zijn voorouder - de ancestor - door een combinatie van standaard en situatie-afhankelijke toetsen besturen. Standaard toetsen hebben altijd dezelfde uitwerking, zo pak je met de 2-toets altijd het Hidden Blade (verborgen mes). Daarentegen heeft het gebruiken van een zogenaamde situatie-afhankelijke toets een uitwerking die afhankelijk is van de situatie waarin de ancestor zich bevindt. Met de Spatiebalk bijvoorbeeld kan de ancestor een sprintje maken, rennen, zich in de achtergrond verbergen, iets of iemand ontwijken of tegen een muur oprennen. Welke actie plaatsvindt, is afhankelijk van de situatie waarin hij zich bevindt.

Vidic - Toen we het Animus besturingssysteem aanpasten aan de standaard videogame besturing dacht ik dat het subject de boel sneller onder de knie zou krijgen. Maar de hogere aanpassingsnelheid die we zelfs zien bij deze minder actieve types is verbazingwekkend.









1.1.1 Kaart

Met de -toets open je de kaart (zie ook paragraaf 2.7).

1.2 Standaard besturing

De standaard Animus besturing is niet situatie-afhankelijk. Elke toets heeft altijd dezelfde actie tot gevolg bij de ancestor.

1.2.1 Bewegen

Het subject verplaatst de ancestor met de , ,  en -toetsen. Met de  en de  gaat de ancestor naar voren en naar achteren. Gebruik de  en -toets om de ancestor naar links en rechts te laten gaan.

1.2.2 Kijken

Met de muis kan het subject om zich heen kijken in de wereld van de ancestor.

1.2.3 Target (doelwit) en Lock On (vastleggen)

De Animus koppelt bepaalde visuele effecten aan die personages waarmee de ancestor iets kan ondernemen. Door op de Doelwit knop te drukken, richt de ancestor zijn aandacht op het geselecteerde personage en vervolgens wordt hij gekoppeld aan dat personage. Zodra dit gebeurd is, kan de ancestor iemand zakkenrollen, ondervragen, doden of een andere actie ondernemen. Druk op de F-toets om naar de Vechtmodus te gaan. In deze modus wordt automatisch de dichtstbijzijnde tegenstander als doelwit gekozen. Als je terug naar normaal wilt, moet je de F-toets weer indrukken en wegrennen.

1.2.4 High (hoog) Profile

Houd de High Profile toets ingedrukt om de High Profile modus te activeren. Het profiel van het subject bepaalt nu de handelingen. Zie voor meer informatie paragraaf 1.3.1.


Vidic - Lucy, deze opzet is rommelig. Waarom noem je de High Profile modus hier al wanneer je die pas later gaat beschrijven?


1.2.5 Volgcamera


Als het subject door een soldaat achterna gezeten wordt, druk je op de Volgcamera toets om de camera op de dichtstbijzijnde achtervolger te richten.


1.2.6 Quick Inventory

De toetsen 1-4 op het toetsenbord zijn elk gekoppeld aan een bepaald wapen. Druk op een van deze cijfertoeetsen om het bijbehorende wapen te kiezen, een tweede keer om het voor gebruik gereed te houden.

: Kortzwaard en Messen gooien

: Verborgene mes


: Zwaard

: Vuisten

1.2.7 Pauze

Druk op de -toets om naar het Pauze menu te gaan.

1.2.8 Kaart

Druk op de -toets voor de kaart. Zie voor meer informatie paragraaf 2.7.

Vidic - (Zie bij opmerking 1.2.4 waarom ik me hier aan erger.)

1.3 Situatie-afhankelijke marionet besturing

Met behulp van de Animus kan het subject zijn ancestor net als een marionet besturen. Elk lichaamsdeel is gekoppeld aan een bepaalde toets: het hoofd aan de -toets, de wapenhand aan de linker muisknop, de lege hand aan de linker Shift en de  aan de benen. Rechtsboven op het scherm zie je wat elke toets doet. Je zult merken dat de bij een toets horende handeling afhankelijk is van de situatie.

Vidic - Toetsen ingedrukt houden is beter dan kort indrukken.

1.3.1 High en Low Profile (hoog en laag profiel)

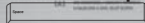
Het is mogelijk de intensiteit waarmee de ancestor een bepaalde handeling uitvoert te wijzigen. Standaard bevindt de ancestor zich in Low Profile, maar door de rechter muisknop ingedrukt te houden, breng je hem in High Profile.

Vidic - Dit lijkt een beetje op het gaspedaal intrappen! In Low Profile vallen de acties van de ancestor niet op en zijn ze redelijk sociaal aanvaardbaar. In High Profile beschikt hij over de snelle en krachtige moves van een moordenaar.



1.3.2 Rondlopen

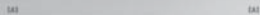
1.3.2.1 Rondlopen: Low Profile

: Niet opvallen

Houd de Benen-toets ingedrukt om niet op te vallen en zonder gezien te worden langs soldaten te komen. Als je dit doet, beweegt de ancestor langzamer. We noemen dit “blend”, waarmee zoveel bedoeld wordt als in de omgeving opgaan.

Linker Shift-toets: Zachtjes duwen


Houd de Lege hand-toets ingedrukt om iemand een zacht duwtje te geven. Mensen hebben geen moeite met een zacht duwtje, het is sociaal aanvaardbaar en op die manier kan de ancestor burgers passeren zonder dat ze laten vallen wat ze vasthebben.



Linker muisknop: Aanvallen

Druk op de Wapenhand-toets om de ancestor iemand aan te laten vallen met het wapen wat hij op dit moment gebruikt.

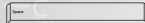
Vidic - Hoorst dit niet in het hoofdstuk over vechten? Ik zou een opmerking toevoegen dat aanvallen gemakkelijker gaat als het doelwit gelocked (vastgelegd) is. Als dat niet zo is, zal de ancestor gewoon een paar minder effectieve aanvallen uitvoeren.

-toets: Perspectief

Druk op de Hoofd-toets voor het eerste persoons-perspectief.

- Je kunt het eerste persoons-perspectief alleen activeren als de ancestor stilstaat. Zodra de ancestor begint te lopen, gaat de camera automatisch terug naar het derde persoons-perspectief.
- Als de synchronisatie balk van het subject op 100% staat, wordt aan het eerste persoons-perspectief de Eagle Vision (adelaarszicht) toegevoegd. We denken dat op de momenten dat er een perfecte synchronisatie is, de Animus de intuïtieve vermogens van Altair kan aflezen en weergeven. De Animus heeft de volgende kleur gecodeerde intuïtieve vermogens: rood = soldaten, blauw = bondgenoten, wit = burgers met informatie en goud = doelwit voor moordenaars.

1.3.2.2 Rondrennen (free run): High Profile

: Sprinten / Rondrennen

Houd de Benen-toets ingedrukt om de ancestor te laten rennen. Door deze toets ingedrukt te houden, houdt de ancestor automatisch rekening met elk object wat hij onderweg tegenkomt. Gebruik de bewegingstoetsen (W, A, S, D) om de richting aan te geven waarin je wilt dat de ancestor gaat.

Voorbeeld: het subject staat vlak bij een muur. Door de Rondrennen-toets ingedrukt te houden en een bewegingstoets (richting muur) in te drukken laat je de ancestor tegen de muur opklimmen.

- Als er geen Free-Run objecten op het pad van de moordenaar liggen, trekt de ancestor een sprint als je in High Profile de Benen-toets ingedrukt houdt.

Linker Shift-toets: Vastgrijpen en gooien

Als je stil staat en op de Lege hand-toets drukt, grijpt de ancestor een door de computer be-

stuurde personage en gooit deze.

