

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

CONTENIDO DE LA BETA MULTIJUGADOR



CONCEPTOS BÁSICOS

HISTORIA

CONTROLES

INTERFAZ

CÓMO JUGAR

PUNTUACIÓN

OPCIONES



CONTENIDO PRINCIPAL

PERSONAJES

MAPAS

MODOS DE JUEGO

HABILIDADES

MEDRAS Y RACHAS



DETALLES DE LA COMUNIDAD

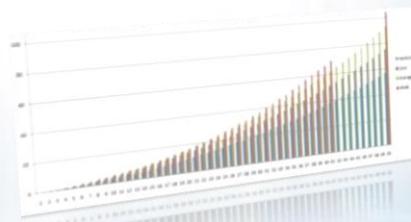
PERFILES

NIVELES

MATCHMAKING

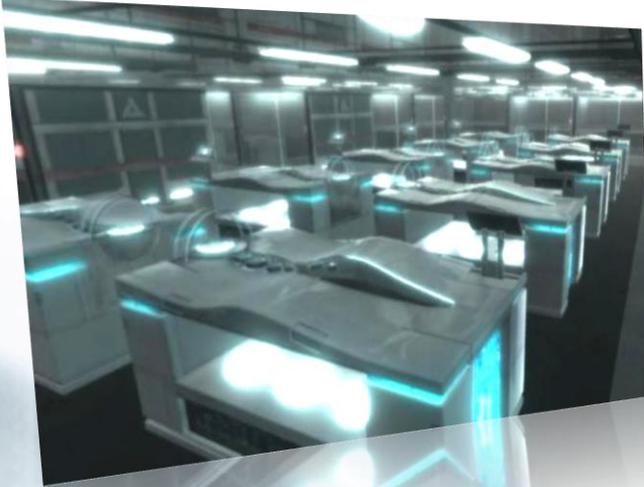
MARCADORES

INFO DEL JUEGO

A screenshot of a game leaderboard or stats page, showing a list of players and their scores.

Rank	Player	Score	Time
1	Player 1	10000	1:00:00
2	Player 2	9500	1:05:00
3	Player 3	9000	1:10:00
4	Player 4	8500	1:15:00
5	Player 5	8000	1:20:00

Mientras, en Industrias Abstergo...

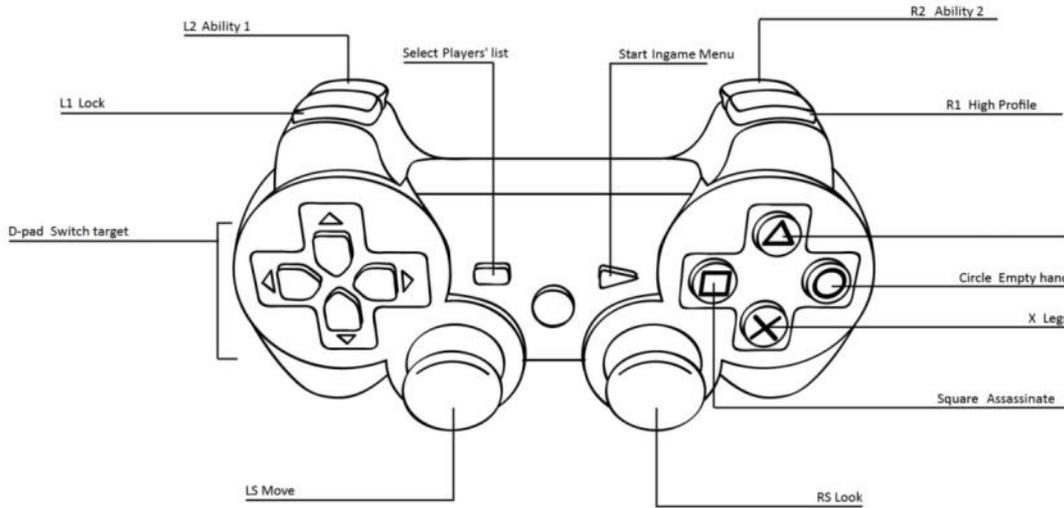


La lucha contra los Asesinos ha alcanzado nuevas cotas. Nosotros, los templarios, no podemos permitir que arruinen nuestros planes. Como uno de nuestros mejores empleados, nos ayudarás a aumentar nuestras habilidades para las próximas batallas y te entrenarás para convertirte en uno de los personajes más letales del Renacimiento italiano.

