

GIOCHI UBISOFT IN PALIO!

REGISTRATI SUBITO

→ <http://registrationxbox360.ubi.com>

Registrandoti, potrai inoltre:

- Accedere a contenuti esclusivi e promozioni speciali
- Ricevere informazioni aggiornate sui giochi Ubisoft
- Entrare a far parte della comunità Ubisoft
- Beneficiare del supporto tecnico gratuito online



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Competizione gratuita, senza obbligo d'acquisto. Vedi le condizioni all'interno.

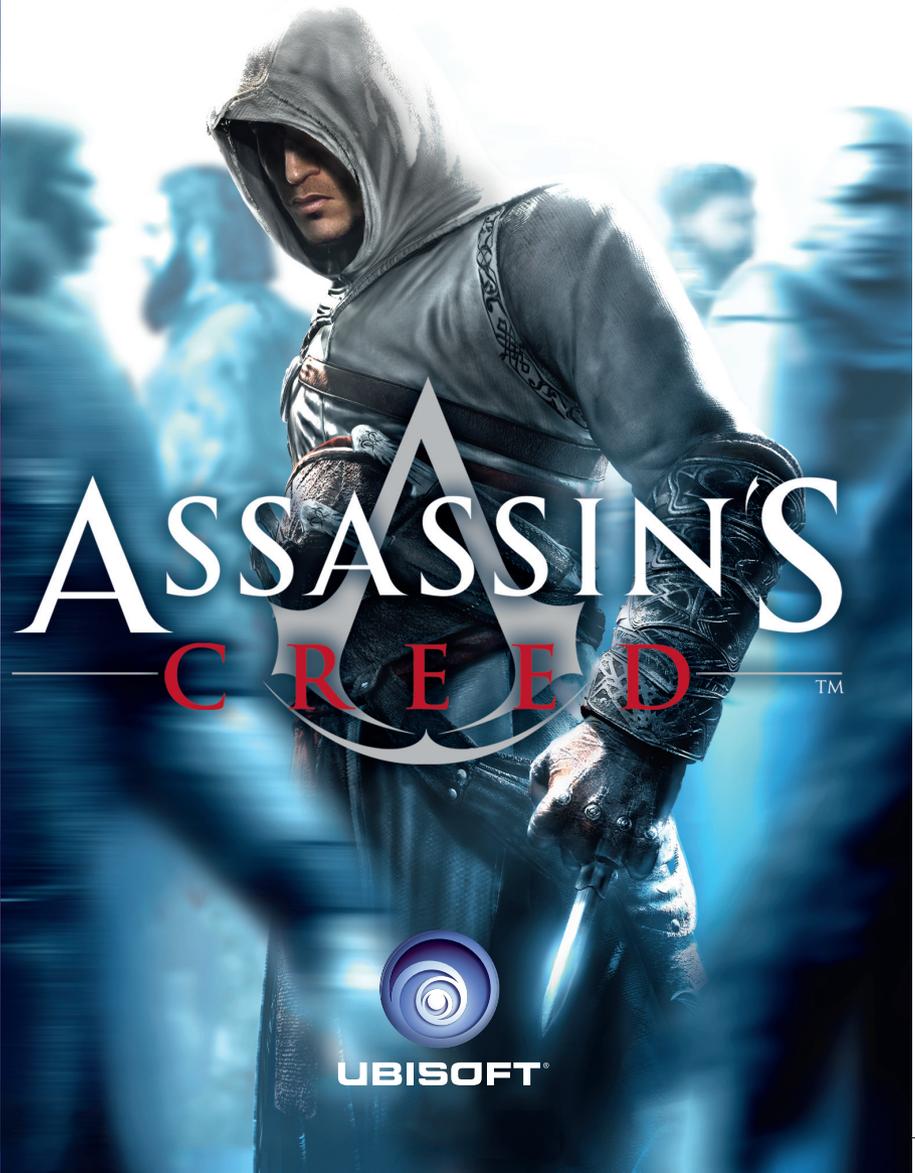
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e il logo Xbox, Xbox 360 e Xbox LIVE sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Assassin's Creed © 2007 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.