- De richting waarin gegoid wordt, wordt bepaald door welke bewegingstoets je gebruikt. Als je op de Lege hand-toets drukt terwijl je rent, dan tackelt de ancestor iedereen die hij tegenkomt.

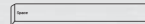
Linker muisknop: Aanvallen

Druk op de Wapenhand-toets en de ancestor valt aan met het wapen dat hij op dat moment gebruikt.

1.3.3 Vechten

De rangorde van je moordenaar (Assassin Rank) bepaalt welke moves je kunt gebruiken in een gevecht. Als je rang 1 hebt kun je combo kills doen, bij rang 2 kun je verweerstoten gebruiken. De moordenaars stonden bekend om hun dodelijke tegenaanval, dus het subject kan beter grote gevechten vermijden totdat hij de high profile stoten onder de knie heeft.

1.3.3.1 Vechten: Low Profile = verdedigende moves

: Stap

Druk op de Benen-toets om de ancestor een stap te laten maken in de richting van de gebruikte bewegingstoets.

Linker Shift-toets: Vastgrijpen

Druk op de Lege hand-toets om de ancestor een door de computer bestuurd personage te laten grijpen en deze te gooien. De richting waarin gegoid wordt, wordt bepaald door de gebruikte bewegingstoets.

Linker muisknop: Aanvallen

Druk op de Wapenhand-toets om de ancestor een door de computer bestuurd personage aan te laten vallen met het wapen wat hij op dit moment gebruikt. Hoe agressief hij aanvalt, hangt af van hoe lang je de toets ingedrukt houdt.

Druk de toets kort in voor een snelle aanval.

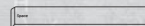
Druk de toets een tweede keer kort in om een combo aanval te doen zodra je wapen contact maakt.

Houd de toets ingedrukt voor een langzamere maar krachtigere aanval.

1.3.3.2 Vechten: High Profile = verdedigende tegenaanval

Als je bij het vechten in High Profile gaat, kun je je verdedigen met een tegenaanval (verweer-stoten of tegenstoten) en ontwijkende moves.

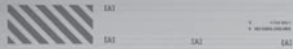
Standaardinstelling is dat de High Profile-toets ingedrukt houden betekent dat het subject vijandelijke aanvallen weet af te weren.

: Ontwijken

Als je de Benen-toets op het juiste moment indrukt, voert de ancestor een tegenaanval uit waarbij de vijand geraakt kan worden. Als je het verkeerde moment kiest, ligt Altairs verdediging open en kan de vijand hem raken.

Linker Shift-toets: Vastgrijpen tegenaanval

Als je de Lege hand-toets op het juiste moment indrukt, doet de ancestor een tegenaanval waarbij hij het door de computer bestuurde personage vastgrijpt dat probeert het subject vast te grijpen. Als je het verkeerde moment kiest, wordt de ancestor door de vijand gegrepen.

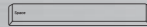


Linker muisknop: Tegenaanval

Als je de Wapenhand-toets op het juiste moment indrukt, voert de ancestor een tegenaanval uit op een door de computer bestuurd personage. Als je het verkeerde moment kiest, kan de ancestor zich niet verdedigen tegen een vijandelijke aanval.

1.3.4 Paard

1.3.4.1 Paard: Low Profile

: Niet opvallen (de "blend")

Als je de Benen-toets ingedrukt houdt, gaat het paard in stap. Dit is de langzaamste snelheid en wordt in deze game de "blend" genoemd. De "blend" zorgt ervoor dat soldaten je niet opmerken waardoor de moordenaar vlakbij soldaten kan komen zonder dat ze hem zien.


Linker Shift-toets: Afstijgen

Druk op de Lege hand-toets om de ancestor af te laten stijgen van het paard.

Linker muisknop: Steigeren / aanvallen

Het paard gaat steigeren als je op de Wapenhand-toets drukt terwijl het zwaard van de moordenaar in de schede zit.


Als de moordenaar zijn zwaard in de hand heeft, dan valt hij aan als je de Wapenhand-toets indrukt.

-toets: Perspectief

Druk op de Hoofd-toets voor het eerste persoons-perspectief voor de ancestor.

- Je kunt het eerste persoons-perspectief alleen activeren als het subject stilstaat. Zodra het subject begint te lopen, gaat de camera automatisch terug naar het derde persoons-perspectief.
- Als de synchronisatie balk van het subject op 100% staat, wordt aan het eerste persoons-perspectief de Eagle Vision (adelaarszicht) toegevoegd. Met het adelaarszicht kun je zien of door de computer bestuurd personages in een menigte vriend of vijand zijn.

1.3.4.2 Paard: High Profile

: Galop

Als je in High Profile de Benen-toets ingedrukt houdt, gaat het paard in galop.

Linker Shift-toets: Afstijgen

Druk op de Lege hand-toets om de ancestor af te laten stijgen van het paard.

Linker muisknop: Aanvallen

Druk op de Wapenhand-toets om de ancestor vanaf het paard aan te laten vallen

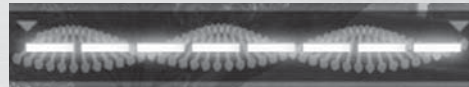
2. INFORMATIE OP HET SCHERM

De informatie op het scherm in de Animus geeft je een indruk van hoe je ervoor staat.

2.1 Synchronisatie balk

Als je de Animus gebruikt, moeten de handelingen van het subject synchroon lopen met die van zijn ancestor. De synchronisatie balk geeft aan in hoeverre dit het geval is.

2.1.2 Meer of minder synchronisatie



Je krijgt een betere synchronisatie als je een doelstelling haalt of onopgemerkt blijft. De synchronisatie balk wordt automatisch gevuld zolang je onopgemerkt blijft. Ook als men je wel ziet wordt hij aangevuld, maar dat gaat dan een stuk langzamer.

De synchronisatie wordt minder als je een onschuldige iemand doodt, van een te grote hoogte valt of als je gewond raakt in een gevecht.

2.2 Abstergo logo

Zie voor informatie de paragraaf over de Sociale Status indicator.

2.3 GPS



De GPS vind je rechtsonder in het scherm. Deze geeft aan waar het Noorden ligt, wat handig is bij het reizen. De GPS kan ook de locatie van verschillende belangrijke herinneringen (memory objectives) weergeven. Een goede manier om de GPS met memory objectives te vullen is door vanaf een hoog gelegen punt de omgeving te bekijken. Op die manier wordt het subject gesynchroniseerd met de herinneringen van de ancestor over dit gebied en weet hij weer wat hij deed daar.


Vidic - Dankzij de recente updates kan de Animus GPS nu ook schuilplaatsen in de buurt tonen. Hij kan maar beter zijn GPS in de gaten houden als hij in de problemen komt. In een schuilplaats ziet niemand hem en kan hij opnieuw synchroniseren met zijn ancestor!



2.4 Informatie over de besturing op het scherm

Rechts bovenin kun je altijd zien welke handelingen mogelijk zijn.


2.5 Volgcamera

Druk op de -toets voor de volgcamera (op het scherm kun je zien of deze beschikbaar is).

2.6 Films

De Animus kan een scène vanuit een andere hoek laten zien. Druk hiervoor tijdens een visuele storing op een willekeurige toets of muisknop.

2.7 Kaart

Druk op de -toets voor een kaart van het gebied. De Animus kan, gebaseerd op historische data, het gebied globaal invullen maar gedetailleerde informatie moet uit het DNA van het subject verkregen worden. Het subject moet naar een hoog gelegen punt gaan en het gebied in zich opnemen om gesynchroniseerd te kunnen worden met de herinneringen van de ancestor over dit gebied. Vervolgens kan de Animus de kaart invullen met specifieke memory objectives en andere details die opgeslagen zijn in het genetische geheugen van het subject. Je kunt een GPS baken op de kaart plaatsen om het subject te helpen bij het bereiken van een bepaalde locatie.

