

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



V 1.0 - 22/08/2011
CONFIDENCIAL

ÁMBITO DE LA BETA MULTIJUGADOR

 **UBISOFT**
ANNECY STUDIO

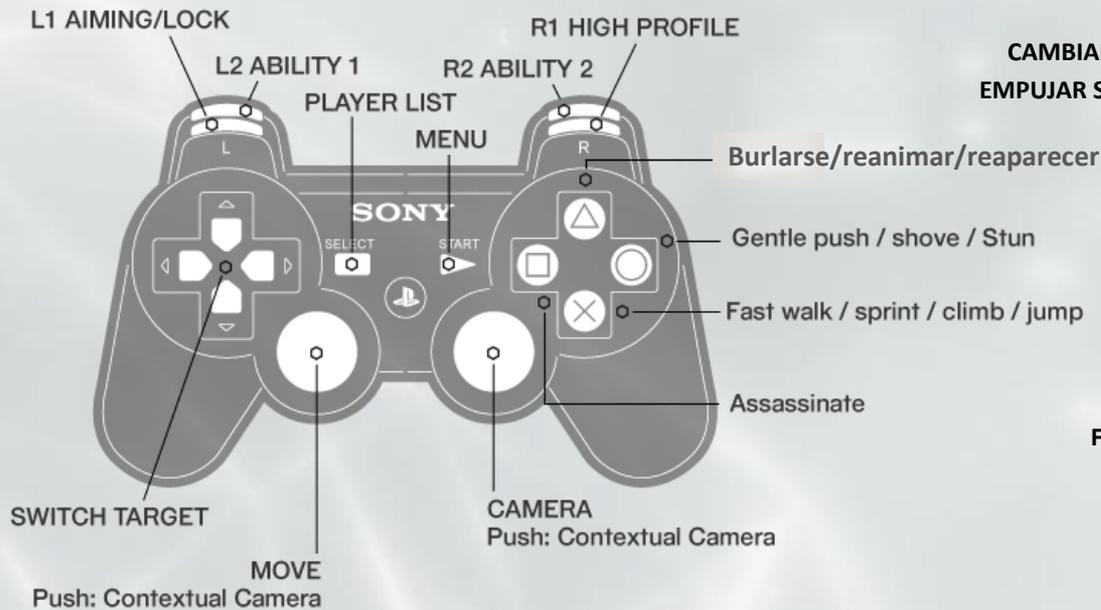
Bienvenido a Industrias Abstergo



Bienvenido, templario, al proyecto Animus, el campo de entrenamiento virtual donde los agentes de Industrias Abstergo perfeccionan las habilidades más sutiles de su oficio.

Al entrar en el entorno del Animus con otros templarios, asumirás un personaje, desarrollarás habilidades avanzadas, personalizarás tu aspecto y crearás una amplia red de contactos templarios.

La innovadora tecnología del Animus de Abstergo simula una amplia variedad de objetivos y lugares históricos que te permitirán perfeccionar tus habilidades y convertirte en el arma templaria definitiva.



LISTA DE JUGADORES: Mantén para ver rango en partida actual.

PERFIL ALTO: Mantén para correr y trepar automáticamente.

CAMBIAR DE BLANCO: Cambia de blanco de la brújula.

EMPUJAR SUAVEMENTE: Aparta suavemente a alguien de tu camino.

EMPUJAR: En perfil alto, aparta a alguien de un empujón.

ATURDIR: Acércate a tu perseguidor para aturdirlo.

BURLARSE: Búrlate de cualquier otro templario, cuando quieras o tras un asesinato.

REANIMAR: Ayuda a un compañero aturrido a recuperarse.

REAPARECER: Estando aturrido, pulsa para reaparecer y cambiar de habilidades.

APUNTAR: Mantén para apuntar con precisión.

FIJAR BLANCO: Pulsa para fijar al personaje resaltado actualmente.

MENÚ: Accede a las opciones o abandona la partida.

HABILIDAD 1: Activa la habilidad del espacio 1.

HABILIDAD 2: Activa la habilidad del espacio 2.

VISOR FRONTAL DE DATOS (HUD)

INFORMACIÓN DE LA PARTIDA

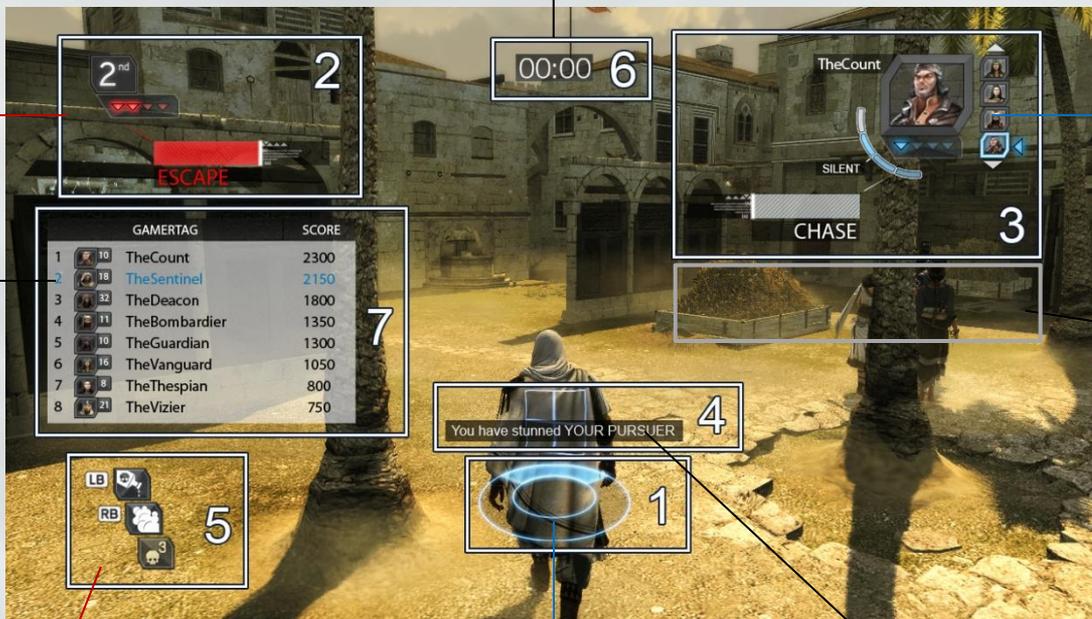
Específica del modo de juego
Incluye tiempo, puntuación del equipo, etc.

