

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Manuale della BETA MULTIPLAYER



BASI

STORIA

COMANDI

INTERFACCIA

MECCANICA

PUNTEGGI

OPZIONI



CONTENUTI

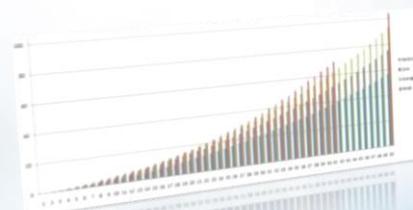
PERSONAGGI

MAPPE

MODALITÀ

ABILITÀ

VANTAGGI E SERIE



COMMUNITY

SET DI PROFILO

PROGRESSI

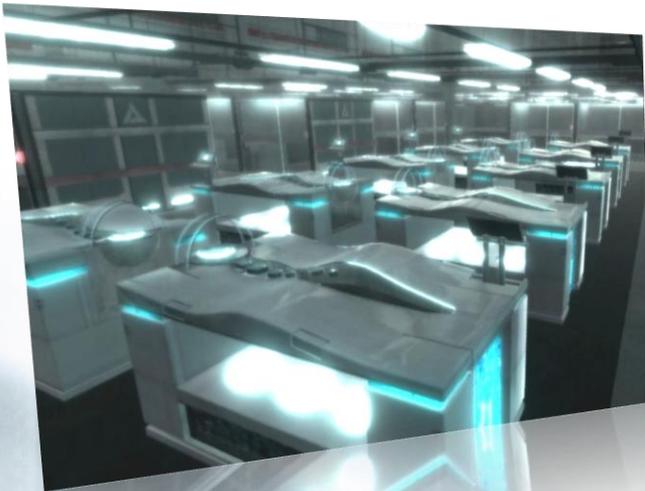
MATCHMAKING

CLASSIFICHE

INFORMAZIONI

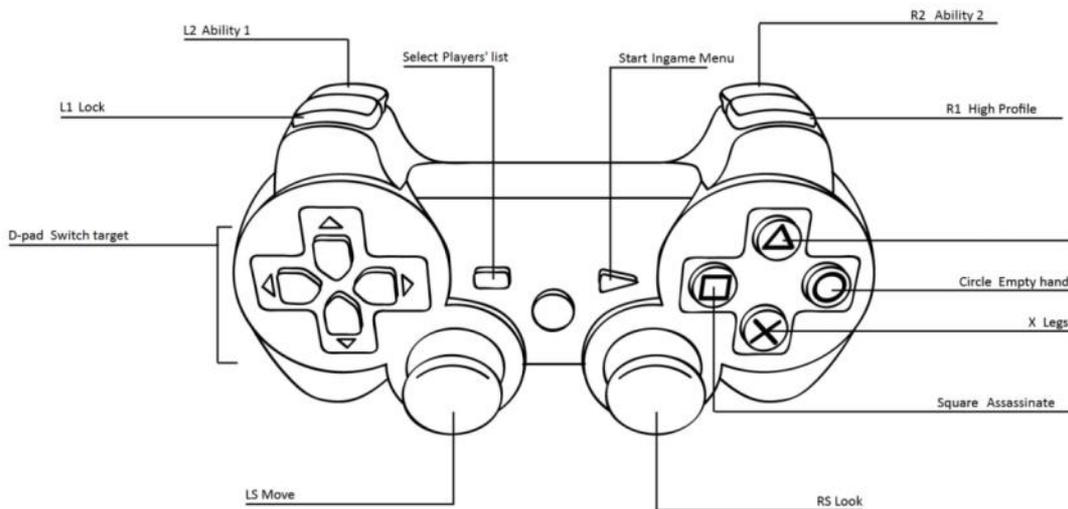
| YOUR RANK: 20 054 (1.142 out of 14.418) | | | |
|---|---------|-------|------------|
| RANK | NAME | SCORE | DIFFERENCE |
| 1 | Admiral | 1000 | 0 |
| 2 | Admiral | 999 | 1 |
| 3 | Admiral | 998 | 2 |
| 4 | Admiral | 997 | 3 |
| 5 | Admiral | 996 | 4 |
| 6 | Admiral | 995 | 5 |
| 7 | Admiral | 994 | 6 |
| 8 | Admiral | 993 | 7 |
| 9 | Admiral | 992 | 8 |
| 10 | Admiral | 991 | 9 |

Intanto alla Abstergo Industries...



