



TABLE DES MATIÈRES

1. COMMANDES DE L'ANIMUS	4
1.1 Commandes de l'Animus	4
1.2 Commandes Standard	4
1.3 Commandes Contextuelles de Mannequin	6
2. AFFICHAGE TÊTE HAUTE (HUD)	11
2.1 Barre de Synchronisation	11
2.2 Logo Abstergo	11
2.3 GPS	12
2.4 HUD des Commandes	12
2.5 Caméra de Poursuite	12
2.6 Angles de Scènes	13
2.7 Carte	13
3. BOUCLE D'INTERACTION	13
3.1 Status du Personnage et Indicateur	13
3.2 Niveau d'Alerte des Soldats	13
4. OBJECTIFS	15
4.1 Assassinats	15
4.2 Points d'Observation	15
4.3 Enquêtes	15
4.4 Secourir un Citoyen	17
4.5 Templiers	17
4.6 Drapeaux	17
5. DÉROULEMENT DU JEU	17
6. MENUS	18
6.1 Menu principal	18
6.2 Dans l'Animus	19
GARANTIE	24
SUPPORT TECHNIQUE	... intérieur de la couverture arrière

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils simples et flexibles permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les plus jeunes peuvent avoir accès, en fonction de leur classification. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.xbox.com/familysettings.



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

Warren,

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



Subject #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

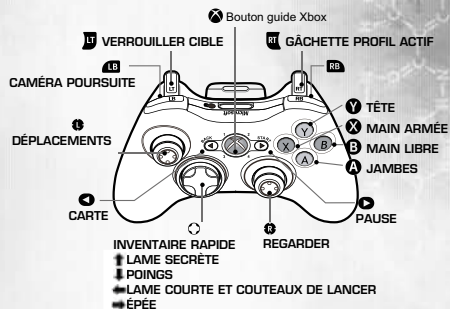
Mois d'étude : Juillet - Août - Septembre

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

Traits de caractère : *Discipliné, déterminé, intrépide.*



1. COMMANDES DE L'ANIMUS



1.1 Commandes de l'animus

L'Animus permet au sujet de contrôler son ancêtre grâce à une combinaison de commandes standard et de commandes contextuelles. Les commandes standard permettent d'exécuter toujours la même action (par exemple, en appuyant en haut sur le BMD, vous sélectionnez la lame secrète). À l'inverse, les commandes contextuelles changent selon la situation dans laquelle se trouve l'ancêtre du sujet. Par exemple, la touche **A** permet de sprinter, de sauter, d'esquiver, de se dissimuler ou de courir contre un mur, selon le contexte.

Vidic - Quand nous avons décidé de nous inspirer des commandes d'un jeu vidéo pour concevoir celles de l'Animus, je pensais que le sujet apprendrait plus facilement, mais je ne m'attendais pas à observer un tel impact sur sa capacité d'acclimatation.

1.1.1 Carte

Appuyez sur la touche **BACK** pour afficher une carte de la zone. (Voir section 2.7 pour plus de détails.)

1.2 Commandes standard

Les commandes standard de l'Animus ne sont pas contextuelles. Les touches indiquées ci-dessous déclenchent toujours la même action chez l'ancêtre du sujet.

1.2.1 Déplacement

Le sujet déplace son ancêtre grâce au stick analogique de déplacement **○**. Orientez le stick analogique en haut ou en bas pour le faire avancer ou reculer. Orientez le stick analogique à gauche ou à droite pour le faire tourner à gauche ou à droite.



1.2.2 Regarder

Le stick analogique d'observation **○**, permet de voir ce qui se trouve autour de l'ancêtre du sujet. Appuyez sur le stick pour recentrer la caméra derrière le personnage.

1.2.3 Cible et Verrouillage

Les effets visuels de l'Animus permettent de distinguer les citoyens avec lesquels l'ancêtre du sujet peut interagir. Si vous appuyez sur la touche de visée, l'attention du personnage se focalise sur le citoyen sélectionné et ce citoyen est verrouillé. L'ancêtre du sujet peut alors lui dérober un objet, l'interroger, le tuer ou accomplir d'autres actions. Appuyez sur la gâchette gauche **LT** pour activer le mode Combat. Dans ce mode, c'est l'ennemi le plus proche qui sera automatiquement verrouillé. Si vous voulez quitter le mode Combat, appuyez à nouveau sur la gâchette gauche **LT** pour déverrouiller l'ennemi et vous enfuir.

1.2.4 Profil actif

En appuyant longuement sur la touche Profil actif, vous ferez passer le sujet en mode Profil actif. C'est le profil adopté par le sujet qui détermine ses actions. (Voir la section 1.3.1 pour plus de détails.)