INFORMACIÓN DEL JUGADOR

Posición por puntuación actual
Número de perseguidores
Barra de estado como perseguido

LISTA DE JUGADORES

Se muestra unos segundos



INFORMACIÓN DEL BLANCO

Nombre, posición y personaje
Estado e información de blancos secundarios
Estado de medidor de aproximación
Número de perseguidores del blanco
Barra de estado del blanco al que persigues

PUNTUACIÓN/LOGROS

Consigue puntos
Sube de nivel

RETOS

Estado y evolución de los retos

HABILIDADES/MEDRAS/BONOS

Habilidad de ESPACIO 1 (L2)
Habilidad de ESPACIO 2 (R2)
Medras elegidas
Bono de racha activo

BRÚJULA

Dirección y distancia al blanco
Elevación del blanco (arriba/abajo)
Posiciones de perseguidores descubiertos (rojo)
Direcciones de blancos secundarios

MENSAJES

Mensajes de perseguidores
Mensajes de blancos
Mensajes de aviso

● INFORMACIÓN DEL JUGADOR

● INFORMACIÓN DEL BLANCO

● INFORMACIÓN DE LA PARTIDA



ELECCIÓN DE PERSONAJE

- › Puedes elegir entre 9 personajes disponibles.
- › Tienen una conducta general común, pero cada uno posee animaciones específicas.
- › Tú escoges sus conjuntos de habilidades.



EL CENTINELA

Vali cel Tradat , noble de nacimiento de Valaquia y antiguo Asesino, busca la satisfacción mediante la venganza.

Arma favorita: **katar largo**



LA VANGUARDIA

Oksana Razin trabajó como espía para los templarios antes de unirse a su orden, con lo que cambió lealtad por riqueza.

Arma favorita: **hacha pequeña**





EL GUARDIÁN

Odaï Dunqas, primo distanciado de un sultán, ha adoptado la ideología templaria de buscar la paz mediante el orden y la estabilidad.

Arma favorita: **lanza**



EL VISIR

Damat Ali Pasha se unió a los templarios con la esperanza de traer orden y gloria a un mundo dominado por el caos.

Arma favorita: **espada**





LA ACTRIZ

Los templarios recurren a menudo al seductor carisma de **Lisistrata** para influir en funcionarios otomanos y monarcas de visita.

Arma favorita: **daga**



EL DIÁCONO

Cyril de Rodas aprovecha su posición en la Iglesia para destruirla desde dentro y promover la dominación templaria.

Arma favorita: **espada larga**





EL BOMBARDERO

Kadir es una valiosa baza para los templarios. Trafica con armas e información por dinero y poder.

Arma favorita: **maza**



LA EMBAUCADORA

La pitonisa **Mirela Djuric** es una astuta ladrona, y el contacto de los templarios con los vastos bajos fondos.

Arma favorita: **daga**





EL CAMPEÓN

El luchador profesional **Georgios Kostas** ha sabido ganarse la estima de los templarios y el derecho a luchar por la cruz roja.

Arma favorita: **hacha pequeña**



HOSPITAL DE CABALLEROS



ANTIOQUÍA



GÁLATA*



*Desbloqueado durante la BETA



MODO SE BUSCA

Todos contra todos: 4-8 jugadores

Sesión de juego: 1 ronda de 10 minutos

Tu objetivo es matar a tus BLANCOS designados y evitar que te maten tus PERSEGUIDORES. Cuanto mayor sea tu clasificación, más PERSEGUIDORES te darán caza. Gana la mayor puntuación. Los asesinatos de calidad mejoran la puntuación.



MODO CACERÍA

Modo por equipos: 4-8 jugadores, 2 equipos

Sesión de juego: 2 rondas de 5 minutos

Cada equipo se turna para perseguir al otro. Trabajad en equipo para matar a vuestros blancos o esconded con vuestros aliados y sobrevivid. Los asesinatos de calidad o esconderse con aliados mejoran la puntuación.

MODOS DE JUEGO (2/2)



MODO DUELO A MUERTE

Todos contra todos: 4-8 jugadores

Sesión de juego: 1 ronda de 10 minutos

Localiza y mata a los BLANCOS asignados y evita que te maten tus PERSEGUIDORES. Los templarios compiten en un espacio reducido sin iniciar PERSECUCIONES ni usar la BRÚJULA. Los asesinatos de calidad mejoran la puntuación.