La lotta contro gli Assassini ha raggiunto un nuovo livello: noi Templari dobbiamo impedire che mandino a monte i nostri piani. Essendo uno dei nostri migliori adepti, dovrai aiutarci a potenziare le nostre abilità in vista degli scontri che ci attendono. Per questo verrai addestrato a diventare uno dei personaggi più letali dell'Italia rinascimentale.

Sono stati creati molti Animus (o "Animi", secondo la grafia latina) per addestrare i Templari migliori. Utilizzeremo le tecniche degli Assassini e l'effetto osmosi contro i nostri nemici. Una volta installate nell'Animus, le abilità degli Assassini precedentemente registrate vengono trasferite nei tuoi ricordi, e sarai quindi inviato in aree di addestramento appositamente ricreate.



Apri elenco: **Tasto SELECT**

Menu: **Tasto START**

Muovi personaggio: **Levetta sinistra**

Guardati intorno: **Levetta destra**

Usa abilità 1: **Tasto L2**

Usa abilità 2: **Tasto R2**

Concentrati su un personaggio e
aggancialo: **Tasto L1**

Attiva mira di precisione (rilascia per
agganciare il personaggio): **Tasto L1
premuto**

Alto profilo: **Tasto R1 premuto**

Scosta (basso profilo), spingi (alto
profilo): **Tasto Cerchio**

Stordisci inseguitore: **Tasto Cerchio**

Cammina veloce (basso profilo),
Arrampicati/Salta/Scatta (alto profilo):
Tasto X

Assassina: **Tasto Quadrato**

Cambia preda (modalità con più prede):
Tasti sinistra e destra

OBIETTIVI

Livello acquisito
Superamento sfide

TEMPO RIMASTO

Sessione o turno

DATI GIOCATORE

Posizione attuale
Numero di inseguitori
Barra di stato dell'inseguito

ELENCO GIOCATORI

Appare per pochi secondi

EVENTI SESSIONE

Il giocatore X ha ucciso il
giocatore Y
Bonus di sessione ottenuti
Giocatori entrati o usciti



INFO PREDA

Nome, posizione, skin
Indicatore di pericolo
Numero di inseguitori
Barra di stato dell'inseguimento

PUNTEGGIO

Punti ottenuti

MESSAGGI

Messaggi degli inseguitori
Messaggi della preda
Messaggi di avvertimento

ABILITÀ/VANTAGGI/BONUS

SLOT 1 di abilità (L2)
SLOT 2 di abilità (R2)
Vantaggi selezionati
Bonus di serie attivo

BUSSOLA

Direzione e distanza dalla preda
Quota della preda (su/giù)
Posizioni note degli inseguitori (rosso)
Direzione delle prede secondarie

SUGGERIMENTI

Suggerimenti contestuali
Tutorial

● **INDICATORE GIOCATORE**

● **INDICATORE PREDA**

● **INDICATORE SESSIONE**

PUOI ESSERE SIA INSEGUITORE CHE PREDÀ

COME INSEGUITORE...

Localizza la preda con la bussola:

- L'angolo indica la direzione
- L'ampiezza indica la vicinanza
- La bussola si illumina quando la preda è in vista
- La bussola si riempie quando si è molto vicini

Una volta a portata di tiro, premi "Assassina" per uccidere la preda.



COME PREDÀ...

