

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

MEHRSPIELER INHALTE DER BETA



GRUNDLAGEN

STORY

STEUERUNG

HUD

SPIELMECHANIK

PUNKTESYSTEM

SPIELOPTIONEN



KERNINHALTE

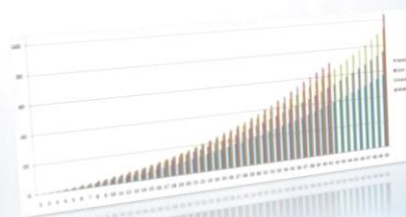
CHARAKTERE

KARTEN

SPIELMODI

FÄHIGKEITEN

EIGENSCHAFTEN UND
SERIEN



COMMUNITY- FEATURES

PROFIL-PAKETE

STUFENSYSTEM

MITSPIELERSUCHE

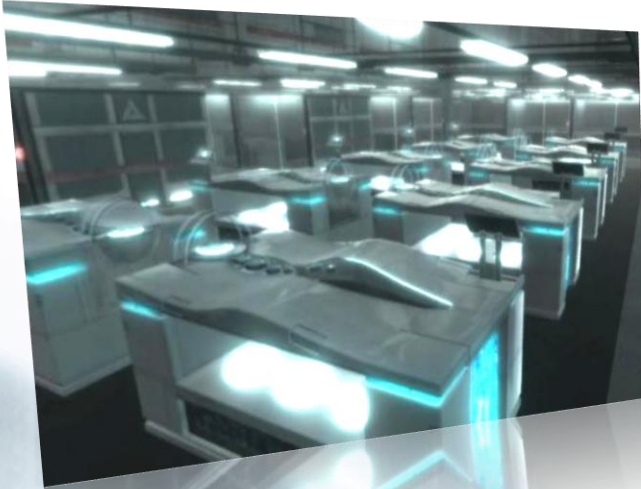
RANGLISTEN

SPIELINFO

A screenshot of a game interface showing a ranking table. The table has columns for name, rank, and score. The data is as follows:

Name	Rang	Punkte
1. [Name]	1	10000
2. [Name]	2	9500
3. [Name]	3	9000
4. [Name]	4	8500
5. [Name]	5	8000
6. [Name]	6	7500
7. [Name]	7	7000
8. [Name]	8	6500
9. [Name]	9	6000
10. [Name]	10	5500

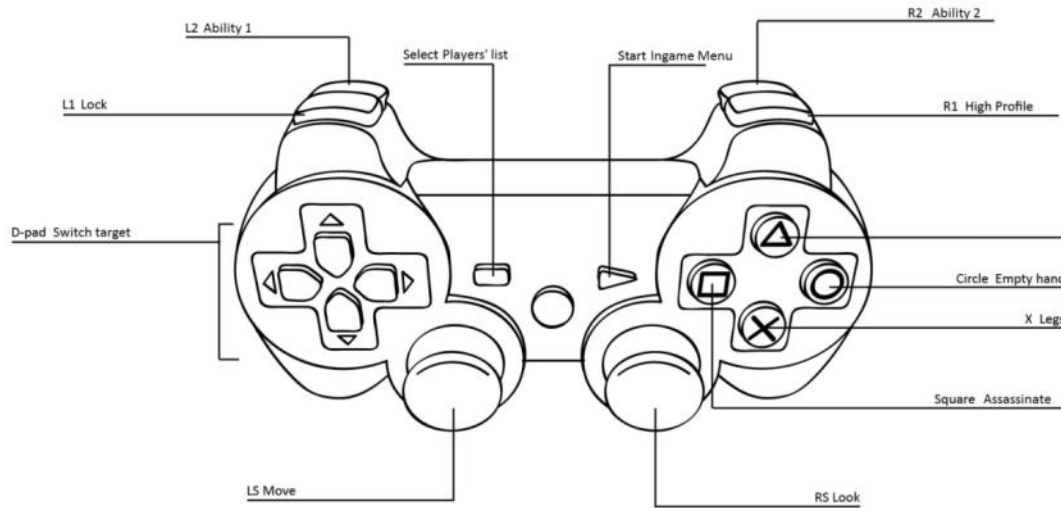
Inzwischen bei Abstergo Industries ...