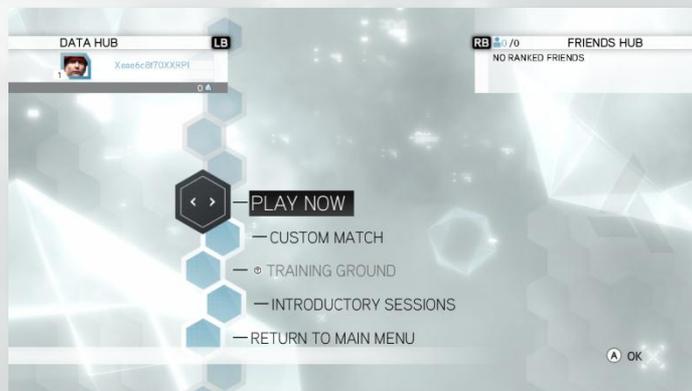


MODO ASALTO AL ARTEFACTO

Modo por equipos: 4-8 jugadores, 2 equipos

Sesión de juego: 1 ronda de 10 minutos

Tu objetivo es puntuar al robar el artefacto enemigo de su base y llevarlo de vuelta a la tuya. Cuando estés en tu territorio, eres un PERSEGUIDOR, pero, cuando entras en territorio enemigo, te conviertes en BLANCO. Gana el equipo con mayor puntuación.

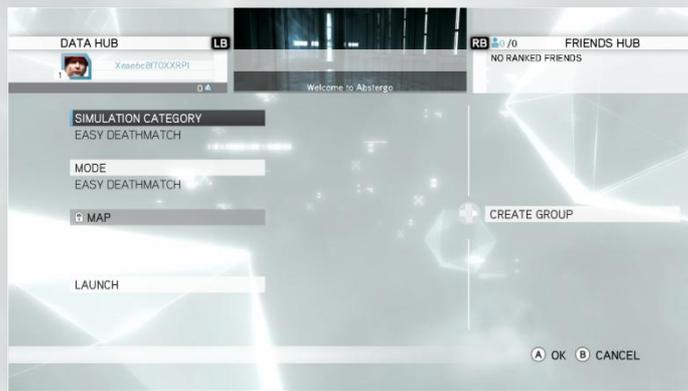


CÓMO JUGAR

JUGAR YA: busca una partida en **CUALQUIER** modo de juego.

PARTIDA PERSONALIZADA: ajusta ciertos parámetros y preferencias para buscar un tipo concreto de partida. También permite crear **GRUPOS** con tus amigos antes de buscar una partida.

SESIONES DE INICIACIÓN: juega una de las dos **SESIONES DE INICIACIÓN** que te explicarán los controles y las tácticas del juego.



CATEGORÍAS DE SIMULACIÓN

Las categorías de simulación ofrecen varios **modos de juego** relacionados con determinadas experiencias de juego. Existen tres categorías:

- **TODOS CONTRA TODOS:** SE BUSCA o DUELO A MUERTE en todos los mapas.
- **POR EQUIPOS:** CACERÍA o ASALTO AL ARTEFACTO en todos los mapas.
- **BIENVENIDA:** DUELO A MUERTE (para principiantes) en todos los mapas.

4 CONJUNTOS DE HABILIDADES

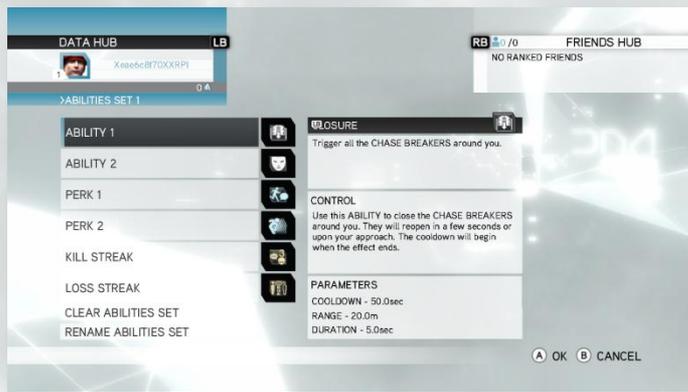


CONJUNTOS DE HABILIDADES

Los conjuntos de habilidades son una forma de personalizar el comportamiento y asignar armas a los personajes. Cada conjunto se compone de:

- 2 HABILIDADES
- 2 MEDRAS (modificadores pasivos y permanentes), 1 en conjuntos predeterminados
- 1 bono de derrotas
- 1 racha de asesinatos

Tienes **2 conjuntos predeterminados** y **2 conjuntos personalizables**.



EDITAR UN CONJUNTO

En el menú de personalización, puedes elegir uno de los conjuntos para personalizar. Los conjuntos personalizados se pueden cambiar de nombre o borrar en cualquier momento.

Puedes editar espacios individuales y ocuparlos con las habilidades, medras o bonos de racha que prefieras.

Los espacios sombreados todavía no se pueden llenar.

CONJUNTOS PREDETERMINADOS

CONJUNTO PREDETERMINADO 1

HABILIDADES



CUCHILLOS ARROJADIZOS



CABLE TRAMPA

MEDRAS



CENTINELA



NO DISPONIBLE

RACHAS



RACHA DE 5 ASESINATOS



RASTREADOR

CONJUNTO PREDETERMINADO 2

HABILIDADES



DISFRAZ



BUSCAPIÉS

MEDRAS



MEJORAR EL EMPUJÓN



NO DISPONIBLE

RACHAS



RACHA DE 3 ASESINATOS
SILENCIOSOS



VISIÓN



CABLE TRAMPA

Una vez activada, la bomba de CABLE TRAMPA explota cuando un BLANCO o un PERSEGUIDOR la pisan.

CONTROLES

Pulsa rápido para soltar la BOMBA o mantén para apuntar y luego suelta para lanzar. La BOMBA tarda unos segundos en activarse.