Sull'interfaccia appare il numero attuale di inseguitori. Puoi nasconderti nei mucchi di fieno o nei cespugli, mimetizzarti nei gruppi o sederti sulle panche per non farti individuare.

Puoi stordire gli inseguitori con l'apposito tasto quando ti avvicini a loro di sorpresa.

Se un inseguitore esegue azioni di alto profilo (per esempio correre) sotto gli occhi della sua preda, l'indicatore della minaccia diminuisce. Quando si svuota, la preda sarà sul chi vive e avrà inizio un conflitto aperto (vedi diapositiva successiva).

L'INSEGUIMENTO



ESSERE INSEGUITO...

In conflitto aperto, la posizione del tuo inseguitore appare come una freccia rossa vicino alla bussola. Sulla parte sinistra dell'interfaccia appare un indicatore di inseguimento. La tua fuga ha successo quando la barra si svuota completamente.

- Per prima cosa dileguati nei vicoli o su per i tetti (rosso)
- Una volta fuori vista, la barra si svuoterà lentamente (giallo)
- Nasconditi o mimetizzati in un gruppo per accelerare lo svuotamento (blu)

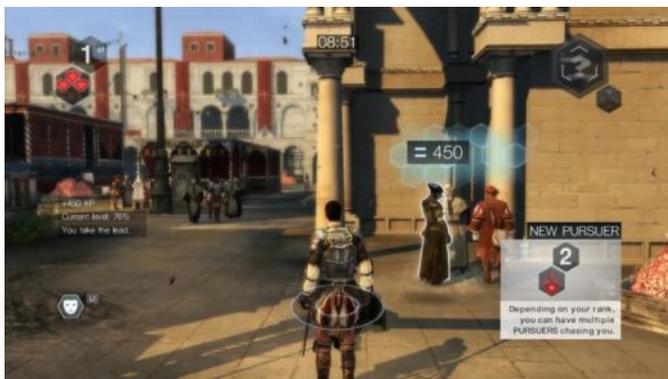


INSEGUIRE LA PREDA...

Se sei l'inseguitore, la tua barra appare senza dettagli di stato nella parte destra dell'interfaccia.

Non perdere la tua preda, cerca di averla sempre in vista. Uccidila prima che la barra si svuoti.

Se la preda ti sfugge, non hai portato a termine il tuo incarico e il giocatore che era la tua preda ottiene i punti per la fuga.



COME OTTENERE PUNTI

Puoi ottenere punti nei seguenti modi:

- Uccidendo le prede (con bonus per uccisioni di qualità)
- Sfuggendo agli inseguitori
- Stordendo gli inseguitori
- Eseguendo azioni cooperative
- Eseguendo catene di azioni
- Eseguendo azioni nella sessione (per esempio, se sei il primo a uccidere una preda...)

| RANK | GAMERTAG | SCORE | KILLS | DEATHS |
|------|-----------------|-------|-------|--------|
| 1 | YOU | 1700 | 4 | 4 |
| 2 | John Calanquere | 1250 | 3 | 2 |
| 3 | styllis | 700 | 1 | 0 |
| 4 | testDynamichud | 400 | 3 | 3 |
| 5 | VuMicreed | 100 | 0 | 1 |
| 6 | aldu74 | | | |

| KILL TYPE | COUNT | YOUR |
|--------------|-------|------|
| 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 |

SESSION SCORE
END BONUS

REMATCH IN: 41

GAMER CARD REMATCH QUIT

PUNTI SESSIONE

Alla fine di ogni sessione, il giocatore può visualizzare e confrontare i punteggi nel dettaglio.

I punteggi del giocatore in rosso sono inferiori a quelli del giocatore selezionato. Quelli in verde sono i record.

Per ottenere informazioni sui punti bonus, consulta il menu di descrizione dei bonus.