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 poursuite

Quand le sujet est poursuivi par un soldat, appuyez sur la touche Caméra poursuite pour modifier l'angle de la caméra et voir le poursuivant le plus proche.

1.2.6 Inventaire rapide

Chaque direction du **○** est associée à une arme

Appuyez sur l'une des directions du **○** pour sélectionner l'arme correspondante. Appuyez à nouveau pour vous équiper de cette arme..

↑: Lame secrète


↓: Poings

↖: Lame courte et couteaux de lancer

↗: Épée



1.2.7 Pause





Appuyez sur la touche  pour accéder au menu de pause.

1.2.8 Carte

Appuyez sur la touche BACK pour afficher la carte. (Voir la section 2.7 pour plus de détails.)


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 mannequin. Chaque partie du corps est associée à une touche (tête , main armée , main libre  et jambes ). En haut à droite de l'écran, l'affichage tête haute (HUD) précise l'action associée à chaque touche. Vous remarquerez que ces actions changent en fonction du contexte.

Vidic - Il serait préférable d'appuyer longuement sur ces touches plutôt que d'appuyer brièvement.

1.3.1 Profil actif et passif

Il est possible de changer l'intensité avec laquelle l'ancêtre du sujet accomplit une action. Par défaut, le personnage est en mode Profil passif, mais vous pouvez le faire passer en mode Profil actif en appuyant longuement sur la gâchette droite .

Vidic - 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

Touche : Se dissimuler

Appuyez longuement sur la touche Jambes 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 : Écarter

Appuyez longuement sur la touche Main libre 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.



Touche : 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 : 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

Touche : Sprinter/Course libre

Appuyez longuement sur la touche Jambes pour que l'ancêtre du sujet effectue une Course libre. La course du personnage s'adapte alors automatiquement aux obstacles qu'il rencontre. Orientez le stick de déplacement  dans la direction dans laquelle vous souhaitez déplacer le personnage.

Exemple: Le personnage se trouve près d'un mur. Si vous appuyez longuement sur la touche Course libre et orientez le stick de déplacement  vers le mur, le personnage 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 appuyez longuement sur la touche Jambes tout en vous déplaçant en mode Profil actif.



Touche ③ : 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 direction dans laquelle le sujet oriente le stick de déplacement ④. Appuyez sur la touche Main libre lorsque l'ancêtre du sujet est immobile pour qu'il saisisse puis pousse un PNJ.

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.

Touche X : Attaquer

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

Touche Y : Vision

Appuyez sur la touche Tête pour passer en 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 permet de percevoir. Pour cela, l'Animus utilise des codes couleurs : rouge=soldats, bleu=alliés, blanc=civils détenant des informations, doré=cibles à assassiner.

1.3.3 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

Touche A : Pas en avant

Appuyez sur la touche Jambes pour que l'ancêtre du sujet



fasse un pas en avant dans la direction dans laquelle le stick de déplacement ④ est orienté.

Touche ③ : 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 direction dans laquelle le stick de déplacement ④ est orienté.

Touche X : 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 appuyez longuement sur la touche Profil actif.

Touche A : 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 ③: 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.

Touche X: 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

Touche **A** : Se dissimuler

Appuyez longuement sur la touche Jambes 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 **B** : Descendre

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

Touche **X** : Cabrer/Attaquer

Si l'Assassin n'a pas dégainé son arme, appuyez que 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 **Y** : 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

Touche **A** : Galop

En mode Profil Actif, appuyez longuement sur la touche Jambes tout en faisant avancer le cheval pour que ce dernier adopte son allure la plus rapide, le galop.

Touche **B** : Descendre

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

Touche **X** : Attaquer

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



Touche **Y** : 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 permet de percevoir. Pour cela, l'Animus utilise des codes couleurs : rouge=soldats, bleu=alliés, blanc=civils détenant des informations, doré=cibles à assassiner.

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.



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

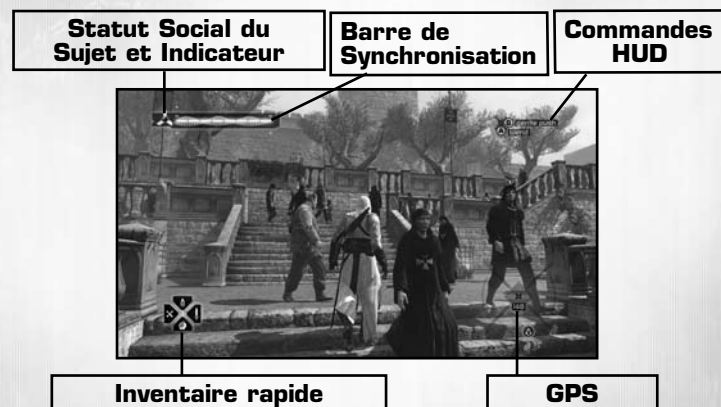


Le GPS se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran. Il indique toujours le nord, ce qui vous permet de vous repérer plus facilement. Il indique également la position de certains objectifs cruciaux de la séquence mémoire. Pour afficher plus d'objectifs sur le GPS, vous pouvez monter en haut des 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 gâchette haute gauche (LB) 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 gâchette lorsque vous observez des interférences.