Der Kampf gegen die Assassinen hat einen neuen Höhepunkt erreicht, wir Templer dürfen nicht zulassen, dass sie unsere Pläne stören. Als einer unserer besten Angestellten werden Sie uns helfen, unsere Fähigkeiten für die bevorstehenden Schlachten zu perfektionieren, und werden sich zu einem der tödlichsten Charaktere der italienischen Renaissance entwickeln.

Mehrere Animi wurden erschaffen*, um unseren besten Assassinen für das Training zu dienen. Wir werden die Technologien unserer Feinde gegen diese einsetzen und vom Sickerereffekt profitieren. Nachdem Sie im Animus Platz genommen haben, werden die zuvor aufgezeichneten Fähigkeiten der Assassinen in Ihre Erinnerungen überspielt und alle Templer-Soldaten werden in rekonstruierte Trainingsumgebungen entsandt, um die neuen Fähigkeiten zu feilen.

(*wie gesehen in Assassin's Creed 2)



Spielerliste: **Select**

Spielmenü: **Start**

Charakter bewegen: **LS**

Umsehen: **RS**

Fähigkeit 1 einsetzen: **L2**

Fähigkeit 2 einsetzen: **R2**

Aufmerksamkeit konzentrieren und einen ausgewählten Charakter aufschalten: **L1**

Genaues Zielen aktivieren (Loslassen, um Charakter aufzuschalten): **L1 halten**

Auffälliges Profil: **R1 halten**

Leichter Schubs (unauffälliges Profil), rammen (auffällig): **Kreis**

Verfolger betäuben: **Kreis**

Schnell gehen (unauffällig), klettern / springen / sprinten (auffällig): **Kreuz**

Attentat: **Quadrat**

Ziel wechseln (Multi-Ziel-Modus):

Richtungstaste Links & Rechts

BESONDERE LEISTUNGEN

Höhere Stufe erreicht
Herausforderung beendet

VERBLEIBENDE ZEIT

Sitzung oder Runde

ZIEL-INFO

Name, Position und Skin
Erkennungsanzeige
Anzahl der Verfolger des Ziels
Status in Verfolgungsjagden

PUNKTE

Punktzahl

NACHRICHTEN

Verfolgungs-Meldungen
Ziel-Meldungen
Warnungen

SPIEL-TIPP

Kontextabhängige TIPPS
Tutorial-Infos

KOMPASS

Richtung und Entfernung des Ziels
Höhe des Ziels (über/unter Ihnen)
Positionen erkannter Verfolger (rot)
Richtung des Sekundär-Ziels



SPIELER-INFO

Aktuelle Platzierung
Anzahl der Verfolger
Status in Verfolgungsjagden

SPIELERLISTE

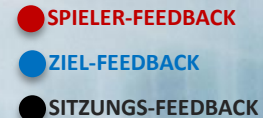
Wird für wenige Sekunden angezeigt

SITZUNGS-EREIGNISSE

Spieler X eliminiert Spieler Y
Erhaltene Sitzungs-Boni
Neue oder weggefallene Mitspieler

FÄHIGKEITEN/EIGENSCHAFTEN/BONI

FÄHIGKEIT 1 (L2)
FÄHIGKEIT 2 (R2)
Gewählte Eigenschaften
Aktiver Serien-Bonus



SIE SIND SOWOHL VERFOLGER ALS AUCH ZIEL

ALS VERFOLGER ...

Finden Sie Ihr Ziel mit dem Kompass:

- Das Kreissegment zeigt die Richtung
- Seine Größe zeigt die Entfernung
- Der Kompass leuchtet, wenn das Ziel in Sicht ist
- Der Kompass füllt sich, wenn das Ziel sehr nah ist

Drücken Sie in Waffenreichweite auf die „Attentats-Taste“, um Ihr Ziel zu eliminieren.