Como se vio durante la huida de Abstergo al principio de Assassin's Creed 2, Industrias Abstergo (los templarios de hoy) han creado múltiples animus (animi) para servir como campo de entrenamiento de los mejores templarios.

Ellos quieren usar las técnicas de los Asesinos -el efecto sangrado- contra sus enemigos. Una vez instaladas en el Animus, las habilidades de Asesino anteriormente grabadas se descargan en las memorias de los soldados templarios, que luego son enviados a zonas de entrenamiento reconstruidas.

(*Como vimos en Assassin's Creed 2)



Abrir lista de amigos: **Select**

Menú dentro del juego: **Start**

Mover personaje: **LS**

Mirar a tu alrededor: **RS**

Usar habilidad 1: **L2**

Usar habilidad 2: **R2**

Centrar la atención y fijar blanco en un personaje seleccionado: **L1**

Activar precisión al apuntar (soltar para fijar blanco en personaje): **Mantener L1**

Cambiar a perfil alto: **Mantener R1**

Apartar con suavidad (perfil bajo), empujar (perfil alto): **Circle**

Aturdir al perseguidor: **Circle**

Andar deprisa (perfil bajo),

Trepas/Saltar/ Carrera rápida (perfil alto): **Cross**

Asesinar: **Square**

Cambiar de objetivo (con múltiples objetivos): **Izquierda, derecha**

LOGROS ESPECIALES

Nivel superior
Retos completados

TIEMPO RESTANTE

Sesión o ronda

INFORMACIÓN DEL OBJETIVO

Nombre, posición y aspecto
Indicador de amenaza
Perseguidores del objetivo
Estado de persecución del objetivo

INFORMACIÓN DEL JUGADOR

Posición actual por puntuación

Número de perseguidores
Indicador de persecución

LISTA DE JUGADORES

Se muestra durante unos segundos

EVENTOS DE LA SESIÓN

El jugador X ha matado al jugador Y
Bonus de sesión recibidos
Jugadores nuevos o que abandonan

PUNTUACIÓN

Puntos conseguidos

MENSAJES

Mensajes de perseguidores
Mensajes del objetivo
Mensajes de advertencia



HABILIDADES/MEDRAS/BONUS

Habilidad ESPACIO 1 (L2)
Habilidad ESPACIO 2 (R2)
Medras seleccionadas
Bonus de racha activo

BRÚJULA

Dirección y distancia con el objetivo
Altura del objetivo (Arriba/abajo)
Posiciones de perseguidores reveladas (rojo)
Direcciones de objetivos secundarios

CONSEJOS DEL JUEGO

Consejos contextuales
Tutorial de información

● DETALLES DEL JUGADOR

● DETALLES DEL OBJETIVO

● DETALLES DE LA SESIÓN

Los dos sois perseguidores y objetivos

Como perseguidor

Localiza a tu objetivo con la brújula:

- El ángulo indica la dirección
- El ancho indica la proximidad
- La brújula brilla cuando el objetivo está a la vista
- La brújula se llena cuando te acercas al objetivo

Cuando el objetivo esté al alcance de tu arma, pulsa "Asesinar" para ejecutarlo.



Como objetivo

El número de tus perseguidores se actualiza constantemente en tu INTERFAZ. Puedes ocultarte en fardos de paja y arbustos, mezclarte con la gente o sentarte en bancos para evitar que te detecten.

Puedes aturdir a un perseguidor con el botón Aturdir, si te acercas a él sin que lo note. Si un perseguidor realiza acciones de perfil alto a la vista de su objetivo, el medidor de amenaza disminuirá. Cuando se vacíe, tu objetivo estará advertido y se establecerá un conflicto abierto (ver página siguiente).