3. INTERACTIE

3.1 Sociale status van de ancestor en de desbetreffende indicator



In het begin is de ancestor anoniem en blijft hij onopgemerkt. Zolang zijn handelingen sociaal aanvaardbaar zijn, blijft dat zo en kan hij gewoon naast soldaten lopen. Maar als hij begint te vechten, gezien wordt op de daken of mensen doodt verandert zijn status in Exposed (gezien). Het icoontje knippert dan rood.

Zodra hij Exposed is vallen soldaten hem onmiddellijk aan. Om weer anoniem te worden, moet de ancestor uit het gezichtsveld van de soldaten zien te raken (geel knipperend icoontje). Zodra men hem niet meer kan zien, moet hij een schuilplaats zoeken. Dit kunnen hooibalen, daktuinen, banken maar ook bijvoorbeeld een wetenschapper zijn. Zodra hij een schuilplaats gevonden heeft, begint hij te vervagen. Het icoontje knippert nu blauw.

Zodra hij verdwenen is (icoontje wordt weer wit), is hij weer anoniem en kan hij ongemerkt zijn schuilplaats verlaten.

3.2 Inzicht van soldaten

In hoeverre een soldaat door heeft wat er om hem heen gebeurt, is afhankelijk van de situatie. Je moet leren hoe je er achter kunt komen hoe goed een soldaat op de hoogte is. Daar heeft de ancestor ontzettend veel baat bij als hij in steeds moeilijker situaties terechtkomt.

- Klopt helemaal! En goed je best doen! Hij MOET altijd de indicator in de gaten houden.

Hoe goed geïnformeerd of op de hoogte een soldaat is kun je zien aan de kleur van het oog in zijn logo. Wit geeft aan dat hij niets vermoedt, geel betekent argwanend en rood geeft aan dat hij op de hoogte is van je aanwezigheid.

Niets vermoedend

Soldaten die niets in de gaten hebben, vallen de ancestor niet lastig zolang zijn handelingen sociaal aanvaardbaar zijn. Ze reageren alleen als de ancestor iemand vlak voor hun neus vermoordt, hen provoceert of als ze zien dat een andere soldaat met hem in gevecht is.



Achterdochtig

Achterdochtige soldaten reageren op sociaal onaanvaardbaar gedrag, zoals het lastig vallen van mensen. Ze raken sneller geïrriteerd en accepteren niet dat de ancestor tegen hen aanloopt. Een achterdochtige soldaat heeft altijd één hand aan zijn zwaard en geeft slechts één waarschuwing voordat hij agressief wordt.



Op de hoogte

Soldaten die weten wat er aan de hand is, gaan op zoek naar de ancestor. Ze herkennen hem meteen als hij te dicht in de buurt komt of als hij ongewoon gedrag vertoont zoals rondrennen, muren beklimmen of burgers omver lopen. Deze soldaten hebben hun zwaard al getrokken.



Vidic - Dit is het perfecte moment om de "blend" te gebruiken om te voorkomen dat je gezien wordt.

City Alert (algemeen alarm)

Bij een City Alert weet iedere soldaat wat er aan de hand is en valt een soldaat de ancestor aan zodra hij opvalt (klimmen, muren beklimmen, tegen burgers aanlopen) of als hij te dicht in de buurt komt. Het City Alert wordt gegeven als de ancestor een slachtoffer vermoordt.

4. DOELSTELLINGEN

4.1 Moorden

De ancestor (voorouder) van het subject is een moordenaar en zijn missie is bepaalde slachtoffers te vermoorden.

4.2 Uitkijkposten

In de steden en het koninkrijk vind je zogenaamde uitkijkposten (viewpoints). Dit is een hoog gelegen punt vanwaar je het gebied om je heen goed kunt bekijken. Je vindt zo'n uitkijkpost meestal door een hoog gebouw waar adelaars omheen vliegen, te beklimmen. Op de kaart en de GPS worden deze locaties aangegeven met het icoontje van een adelaar.

Vidic - Door een recente update van de Animus zie je nu ook een adelaar boven het gebouw vliegen. Netjes, Lucy.

Om een kaart zo gedetailleerd in te vullen, moet de ancestor naar zo'n uitkijkpost klimmen en de Hoofd-toets (E-toets) indrukken om met het bijbehorende geheugensnoer te synchroniseren. Door te synchroniseren kom je achter de locatie van het Assassins Bureau en alle andere uitkijkposten in de stad. Verder zie je de volgende dingen in de buurt van de uitkijkposten: burgers die gered moeten worden, soldaten op hun post, schuilplaatsen en alle andere zogenaamde "investigation memories".

4.3 Research

Voordat je een "assassination memory" (herinnering aan een moord) krijgt, moet het subject een aantal zogenaamde "investigation memories" zien te vinden. Dit zijn secundaire herinneringen, maar ze horen wel degelijk bij de ancestor. Als je het vereiste aantal hebt, betekent dit dat het subject goed genoeg in zijn vel zit om het traumatische moment van de moord opnieuw mee te maken.

Vidic - Ik heb nooit begrepen waarom we niet meteen naar de herinneringen kunnen waar we écht in geïnteresseerd zijn. Ik wil maandag een voorstel hoe we het aantal benodigde secundaire herinneringen omlaag kunnen brengen.

4.3.1 Zakkenrollen

Om iemands zakken te rollen (pickpocket), moet je het slachtoffer vastleggen (lock on) en hem voorzichtig volgen zonder dat hij iets merkt. Druk op de Lege hand-toets (Linker shift) om de zakken te rollen. Je kunt dit zelfs doen terwijl het slachtoffer beweegt. Als het slachtoffer stil gaat staan, betekent dit dat hij achterdochtig is geworden. Blijf als hij om zich heen kijkt uit zijn buurt, zodat hij je niet gaat verdenken.

Vidic - En houd alsjeblieft het hoofd van het slachtoffer in de gaten! Als hij de ancestor aankijkt, moet je zijn zakken NIET rollen!

4.3.2 Afsluiteren

Je moet een geheim gesprek tussen twee of meer personen afsluisteren. Om dit te kunnen doen, moet de ancestor op een bankje zitten, de personen locken en op de Hoofd-toets (E-toets)

drukken om ze af te luisteren. Je moet de personen in je gezichtsveld hebben om de informatie te kunnen horen.

4.3.3 Ondervragen

Sommige informatie is wat moeilijker te krijgen en die moet je dan ook vaak afdwingen. Als iemand niet uit zichzelf informatie wil geven (een "despot" (onruststoker) bijvoorbeeld), moet je hem locken en daarna volgen. Kies vervolgens het juiste moment om met hem op de vuist te gaan en op die manier de informatie los te peuten.

4.3.4 Informanten

Moordenaars die je op straat tegenkomt zijn informanten van Al Mualim. In ruil voor bepaalde diensten geven ze je informatie over je slachtoffer. Let goed op wat voor instructies de informant je geeft. Hij geeft je alleen informatie als je precies doet wat hij zegt.

VIDIC - Lucy, voeg dit aan je document toe voordat je het indient:

- Je kunt de Eagle Vision gebruiken om mensen te herkennen die belangrijke informatie hebben voor je onderzoek.
- Slachtoffers van een zakkenroller hebben altijd een zak links.
- Onruststokers doen zich voor als stadsomroepers en verspreiden propaganda over hun corrupte heer en meester.
- Je kunt alleen research doen als je anoniem bent.

Als ik de karaktertrekken van subject 17 zo lees in je aantekeningen, dan denk ik dat hij alle hulp gebruiken kan die we hem kunnen geven.