ALS ZIEL ...

Die Anzahl Ihrer Verfolger wird im HUD ständig aktualisiert. Sie können sich in Heuhaufen und Büschen verstecken, in Gruppen untertauchen oder sich auf eine Bank setzen, um nicht entdeckt zu werden.

Sie können Ihren Verfolger mit der „Betäuben-Taste“ betäuben, wenn Sie ihm sehr nahe kommen.

Wenn ein Verfolger auffällige Aktionen durchführt (z.B. Rennen), während er sich in Sichtweite seines Ziels befindet, sinkt der Bedrohungsmesser. Sobald dieser leer ist wird das Ziel gewarnt und ein offener Konflikt wird gestartet (siehe folgende Folie).

DIE JAGD

ALS VERFOLGTER ...



Im offenen Konflikt erscheint die Position Ihres Verfolgers als roter Pfeil am Kompass. Eine Verfolgungsanzeige erscheint links im HUD. Sie entkommen, wenn diese Anzeige leer ist:

- Unterbrechen Sie zuerst den Sichtkontakt durch Nutzung von Gassen und Dächern (rot)
- Ohne Sichtkontakt verringert sich die Verfolgungsanzeige langsam (gelb)
- Verstecken Sie sich oder tauchen Sie in Gruppen unter, um diesen Prozess zu beschleunigen (blau)



ALS VERFOLGER ...

Sind Sie der Verfolger, erscheint die Verfolgungsanzeige ohne Status-Details auf der rechten Seite des HUD.

Verfolgen Sie Ihr Ziel, indem Sie so oft wie möglich Sichtkontakt zu ihm herstellen. Eliminieren Sie Ihr Ziel, bevor die Verfolgungsanzeige völlig leer ist.

Wenn Ihr Ziel entkommt, verlieren Sie Ihren Auftrag und das Ziel erhält Bonuspunkte für die Flucht



WIE MAN PUNKTET

Sie erhalten Punkte für die folgenden Aktionen im Spiel:

- Ziele eliminieren (bessere Qualität der Attentate führt zu Bonus)
- Verfolgern entkommen
- Verfolger betäuben
- Kooperative Aktionen
- Aktions-Serien
- Erfüllung von Sitzungs-Ereignisse (z.B. als Erster ein Ziel töten)

RANK	GAMERTAG	SCORE	KILLS	DEATHS
2	John Calanquere	1700	4	4
3	styla	1250	3	2
4	testDynamischud	700	1	0
5	VuMicreed	400	3	3
6	aldu74	100	0	1

ITEM	YOU
x4 KILL	400 500
x0 DISCREET	0 50
x2 SILENT	400 200
x1 FOCUS	150 150
x1 HIDDEN	200 0
x0 ACROBATIC	0 0
x0 ESCAPE	0 0
x0 STUN	0 200
x1 INCOGNITO	300 500
x1 VARIETY	200 200
x1 REVENGE	50 50

REMATCH IN: 41

■ GAMER CARD ⊗ REMATCH ○ QUIT

SESSION SCORES

Am Ende einer Spielsitzung kann der Spieler seine Punkte im Detail ansehen und vergleichen.

Rote Punktzahlen sind niedriger als die des ausgewählten Spielers. Grüne Punktzahlen sind höher.

Rufen Sie die Bonusbeschreibung auf, um Informationen zu allen Punktboni zu erhalten.