MADE IN EUROPE

300008413

 XBOX 360



UBISOFT

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

Comandi dell'Animus.....	4
Interfaccia.....	10
Interazione.....	11
Obiettivi.....	13
Struttura del gioco.....	15
Menu.....	16
Supporto Tecnico.....	18
Garanzia.....	19
Proprietà.....	19

Soggetto 17

Desmond Miles

Età: 25

Peso: 77 Kg

Altezza: 1,82 m

Gruppo sanguigno: A+

Nazionalità: americana

Profilo psicologico: indipendente, introverso e sulla difensiva, Desmond fatica a fidarsi degli altri. I suoi genitori erano iperprotettivi, l'hanno in pratica imprigionato all'interno della loro comune, convinti che fosse per il suo bene. Ha passato gli ultimi nove anni lontano dai grandi centri abitati, al riparo dalla civiltà. Nasconde pensieri ed emozioni dietro un muro di cinismo.

Potrebbe essere complicato lavorare con lui. – Lucy

Antenato per il trattamento:

Altair Ibn La-Ahad («Figlio di nessuno»)

Età: 25

Peso: 77 Kg

Altezza: 1,82 m

Nazionalità: ignota

Anno: 1191

Mesi di studio: Luglio – Agosto – Settembre

Storia personale: si sa poco di Altair e della setta di Assassini per cui operava.

Profilo psicologico: disciplinato, concentrato, audace.



1. Comandi dell'Animus

1.1 Comandi dell'Animus

L'Animus consente al soggetto di controllare il proprio antenato attraverso una combinazione di pulsanti standard e contestuali. I pulsanti standard svolgono sempre la stessa funzione, per esempio muovendo il tasto D su si seleziona sempre la lama nascosta. Al contrario, l'azione derivata dalla pressione su un pulsante contestuale varia in base alla situazione in cui si trova l'antenato. Per esempio, il pulsante A consente all'antenato di scattare, saltare, schivare, mimetizzarsi o correre su un muro, a seconda del contesto.

Vidic - Quando abbiamo cambiato lo schema comandi dell'Animus per renderlo simile a quello standard dei videogiochi ero sicuro che la curva d'apprendimento dei soggetti migliorasse, ma il grado di adattamento che notiamo in questi fannulloni è stupefacente.



IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

1.2 Comandi standard

I comandi standard dell'Animus non sono contestuali. Ciascuno dei pulsanti elencati richiama una sola prevedibile azione dell'antenato.

1.2.1 Movimento

Il soggetto sposta il proprio antenato usando la levetta di movimento. Muovendo la levetta su o giù l'antenato avanza o indietreggia. Muovendola a sinistra o a destra, l'antenato si volta nella direzione corrispondente.

1.2.2 Sguardo

Usando la levetta dello sguardo, il soggetto può osservare l'ambiente che circonda l'antenato. Premendo la levetta, la visuale torna alle spalle dell'antenato.

1.2.3 Mira e aggancio

L'Animus riproduce degli specifici effetti visivi su alcuni abitanti con cui l'antenato può interagire. Premendo il pulsante di mira, l'attenzione dell'antenato si concentra sulla persona selezionata, di fatto agganciandolo a essa. Una volta agganciato qualcuno, l'antenato può borseggiare, interrogare, uccidere e conseguire altri obiettivi. Per entrare in modalità di combattimento, premere il grilletto sinistro. Una volta in modalità di combattimento, l'attenzione si concentra automaticamente sull'avversario più vicino. Per uscire dalla modalità di combattimento, premere nuovamente il grilletto sinistro per sganciarsi e correre via.

1.2.4 Alto profilo

Tenendo premuto il pulsante di Alto profilo, il soggetto entra nella modalità omonima. Il profilo del soggetto influenza le azioni dell'antenato. (Vedere la sezione 1.3.1 per i dettagli.)

Vidic - Lucy, la struttura è confusa. Perché devi accennare alla modalità Alto profilo se la descrivi soltanto più avanti?

1.2.5 Visuale d'inseguimento

Quando l'antenato è inseguito da un soldato, premendo il pulsante della visuale d'inseguimento la visuale si sposta per inquadrare l'inseguitore più vicino.

1.2.6 Inventario rapido

A ciascuna direzione del tasto D è associata un'arma.

Premendo una direzione sul tasto D una volta si seleziona l'arma corrispondente. Premendo una seconda volta, l'arma viene sfoderata.