4.4 Burgers redden

Er zijn twee soorten burgers die je moet redden: de gewone burger (vigilante) en de wetenschapper (scholar). Als je een burger redt, helpt deze op zijn beurt jou weer. Lock op de soldaat die de burger aanvalt om hem te redden. Zodra je alle agressieve soldaten gedood hebt, moet je niet vergeten met de door jou geredde burger te praten. Pas dan kan hij zijn of haar vrienden over jouw goede daad vertellen.

Vigilante: Gewone burger. Als je de vrouw of dochter van een burger redt, zullen de mannen uit het gezin je helpen. Als je via een straat vlucht waar je burgervriendjes rondhangen, dan schud je achtervolgende soldaten gemakkelijker af. Ze zullen je vijanden hinderen, waardoor je meer tijd krijgt om te ontsnappen en je te verstoppen.

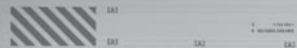
Scholar: Wetenschapper. Vanwege zijn werk heeft een wetenschapper toegang tot elk deel van de stad. Raak met hen bevriend om verboden gebied te kunnen betreden.

4.5 Tempeliers

Tempeliers kun je herkennen aan hun kleding: een wit uniform met een rood kruis. Zodra ze ontdekt worden, vallen ze meteen aan. Het verhaal gaat dat de ancestor elke tempelier in het Heilige Land vermoord heeft.

4.6 Vlaggen

Overal in de steden en het koninkrijk vind je vlaggen. Deze worden gebruikt om een gebied te claimen, maar de moordenaar denkt daar anders over en hij ziet deze claims als onterecht. Hij geloofde dat het Heilige land van niemand en iedereen was.



Vidic - Vlaggen pakken en oude dametjes helpen! Ik dacht dat de voorouder van Desmond een moordenaar was, en niet een soort Robin Hood met een vlaggetje. Het zal best dat door dit te doen ons subject beter kan synchroniseren met zijn ancestor en we zullen er mee moeten leren leven. Maar echt, mevrouw Stillman! Op deze manier wordt in coma liggen ook erg interessant.

5. GAME OPBOUW

Een moordenaar moet altijd informatie over zijn slachtoffer verzamelen en het omringende gebied verkennen om een geslaagde aanval op te kunnen zetten.

Stap 1: Viewpoints: Uitkijkposten. Het eerste wat Altair deed als hij in een voor hem nieuw gebied kwam, was naar de top van de hoogste gebouwen klimmen. Van daaruit kon hij het omringende gebied goed bekijken.

Stap 2: Investigation: Research. De tweede stap bij het voorbereiden van een moord is zoveel mogelijk gedetailleerde informatie over het slachtoffer te verzamelen. Hiervoor kun je mensen ondervragen en ze afluisteren. Je kunt ook informatie verkrijgen door zakken te rollen of met hulp van informanten.

Stap 3: The Bureau: Het Bureau. Als een moordenaar denkt dat hij zover is, moet hij naar de directeur van het Assassin Bureau gaan om de veer te halen. Deze veer moet in het bloed van het slachtoffer gedoopt worden en daarna naar de directeur gebracht worden om te bewijzen dat de moord pleegd is.

Vidic - Lucy, zei jij niet dat door de nieuwe Animus update we meteen naar de moord missie kunnen zonder eerst al die research missies te doen? Als we de deadline willen halen, moeten we de Animus laten helpen.

6. MENU'S

6.1 Hoofdmenu

New: Nieuw. Begin aan een nieuwe sessie in de Animus.

Continue: Verder gaan. Ga verder met de huidige sessie.

6.2 In de Animus

6.2.1 Hoofdmenu

Start/Continue Session: Begin een nieuwe sessie op te nemen en initialiseer het eerste geheugenblok. Met "Continue Session" ga je verder met een sessie.

Memory Log Timeline: Loop door het geheugenblok via een DNA tijdslijn. Door een geheugenblok te kiezen, kan het subject zijn opdrachten bekijken.

Options: Wijzig bepaalde Animus opties zoals bloederigheid, geluid, helderheid, video instellingen, besturing en informatie op het scherm.

Exit Animus: Stop met de sessie en verlaat de Animus. Het subject kan nu even op adem komen en de benen strekken.

6.2.2 Pauze menu

Resume Session: Verder gaan met de gepauzeerde sessie.

Options: Naar het Animus menu.

Map: De kaart van het gebied waar de ancestor van het subject zich bevindt.

Quit Session: Stoppen met de sessie. Het subject kan de Animus verlaten.

Memory Log Timeline: Loop door de DNA tijdslijn van het geheugenblok. Door een geheugenblok te kiezen, kan het subject zijn opdrachten bekijken.

Van: Dr. Warren Vidic

Aan: TECHNISCHE DIENST

CC: Lucy Stillman

Onderwerp: Animus functionaliteit & Nieuw subject

Aangehangen:

Hallo,

We hebben een nieuw subject voor de Animus. Zorg er a.u.b. voor dat alle wachtwoorden op onze computers gewijzigd worden. We hebben liever niet dat hij het net opgaat en zijn mail via ons systeem kan lezen, nietwaar?

Ik heb gehoord dat vandaag een nieuwe veiligheidsbeambte begint. Zorg ervoor dat hij niet vergeet onze sessie en alles wat het subject doet op te nemen. Behalve natuurlijk als het op commando indrukken van een knop te complex voor hem is.

Lucy - nu het nieuwe subject er bijna is, heb ik je meest recente documentatie over de Animus functionaliteit nodig.

Vidic



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 clause 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.

Technische ondersteuning

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

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 schijf, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken) Gebruikersschade 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 Windows en de drivers van de geïnstalleerde hardware regelmatig.

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

Schijf wordt niet herkend door de CD/DVD speler.

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de schijf aanwezig zijn.
- Ligt de schijf in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

Het product start niet automatisch op als deze in de CD-Rom/DVD speler geplaatst wordt.

- Indien de game niet automatisch opstart, kan je via Verkenner gaan naar de CD-Rom/DVD speler en dubbelklikken op setup.exe.
- Controleer of je PC voldoet aan de minimumsysteemeisen van het product. PC-games hebben een vastgestelde minimale hardwarespecificatie nodig om naar behoren te kunnen functioneren. Bij twijfel kan het winkelpersoneel u adviseren. De minimale systeemeisen staan altijd vermeld op de achterkant van de verpakking.

Wat voor PC heb ik?

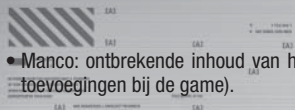
Om precies uit te vinden welke onderdelen en drivers je in je PC hebt, kan je gebruik maken van Dxdiag. Dxdiag is een standaard diagnostisch programma van Windows. Druk op start, vervolgens op uitvoeren en voer dan de text "Dxdiag" (zonder aanhalingstekens) in. Er verschijnt een scherm met de gegevens van je PC.

Mijn schijf is beschadigd tijdens het afspelen

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

Wanneer is een spel defect?

- Software fouten, dit is bekend bij de winkel waar je het geochtb hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: bv de schijf is niet leesbaar op verschillende PCs, maar heeft geen zichtbare beschadigingen.



- **Manco:** ontbrekende inhoud van het product (bv. 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 heeft. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de gestelde garantietermijn van de winkel. Daarna kan je contact opnemen met de Ubisoft technische ondersteuning.

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 kan ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandstalige technische ondersteuning. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

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

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

WIN UBISOFT GAMES!

Registreer nu op de wedstrijdsite: <http://registrationcontest.ubi.com>

Aan de wedstrijd zijn geen kosten verbonden noch is een aankoop noodzakelijk. Zie de voorwaarden binnenin.