ALLGEMEINE

Vom Hauptmenü und vom Spiel aus (mit der Menü-Taste) können Sie die folgenden, allgemeinen Audio- und Video-Einstellungen verändern:

- Die Lautstärken (für Soundeffekte, Sprache und Musik)
- Die Helligkeit des Bildschirms
- Die Anzeige von Blut in Animationen (AN/AUS)



STEUERUNGS-OPTIONEN

Neben den allgemeinen Einstellungen für Audio und Video können Sie die folgenden Steuerungs-Optionen ändern:

- X-Achse der Kamerabewegung umkehren
- Y-Achse der Kamerabewegung umkehren
- Die Rotations-Empfindlichkeit der Kamera (beide Achsen)
- Die Controller-Belegung ansehen



CHARAKTERAUSWAHL

- > Wählen Sie einen der 9 verfügbaren Charaktere
- > Alle verfügen über einzigartige Waffen
- > Alle verfügen über ein ähnliches Verhalten, aber unterschiedliche Animationen
- > Alle haben individuelle Attentats-Moves
- > Sie wählen ihre Fähigkeiten (Profil-Pakete)



HERUMTREIBER



BARBIER



DOKTOR



PRIESTER



KURTISANE



EDELMANN



INGENIEUR



HENKER



SCHMUGGLERIN*



Versteckte
Klinge



Rasiermesser



Spritze



Sakrale
Klinge



Klingenfächer



Eisenhand



Zirkel



Axt



Versteckte
Klinge

*Dieser Charakter wird später im Spiel verfügbar



ROM



Dies ist eine Karte von Rom, in der Nähe des Pantheon.

Die breiten Straßen und der geschäftige Marktplatz sind gut geeignet für Versteckspiele.

Die zahlreichen Dächer bieten außerdem viele alternative Wege, um von einer Seite der Karte auf die andere zu gelangen.



CASTEL GANDOLFO



Das Castel Gandolfo, wenige Kilometer außerhalb Roms, war die Residenz des Papstes.

Die Karte konzentriert sich auf das Innere des Schlosses mit verschiedenen Ebenen von Gassen und Hallen.

Hoher Bodenanteil für Versteckspiele und häufige Verfolgungsjagden. Balkone und Balustraden bieten sich für Luft-Attentate an.



SIENA*



Basiert auf der berühmten Stadt Siena in der Toskana.
Auf dieser Karte spielen die Spieler inmitten des Palio-Pferderennens.

Dank der geringen Größe der Karte und des Mangels an alternativen Wegen über die Dächer, verspricht sie intensives Gameplay, das hauptsächlich am Boden stattfindet.

(VON COMMUNITY FREIGESCHALTET)

VERSTECKE



In Gruppen untertauchen



In Heuhaufen oder Büschen



Auf Bänke setzen

Neben den Navigations-Elementen spielen die Verstecke eine wichtige Rolle für das Gameplay. Diese Elemente werden entweder hervorgehoben oder durch ein Animus-Symbol markiert.

VERFOLGERFALLEN



Die Karten enthalten optisch hervorgehobene, interaktive Objekte (Verfolgerfallen), mit denen Sie bei einer Verfolgung einen Vorsprung gewinnen können:

- Aufzüge
- Sich schließende Türen
- Einstürzende Plattformen
- Ecken-Hilfen

EINFÜHRUNGSSITZUNG

Zu Beginn des Spiels werden Sie in die Einführungssitzung eingeladen, die alleine gespielt wird.

In dieser Sitzung lernen Sie grundlegende Spielelemente, wie z.B.:

- Den Kompass nutzen, um das Ziel zu finden
- Sich dem Ziel unbemerkt nähern
- Ein Ziel verfolgen, nachdem es Sie entdeckt hat.

Jedes Ziel ist dabei schwieriger zu eliminieren als das vorherige.





MODUS „GESUCHT“

Spielmodus gegeneinander: Von 6 bis zu 8 Spielern. Spiel endet, wenn weniger als 4 Spieler übrig sind.

Missionsziel: Durch Attentate auf ausgewiesene Ziele die höchste Punktzahl erreichen.

Spieleinsatz: 1 Runde von 10 Minuten.

Ihr Ziel ist es, die zugewiesenen Ziele zu eliminieren. Mit anderen Spielern können Sie nur interagieren, wenn diese entweder Ihr Ziel oder Ihr Verfolger sind.