PARÁMETROS

Alcance: **1,8 metros**
Tiempo de colocación: **3 segundos**
Reactivación: **90 segundos**



CIERRE

Activa todos los obstáculos de persecución de tu alrededor.

CONTROLES

Pulsa el botón para cerrar las puertas, activar los elevadores y ayudas en esquina a tu alrededor. Se reabrirán a los pocos segundos o al acercarte.

PARÁMETROS

Alcance: **20 metros**
Duración: **5 segundos**
Reactivación: **50 segundos**



DISFRAZ

Cambia temporalmente tu aspecto para sorprender a tus rivales.

CONTROLES

Efecto inmediato al usarse.

PARÁMETROS

Alcance: **N/D**
Duración: **15 segundos**
Reactivación: **60 segundos**



BUSCAPIÉS

Lanza buscapiés al suelo para cegar a los rivales y asustar a la multitud, revelando así la presencia del blanco.

CONTROLES

Uso instantáneo.

PARÁMETROS

Alcance: **5 metros**
Duración: **5 segundos**
Reactivación: **60 segundos**



CUCHILLOS ARROJADIZOS

Lanza cuchillos para herir a tus rivales, ralentizarlos o hacerlos caer mientras trepan.

CONTROLES

Apunta (resalta) al blanco y luego pulsa tu botón de habilidad (no hace falta mantener).

PARÁMETROS

Reducción de velocidad: **10%**
Duración: **5 segundos**
Reactivación: **50 segundos**



BOMBA DE HUMO

Lanza una BOMBA DE HUMO para confundir a la MULTITUD y a templarios rivales.

CONTROLES

Ten presente que tarda un poco desde que se lanza hasta que el humo hace efecto.

PARÁMETROS

Alcance: **3,2 metros**
Duración: **3 segundos**
Reactivación: **60 segundos**



VENENO

Administra sigilosamente una dosis de VENENO que matará lentamente a tu BLANCO.

CONTROLES

Pulsa el botón para administrar VENENO cuando te encuentres junto a tu BLANCO. El tiempo de reactivación empezará a contarse en cuanto se aplique el VENENO.

PARÁMETROS

Alcance: **1,5 metros**
Demora: **6,5 segundos**
Bono: **200 pts.**
Reactivación: **90 segundos**



TRANSFORMACIÓN

Transforma a la multitud en dobles de tu personaje para ocultarte de tus perseguidores.

CONTROLES

Uso instantáneo.
Cancela una transformación anterior en un segundo.

PARÁMETROS

Alcance: **3,2 metros**
Duración: **permanente**
Civiles transformados: **4**
Reactivación: **60 segundos**

LAS MEDRAS

Puedes personalizar tu conjunto de habilidades al añadir hasta 2 habilidades permanentes. Dichas habilidades son permanentes y efectivas durante toda la partida, y no tienen tiempos de reactivación.

Las MEDRAS se van desbloqueando a medida que avanzas (subes de nivel).



CENTINELA

Aumenta la duración de tu FIJACIÓN mientras no tengas el blanco a la vista.



PERSECUCIÓN INTENSA

Aumenta tu velocidad cuando corres tras tu BLANCO y reduce la velocidad a la que se agota tu MEDIDOR DE APROXIMACIÓN.



MEJORAR EL EMPUJÓN

Aumenta el número de CIVILES a los que puedes empujar sin perder el equilibrio.



MEZCLARSE

Cada vez que te mezclas con una MULTITUD, un CIVIL se TRANSFORMA automáticamente en tu doble.

4 RACHAS, 4 BONOS DE DERROTAS

RACHAS DE ASESINATOS

Las **rachas** se activan cuando logras una serie de asesinatos o aturridos. Las rachas de asesinatos te premian con puntos extra.



RACHA DE 3 ASESINATOS SILENCIOSOS

Recibe un bono extra de +250 puntos por cada RACHA DE 3 ASESINATOS SILENCIOSOS o ATURRIDIDOS que realices sin morir.



RACHA DE 5 ASESINATOS

Recibe un bono extra de +250 puntos por cada RACHA DE 5 ASESINATOS o ATURRIDIDOS que realices sin morir.



PIRATEO DE ANIMUS SILENCIOSO

Cuando el contador de RACHA llega a 7, el PIRATEO DE ANIMUS te permite matar a quien quieras a distancia. Recibes +100 puntos por matar a un templario que no sea tu BLANCO.



PIRATEO DE ANIMUS

Cuando el contador de racha llega a 9, el PIRATEO DE ANIMUS te permite matar a quien quieras a distancia. Recibes +100 puntos por matar a un templario que no sea tu BLANCO.

BONOS DE DERROTAS

Los **bonos de derrotas** se conceden cuando pierdes varios contratos seguidos. Te pueden premiar con mejoras de puntuación o habilidades.



VISIÓN

Descubre la ubicación de BLANCOS que no tengas a la vista, hasta que ejecutes un asesinato. Se produce tras 5 muertes o aturdimientos seguidos.



RASTREADOR

Descubre un BLANCO que tengas a la vista hasta que ejecutes un asesinato. Se produce tras 5 pérdidas de contratos seguidas.



REVELACIÓN

Descubre a todos los PERSEGUIDORES que tengas a la vista, hasta que ejecutes un asesinato. Se produce tras 5 muertes o aturdimientos seguidos.