- Je kunt meedoen van 27/10/2005 tot 31/10/2008.

- Het complete wedstrijdreglement kun je gratis opvragen. Schrijf ons: UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Frankrijk. Je kunt het ook online op de wedstrijdpagina vinden: <http://registration-contest.ubi.com>.

- Prijzen: Elke week worden 10 games weg gegeven, winkelwaarde 60 euro per stuk. In totaal dus 520 games (10 games elke week een jaar lang!) met een totale verkoopwaarde van 31200 euro's incl. BTW.

Haal meer uit ASSASSIN'S CREED™

Doe mee met de snel groeiende ASSASSIN'S CREED™ community en krijg toegang tot:

- Exclusieve content en informatie
- Waanzinnige wedstrijden en prijzen
- Exclusieve aanbiedingen: collectors, limited edition...
- Exclusieve hints en tips
- Ontmoet nieuwe vrienden op de forums

Doe met ons mee op www.assassinscreed.com

Assassin's Creed © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

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.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

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.

Table des matières

POUR COMMENCER	22
Installation	22
1. COMMANDES	23
1.1 Commandes de l'Animus	24
1.2 Commandes standard	24
1.3 Commandes contextuelles de mannequin ...	25
2. AFFICHAGE TÊTE HAUTE (HUD)	29
2.1 Barre de synchronisation	29
2.2 Logo Abstergo	29
2.3 GPS	29
2.4 HUD des commandes	30
2.5 Caméra de poursuite	30
2.6 Angles des scènes	30
2.7 Carte	30
3. BOUCLE D'INTERACTION	30
3.1 Statut du personnage et indicateur	30
3.2 Niveau d'alerte des soldats	31
4. OBJECTIFS	32
4.1 Assassins	32
4.2 Points d'observation	32
4.3 Enquêtes	32
4.4 Secourir un citoyen	33
4.5 Templiers	33
4.6 Drapeaux	34
5. DÉROULEMENT DU JEU	34
6. MENUS	34
6.1 Menu principal	34
6.2 Dans l'Animus	35
SUPPORT TECHNIQUE	36
GARANTIE	37

POUR COMMENCER

Installation

Installer Assassin's Creed

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

1. Insérez le DVD d'installation d'Assassin's Creed dans votre lecteur de DVD-Rom. Le menu de démarrage automatique apparaît normalement après quelques secondes. S'il n'apparaît pas, explorez le contenu du DVD et double-cliquez sur l'icône du fichier Autorun.exe.
2. Cliquez sur le bouton Installer. Un assistant vous guidera tout au long de la procédure d'installation.
3. Une fois le jeu installé, cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionnez Ubisoft/ Assassin's Creed/Jouer à Assassin's Creed. Vous pouvez aussi double-cliquer sur l'icône Assassin's Creed créée sur le bureau (si vous avez choisi de créer un raccourci pendant l'installation. Sous Vista, vous trouverez le raccourci dans l'Explorateur de jeux). Dans tous les cas, le jeu démarre.

Désinstaller Assassin's Creed

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

1. Insérez le DVD d'installation d'Assassin's Creed dans votre lecteur de DVD-Rom. Le menu de démarrage apparaît après quelques secondes.
2. Quand le menu de démarrage est affiché, cliquez sur le bouton Désinstaller. Tous les fichiers d'Assassin's Creed seront supprimés.

12/09/07

De : Lucy Stillman

À : Dr Warren Vidic

Objet : Re: Fonctionnement de l'Animus et nouveau sujet

Pièces jointes : Commandes Animus & Feedback.txt

Comme vous me l'avez demandé au cours de notre dernière réunion hebdomadaire, j'ai commencé à rédiger les documents concernant le sujet n° 17, Desmond Miles, et son ancêtre Altair (né vers 1165 - date de décès inconnue).

Vous trouverez ci-joint un document non finalisé sur les commandes de l'Animus et le système de feedback, en vue de la présentation devant le conseil d'administration, la semaine prochaine. Vos commentaires sont les bienvenus.

Cordialement,

Lucy

Sujet n° 17

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.

Il ne sera pas facile de travailler avec lui. – Lucy

Ancêtre pour ce traitement :

Altair Ibn La-Ahad ("Fils de personne")

Âge : 25

Poids : 77 kg

Taille : 1,82 m

Nationalité : Inconnue

Année : 1191

Mois d'étude : Juillet – Août – Septembre

Histoire personnelle : On sait peu de choses d'Altair et des Assassins pour lesquels il travaillait.

Traits de caractère : Discipliné, déterminé, intrépide.

1. COMMANDES

Avancer	Z
Reculer	S
Gauche	Q
Droite	D
Profil actif	Clic droit
Action main libre	Clic gauche
Action main armée	Maj gauche
Action tête	E
Action jambes	Espace
Verrouiller cible	F

Couteaux de lancer	1
Lame secrète	2
Épée	3
Poings	4
Caméra de poursuite	E
Centrer la caméra	C
Carte	Tab
Pause	Échap

REMARQUE: IL EST POSSIBLE DE RECONFIGURER LES COMMANDES PAR DÉFAUT À PARTIR DU MENU OPTIONS, PAR EXEMPLE POUR JOUER AVEC UNE SOURIS À 5 BOUTONS, UN GAMEPAD OU UNIQUEMENT LE CLAVIER.

1.1 Commandes de

■ (A) à deux boutons.

jeu vidéo pour concevoir celles de l'Animus, je pensais que le sujet

1.1.1 Carte

Appuyez sur la touche Tab pour afficher la carte (voir la section 2.7 pour plus de

1.2 Commandes standard

Les commandes standard de l'Animus ne sont pas contextuelles. Les touches

1.2.1 Déplacement

Le sujet déplace son ancêtre à l'aide des touches Z O S et D. Appuyez sur

1.2.2 Begard

La souris permet de voir ce qui se trouve autour de l'ancêtre du sujet

1 2 3 Gîble et verrouillage

Les effets visuels de l'Animus permettent de distinguer les citoyens avec lesquels

1.2.4 Profil aktif

En maintenant la touche Profil actif enfoncée, vous ferez passer le sujet en mode Profil

Vidic - Lucy, la structure du document est déroutante. Pourquoi parler du Profil actif si vous ne le décrivez que plus loin ?

1.2.5 Caméra de poursuite

Quand le sujet est poursuivi par un soldat, appuyez sur la touche **Caméra de poursuite**.

1.2.6 Inventaire rapide

Les touches 1 à 4 du clavier sont toutes associées à une arme

Appuyez sur l'une de ces touches pour sélectionner l'arme correspondante. Appuyez à

1 : Lame courte et couteaux de lancer

2 : L'ame accipèto

2. Érték

4 : Doings

1.2.7 Pause

Appuyez sur la touche Échan pour accéder au menu de pause

128 Carte

Appuyez sur la touche Tab pour afficher la carte. (Voir la section 2.7 pour plus de

Vidic - (Voir ce qui me gêne dans le commentaire du 1.2.4.)

1.3 Commandes contextuelles de mannequin

L'Animus permet au sujet de contrôler son ancêtre comme s'il s'agissait d'un man-

Vidic - Il serait préférable de maintenir ces touches enfoncées plutôt que d'appuyer brièvement.

1.3.1 Profils actif et passif

Il est possible de changer l'intensité avec laquelle l'ancêtre du sujet accomplit une

Par défaut, le personnage est en mode Profil passif, mais vous pouvez le faire passer

Vidéo - C'est comme si on appuyait sur l'accélérateur ! En mode Profil passif, les actions de l'Assassin sont discrètes et pacifiques. Les attaques et les mouvements les plus rapides et les plus efficaces ne sont disponibles qu'en mode Profil actif.