Su: lama nascosta

Giù: pugni

Sinistra: spada corta o pugnali da lancio

Destra: spada lunga

EAS

1.2.7 Pausa

Premendo il pulsante START, il soggetto accede al menu di pausa.

1.2.8 Mappa

Premendo il pulsante BACK si apre la mappa. (Vedere la sezione 2.8 per i dettagli.)

Vidic - (vedi il commento 1.2.4 sul perché mi vengono i nervi...)

1.3 Comandi contestuali di controllo

L'Animus permette al soggetto di controllare l'antenato come una sorta di burattino. Ogni parte del corpo è collegata a un pulsante (testa **Y**, mano armata **X**, mano nuda **B** e gambe **A**). Nell'angolo superiore destro, l'interfaccia mostra la funzione di ciascun pulsante. La funzionalità, tuttavia, cambia a seconda del contesto.

Vidic - Tenere premuti i pulsanti è molto più efficace che premere rapidamente.

1.3.1 Alto e Basso profilo

È possibile cambiare l'intensità con la quale l'antenato compie ciascuna azione. Per impostazione predefinita, l'antenato sarà in Basso profilo, ma potrà passare in Alto profilo se si preme senza rilasciare il grilletto destro.

Vidic - È come premere sull'acceleratore! In Basso profilo, le azioni dell'antenato sono discrete e socialmente accettabili. Le mosse rapide e potenti da Assassino si compiono in Alto profilo.

1.3.2 Girovagare

1.3.2.1 Girovagare: Basso profilo

A Mimetizzarsi

Bisogna tenere premuto il pulsante delle gambe per confondersi tra la folla e passare vicino ai soldati senza farsi notare. Mentre è mimetizzato, l'antenato si muove più lento.

B Scostare

Tenere premuto il pulsante della mano nuda per scostare qualcuno. Questa azione è socialmente accettabile e permetterà all'antenato di passare tra gli abitanti senza provocare la caduta di ciò che trasportano.

X Attaccare

Se si preme il pulsante della mano armata, l'antenato attaccherà con l'arma in uso in quel momento.

Vidic - Questo non dovrebbe andare nella sezione sul combattimento? Dovresti spiegare in una nota che attaccare è più facile se si è agganciati al bersaglio, altrimenti l'antenato eseguirà degli attacchi passanti molto meno efficaci.

6

EAS

Y Visuale

> Quando si preme il pulsante della testa, l'atenato entra in visuale soggettiva.

- La visuale soggettiva si può attivare solo se l'atenato è fermo. La visuale torna automaticamente alle sue spalle non appena inizia a camminare.
- Se la barra di sincronia del soggetto è al 100%, la visuale soggettiva viene potenziata con l'Occhio dell'Aquila. Riteniamo che in questi istanti di sincronia assoluta, l'Animus riesca a recepire e riprodurre le intuizioni di Altaïr. L'Animus ha codificato i dati delle intuizioni con colori diversi: rosso=soldati, blu=alleati, bianco=civili con informazioni, oro=bersaglio da assassinare.

1.3.2.2 Corsa acrobatica: Alto profilo

A Scatto/Corsa acrobatica

Se si tiene premuto il pulsante delle gambe, l'atenato si lancia in una corsa acrobatica, adattandosi a qualunque oggetto lungo il tragitto. Basta muovere la levetta di movimento nella direzione in cui lo si vuole far andare.

Esempio: il soggetto è per strada, vicino a un muro. Se si tiene premuto il pulsante della corsa acrobatica e si muove la levetta di movimento in direzione del muro, l'atenato inizierà ad arrampicarsi.

-Se lungo il tragitto dell'Assassino non ci sono oggetti su cui arrampicarsi, tenere premuto il pulsante delle gambe mentre ci si muove in Alto profilo permetterà all'atenato di scattare.

B Agguantare e scagliare

Premere il pulsante della mano nuda fa sì che l'atenato afferri un PNG e lo scagli lontano.

-La direzione del lancio è regolata dalla levetta di movimento.

Premendo il pulsante della mano nuda mentre si corre permette all'atenato di urtare chiunque sul suo cammino, liberando il tragitto dalla folla.

X Attaccare

Se si preme il pulsante della mano armata, l'atenato attaccherà con l'arma in uso in quel momento.