Wenn Sie Unschuldige töten, wird Ihr Vertrag zurückgezogen und Sie müssen warten, bis Sie ein neues Ziel erhalten.

Wenn ein Spieler einen seiner Verfolger erkannt hat, kann er diesen betäuben, um den Vertrag aufzulösen und so zu punkten.

Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Je besser das Attentat, desto mehr Punkte gibt es.

Sie haben 10 Minuten, bis Sie den Animus verlassen.



MODUS „ALLIANZ“

Kooperativer Modus: 3 Teams mit je 2 Spielern (insgesamt 6 Spieler).
Die Sitzung endet, wenn ein Team alle Spieler verliert.

Missionsziel: Erreichen Sie mit Ihrem Teamkameraden die höchste Punktzahl, indem Sie das zugewiesene gegnerische Team eliminieren.
Die Teammitglieder tragen dieselbe Skin.

Spielsitzung: 2 Runden von je 4 Minuten.

Zu Beginn der Runde wird jedem der 3 Teams ein Ziel-Team zugewiesen. Das Ziel-Team bleibt für die gesamte Runde dasselbe. Sie können jederzeit zwischen den 2 Zielen aus dem Ziel-Team umschalten.

Sie punkten durch Attentate, Flucht oder Betäubungen, wie in anderen Spielmodi auch, aber zusätzlich erhalten Sie Punkte, wenn Sie mit Ihrem Teamkameraden kooperieren und z. B. mehrere Attentate nacheinander verüben.

Am Ende der Runde erscheinen alle Mitspieler wieder und jede Gruppe erhält ein neues Ziel.

Das Spiel endet am Ende der zweiten Runde.



ÜBERBLICK

Fähigkeiten sind Aktionen oder Waffen, die die Spieler während des Spiels einsetzen können. Nach der Benutzung verfügt jede Fähigkeit über eine Erholungszeit, bevor sie wieder zur Verfügung steht. Die Fähigkeiten werden nach und nach durch den Fortschritt des Spielers freigeschaltet (Stufen-Aufstieg).

PARAMETER

- > **Reichweite:** Reichweite des Effekts der Fähigkeit
- > **Dauer:** Dauer des Effekts, falls anwendbar
- > **Bonus:** Bonuspunkte für die erfolgreiche Benutzung
- > **Erholung:** Erholungs- oder Ladezeit der Fähigkeit

Diese BETA ermöglicht Ihnen die Wahl zwischen 6 verschiedenen Fähigkeiten.



VERKLEIDEN

Ändert sofort Ihr Aussehen, kann benutzt werden, um Ihre Gegner zu überraschen.

STEUERUNG

Effekt tritt sofort ein.

PARAMETER

Reichweite: **N. v.**

Dauer: **12 Sekunden**

Bonus: **Keiner**

Erholungszeit: **60 Sekunden**



SPRINT-BOOST

Erhöht Ihre Geschwindigkeit beim Laufen oder Sprinten um 30 %.

STEUERUNG

Effekt tritt sofort ein.

PARAMETER

Reichweite: **N. v.**

Dauer: **5 Sekunden**

Bonus: **Keiner**

Erholungszeit: **60 Sekunden**



RAUCHBOMBE

Werfen Sie eine Rauchbombe hinter sich, um Ihre Gegner zu betäuben.

STEUERUNG

Achten Sie auf die kurze Verzögerung zwischen dem Wurf und dem Einsetzen des Effekts.

PARAMETER

Reichweite: **3,2 Meter**

Dauer: **3 Sekunden**

Bonus: **Keiner**

Erholungszeit: **60 Sekunden**



VERST. PISTOLE

Schießen Sie auf den als Ziel erfassten Charakter, nachdem Sie auf ihn gezielt haben.

STEUERUNG

Zielen Sie auf das Ziel (hervorgehoben) und halten Sie die Fähigkeits-Taste gedrückt, um die Präzision zu erhöhen.