PIRATEO MENOR

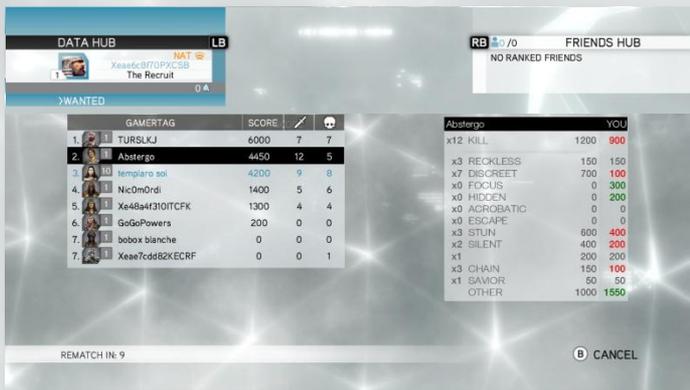
Te permite matar a tu próximo BLANCO a distancia. Se produce tras 5 pérdidas de contratos seguidas.



CÓMO PUNTUAR

Puntúas al realizar las siguientes acciones en el juego:

- Asesinar blancos
- Escapar de perseguidores
- Aturdir perseguidores
- Acciones cooperativas
- Encadenar acciones
- Acciones especiales (ser el primero en asesinar a un blanco...)



PUNTUACIONES DE PARTIDA

Al final de la partida, puedes revisar y comparar los detalles de tu puntuación y el resto de la información en la sección PARTIDAS ANTERIORES del CENTRO DE DATOS.

En la sección PUNTUACIÓN, las puntuaciones en rojo son más bajas que las del jugador seleccionado en ese momento y las verdes son más altas.

BONOS DE APROXIMACIÓN Y ASESINATO

NOMBRE DE BONO	CÓMO OBTENERLO	PUNTOS
ASESINATO	Bono genérico por cualquier asesinato básico.	+100 pts
ASESINATO AÉREO	Mata a tu BLANCO desde arriba.	+100 pts
ASESINATO EN DISPUTA	Mata a tu BLANCO a la vez que él te aturde.	+100 pts
REMATAR EN EL SUELO	Mata a tu BLANCO mientras está aturdido.	+50 pts
ASESINATO ACROBÁTICO	Mata a tu BLANCO mientras trepas o te agachas.	+200 pts
ASESINATO COLGADO	Mata a tu BLANCO desde abajo mientras se encuentra en un tejado.	+250 pts
ASESINATO OCULTO	Mata a tu BLANCO estando escondido en una multitud, un banco o un fardo de heno.	+300 pts
REMATE	Ejecuta un movimiento de REMATE a tu BLANCO después de que otro templario lo mate.	+100 pts
A LA FUGA TEMERARIO	Usa el CAÑÓN OCULTO para ASESINAR a un blanco que huya.	+50 pts
	Mata a tu BLANCO cuando tu MEDIDOR DE APROXIMACIÓN esté en TEMERARIO.	+50 pts
DISCRETO	Mata a tu BLANCO cuando tu MEDIDOR DE APROXIMACIÓN esté en DISCRETO.	+100 pts
SILENCIOSO	Mata a tu BLANCO cuando tu MEDIDOR DE APROXIMACIÓN esté en SILENCIOSO.	+200 pts
INCÓGNITO	Mata a tu BLANCO cuando tu MEDIDOR DE APROXIMACIÓN esté al máximo.	+350 pts
ENFOQUE	Ejecuta un asesinato tras acechar a tu blanco al menos 3 segundos mientras el botón de ASESINAR aparezca sobre la cabeza del mismo.	+150 pts
VENENO	Usa VENENO para matar a tu blanco.	+200 pts
AYUDA DE VENENO	Otro templario mata a tu BLANCO ENVENENADO antes de que el VENENO surta efecto.	+50 pts
EN EL AIRE	Ejecuta un asesinato con el CAÑÓN OCULTO mientras tu blanco esté en el aire.	+100 pts

BONOS COOPERATIVOS

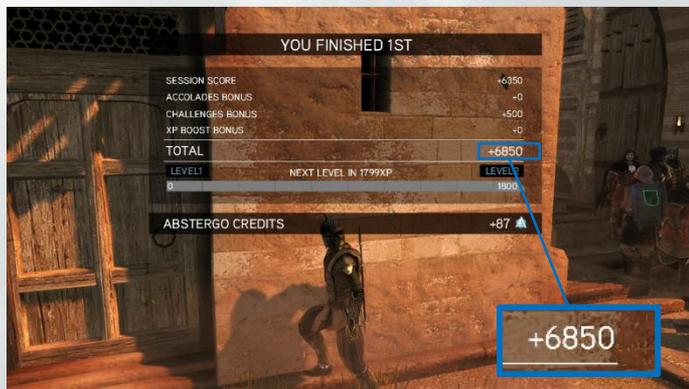
NOMBRE DE BONO	CÓMO OBTENERLO	PUNTOS
AYUDA	Un compañero mata a un blanco o aturde a un perseguidor que yo tenía fijado.	+50 pts
AYUDA DE ASESINATO	Mata a un blanco fijado por un compañero.	+50 pts
AYUDA DE ATURDIMIENTO	Aturde a un perseguidor fijado por un compañero.	+50 pts
RESCATADO	Uno de tus ALIADOS mata a tu PERSEGUIDOR.	+50 pts
RESCATADOR	ATURDE a un PERSEGUIDOR que PERSIGA a un ALIADO tuyo.	+50 pts
NOQUEO	Tu equipo ATURDE a dos PERSEGUIDORES en menos de 3 segundos.	+100 pts
REANIMAR	Ayuda a un ALIADO ATURDIDO a levantarse.	+50 pts
ASESINATO MÚLTIPLE	Tu equipo ha asesinado a 2 blancos en menos de 10 segundos.	+100 pts
DISTRACCIÓN	Asesinato del blanco de mi compañero en conflicto abierto.	+50 pts