Y Visuale

> Quando si preme il pulsante della testa, l'atenato entra in visuale soggettiva.

- La visuale soggettiva si può attivare solo se l'atenato è fermo. La visuale torna automaticamente alle sue spalle non appena inizia a camminare.
- Se la barra di sincronia del soggetto è al 100%, la visuale soggettiva viene potenziata con l'Occhio dell'Aquila. Riteniamo che in questi istanti di sincronia assoluta, l'Animus riesca a recepire e riprodurre le intuizioni di Altaïr. L'Animus ha codificato i dati delle intuizioni con colori diversi: rosso=soldati, blu=alleati, bianco=civili con informazioni, oro=bersaglio da assassinare.



1.3.3 Combattimento

L'abilità in combattimento dipende dal rango dell'antenato all'interno della setta. Le combinazioni letali si possono eseguire quando è di rango 1, mentre i contrattacchi a rango 2. Gli Assassini erano noti per le tecniche difensive letali, perciò il soggetto dovrà evitare di affrontare troppi nemici insieme finché non apprende queste tecniche di Alto profilo.

1.3.3.1 Combattimento: Basso profilo = Tecniche offensive

A Balzo

Se si preme il pulsante delle gambe, l'antenato compie un piccolo balzo nella direzione controllata dalla levetta di movimento.

B Agguantare

Se il soggetto preme il pulsante della mano nuda, l'antenato tenta di agguantare il nemico e scagliarlo lontano.

La direzione del lancio è regolata dalla levetta di movimento.

X Attaccare

Se si preme il pulsante della mano armata, l'antenato attacca un PNG con l'arma in uso in quel momento.

La forza dell'attacco dipende dalla durata della pressione sul pulsante.

Premere velocemente per effettuare un attacco rapido.

Premere una seconda volta non appena l'arma arriva a contatto per effettuare un attacco combinato.

Tenere premuto per un attacco più lento ma più forte.

1.3.3.2 Combattimento: Alto profilo = Tecniche difensive

In modalità di scontro, l'Alto profilo consente azioni difensive come le tecniche di contrattacco e di schivata.

Per impostazione predefinita, tenere premuto il pulsante di Alto profilo consente al soggetto di parare gli attacchi del nemico.

A Schivata

Quando si preme il pulsante delle gambe con il giusto tempismo, l'antenato esegue una schivata di contrasto che espone il nemico ai colpi. Sbagliando il tempo, l'antenato rimane vulnerabile all'attacco del nemico.

B Divincolamento

Quando si preme il pulsante della mano nuda con il giusto tempismo, l'antenato esegue un divincolamento, contrastando il tentativo del nemico di agguantarlo. Sbagliando il tempo, l'antenato viene agguantato dal nemico.

X Contrattacco

Quando si preme il pulsante della mano armata con il giusto tempismo, l'antenato contrattacca l'avversario. Sbagliando il tempo, l'antenato rimane vulnerabile all'attacco del nemico.



1.3.4 Cavallo

1.3.4.1 Cavallo: Basso profilo

A Mimetizzarsi

Se si tiene premuto il pulsante delle gambe, si rallenta l'andatura del cavallo, di fatto mimetizzandosi. Il mimetismo annulla il raggio di prossimità dei soldati, consentendo all'Assassino di muoversi senza esporsi in loro presenza.

B Smontare

Premere il pulsante della mano nuda per far smontare di sella l'antenato.

X Impennarsi/Attaccare

Se, con la spada da Assassino sguainata, si preme il pulsante della mano armata, il cavallo si impenna sulle zampe posteriori.

Quando l'Assassino impugna l'arma, il pulsante della mano armata consente di attaccare.

Y Visuale

Se si preme il pulsante della testa, l'antenato passa alla visuale soggettiva.

La visuale soggettiva si può attivare solo quando il soggetto è fermo. Se riprende a camminare, la visuale torna automaticamente alle sue spalle.

Se la barra di sincronia del soggetto è al 100%, la visuale soggettiva viene potenziata dall'Occhio dell'Aquila, che permette al soggetto di identificare amici e nemici tra la folla.

1.3.4.2 Cavallo: Alto profilo

A Galoppo

In Alto profilo, tenere premuto il pulsante delle gambe mentre si cavalca consente di lanciare il cavallo al galoppo.