PARAMETER

Reichweite: **Erfasster Gegner**

Verzögerung: **1,5 Sekunden**

Bonus: **Keiner**

Erholungszeit: **90 Sekunden**



VERWANDELN

Verwandelt Menschen aus der Menge in Ihre Doppelgänger, um Sie vor Ihren Verfolgern zu verstecken.

STEUERUNG

Effekt tritt sofort ein.

Eine zweite Verwandlung bricht die erste ab.

PARAMETER

Reichweite: **3,2 Meter**

Dauer: **Permanent**

Bonus: **Keiner**

Erholungszeit: **60 Sekunden**



GIFT

Führen Sie ein unsichtbares Attentat durch, indem Sie Ihrem Ziel Gift verabreichen, an dem es später sterben wird.

STEUERUNG

Sehr kurze Reichweite, Tod tritt nicht sofort ein.

PARAMETER

Reichweite: **Erfasster Gegner**

Dauer: **5 Sekunden**

Bonus: **200 Pkt.**

Erholungszeit: **90 Sekunden**

EIGENSCHAFTEN

Sie können auch von einer permanenten (passiven) Fähigkeit profitieren, die EIGENSCHAFT genannt wird. Diese Fähigkeiten sind während aller Spielsitzungen effektiv und benötigen keine Erholungszeit.

Durch den Stufenaufstieg erhält der Spieler mehr Eigenschaften.



ERWEITERTES ANREMPELN

Erhöht die Anzahl von Zivilisten, die der Spieler beim Rennen anrempeeln kann, bevor er das Gleichgewicht verliert.



DOPPELGÄNGER

Wenn der Spieler in einer Gruppe untertaucht, wird automatisch ein Mitglied der Gruppe zu seinem Doppelgänger (wenn dort nicht bereits welche vorhanden sind).

DIE SERIEN-BONI

Die Serien-Boni werden aktiviert, wenn Sie eine Reihe von Attentaten (Attentats-Serie) oder Auftragsverlusten (Verlust-Serie) nacheinander ausführen bzw. erleiden.

Attentats-Serien führen zu Bonuspunkten. Niederlagenserien verleihen dem Spieler kurzfristig zusätzliche Fähigkeiten.



3er ATTENTATS-SERIE

Sie erhalten 100 Pkt., wenn Sie 3 Ziele nacheinander eliminieren, ohne zwischendurch zu sterben.



3er LAUTLOS-SERIE

Sie erhalten 300 Pkt., wenn Sie 3 Ziele nacheinander lautlos eliminieren, ohne zwischendurch zu sterben.



EXTRA-PRÄZISION

Verbessert die Präzision Ihres Kompasses bis zu Ihrem nächsten Attentat.



ERHOLUNGSZEIT ZURÜCKS.

Setzt die Erholungszeiten jedes Mal zurück, wenn Sie sterben.



PRINZIP

Fähigkeits-Pakete stellen eine Möglichkeit dar, Ihren Spielstil zu individualisieren. Für jede Sitzung und nach jedem Tod kann ein anderes Paket gewählt werden. Jedes Paket besteht aus bis zu:

- 2 Fähigkeiten (aktive Fähigkeit oder Waffe)
- 1 Eigenschaft (passive Fähigkeit)
- 1 Bonus für Niederlagen-Serien
- 1 Bonus für Attentats-Serien

Je weiter Sie fortschreiten, desto mehr anpassbare Profil-Pakete erhalten Sie.



EIN PAKET BEARBEITEN

Im Menü „Anpassen“ kann der Spieler ein Paket auswählen, das er bearbeiten möchte.

Jedes Paket kann jederzeit umbenannt oder gelöscht werden.

Der Spieler kann dann die einzelnen Felder mit seinen bevorzugten Fähigkeiten, Eigenschaften und Serien-Boni füllen.

Nicht verfügbare Felder sind grau und können noch nicht bearbeitet werden.