LA PERSECUCIÓN



CUSI TE PERSIGUEN

En conflicto abierto, aparece un indicador de persecución. Puedes verlo en la parte izquierda de la interfaz. Escapas de tu perseguidor cuando el indicador de persecución está vacío.

- Primero, sal de su vista por calles estrechas o tejados (rojo)
- Fuera de su vista, el indicador baja lentamente (amarillo)
- Ocúltate o mézclate en grupos para hacer que el indicador baje más deprisa (en azul)

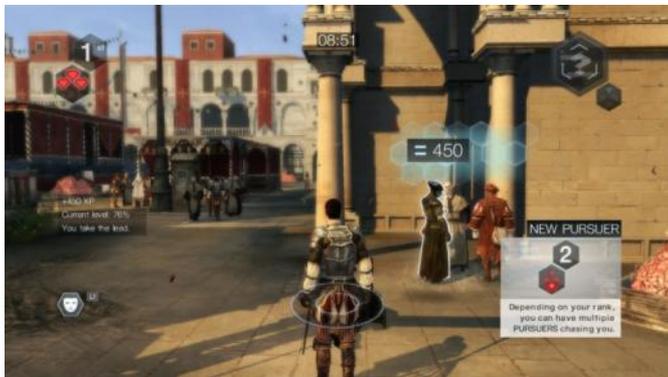


SI PERSIGUES AL OBJETIVO

Cuando tú eres el perseguidor, el indicador de persecución aparece en la parte derecha de la interfaz.

Sigue la pista a tu objetivo manteniéndolo a la vista tan a menudo como puedas. Mata a tu objetivo antes de que el indicador se vacíe.

Si tu objetivo huye, pierdes la misión de tu contrato y el jugador-objetivo recibe los puntos de Huida.



CÓMO PUNTUAR

Puntúas realizando las siguientes acciones en el juego:

- Matando objetivos (un asesinato de calidad puntúa más)
- Huyendo de tus perseguidores
- Aturdiendo a tus perseguidores
- Realizando acciones cooperativas
- Realizando acciones en cadena
- Con ciertas acciones en la sesión (primero en matar, etc.)

RANK	GAMERTAG	SCORE	KILLS	DEATHS
2	John Calanquere	1700	4	4
3	styllis	1250	3	2
4	testDynamichud	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

HIGHLIGHTS

SESSION SCORE

END BONUS

REMATCH IN: 41

GAMER CARD REMATCH QUIT

PUNTOS EN LA

Al final de la sesión, el jugador puede revisar y comparar los detalles de la puntuación.

Las puntuaciones en rojo son más bajas que las del jugador seleccionado. Las verdes son puntuaciones más altas.

En el menú de bonus tienes la descripción de todos los bonus.



OPCIONES

En el menú principal, y durante el juego (con el icono Menú), puedes cambiar los siguientes parámetros audiovisuales generales:

- Volumen de sonido (sonido de efectos, voces y música)
- El brillo de la pantalla
- Mostrar sangre en las animaciones (SÍ/NO)



OPCIONES DE CONTROL

Junto con los parámetros habituales de audio y vídeo generales, puedes cambiar los siguientes controles:

- Invertir el movimiento del eje X de la cámara
- Invertir el movimiento del eje Y de la cámara
- Configurar la sensibilidad de rotación de la cámara (ambos ejes)
- Ver el controlador de mapas



ELEGIR PERSONAJE



- > Puedes elegir un personaje entre los 9 disponibles
- > Todos poseen armas artesanales exclusivas
- > Todos comparten el mismo comportamiento en general, aunque tienen animaciones personalizadas
- > Todos tienen su propio estilo de matar
- > Tú eliges sus habilidades (configuras el perfil)

EL MERODEADOR EL BARBERO



EL GALENO



EL SACERDOTE



LA CORTESANA



EL NOBLE



EL INGENIERO



EL VERDUGO LA CONTRABANDISTA*



Hoja oculta



Navaja



Jeringuilla



Hoja sagrada



Abanico



Garra



Compás



Hacha



Hoja oculta

*Este personaje estará disponible cuando subas de nivel



ROMA



Este mapa se encuentra en Roma, cerca del Panteón.