OPZIONI GENERALI

Dal menu principale e nel corso del gioco (tramite al comando Menu) si possono modificare i seguenti parametri audio e video:

- Volume audio (effetti sonori, voci e musica)
- Luminosità dello schermo
- Visualizzazione del sangue nelle animazioni (SÌ/NO)



OPZIONI COMANDI

Oltre alle impostazioni audio e video è possibile modificare i seguenti comandi:

- Inversione movimento della visuale (assi X e Y)
- Impostazione sensibilità rotazione visuale (assi X e Y)
- Controllo manuale della visuale (SÌ/NO)
- Visualizzazione della configurazione dei comandi



SCelta DEL PERSONAGGIO

- > Puoi scegliere fra 9 personaggi disponibili
- > Ognuno ha armi letali speciali
- > Hanno lo stesso modo di agire, ma le animazioni sono personalizzate
- > Ognuno uccide in modo diverso
- > Si possono personalizzare le abilità (set di profilo)



LADRUNCOLO



BARBIERE



MEDICO



PRETE



CORTIGIANA



NOBILE



INGEGNERE



BOIA



CONTRABBANDIERA*



Lama celata



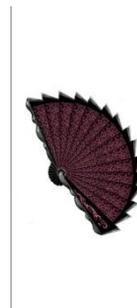
Rasoio



Siringa



Lama sacra



Ventaglio



Artigli



Compasso



Ascia



Lama celata

*Questo personaggio diventa disponibile al raggiungimento del Livello 17



ROMA



Questa mappa raffigura Roma, nei pressi del Pantheon.

Le ampie strade e il mercato affollato offrono un'ambientazione perfetta per giocare a nascondino con le prede.

I tetti offrono molte vie per muoversi rapidamente (anche se allo scoperto) e per attraversare la mappa.



CASTEL GANDOLFO



A pochi chilometri da Roma, Castel Gandolfo è una delle residenze papali.

Questa mappa mostra l'interno del castello, fra sale e corridoi su più livelli.

Per lo più a livello del suolo, questa mappa permette un buon mix di nascondino e di inseguimenti. Ringhiere e balconi permettono di compiere uccisioni in volo.



SIENA*



Lo scenario è costituito dalla celebre città di Siena, in Toscana.

In questa mappa i giocatori si sfidano durante il Palio.

Grazie alle dimensioni ridotte della mappa e all'assenza di tetti su cui muoversi, il gioco qui si fa duro e le azioni si compiono per lo più al livello del suolo.

*(SBLOCCATA DALLA COMMUNITY)

NASCONDIGLI



Mimetizzati con i gruppi



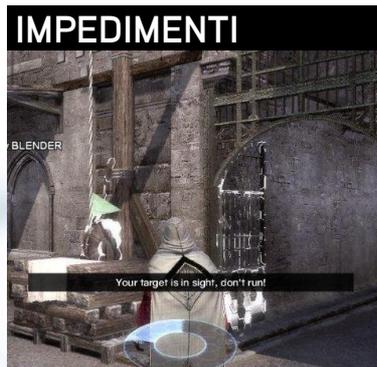
Nasconditi nei mucchi di
fieno o nei cespugli



Siediti su una panca

Oltre agli oggetti utili per spostarsi, anche i nascondigli sono essenziali. Sono illuminati oppure indicati dal simbolo dell'Animus che appare a terra.

IMPEDIMENTI



Le mappe contengono elementi chiamati impedimenti che ti aiutano a seminare l'avversario. Tali elementi, segnalati dal simbolo dell'Animus, possono essere:

- Montacarichi
- Porte che si chiudono
- Piattaforme che scendono
- Strutture poste sugli angoli

SESSIONE INTRODUTTIVA

All'inizio del gioco si potrà prendere parte a una sessione introduttiva, da giocare in singolo.

In questa partita in modalità introduttiva i giocatori apprendono le basi del gioco, ossia:

- Come usare la bussola per individuare la preda
- Come avvicinarsi alla preda senza farsi scoprire
- Come inseguire la preda una volta scoperti

Le prede diventano via via più difficili da assassinare.