1.3.2 Déplacements libres

1.3.2.1 Déplacements libres : Profil passif

Espace : Se dissimuler

Maintenez la touche Jambes enfoncée pour vous dissimuler et passer devant des soldats Informés de votre présence sans vous faire remarquer. L'ancêtre du sujet se déplace alors plus lentement.

Touche Maj gauche : Écarter

Maintenez la touche Main libre enfoncée pour écarter la foule. Cette action est pacifique et permettra à l'ancêtre du sujet de se frayer un passage tout en évitant que les passants fassent tomber ce qu'ils portent.

Bouton gauche de la souris : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour que l'ancêtre du sujet attaque avec l'arme dont il est équipé.

Vidic - Ça ne devrait pas figurer dans la section consacrée au combat ? Vous devriez ajouter une remarque précisant qu'il est plus facile d'attaquer une cible une fois qu'elle est verrouillée, sans quoi les attaques risquent d'être moins efficaces.

Touche E : Vision

Appuyez sur la touche Tête pour activer la vue subjective.

- La vue subjective ne peut être activée que si l'ancêtre du sujet est immobile. La caméra repasse en vue 3e personne lorsqu'il se met à marcher.
- Lorsque la barre de synchronisation du sujet atteint 100%, la vue subjective se double de la Vision d'aigle. Dans ces moments de synchronisation parfaite, nous croyons l'Animus capable d'interpréter et d'afficher ce que l'intuition exceptionnelle d'Altair lui permettait de percevoir. Pour cela, l'Animus utilise des codes couleurs : rouge=soldats, bleu=alliés, blanc=civils détenant des informations, doré=cibles à assassiner.

1.3.2.2 Déplacements libres : Profil actif

Espace : Sprinter/Course libre

Maintenez la touche Jambes enfoncée pour que l'ancêtre du sujet effectue une Course libre. La course du personnage s'adapte alors automatiquement aux obstacles qu'il rencontre. Utilisez les touches de déplacement (Z, Q, S, D) pour déplacer le personnage dans la direction correspondante.

Exemple : Le personnage se trouve près d'un mur. Si vous maintenez la touche Course libre enfoncée et déplacez le personnage vers le mur en appuyant sur la touche adéquate, celui-ci escaladera le mur.

- Si aucun obstacle ne se trouve sur le chemin de l'Assassin et qu'il ne peut effectuer de Course libre, le personnage se mettra à sprinter si vous maintenez la touche Jambes enfoncée tout en vous déplaçant en mode Profil actif.

Touche Maj gauche : Saisir et Pousser

Appuyez sur la touche Main libre lorsque l'ancêtre du sujet est immobile pour qu'il saisisse puis pousse un PNJ. La direction dans laquelle il le pousse dépend de la touche de déplacement sur laquelle vous appuyez.

Si vous appuyez sur la touche Main libre en courant, l'ancêtre du sujet bousculera les personnes qui sont devant lui pour se frayer un chemin.

Bouton gauche de la souris : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour que l'ancêtre du sujet attaque avec l'arme dont il est équipé.

1.3.3 Combat

Les aptitudes de combat changent en fonction de l'échelon d'Assassin atteint par l'ancêtre du sujet. À l'échelon 1, il maîtrise les coups de grâce, et les contres seulement à l'échelon 2. Les Assassins étaient célèbres pour leurs contres défensifs mortels. Il est conseillé au sujet d'éviter les combats trop intenses tant qu'il ne maîtrise pas ces coups du mode Profil actif.

1.3.3.1 Combat : Profil passif = Actions offensives

Espace : Pas en avant

Appuyez sur la touche Jambes puis sur une touche de déplacement pour que l'ancêtre du sujet fasse un pas en avant dans la direction correspondante.

Touche Maj gauche : Saisir

Appuyez sur la touche Main vide pour que l'ancêtre du sujet tente de saisir et de pousser un PNJ ennemi. La direction dans laquelle il pousse l'ennemi dépend de la touche de déplacement sur laquelle vous appuyez.

Bouton gauche de la souris : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour que l'ancêtre du sujet attaque un PNJ avec l'arme dont il est équipé. La puissance de l'attaque dépend de la durée pendant laquelle le sujet maintient la touche enfoncée.

- Appuyez brièvement pour une attaque rapide.
- Appuyez brièvement une deuxième fois dès que votre arme entre en contact avec l'ennemi pour déclencher une attaque combinée.
- Appuyez longuement sur la touche pour une attaque plus lente mais plus puissante.

1.3.3.2 Combat : Profil actif = Contres défensifs

En mode Combat, le Profil actif permet d'effectuer des coups défensifs comme les contres et les esquives.

Par défaut, l'ancêtre du sujet repousse les attaques ennemies lorsque vous maintenez la touche Profil actif enfoncée.

Espace : Esquive

Appuyez sur la touche Jambes au bon moment pour que l'ancêtre du sujet esquive le coup porté, laissant l'ennemi vulnérable aux attaques. Si le timing n'est pas bon, c'est Altair qui sera vulnérable.

Touche Maj gauche : Contrer une prise

Appuyez sur la touche Main libre au bon moment pour que l'ancêtre du sujet contre la prise portée par le PNJ qui tente de le saisir. Si le timing n'est pas bon, l'ennemi agrippera Altair.

Bouton gauche de la souris : Contre-attaque

Appuyez sur la touche Main armée au bon moment pour que l'ancêtre du sujet contre-attaque. Si le timing n'est pas bon, Altair deviendra vulnérable aux attaques du PNJ.



1.3.4 Cheval

1.3.4.1 Cheval : Profil passif

Espace : Se dissimuler

Maintenez la touche Jambes enfoncée pour que le cheval avance lentement. L'alerte de proximité des soldats est alors désactivée, ce qui permet à l'Assassin d'approcher d'eux sans éveiller l'attention.

Touche Maj gauche : Descendre

Appuyez sur la touche Main libre pour que l'ancêtre du sujet descende de cheval.

Bouton gauche de la souris : Cabrer/Attaquer

Si l'Assassin n'a pas dégainé son arme, appuyez sur la touche Main armée pour que le cheval se cabre.

Si l'Assassin a sorti son arme, il attaquera si vous appuyez sur la touche Main armée.

Touche E : Vision

Appuyez sur la touche Tête pour activer la vue subjective.

- La vue subjective ne peut être activée que si l'ancêtre du sujet est immobile. La caméra repasse en vue 3e personne lorsqu'il se met à marcher.
- Lorsque la barre de synchronisation du sujet atteint 100%, la vue subjective se double de la Vision d'aigle. Elle permet de déterminer si les PNJ rencontrés sont des alliés ou des ennemis.

1.3.4.2 Cheval : Profil actif

Espace : Galop

En mode Profil actif, maintenez la touche Jambes enfoncée tout en faisant avancer le cheval pour que ce dernier adopte son allure la plus rapide, le galop.

Touche Maj gauche : Descendre

Appuyez sur la touche Main libre pour que l'ancêtre du sujet descende de cheval.

Bouton gauche de la souris : Attaquer

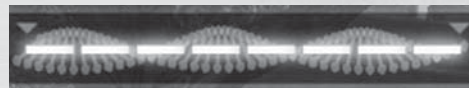
Appuyez sur la touche Main armée pour que l'ancêtre du sujet porte une attaque alors qu'il est à cheval.

2. AFFICHAGE TÊTE HAUTE (HUD)

Le HUD permet au sujet présent dans l'Animus d'avoir accès à des informations cruciales, et notamment de connaître son statut actuel.

2.1 Barre de synchronisation

Quand il est aux commandes de l'Animus, le sujet doit chercher à synchroniser ses actions avec celles de son ancêtre. Cette barre exprime le niveau de synchronisation.