Sus largas calles y su concurrido mercado resultan buenos lugares para ocultarse y observar.

Sus numerosos tejados también suponen caminos alternativos para moverse con rapidez de un lado a otro del mapa, aunque estarás a la vista.



CASTEL GANDOLFO



A pocos kilómetros de Roma, Castelgandolfo era una de las residencias del Papa.

Este mapa se basa en el interior del castillo, y muestra múltiples niveles de pasillos y cámaras.

Basado fundamentalmente en el suelo, se trata una mezcla del juego del escondite y persecuciones. Además, las balaustradas son lugares perfectos para ejecutar asesinatos desde el aire.



SIENA



Se basa en la famosa ciudad de Siena, en la Toscana.

En este mapa, los jugadores compiten en el corazón de la carrera de caballos del Palio.

Gracias al tamaño limitado del mapa y a la ausencia de los habituales tejados como camino alternativo, el juego es intenso y la acción tiene lugar sobre todo en el suelo.

*(SE DESBLOQUEA EN LA COMUNIDAD)

CÓMO



Mezclarse con grupos



Fardos de paja o arbustos



Sentarse en bancos

Los escondites son un ingrediente muy importante del juego. Estos elementos aparecen resaltados o indicados con el símbolo del Animus en el suelo.

CHASE BREAKERS



Los mapas contienen frecuentes objetos interactivos llamados “obstáculos de persecución” para ayudar a distanciarte de tu perseguidor. Cada uno se indica con un efecto visual del Animus:

- Elevadores
- Puertas que se cierran
- Plataformas que caen
- Elementos en las esquinas

SESIÓN DE

INTRODUCCIÓN

Al principio del juego puedes participar en una sesión de introducción en la que juegas solo.

En este modo de introducción, los jugadores aprenderán los elementos básicos del juego, por ejemplo:

- Usar la brújula para localizar al objetivo
- Acercarse al objetivo sin ser detectado
- Perseguir a un objetivo tras ser detectado

Cada objetivo al que debes eliminar resultará más difícil de asesinar que el anterior.





MODO SE BUSCA

Todos contra todos: De 6 a 8 jugadores.

La sesión termina cuando quedan menos de 4 jugadores.

Objetivo: Conseguir cuantos puntos puedas asesinando objetivos.

Game session: 1 ronda de 10 minutos.

Tu misión es asesinar objetivos asignados. No puedes interactuar con los otros jugadores a menos que sean tus objetivos o tus perseguidores.

Si matas a un inocente se cancelará tu contrato y tendrás que esperar hasta que te asignen un nuevo objetivo.

Si un jugador ha identificado a uno de sus perseguidores, puedes aturdirle para cancelar el contrato y ganar puntos.

Gana el jugador con mayor puntuación, y los asesinatos de calidad puntúan más.

Tienes 10 minutos antes de salir del Animus.



MODO ALIANZA

Modo cooperativo: 3 equipos de 2 jugadores (6 jugadores en total).

La sesión acaba si un equipo pierde a todos sus jugadores.

Objetivo: Consigue con tu compañero la puntuación más alta posible matando al equipo asignado. Todos los compañeros de equipo tienen el mismo aspecto.

Sesión de juego: 2 rondas de 4 minutos.

Al comienzo de la ronda se asigna un equipo-objetivo para cada uno de los 3 equipos. Estos objetivos no cambiarán en toda la ronda. Durante la ronda, puedes cambiar entre tus 2 objetivos cuando quieras.

Puedes puntuar matando objetivos, huyendo o aturdiendo perseguidores como en otros modos. Pero además, tendrás recompensa si ayudas a tu compañero a realizar acciones cooperativas, por ejemplo, asesinatos múltiples seguidos. Al final de la ronda, todos los jugadores se restablecen y se asigna un nuevo objetivo a cada grupo de jugadores.