BONOS DE MODO DE JUEGO

NOMBRE DE BONO	CÓMO OBTENERLO	PUNTOS
ESCONDIDO SOLO	Recibe este bono cada 5 segundos que permanezcas escondido lejos de tus ALIADOS durante una partida de CACERÍA.	+10 pts
ESCONDIDO EN EQUIPO	Recibe este bono cada 5 segundos que permanezcas escondido a menos de 20 metros de tus ALIADOS en una partida de CACERÍA. El bono aumenta según el número de ALIADOS cercanos.	+20 a +50 pts
ROBAR ARTEFACTO	Roba el artefacto del otro equipo.	+50 pts
PUNT. ARTEFACTO	Lleva el artefacto del otro equipo a tu base.	+800 pts
APOYO	Mata a un BLANCO a menos de 20 metros de un ALIADO que lleve el artefacto del otro equipo.	+100 pts
RECUPERACIÓN	Devuelve un artefacto robado a tu base al matar al portador o recogerlo cuando lo suelten.	+100 pts

BONOS DE PARTIDA Y ACCIÓN

NOMBRE DE BONO	CÓMO OBTENERLO	PUNTOS
PRIMERA SANGRE	Consigue el primer asesinato de la partida.	+50 pts
VENGANZA	Mata al último templario que te mató antes de que lo haga otro templario.	+50 pts
RATERO	Mata a un blanco mientras otro perseguidor está a menos de 10 m de tu posición.	+50 pts
SALVADOR	Mata a un blanco que esté a menos de 10 m de su propio blanco.	+50 pts
RACHA DE 2 ASESINATOS SILENCIOSOS	Obtén un bono extra al activar una racha. El bono y número de asesinatos dependerán de la racha elegida.	+200 pts
RACHA DE 3 ASESINATOS	Obtén un bono extra al activar una racha. El bono y número de asesinatos dependerán de la racha elegida.	+200 pts
PIRATEO DE ANIMUS SILENCIOSO	Obtén puntos extra por cada templario que mates tras activar esta racha.	+50 pts
PIRATEO DE ANIMUS	Obtén puntos extra por cada templario que mates tras activar esta racha.	+50 pts
MUERTE HONORABLE	ATURDE a tu perseguidor mientras este te mata.	+100 pts
ATURDIR	ATURDE a tu perseguidor.	+200 pts
ESCAPADA	ESCAPA de tu PERSEGUIDOR.	+100 pts
ESCAPADA BRUTAL	ATURDE a tu PERSEGUIDOR para ESCAPAR.	+100 pts
ESCAPADA ESCONDIDA	ESCÓNDETE para ESCAPAR de tu PERSEGUIDOR.	+100 pts
ESCAPADA FUERA DE LA VISTA	Sal del CAMPO VISUAL de tu PERSEGUIDOR para ESCAPAR.	+50 pts
ESCAPADA MÚLTIPLE	ESCAPA de 2 o más PERSEGUIDORES a la vez.	+100 pts
POR POCO	ESCAPA de un PERSEGUIDOR que esté a menos de 10 m de ti.	+50 pts
ENGAÑAR	Otro templario mata o ATURDE a un SEÑUELO, GUARDAESPALDAS o CIVIL que se te parece.	+100 pts
CADENA	Ejecuta un asesinato para luego ESCAPAR o ATURDIR a alguien en menos de 10 segundos.	+50 pts
VARIEDAD	Consigue 5 bonos distintos en una sesión.	+200 pts
GRAN VARIEDAD	Consigue 10 bonos distintos en una sesión.	+400 pts
VARIEDAD ENORME	Consigue 15 bonos distintos en una sesión.	+600 pts



OBTENCIÓN DE EXP

Al terminar una partida, recibirás tu puntuación personal en forma de puntos de EXP.

Se precisa cierta cantidad de EXP para alcanzar el siguiente nivel. Al subir de nivel, desbloquearás objetos en la TIENDA y podrás comprarlos con CRÉDITOS ABSTERGO.