MODALITÀ RICERCATO*

Modalità tutti contro tutti: da 3 a 8 giocatori.

La sessione termina se restano meno di 4 giocatori.

Obiettivo: ottenere più punti possibile uccidendo le prede assegnate

Sessione di gioco: 1 turno da 10 minuti

L'obiettivo è assassinare la preda assegnata. Non è possibile interagire con gli altri giocatori che non siano la preda o l'inseguitore.

Se si uccidono innocenti, il contratto viene annullato e si dovrà attendere l'assegnazione di una nuova preda.

Un giocatore guadagna punti se identifica uno dei suoi inseguitori e lo stordisce. Quest'ultimo perde il contratto.

Vince il punteggio più alto. Le uccisioni di qualità incrementano il punteggio.

Hai a disposizione 10 minuti prima dell'estrazione dall'Animus.



MODALITÀ ALLEANZA*

Modalità cooperativa: 3 squadre da 2 giocatori (6 giocatori in totale)

La sessione termina quando una squadra perde tutti i giocatori.

Obiettivo: accumulare il maggior numero di punti con la propria squadra sterminando la squadra preda. I compagni di squadra hanno lo stesso aspetto.

Sessione di gioco: 2 turni da 4 minuti

All'inizio di ogni turno a ogni squadra viene assegnata una squadra da eliminare, che tale resterà per tutto il turno. Nel gioco è possibile cambiare due prede in ogni momento.

Si totalizzano punti uccidendo le prede, fuggendo o stordendo gli inseguitori, ma anche aiutando i compagni di squadra o effettuando azioni cooperative, come i pluriomicidi in serie.

Alla fine del turno tutti i giocatori tornano in vita e viene assegnata una nuova squadra bersaglio a ogni squadra.

La sessione di gioco termina alla fine del secondo turno.



INTRODUZIONE

Le abilità sono capacità o armi che il giocatore può utilizzare premendo un semplice tasto. Dopo aver utilizzato un'abilità occorre aspettare un certo tempo prima di poterla riutilizzare. Le abilità si acquisiscono progredendo nel gioco, ossia avanzando di livello.

PARAMETRI

- > **Portata:** raggio d'azione dell'abilità
- > **Durata:** durata dell'effetto (se applicabile)
- > **Bonus:** punti bonus ottenuti per ogni uso riuscito
- > **Ricarica:** tempo di recupero dell'abilità

Questa BETA permette di scegliere fra 6 abilità differenti.



TRAVESTIMENTO

Modifica all'istante il tuo aspetto, così da sorprendere gli avversari.

CARATTERISTICHE

Effetto immediato nel momento di utilizzo.

PARAMETRI

Portata: **N/D**

Durata: **12 secondi**

Bonus: **no**

Ricarica: **60 secondi**



ACCELERAZIONE

Potenzia del 30% la tua velocità quando corri o scatti.

CARATTERISTICHE

Effetto immediato nel momento di utilizzo.

PARAMETRI

Portata: **N/D**

Durata: **5 secondi**

Bonus: **no**

Ricarica: **60 secondi**



BOMBA FUMOGENA

Sgancia una bomba fumogena alle tue spalle per stordire gli avversari.

CARATTERISTICHE

Fai attenzione al leggero ritardo fra lancio della bomba ed effetto del fumo.

PARAMETRI

Portata: **3,2 metri**

Durata: **3 secondi**

Bonus: **no**

Ricarica: **60 secondi**



PISTOLA CELATA

Spara a un bersaglio dopo aver preso la mira.

CARATTERISTICHE

Mira alla preda (evidenziata) poi tieni premuto il comando dell'abilità per aumentare il grado di precisione.