La sesión de juego termina al final de la segunda ronda.



GENERAL

Las habilidades son tanto aptitudes como armas que el jugador puede usar durante la sesión de juego. Cuando se utiliza, cada habilidad tiene un tiempo de reactivación antes de que vuelva a estar disponible. Las habilidades se adquieren gradualmente a lo largo del progreso de los jugadores (niveles).

PARÁMETROS

- > **Alcance:** Alcance del efecto de la habilidad
- > **Duración:** Duración del efecto si se puede aplicar
- > **Bonus:** Puntos de bonificación logrados cuando se usa correctamente
- > **Reactivación:** Tiempo de recarga de la habilidad

Esta BETA te permite elegir entre 6 habilidades diferentes.



DISFRAZ

Cambia tu apariencia al instante y te permite sorprender a tus enemigos.

CONTROLES

Efecto inmediato cuando se usa.

PARÁMETROS

Alcance: **N/D**

Duración: **12 segundos**

Bonus: **No**

Reactivación: **60 segundos**



CAÑÓN OCULTO

Dispara al personaje señalado como objetivo después de apuntarle.

CONTROLES

Apunta (resalta) al objetivo y mantén pulsado el icono de tu habilidad para lograr mayor precisión.

PARÁMETROS

Alcance: **Solo el personaje al que apuntas**

Tiempo de lanzamiento: **1,5 segundos**

Bonus: **No**

Reactivación: **90 segundos**



IMPULSO DE CARRERA

Aumenta tu velocidad en un 30% mientras corres despacio o deprisa.

CONTROLES

Efecto inmediato cuando se usa.

PARÁMETROS

Alcance: **N/D**

Duración: **5 segundos**

Bonus: **No**

Reactivación: **60 segundos**



TRANSFORMACIÓN

Transforma personajes de entre la multitud en duplicados tuyos y te oculta a tus perseguidores.

CONTROLES

Efecto inmediato cuando se usa. Cancela una transformación anterior y se activa la segunda.

PARÁMETROS

Alcance: **3,2 metros**

Duración: **Permanente**

Bonus: **No**

Reactivación: **60 segundos**



BOMBA DE HUMO

Suelta una bomba de humo detrás de ti para aturdir a tu enemigo.

CONTROLES

Hay un breve retardo entre el lanzamiento y el efecto del humo.

PARÁMETROS

Alcance: **3,2 metros**

Duración: **3 segundos**

Bonus: **No**

Reactivación: **60 segundos**



VENENO

Ejecuta un movimiento de asesinato invisible para administrar veneno a tu objetivo. Morirá más tarde.

CONTROLES

Su alcance es muy corto. La muerte tarda en producirse.

PARÁMETROS

Alcance: **Solo el personaje al que apuntas**

Duración: **5 segundos**

Bonus: **200 pts.**

Reactivación: **90 segundos**

MEDRAS

Puedes utilizar una habilidad permanente (mejora pasiva), llamada MEDRA. Esas habilidades siempre están activas durante todas las sesiones del juego y no necesitan un tiempo de reactivación.

Cuando subes de nivel tienes disponibles nuevas MEDRAS.



EMPUJÓN MEJORADO

Aumenta el número de PNJs que el jugador puede empujar antes de que pierda el equilibrio mientras corre.



CONFUNDIRSE

Cuando un jugador se mezcla con un grupo, automáticamente transforma a un PNJ en su mismo aspecto (si algún otro personaje no controlado por jugadores no lo tiene ya).

MEDRAS Y BONUS DE RACHA

BONUS DE RACHA

Los bonus de racha se consiguen cuando haces una serie de asesinatos (racha de asesinatos) o una serie de pérdidas de contrato (racha de pérdidas).

Las rachas de asesinatos proporciona puntos de bonus. Las rachas de pérdidas dan al jugador una habilidad temporal extra.



RACHA DE 3 ASESINATOS

Recibes 100 puntos cuando mates a 3 objetivos sin que te maten.