2.1.2 Comment gagner et perdre de la synchronisation

Vous gagnez de la synchronisation dans les cas suivants : En accomplissant un objectif ou en restant anonyme. Votre barre de synchronisation se régénère tant que vous êtes anonyme et continue de se remplir lorsque vous êtes repéré, mais à un rythme plus lent.

Vous perdez de la synchronisation dans les cas suivants : Si vous tuez un innocent, chutez de trop haut ou si vous êtes blessé au combat.

2.2 Logo Abstergo

(Voir indicateur de statut pour plus de détails.)

2.3 GPS



Le GPS se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran. Il indique toujours le nord, ce qui vous permet de vous repérer plus facilement. Il indique également la position de certains objectifs cruciaux de la séquence mémoire. Pour afficher plus d'objectifs sur le GPS, vous pouvez monter en haut des points d'observation pour avoir une vue d'ensemble de la zone.

Cela permettra au sujet de se synchroniser avec le souvenir que son ancêtre avait de cette zone et de se remémorer les actes que ce dernier y a accompli.

Vidic - Le GPS de l'Animus a été amélioré et peut notamment afficher les cachettes les plus proches. Mieux vaut ne pas le quitter des yeux quand la situation se corse. Les cachettes permettront au sujet de redevenir anonyme et de se resynchroniser avec son ancêtre !

2.4 HUD des commandes



À tout moment, les actions disponibles sont indiquées en haut à droite de l'écran.

2.5 Caméra de poursuite

Appuyez sur la touche E pour activer la caméra de poursuite (une indication apparaît sur l'écran lorsqu'elle est disponible).

2.6 Angles des scènes

L'Animus peut vous permettre de voir une scène sous un angle différent. Pour activer cette fonctionnalité, appuyez sur n'importe quelle touche ou n'importe quel bouton de la souris lorsque vous observez des interférences.

2.7 Carte

Appuyez sur la touche Tab pour afficher une carte de la zone. L'Animus est capable de générer un plan sommaire de la zone à partir de données historiques, mais c'est dans l'ADN du sujet qu'il faudra aller chercher des informations plus détaillées. Le sujet peut grimper en haut des points d'observation pour obtenir une vue d'ensemble de la zone et se synchroniser avec le souvenir que son ancêtre avait de cette zone. Dès lors, l'Animus pourra ajouter des objectifs spécifiques sur la carte, ainsi que d'autres détails stockés dans la mémoire génétique du sujet. Un marqueur GPS peut être placé sur la carte pour permettre au sujet d'atteindre une zone plus facilement.

3. BOUCLE D'INTERACTION

3.1 Statut du personnage et indicateur



Lorsque vous démarrez une nouvelle session, l'ancêtre du sujet est anonyme et le reste tant que ses actions sont pacifiques. À ce stade-là, il est possible de s'approcher d'un groupe de soldats sans éveiller l'attention. Si le personnage se bat, s'il est aperçu par des archers postés sur les toits ou s'il tue quelqu'un, il est Repéré (une icône rouge clignote).

Lorsque l'ancêtre du sujet est Repéré, les soldats cherchent immédiatement à l'affronter. Pour redevenir anonyme, il doit échapper à leur vue (une icône jaune clignote).

Lorsque l'ancêtre du sujet est En fuite, il doit trouver un endroit où se cacher (dans une botte de foin, dans un refuge sur un toit, sur un banc ou parmi des érudits). Une fois qu'il est caché, on considère qu'il a Disparu (une icône bleue clignote).

Lorsqu'il a Disparu (l'icône redevient blanche), il redevient anonyme et peut quitter sa cachette sans prendre de risque.

3.2 Niveau d'alerte des soldats

Le niveau d'alerte d'un soldat varie en fonction de la situation. S'il parvient à reconnaître le niveau d'alerte d'un soldat, l'ancêtre du sujet aura un avantage indéniable, en particulier dans les situations les plus délicates.

Vidic - Oui ! Ne l'oubliez pas ! TOUJOURS garder un œil sur l'indicateur.

Le niveau d'alerte d'un soldat est indiqué par la couleur de l'œil à l'intérieur de son icône : blanc pour Interrogatif, jaune pour Méfiant et rouge pour Informé.



Interrogatif

Les soldats Interrogatifs ne gêneront pas l'ancêtre du sujet tant que les actions de ce dernier restent pacifiques. Ils ne réagiront que s'il tue quelqu'un devant eux, les provoque directement ou s'ils le voient s'en prendre à un autre soldat.

Méfiant

Les soldats Méfiants réagiront aux actes de provocation (lorsqu'un passant est harcelé, par exemple). Ils sont plus susceptibles et ne supporteront pas qu'on les bouscule. Les gardes Méfiants ont une main sur leur épée. Ils ne donnent qu'un seul avertissement avant de devenir Informés.



Informé

Les soldats Informés sont aux aguets. Si l'ancêtre du sujet s'approche trop d'eux ou s'il a un comportement suspect (s'il effectue une course libre, escalade un mur ou bouscule un citoyen, par exemple), ils le reconnaîtront immédiatement. Les gardes Informés ont déjà sorti leur épée.

Vidic - Voilà le moment de se dissimuler pour éviter d'être repéré.

Alerte en ville

Pendant une alerte, tous les soldats sont Informés et susceptibles d'attaquer l'ancêtre du sujet si ce dernier se fait repérer dans la foule (en escaladant un mur ou en bousculant des citoyens) ou s'il s'approche trop. L'alerte est déclenchée en ville quand l'ancêtre du sujet assassine une cible.

4. OBJECTIFS


4.1 Assassinsats

L'ancêtre du sujet est un Assassin. Sa mission est d'éliminer des cibles spécifiques.

4.2 Points d'observation

Les villes et le royaume comportent plusieurs points d'observation. Pour les atteindre, il faut escalader de hauts bâtiments au-dessus desquels tournoient des aigles. Sur la carte et le GPS, ces points d'observation apparaissent sous la forme d'une icône d'aigle.

Vidic - Depuis une amélioration récente de l'Animus, un aigle tournoie au-dessus de ces bâtiments. Beau travail, Lucy.

Pour obtenir une carte plus détaillée d'une zone, l'ancêtre du sujet doit monter en haut d'un point d'observation. Il faut ensuite appuyer sur la touche Tête (touche ) pour se synchroniser avec la séquence mémoire adéquate, ce qui permettra de savoir où sont situés le bureau des Assassins, les autres points d'observation de la zone et, autour de ces points d'observation, de nombreux autres éléments (citoyens à secourir, soldats en faction, cachettes, ainsi que tout autre résultat d'enquête provenant d'une séquence mémoire).

4.3 Enquêtes

Avant d'accéder à la séquence mémoire d'un assassinat, le sujet doit s'acquitter d'un certain nombre d'enquêtes. Il s'agit de séquences mineures, mais qui n'en font pas moins partie de la vie de l'ancêtre du sujet. Une fois qu'il aura terminé le nombre de séquences requis, le sujet sera dans des dispositions qui lui permettront de revivre les passages les plus traumatiques de ces assassinats.

Vidic - Je n'ai jamais compris pourquoi on ne pouvait pas accéder directement aux séquences mémoire qui nous intéressent. Dès lundi, je voudrais que vous me proposiez un moyen de réduire le nombre de séquences mémoire mineures nécessaires à l'acclimatation.

4.3.1 Dérober un objet

Pour dérober un objet à quelqu'un, verrouillez votre cible et suivez-la sans vous faire repérer. Pour commettre votre forfait, appuyez sur la touche Main libre (touche Maj gauche), quand la cible est en mouvement. Si la cible s'immobilise, c'est qu'elle se méfie. Éloignez-vous si vous voyez la cible regarder autour d'elle pour ne pas vous faire repérer...