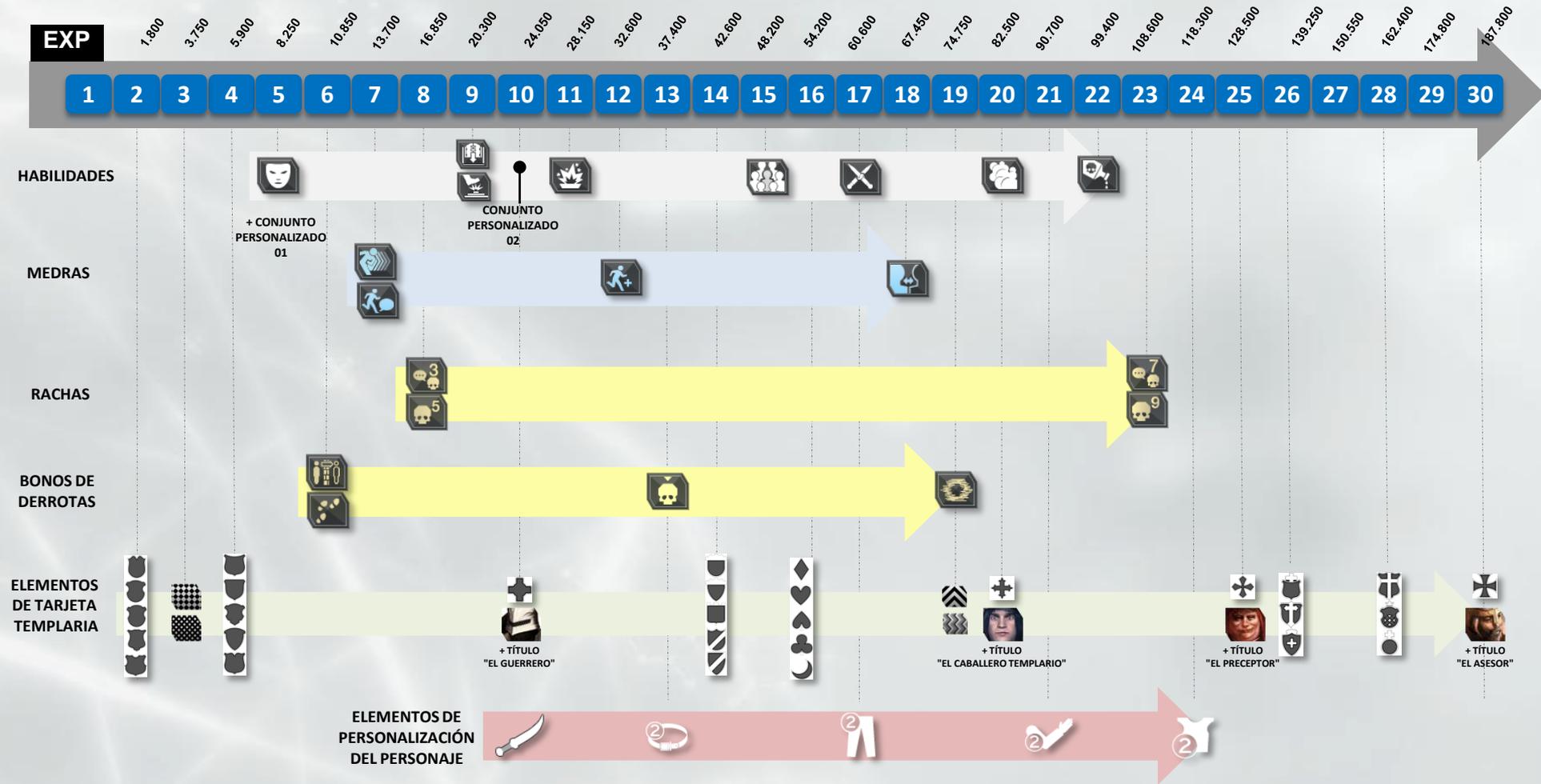
También se puede ganar EXP al superar retos.



OBTENCIÓN DE CRÉDITOS

Los CRÉDITOS ABSTERGO son la moneda usada para comprar en la TIENDA. Ganarás créditos por cada partida que juegues, y también:

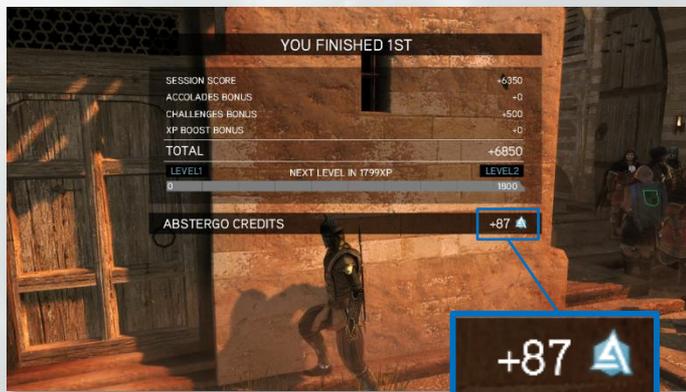
- Al terminar entre los 3 primeros de una partida.
- Al ser el mejor jugador de tu equipo.
- Al subir de nivel.
- Al recibir galardones.



DESBLOQUEAR CONTENIDO

Al jugar partidas, recibirás EXP y créditos ABSTERGO. No se distribuirán automáticamente recompensas ni objetos al subir de nivel. Para conseguir nuevos objetos, tendrás que "comprarlos" con créditos ABSTERGO.

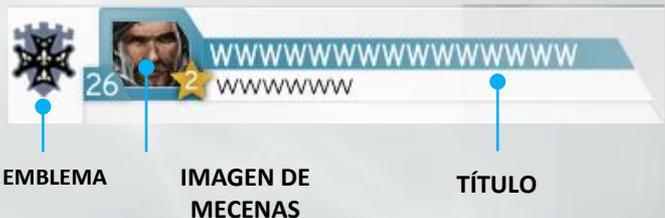
Ciertos objetos exigen un nivel mínimo para desbloquearlos y poder comprarlos.



LISTA DE RECOMPENSAS

A continuación figura la lista de elementos que puedes adquirir:

- 8 habilidades, 4 medras, 4 rachas y 4 bonos de derrotas.
- 30 símbolos de emblema, 4 patrones.
- 4 imágenes de mecenas, 4 títulos para tu perfil templario.
- 1 cinturón, pierna, brazo, pecho y arma extra para cada personaje.