B Smontare

Quando si preme il pulsante della mano nuda, l'antenato smonta da cavallo.

X Attaccare

Se si preme il pulsante della mano armata, l'antenato effettua un'azione d'attacco da cavallo.

Y Visuale

> Quando si preme il pulsante della testa, l'antenato entra in visuale soggettiva.

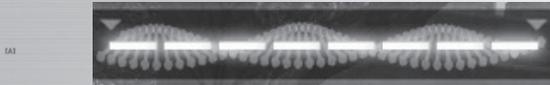
- La visuale soggettiva si può attivare solo se l'antenato è fermo. La visuale torna automaticamente alle sue spalle non appena inizia a camminare.
- Se la barra di sincronia del soggetto è al 100%, la visuale soggettiva viene potenziata dall'Occhio dell'Aquila. Riteniamo che in questi istanti di sincronia assoluta, l'Animus riesca a recepire e riprodurre le intuizioni di Altair. L'Animus ha codificato con colori le informazioni intuitive: rosso=soldati, blu=alleati, bianco=civili con informazioni, oro=bersaglio da assassinare.

2. Interfaccia

L'interfaccia fornisce importanti informazioni mentre ci si trova nell'Animus. Diversi elementi visibili consentiranno al soggetto di avere piena consapevolezza delle sue condizioni correnti.

2.1 Barra di sincronia

Quando il soggetto è al controllo dell'Animus, le sue azioni devono essere sincronizzate con quelle del suo antenato. La barra di sincronia indica appunto il grado di sincronizzazione.



Come aumentare e perdere sincronia

La sincronia aumenta: conseguendo un obiettivo o restando anonimi. Finché si è anonimi, la barra di sincronia si rigenera automaticamente. Essa cresce anche quando si è scoperti, ma più lentamente.

La sincronia cala: uccidendo un innocente, cadendo da troppo in alto o rimanendo feriti in combattimento.

2.2 Logo Abstergo

(Vedere Indicatore di stato sociale per ulteriori dettagli.)



2.3 GPS

Visibile nell'angolo inferiore destro dello schermo, il GPS consente di orientarsi, indicando sempre il nord. Può anche mostrare la posizione di importanti obiettivi mnemonici. Un buon sistema per riempire il GPS di obiettivi mnemonici è scalare gli edifici più alti e guardarsi intorno. Raggiungere questi punti panoramici contribuirà a sincronizzare il soggetto con la memoria dell'antenato legata a una certa zona e a ricordare che cos'ha fatto in quei luoghi.

Vidic - Con gli ultimi aggiornamenti, il GPS dell'Animus può anche indicare i nascondigli vicini. Sarà meglio che il soggetto tenga d'occhio il GPS se dovesse trovarsi nei guai. I nascondigli lo aiuteranno a diventare anonimo e a risincronizzarsi con l'antenato!

10
EA3

2.4 Comandi dell'interfaccia



Nell'angolo superiore destro sono visibili le azioni che è possibile compiere in un dato momento.

2.5 Visuale d'inseguimento

La visuale d'inseguimento è attivabile premendo il pulsante dorsale sinistro (appare sullo schermo quando è disponibile).

2.6 Tagli cinematografici

Durante una sequenza, l'Animus può cambiare angolo visuale. La funzione si può attivare premendo qualunque pulsante o grilletto durante un'interferenza visiva.

2.7 Mappa

Premere il pulsante BACK per visualizzare una mappa della zona. L'Animus è in grado di ricostruire una planimetria generica in base ai dati storici, ma le informazioni dettagliate dovranno essere richiamate dal DNA del soggetto. Il soggetto dovrebbe scalare gli edifici più alti e osservare il panorama per sincronizzarsi con i ricordi del suo antenato relativi alla zona. Ciò consentirà all'Animus di completare la mappa con specifici obiettivi mnemonici e altri dettagli conservati nella memoria genetica del soggetto. Per aiutare il soggetto a raggiungere un determinato luogo, è possibile collocare un indicatore GPS sulla mappa.