Vidic - Et surtout, observez bien le visage de la cible ! Si elle regarde l'ancêtre du sujet, il faut éviter de lui dérober un objet !

4.3.2 Espionner

L'objectif est d'espionner des conversations secrètes entre deux ou plusieurs personnages. Pour ce faire, l'ancêtre du sujet doit s'asseoir sur un banc puis verrouiller ses cibles. Appuyez ensuite sur la touche Tête (touche E) pour écouter les conversations. Vous devez regarder vos cibles pour entendre ce qu'elles disent.

4.3.3 Interrogatoire

Certaines informations sont plus difficiles à obtenir que d'autres. Parfois, il est même nécessaire d'employer la force. Après avoir verrouillé un despote, l'ancêtre du sujet doit le suivre et choisir le bon moment pour se bagarrer avec lui et obtenir les informations qu'il recherche.

4.3.4 Informateurs

Les Assassins que vous rencontrez dans les rues sont des informateurs d'Al Mualim. Ils vous donneront des informations sur votre cible, mais vous devrez leur rendre des services en échange. Écoutez bien leurs instructions ; si vous ne les suivez pas à la lettre, vous n'obtiendrez pas de récompense.

Vidic - Lucy, ajoutez ceci à votre document avant de le faire valider :

- La Vision d'aigle permet de repérer les personnes qui détiennent des informations très précieuses pour votre enquête.
- Les personnes auxquelles on dérobe un objet portent toujours un sac du côté gauche.
- Les despotes se rencontrent souvent dans les rues, où ils font de la propagande pour leurs maîtres corrompus.
- Pour mener une enquête, il faut être anonyme.

À en juger par les traits de caractère du Sujet 17, il risque d'avoir besoin d'aide.

4.4 Secourir un citoyen

Deux types de citoyens peuvent être secourus : les Complices et les Érudits. Les citoyens que vous secourez vous apporteront leur aide en retour. Verrouillez un soldat qui est en train d'harcéler un citoyen pour secourir ce dernier. Une fois que vous aurez éliminé tous les soldats qui vous attaqueront, n'oubliez pas d'aller parler au citoyen que vous avez secouru. Il rapportera ce que vous avez fait à ses amis.

Complice : Si vous secourez la fille ou la femme d'un Complice, tous les hommes de la famille vous aideront en retour. Si vous êtes poursuivi, passez par une rue où se trouvent des Complices et vos poursuivants perdront à coup sûr votre trace : les Complices s'interposeront pour vous permettre de vous enfuir.

Érudits : De par la nature de leur travail, les Érudits fréquentent toutes les parties de la ville. Sympathisez avec eux et vous pourrez accéder aux zones interdites.

4.5 Templiers

On reconnaît facilement les Templiers à leur tenue (un manteau blanc frappé d'une croix rouge). Si vous les repérez, ils vous attaqueront. On raconte que l'ancêtre du sujet a éliminé tous les Templiers de la Terre sainte.



4.6 Drapeaux

On trouve des drapeaux dans toutes les villes et dans le royaume. On les utilisait pour revendiquer la possession de certaines zones. Les Assassins, pour qui ces revendications étaient abusives, estimaient que la Terre sainte appartenait à tous et à personne.

Vidic - On vole des drapeaux et on aide les vieilles dames ! Je pensais que l'ancêtre de Desmond était un Assassin, pas une sorte de Robin des Bois. Je suppose que ce genre d'activité favorise la synchronisation de notre sujet avec son ancêtre et que nous n'avons donc pas le choix... Mais vraiment, mademoiselle Stillman... Plus j'y pense, plus je me dis que le coma est l'option la plus viable.

5. DÉROULEMENT DU JEU

Un Assassin doit toujours rassembler des informations sur sa cible et procéder à quelques repérages qui lui permettront de préparer correctement son attaque.

Étape 1 : Points d'observation : La première chose que faisait Altair en entrant dans un nouveau quartier était de grimper en haut des bâtiments les plus élevés. De là, il pouvait avoir une vue d'ensemble de la zone.

Étape 2 : Enquête : Quand on prépare un assassinat, la deuxième étape consiste à rassembler des informations détaillées sur la cible. On peut obtenir ces informations en espionnant des conversations, en dérobant des objets ou grâce à l'aide d'informateurs.

Étape 3 : Le bureau : Une fois que l'Assassin se sent prêt à passer à l'acte, il doit se rendre au bureau des Assassins pour consulter le chef de cellule, qui lui remettra une plume. Cette plume doit être trempée dans le sang de la victime puis remise au chef de cellule pour lui prouver que la cible a bien été éliminée.

Vidic - Lucy, vous ne m'avez pas dit que les améliorations apportées à l'Animus permettaient d'accéder directement aux missions d'assassinat sans accomplir toutes ces missions d'enquête ? L'Animus doit rapidement nous apporter les réponses qui nous manquent, sans quoi nous ne tiendrons pas nos délais.

6. MENUS

6.1 Menu principal

Nouveau : Permet de lancer une nouvelle session dans l'Animus.

Continuer : Permet de poursuivre une session existante.

6.2 Dans l'Animus

6.2.1 Menu principal

Démarrer/Poursuivre la session : Permet d'enregistrer une nouvelle session et d'initialiser la première séquence mémoire. Poursuivre la session permet de reprendre la séquence mémoire en cours.

Chronologie mémoire ADN : Permet de parcourir les séquences en suivant la chronologie de la mémoire ADN. En sélectionnant une séquence mémoire, le sujet peut accéder aux objectifs correspondants.

Options : Permet de modifier certaines options de l'Animus, comme l'affichage du sang dans l'Animus, le volume sonore, la luminosité, les paramètres d'affichage, les commandes et les éléments du HUD.

Quitter l'Animus : Permet de clore la session et de quitter l'Animus. Le sujet peut en profiter pour souffler un peu et se dégourdir les jambes.

6.2.2 Menu de pause

Retour à la session : Permet de reprendre la session que le sujet a momentanément interrompue.

Options : Permet d'accéder au menu de l'Animus.

Carte : Permet d'accéder à la carte de la région où se trouve l'ancêtre du sujet.

Quitter la session : Permet de clore la session. Le sujet peut alors quitter l'Animus.

Chronologie mémoire ADN : Permet de parcourir les séquences en suivant la chronologie de la mémoire ADN. En sélectionnant une séquence mémoire, le sujet peut accéder aux objectifs correspondants.

Séquences additionnelles : Voir le statut des objets disponibles (drapeaux, Templiers, etc.).

De : Dr Warren Vidic

À : MAINTENANCE

CC : Lucy Stillman

Objet : Fonctionnement de l'Animus et nouveau sujet

Pièces jointes :

Bonjour,

Nous disposons depuis peu d'un nouveau sujet pour notre Animus. Merci de modifier tous les mots de passe de nos ordinateurs. Nous ne pouvons pas lui permettre d'accéder au réseau et de consulter ses messages depuis nos postes.

Par ailleurs, on m'a averti qu'aujourd'hui, un nouvel employé venait renforcer les équipes de sécurité. Assurez-vous qu'il enregistre bien nos sessions et toutes les actions de notre sujet. Qui sait, il n'est peut-être pas capable d'appuyer sur un bouton quand on le lui demande...

Lucy - Suite à cette arrivée, je vais avoir besoin des derniers documents en date expliquant le fonctionnement de l'Animus.

Vidic



UBISOFT à votre service...

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 0.825.56.56.75 (0,15 euros /min) 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 /min)

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, 14h - 19h.

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'avèrait 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.