EP GEWINNEN

Am Ende einer Spielsitzung werden Ihre persönliche Punktzahl und Ihre Sitzungsboni in Erfahrungspunkte (EP) umgewandelt.

Sie benötigen eine bestimmte Menge an EP, um die nächste Stufe zu erreichen.



FREISCHALTUNG DURCH

Wenn Sie eine neue Stufe erreichen, werden am Ende der Sitzung neue Spielelemente freigeschaltet:

- Neue Fähigkeiten und Fähigkeits-Felder
- Neue Eigenschaften und Eigenschafts-Felder
- Neue Boni für Attentats- oder Niederlagen-Serien
- Neue, anpassbare Profil-Pakete
- Neue Charaktere





ÖFFENTLICHE SITZUNG

In der Demo sind nur ÖFFENTLICHE Sitzungen verfügbar.

Nachdem Sie die Mitspieler-Suche ausgewählt haben, wählen Sie nun den Spielmodus und starten Sie die Suche. Sie werden nun automatisch an einer existierenden Sitzung teilnehmen oder eine erstellen, an der andere Spieler teilnehmen.

Mit JETZT SPIELEN finden Sie am schnellsten eine Sitzung in einer öffentlichen Sitzung in einem beliebigen Spielmodus.

Sie können auch FREUNDEN BEITRETEN, die sich bereits in einer Sitzung befinden



GRUPPEN

Bevor Sie eine Mitspieler-Suche-Sitzung starten, können Sie Freunde in eine Gruppe einladen.

So stellen Sie sicher, dass Sie und Ihre Freunde beisammen bleiben, wenn Sie einer Sitzung beitreten.

Je nach Spielmodus gibt es Begrenzungen bei der Anzahl der möglichen Einladungen.

Verfügbare Ranglisten

Gesamtpunktzahl

Rangliste nach den gesamten gesammelten EP seit Beginn des Spiels.

VERHÄLTNIS ATTENTATE/TODE

Rangliste der besten Attentat/Tod-Verhältnisse

ATTENTATE

Rangliste nach Anzahl der durchgeführten Attentate

PROGRESSION > RANKED LEADERBOARDS > WORLDWIDE

ubiannpt06 LEVEL 12

KILLS/DEATHS RATIO

YOUR RANK - / 48 PLAYERS RANKED

RANK	GAMERTAG	KILLS/DEATHS RATIO	PLAYED TIME	BEST SESSION RATIO
1	tiparu	18	4:5'46"	7
2	Troubad	12	0:39'9"	4
3	stylille	1.5	0:8'31"	1.5
4	GizmoLive0	1.5	0:7'21"	1.5
5	qqz3	1.5	0:10'0"	1.5
6	loldongstest	1.44	0:19'40"	5
7	demiacb99	1.35	0:23'34"	2
8	acJarQoS	1.28	0:20'0"	2
9	crstidev123	1.25	0:19'40"	1.25
10	Xe48a4f24eKIHDL	1.16	0:10'0"	1.16

LEADERBOARDS ■ GAMER CARD ○ BACK

In der BETA-Version sind nur 3 öffentliche Ranglisten verfügbar

Filter: **Nur weltweit**



SPIEL-NEWS

Das Info-Menü enthält einen Abschnitt namens „News“, in dem die Spieler aktuelle und alte Spiel-News lesen können.

Zusätzlich zu der im Hauptmenü scrollenden Schlagzeile erhalten Sie in diesem Menü Details zu allen News.

Ältere News werden automatisch gelöscht.



BONUS-BESCHREIBUNGEN

Im Menü „Fortschritt“ können die Spieler die Punktzahlen und Beschreibungen aller Boni lesen.

Es gibt 4 verschiedene Bonus-Typen im Spiel:

- Attentats-Boni (für ein Attentat)
- Aktions-Boni (für andere Aktionen, z. B. eine Flucht)
- Team-Boni (für kooperative Aktionen)
- Sitzungs-Boni (auf die gesamte Spielsitzung bezogen)