PERFIL TEMPLARIO

Puedes editar 3 elementos:

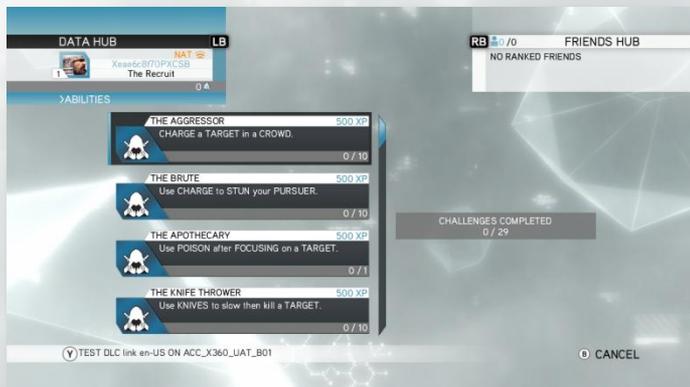
- **IMAGEN DE MECENAS** Elige una de las 4 imágenes.
- **TÍTULO** Elige uno de los 4 títulos.
- **EMBLEMA** Para crearlo, escoge uno de los más de 30 fondos, una de las 4 texturas de relleno y uno de los 32 colores para cada una.



PERSONALIZACIÓN

Es posible personalizar cada personaje al editar:

- **Partes del cuerpo y colores** Edita las 4 partes del cuerpo.
- **Arma principal** Elige una de las 2 armas.



RETOS

Cumples RETOS al realizar determinadas acciones durante las partidas. Los RETOS te animan a probar nuevas tácticas y técnicas. Cada vez que superas uno de los 3 pasos de un RETO, obtienes EXP.



LISTA DE RETOS

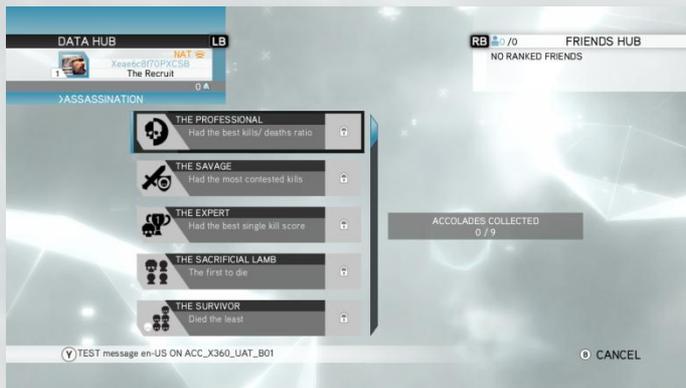
Puedes cumplir 50 RETOS al jugar partidas:

- 9 específicos de modo.
- 17 específicos de habilidades.
- 10 relacionados con el estilo.
- 14 relacionados con el asesinato.



GALARDONES

Los GALARDONES son recompensas dadas al final de una partida que sirven para destacar tu actuación sobre los demás jugadores. Muestran en qué has sido el mejor. Si consigues varios GALARDONES, también puedes obtener créditos ABSTERGO extra.



LISTA DE

Se pueden conseguir 44 GALARDONES al jugar a los distintos modos de juego:

- 10 relacionados con el asesinato.
- 6 específicos de habilidades.
- 12 relacionados con el estilo.
- 16 relacionados con la partida.

ESCALA DE AMIGOS Y DESAFÍOS



CATEGORÍAS

Hay dos categorías de marcadores disponibles:

- **Mejores puntuaciones por modo** Mejores puntuaciones obtenidas en los distintos modos de juego.
- **Estadísticas** Recoge estadísticas acumuladas de todos los tiempos y mejores actuaciones.



LISTA DE MARCADORES

A continuación figura la lista de marcadores disponibles:

- **Mejores puntuaciones (x5)** SE BUSCA, CACERÍA, DUELO A MUERTE, ASALTO AL ARTEFACTO Y DUELO A MUERTE FÁCIL.
- **Estadísticas (x4)** PUNTUACIÓN TOTAL, ASESINATOS TOTALES, ATURDIDOS TOTALES y MEDIA PUNTOS/ASESINATO.

ESCALA DE AMIGOS Y DESAFÍOS



ESCALA DE AMIGOS

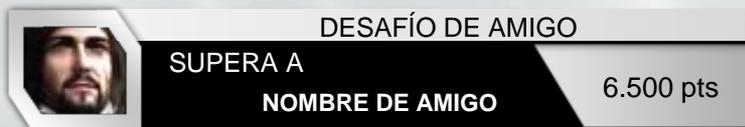
La ESCALA DE AMIGOS refuerza la competición entre tus amigos y tú. Esta clasificación te permite evaluar tus actuaciones en las MEJORES PUNTUACIONES de los distintos modos de juego y compararlas con las de tus amigos.

Hay cuatro ESCALAS en las que competir: una para cada modo de juego.

DESAFÍOS

Durante cada simulación, y al empezar cada partida, el sistema te retará a superar la puntuación de tu AMIGO en el modo de juego actual para ocupar su lugar en la ESCALA DE AMIGOS. Aparecerá una ventana de mensajes.

Si vences, le enviarás un mensaje para desafiarle a que te supere. Los DESAFÍOS que recibas pueden verse en la sección DESAFÍOS del CENTRO DE AMIGOS.





PERFIL TEMPLARIO

El **PERFIL TEMPLARIO** muestra tus avances en el juego y te permite ver detalles como:

- **RETOS** Consulta tus avances en los retos.
- **GALARDONES** Consulta los galardones que has conseguido.
- **MARCADORES** Consulta tu posición en las distintas tablas de marcadores.
- **ESTADÍSTICAS** Consulta tu rendimiento en categorías estadísticas.



CONSULTAR PERFIL TEMPLARIO

Puedes ver el **PERFIL TEMPLARIO** de otro jugador para ver un resumen de su rendimiento, estadísticas, personajes favoritos y habilidades.

¡Es una herramienta útil para saber más sobre tus rivales templarios!