PARAMETRI

Portata: **solo sulla preda presa di mira**

Durata: **1,5 secondi**

Bonus: **no**

Ricarica: **90 secondi**



METAMORFOSI

Trasforma la folla in tuoi sosia, nascondendoti agli inseguitori.

CARATTERISTICHE

Uso istantaneo. Annulla subito eventuali trasformazioni precedenti.

PARAMETRI

Portata: **3,2 metri**

Durata: **permanente**

Bonus: **no**

Ricarica: **60 secondi**



VELENO

Permette di eseguire una mossa letale invisibile per somministrare del veleno alla preda, che morirà poco più tardi.

CARATTERISTICHE

Richiede una distanza molto ravvicinata. La morte non è immediata.

PARAMETRI

Portata: **solo sulla preda presa di mira**

Durata: **5 secondi**

Bonus: **200 punti**

Ricarica: **90 secondi**

I VANTAGGI

Puoi sfruttare un'abilità permanente (passiva) detta VANTAGGIO. Tali abilità sono attive durante la sessione di gioco e non richiedono tempo di ricarica. I VANTAGGI aggiuntivi si acquisiscono avanzando di livello.



URTO AVANZATO

Aumenta il numero di personaggi non giocanti che puoi urtare prima di perdere l'equilibrio quando corri.



MIMESI

Quando il giocatore si mimetizza in un gruppo trasforma automaticamente un personaggio non giocante, che assume le sue fattezze (se non ce ne sono già altri).

I BONUS DI SERIE

I bonus di serie si ottengono eseguendo una serie di uccisioni o perdendo una serie di contratti. Una serie di uccisioni permette di ottenere punti bonus, mentre una serie di sconfitte permette di ottenere temporaneamente capacità extra.



SERIE DI 3 UCCISIONI

Ottieni 100 punti uccidendo 3 prede senza mai morire.



SERIE DI 3 UCCISIONI SILENZIOSE

Ottieni 300 punti eseguendo 3 uccisioni silenziose senza mai morire.



PRECISIONE EXTRA

Aumenta la precisione della bussola finché non uccidi una preda.



RIPRISTINO RICARICHE

Azzerata il tempo di ricarica delle abilità in uso ogni volta che muori.



INTRODUZIONE

I set di profilo permettono di personalizzare lo stile di gioco. È possibile scegliere un set diverso per ciascuna sessione di gioco o dopo ogni morte. Ogni set può comporsi di:

- 2 abilità (abilità attivabili oppure armi)
- 1 vantaggio (abilità passiva)
- 1 bonus serie di sconfitte
- 1 bonus serie di uccisioni

Progredendo nel gioco, si otterranno set di profilo personalizzabili aggiuntivi.



MODIFICARE UN SET

Nel menu Personalizzazione il giocatore deve scegliere quale set personalizzare.

Ogni set può essere rinominato oppure eliminato in qualsiasi momento.

Il giocatore può modificare i singoli slot e riempirli con le sue abilità o con i vantaggi e i bonus di serie preferiti.

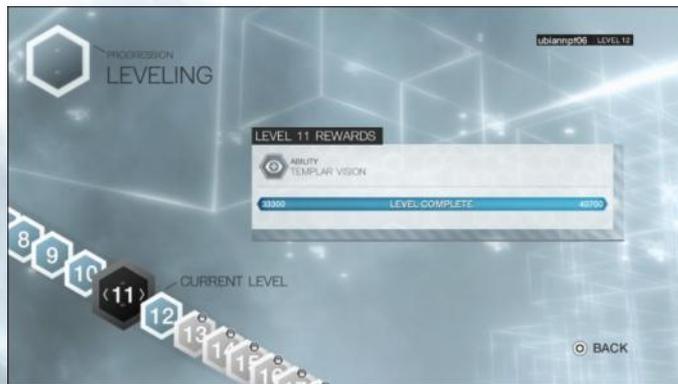
Gli slot non ancora disponibili appaiono offuscati e non possono essere riempiti.