3. Interazione

3.1 Stato sociale e indicatore dell'antenato

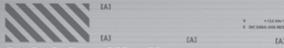


All'inizio di una nuova sessione, l'antenato è anonimo e tale rimane finché le sue azioni sono socialmente accettabili. Passare accanto ai soldati non è un problema in questa fase. Iniziando un duello, facendosi avvistare sui tetti o uccidendo qualcuno, il suo stato cambierà in scoperto (icona rossa lampeggiante).

Quando l'antenato è **scoperto**, i soldati lo ingaggeranno immediatamente. Per tornare in stato anonimo, egli deve interrompere la linea visiva dei soldati (icona gialla lampeggiante).

Quando è **celato**, deve trovare un nascondiglio (mucchi di fieno, giardini pensili, panchine o eruditi). A quel punto, inizierà a dileguarsi (icona blu lampeggiante).

Una volta **dileguato** (icona che torna bianca), egli è di nuovo anonimo e può tranquillamente lasciare il nascondiglio.



3.2 Livelli di consapevolezza dei soldati

Il livello di consapevolezza dei soldati varia a seconda della situazione. Il soggetto trarrà un notevole beneficio imparando a riconoscere questi livelli, per guidare meglio il proprio antenato in situazioni sempre più difficili.

Vidic - Sì! E che se li impari bene! DEVE tenere d'occhio quell'indicatore.



Ignaro

I soldati ignari non interferiranno con l'antenato fintanto che le sue azioni saranno socialmente accettabili. Reagiranno solo se questi uccide qualcuno di fronte a loro, li provoca direttamente o se ingaggia un altro soldato in loro presenza.

EA3



Sospettoso

I soldati sospettosi reagiranno ad azioni non socialmente accettabili, come le molestie ai passanti. Sarà più facile provocarli e non sopporteranno di essere urtati dall'antenato. Le guardie sospettose terranno una mano sulla spada e daranno un solo avvertimento prima di diventare informate.



Informato

I soldati informati sono alla ricerca dell'antenato. Egli verrà immediatamente riconosciuto se passa vicino a loro o se mostra un comportamento insolito, come arrampicarsi sugli edifici o urtare gli abitanti. Le guardie informate avranno la spada già sguainata.

Vidic - Quello è il momento ideale per mimetizzarsi evitando di essere scoperti.

12

EA3



Allarme cittadino

Durante l'allarme cittadino, tutti i soldati sono informati e attaccano l'antenato non appena si distingue dalla folla (arrampicandosi, correndo sui muri, urtando gli abitanti) o si avvicina troppo. L'allarme cittadino scatta quando l'antenato uccide uno dei suoi bersagli.

4. Obiettivi

4.1 Assassini

L'antenato del soggetto è un Assassino, e la sua missione consiste nell'uccidere dei bersagli specifici.

4.2 Punti panoramici

Nelle città e nel Regno esistono diversi punti d'osservazione raggiungibili scalando gli edifici alti dove volteggiano le aquile. Questi punti panoramici vengono contrassegnati su mappa e GPS dall'icona di un'aquila.

Vidic - Un recente aggiornamento dell'Animus ha aggiunto un'aquila che volteggia in cima all'edificio. Brava Lucy.

Per ricostruire in dettaglio la mappa di una zona, il soggetto deve salire in cima a un punto panoramico e premere il pulsante della testa **Y** per sincronizzarsi con il filamento mnemonico appropriato. La sincronizzazione rivela sulla mappa la posizione della dimora degli Assassini, di tutti gli altri punti panoramici nel distretto e dei seguenti elementi entro un certo raggio: abitanti bisognosi di soccorso, soldati fermi, nascondigli e altri ricordi d'indagine.

4.3 Indagini

Prima di accedere al ricordo di un assassino, il soggetto deve ricostruire un certo numero di ricordi d'indagine. Si tratta di ricordi minori, ma che comunque fanno parte della vita dell'antenato. Ricostruire i ricordi richiesti garantisce al soggetto un adattamento sufficiente a rivivere i momenti più traumatici dell'assassino.

Vidic - Non ho mai capito perché non possiamo saltare direttamente ai ricordi che ci interessano. Per lunedì voglio una tua proposta su come ridurre al minimo i ricordi necessari all'adattamento.