RACHA DE ASESINATOS SILENCIOSOS

150 puntos al matar en silencio a 3 objetivos sin que te maten a ti.



SENSIBILIDAD EXTRA

Aumenta la precisión de tu brújula hasta que matas a un objetivo.



REINICIAR REACTIVACIONES

Reinicia el tiempo de reactivación de las habilidades cuando mueres.



PRINCIPIO BÁSICO

Las configuraciones de perfil te permiten personalizar tu estilo de juego. En cada sesión de juego, y después de morir, puedes elegir una configuración diferente. Cada una se compone de:

- 2 habilidades (habilidades para activar o armas)
- 1 MEDRA (habilidad pasiva)
- 1 bonus de racha de pérdidas
- 1 bonus de racha de asesinatos

A lo largo de su progreso, el jugador adquirirá grupos de habilidades adicionales que podrá personalizar.



EDITAR UN PERFIL

El jugador tiene que elegir en el menú de personalización el grupo que quiere personalizar.

Cada grupo se puede renombrar o borrar en cualquier momento. Él jugador puede editar espacios individuales y llenarlos con sus habilidades, medras o rachas de bonus preferidas.

Los espacios no disponibles aparecen en gris y no se pueden llenar aún.



GANAR EXP

Al final de una sesión de juego tu puntuación personal y los bonus de sesión se transforman en puntos de experiencia (EXP).

Para alcanzar el siguiente nivel necesitas cierto número de puntos EXP.



DESBLOQUEOS

Cuando subes de nivel al final de la sesión de juego, desbloquearás un nuevo elemento de juego de esta lista:

- Habilidades y espacios nuevos
- Medras y espacios nuevos
- Bonus de racha de asesinatos o de pérdidas
- Perfiles nuevos
- Personajes nuevos

NIVELES



● HABILIDADES Y ESPACIOS PARA HABILIDADES

● MEDRAS Y ESPACIO PARA MEDRAS

● BONUS DE RACHA

● OTRAS RECOMPENSAS



PARTIDA PÚBLICA

En la versión BETA solo hay partidas públicas.

Tras elegir PARTIDA DE JUGADOR, elige el modo de juego y pon en marcha la partida. Automáticamente te unirás a una si existe, o crearás una nueva partida a la que se pueden unir otros jugadores.

JUGAR AHORA te permite encontrar rápidamente una partida PÚBLICA en cualquier modo de juego.

También puedes UNIRTE A TUS AMIGOS que ya estén en la misión.



GRUPOS

Antes de lanzar una PARTIDA DE JUGADOR puedes invitar a tus amigos a un GRUPO.

Al hacerlo te aseguras de que tus amigos y tú estáis juntos al uniros a otra partida.

Hay algunas limitaciones en el número de personas a las que puedes invitar, dependiendo del modo de juego.

Marcadores disponibles:

PUNTUACIÓN ENTODOL TIEMPO

Clasifica a los jugadores según los EXP totales desde que empezaron a jugar al juego.

RATIO ASESINATOS/MUERTES

Clasifica a los jugadores en función de su ratio de asesinatos realizados frente a veces que ha muerto

ASEINATOS

Clasifica a los jugadores por sus asesinatos cometidos.

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

Solo hay 3 marcadores públicos en la BETA

Solo está disponible el filtro Mundial



NOTICIAS DEL

El menú de información contiene una sección de noticias donde el jugador puede leer noticias nuevas y antiguas del juego.

Además del titular, en el menú principal puedes leer los detalles de cada noticia.

Las noticias antiguas se eliminan automáticamente.



DESCRIPCIÓN DE BONUS

En el menú Progreso, el jugador puede revisar la puntuación y la descripción de cada bonus.

Hay 4 tipos de bonus en el juego:

- Bonus de asesinato (por un asesinato)
- Bonus de acción (acciones distintas del asesinato, como huidas)
- Bonus de equipo (por acciones cooperativas)
- Bonus de sesión (relacionado con la sesión entera)