COME OTTENERE PE

Alla fine di una sessione di gioco il punteggio e i bonus si trasformano in PE.

Occorre un certo numero di PE per avanzare di livello.



SBLOCCO PER AVANZAMENTO DI LIVELLO

Quando avanzi di livello al termine di una sessione di gioco, viene sbloccato un nuovo elemento fra i seguenti:

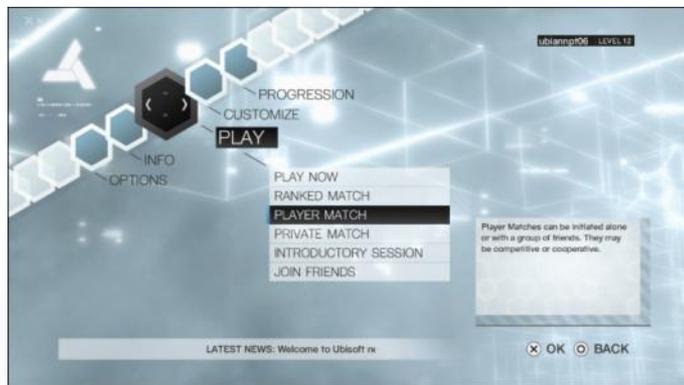
- Nuove abilità e slot
- Nuovi vantaggi e slot
- Nuovi bonus per uccisioni o sconfitte
- Nuovi set di profilo
- Nuovi personaggi

COSA VIENE SBLOCCATO

LIVELLI



- ABILITÀ E SLOT ABILITÀ
- VANTAGGI E SLOT VANTAGGI
- BONUS DI SERIE
- ALTRE RICOMPENSE



SESSIONE PUBBLICA

Nella demo sono disponibili solo sessioni PUBBLICHE.

Dopo aver selezionato PARTITA DEL GIOCATORE, seleziona la modalità e avvia la partita. Parteciperai automaticamente a una sessione esistente o ne creerai una nuova a cui potranno partecipare altri giocatori.

GIOCA ORA permette di trovare rapidamente una sessione PUBBLICA con qualsiasi modalità.

Con UNISCITI AGLI AMICI potrai partecipare a una partita in corso.



GRUPPI

Prima di avviare una PARTITA DEL GIOCATORE puoi creare un gruppo e invitare i tuoi amici.

In questo modo avrai la certezza che tu e i tuoi amici parteciperete insieme alla stessa sessione.

Il numero di persone che è possibile invitare varia in base alla modalità.

Classifiche disponibili:

PUNTEGGIO COMPLESSIVO

Classifica basata sul totale di PE guadagnati da quando si è iniziato a giocare

TASSO UCCISIONI/DECESSI

Classifica basata sul tasso di uccisioni/decessi

UCCISIONI

Classifica basata sul numero di uccisioni

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 | cristidev123 | 1.25 | 0:19'40" | 1.25 |
| 10 | Xe48a4f24eKIHDL | 1.16 | 0:10'0" | 1.16 |

LEADERBOARDS GAMER CARD BACK

Nella BETA sono disponibili solo 3 classifiche pubbliche

Filtrata per **Tutto il mondo**



NOVITÀ SUL GIOCO

Il menu Informazioni contiene una nuova sezione Novità che riporta aggiornamenti e notizie sul gioco.

In aggiunta ai titoli che si possono scorrere nel menu principale, questo menu permette di leggere tutte le notizie.

Le notizie meno recenti verranno rimosse automaticamente.



DESCRIZIONE DEI BONUS

Nel menu Progressi il giocatore può visualizzare i punteggi di ogni bonus, con relativa descrizione.

Nel gioco ci sono 4 tipi di bonus:

- Bonus di uccisione (per uccisioni)
- Bonus d'azione (per azioni che non siano uccisioni, come le fughe)
- Bonus di squadra (per azioni cooperative)
- Bonus di sessione (relativi all'intera sessione di gioco)