EAI

4.3.1 Borseggio

Per borseggiare qualcuno, bisogna agganciare il bersaglio designato e seguirlo senza farsi notare. Il borseggio si può effettuare premendo il pulsante della mano nuda **B** mentre la vittima si muove. Se si ferma, significa che sospetta qualcosa. Meglio stargli distante mentre si guarda intorno, per non destare sospetti...

Vidic - E per favore, ATTENZIONE alla testa della vittima! Se guarda l'antenato, NIENTE borseggio!

4.3.2 Spionaggio

Lo scopo è origliare una conversazione riservata tra due o più personaggi. Per farlo, l'antenato deve sedere su una panca, agganciare i personaggi e premere il pulsante della testa **Y** per origliare. Guardare i bersagli è necessario per udire le informazioni.

4.3.3 Interrogatorio

Alcune informazioni sono più difficili da ottenere e vanno estorte. Dopo aver agganciato un oratore, l'antenato deve pedinarlo, quindi scegliere il momento giusto per prenderlo a pugni e ottenere le informazioni di cui ha bisogno.

4.3.4 Informatori

Gli Assassini che si incontrano per le strade cittadine sono informatori di Al Mualim, e forniranno informazioni sui bersagli da uccidere in cambio di favori. Bisogna fare attenzione alle istruzioni degli informatori, perché condivideranno ciò che sanno solo se si seguono le loro indicazioni alla lettera.

Vidic - Lucy, aggiungi questo al documento prima di presentarlo:

- *l'Occhio dell'Aquila si può sfruttare per individuare gente con informazioni utili alle indagini.*
- *Le vittime del borseggio portano una borsa sulla sinistra.*
- *Gli oratori fungono da banditori e diffondono propaganda sui loro padroni corrotti.*
- *Le indagini possono essere svolte solo da anonimi.*

A quanto vedo dalla tua descrizione del Soggetto 17, questi avrà bisogno di tutto l'aiuto possibile.

4.4 Soccorso

Esistono due tipi di abitanti da soccorrere: i vigilanti e gli eruditi. In cambio del soccorso, gli abitanti offriranno il loro aiuto. Per soccorrere un abitante molestato bisogna agganciare un soldato che lo molesta. Una volta uccisi tutti i soldati aggressivi, è bene parlare con l'abitante perché racconti ai suoi conoscenti quanto è accaduto.

Vigilante: se si soccorre la moglie o la figlia di un vigilante, l'uomo offrirà il suo aiuto in cambio. Liberarsi degli inseguitori risulta più facile se si fugge lungo una strada dove si aggira l'amico vigilante. I vigilanti sbarreranno il passo ai nemici, dando all'antenato il tempo di fuggire e nascondersi.

Erudito: vista la natura del loro lavoro, gli eruditi hanno accesso a tutte le zone della città. Farsi degli amici tra loro permette di accedere a zone riservate.

4.5 Templari

L'uniforme dei Templari li rende facilmente riconoscibili (cotta bianca con croce rossa). Se vengono scoperti, attaccano a vista. Si dice che l'antenato abbia ucciso tutti i Templari della Terra Santa.

4.6 Bandiere

Le bandiere sono sparse per le città e il Regno. Erano il modo consueto di rivendicare il possesso di una zona, ma per gli Assassini queste rivendicazioni erano assurde. A quanto pare, credevano che la Terra Santa appartenesse a tutti e a nessuno.

Vidic - Recuperare bandiere e aiutare le vecchiette! Pensavo che l'antenato di Desmond fosse un assassino, non un Robin Hood a caccia di bandierine. Immagino che svolgere queste attività contribuisca alla sincronia tra il soggetto e il suo antenato e che non potremo farne a meno, ma il coma indotto mi sembra un'alternativa sempre più allettante.

5. Struttura del gioco

Un Assassino deve sempre raccogliere informazioni sulla sua vittima ed esplorare il circondario per pianificare un attacco efficace.

Fase 1: Punti panoramici: la prima cosa che faceva Altair entrando in un nuovo distretto era arrampicarsi sull'edificio più alto. Ciò gli garantiva un punto d'osservazione dal quale esaminare l'area circostante.

Fase 2: Indagine: il secondo passo in preparazione di un assassinio è raccogliere più informazioni dettagliate possibili sulla vittima. Le informazioni si possono ottenere interrogando, spiando, borseggiando o con l'aiuto di informatori.