2.7 Carte

Appuyez sur la touche BACK 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 (▲ l'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 (▲ l'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 (▲ l'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'attention d'un soldat sera indiqué par la couleur de l'œil à l'intérieur du logo en triangle: . Le blanc indique qu'il est interrogatif, le jaune qu'il est méfiant et le rouge qu'il est informé. Le niveau d'attention d'un soldat sera indiqué par la couleur de l'œil à l'intérieur



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 Assassinats

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 **Y**) 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 D rober un objet

Pour d rober un objet   quelqu'un, verrouillez votre cible et suivez-la sans vous faire rep rer. Pour commettre votre forfait, appuyez sur la touche Main libre (touche **B**), quand la cible est en mouvement. Si la cible s'immobilise, c'est qu'elle se m fie.  loignez-vous si vous voyez la cible regarder autour d'elle pour ne pas vous faire rep rer...

Vidic - Et surtout, observez bien le visage de la cible ! Si elle regarde l'anc tre du sujet, il faut  viter de lui d rober un objet !

4.3.2 Espionner

L'objectif est d'espionner des conversations secr tes entre deux ou plusieurs personnages. Pour ce faire, l'anc tre du sujet doit s'asseoir sur un banc puis verrouiller ses cibles. Appuyez ensuite sur la touche T te (touche **V**) pour  couter les conversations. Vous devez regarder vos cibles pour entendre ce qu'elles disent.

4.3.3 Interrogatoire

Certaines informations sont plus difficiles   obtenir que d'autres. Parfois, il est m me n cessaire d'employer la force. Apr s avoir verrouill  un despote, l'anc tre 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  change.  coutez bien leurs instructions ; si vous ne les suivez pas   la lettre, vous n'obtiendrez pas de r compense.

VIDIC - Lucy, ajoutez ceci   votre document avant de le faire valider :

- La Vision d'aigle permet de rep rer les personnes qui d tiennent des informations tr s pr cieuses pour votre enqu te.
- Les personnes auxquelles on d robe un objet portent toujours un sac du c t  gauche.
- Les despotes se rencontrent souvent dans les rues, o  ils font de la propagande pour leurs ma tres corrompus.
- Pour mener une enqu te, il faut  tre anonyme.

  en juger par les traits de caract re du Sujet 17, il risque d'avoir besoin d'aide.



4.4 Secourir un citoyen

Deux types de citoyens peuvent  tre secourus : les Complices et les  rudits. Les citoyens que vous secourez vous apporteront leur aide en retour. Verrouillez un soldat qui en train d'harc ler un citoyen pour secourir ce dernier. Une fois que vous aurez  limin  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   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  tes poursuivi, passez par une rue o  se trouvent des Complices et vos poursuivants perdront   coup s r votre trace : les Complices s'interposeront pour vous permettre de vous enfuir.

 rudits : De par la nature de leur travail, les  rudits fr quentent toutes les parties de la ville. Sympathisez avec eux et vous pourrez acc der aux zones interdites.

4.5 Templiers

On reconna t facilement les Templiers   leur tenue (un manteau blanc frapp  d'une croix rouge). Si vous les rep rez, ils vous attaqueront. On raconte que l'anc tre du sujet a  limin  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  taient abusives, estimaient que la Terre sainte appartenait   tous et   personne.

Vidic - On vole des drapeaux et on aide les vieilles dames ! Je pensais que l'anc tre de Desmond  tait un Assassin, pas une sorte de Robin des Bois. Je suppose que ce genre d'activit  favorise la synchronisation de notre sujet avec son anc tre 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. D ROULEMENT DU JEU

Un Assassin doit toujours rassembler des informations sur sa cible et proc der   quelques rep rages qui lui permettront de pr parer 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 dérochant 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 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.

Mémoire additionnelles : Voir le statut des objectifs disponibles.



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



Besoin d'aide ? Vous trouverez des astuces à l'adresse

www.assassinscreed.com/help.

Assassins Creed™

Preuve d'achat



© 2007 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.
Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com et le logo Ubisoft sont des marques d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.



NOTES



NOTES