Fase 3: La dimora: quando un Assassino pensa di essere pronto, deve andare dal capo della dimora degli Assassini locale per ottenere la piuma. La piuma dev'essere intinta nel sangue della vittima e quindi riportata al capo della dimora come prova del compimento della missione.

Vidic - Lucy, non avevi detto che l'ultimo aggiornamento dell'Animus ci permette di saltare alla missione di assassinio senza dover seguire tutte le indagini? Bisognerà che ci pensi l'Animus a ricostruirne qualcuna se vogliamo rispettare la scadenza.



6.1 Menu principale

Nuova: avvia una nuova sessione nell'Animus.

Continua: continua la sessione esistente.

6.2 Nell'Animus

6.2.1 Menu principale

Avvia/Continua sessione: per avviare una nuova sessione da registrare e inizializzare il primo blocco di memoria. Continua sessione serve a riprendere una sessione all'interno di un blocco di memoria.

Registro ricordi: per passare in rassegna i ricordi all'interno della cronologia genetica. Selezionando un blocco di memoria, il soggetto può accedere ai propri obiettivi.

Opzioni: per regolare alcune impostazioni dell'Animus come la presenza di sangue, il sonoro, la luminosità, i comandi e l'interfaccia.

Esci dall'Animus: per terminare la sessione e uscire dall'Animus. Ciò darà al soggetto un momento di tregua, consentendogli di sgranchirsi un po' le gambe.

6.2.2 Menu di pausa

Riprendi: per riattivare la sessione che il soggetto ha sospeso.

Opzioni: per accedere al menu dell'Animus.

Mappa: per accedere alla mappa della regione in cui si trova l'antenato del soggetto.

Lascia ricordo: per terminare la sessione e permettere al soggetto di uscire dall'Animus.

Registro ricordi: per passare in rassegna la cronologia dei blocchi di memoria genetica. Selezionando un blocco di memoria, il soggetto può accedere ai propri obiettivi.

Da: Dr. Warren Vidic
A: MANUTENZIONE
CC: Lucy Stillman
Oggetto: Funzionalità Animus e nuovo soggetto
Allegati:

Salve,

abbiamo acquisito di recente un nuovo soggetto per l'Animus, perciò vedete di cambiare tutte le password dei computer. Non vorrete che navighi per la rete e legga le mail dal nostro sistema, vero?

Inoltre, ho saputo che abbiamo un nuovo addetto alla sorveglianza oggi. Fate in modo che non dimentichi di registrare le nostre sessioni e ogni mossa del soggetto. Certo, a meno che premere un pulsante al segnale non sia un compito troppo complesso.

Lucy - con l'arrivo del nuovo soggetto, ho bisogno dell'ultimo documento sulla funzionalità dell'Animus.

Vidic

Serve aiuto? Cerca consigli su www.assassinscreed.com/help.

Porta ASSASSIN'S CREED™ ad un altro livello!
Unisciti alla comunità di ASSASSIN'S CREED™
e accedi a:

- **Contenuti esclusivi**
- **Premi e competizioni**
- **Accesso privilegiato a: edizioni limitate, edizioni da collezione...**
- **Trucchi & Consigli esclusivi**
- **Forum di discussione, incontra gli altri fan e trova tutto l'aiuto di cui hai bisogno!**

Collegati subito: www.assassinscreed.com!

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il NUOVO SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì a Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

GIOCHI UBISOFT IN PALIO!

Registratevi per il sorteggio visitando il sito <http://registrationcontest.ubi.com>

La partecipazione è gratuita e non richiede alcun acquisto. Dettagli sulle condizioni all'interno.

- La partecipazione è consentita dal 27/10/2005 al 31/10/2008.
- Per ottenere gratuitamente le regole complete, scrivi a UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Francia, oppure visita il sito <http://registrationcontest.ubi.com>.
- Premi: 10 videogiochi in palio ogni settimana. 520 videogiochi in tutto, pari a un valore complessivo di 31.200 euro (10 giochi in palio alla settimana per un anno) e un valore di 60 euro per singolo prodotto (IVA inclusa) (art L 121-37 Ccons.).

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a marchi registrati, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza previa autorizzazione scritta di Ubisoft.

19





EA1

EA1

EA1

EA1

Note



20

EA1

