

# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



V 1.0 - 8/22/2011  
CONFIDENTIEL

## PRÉSENTATION DE LA BETA MULTIJOUEUR

 **UBISOFT**  
ANNECY STUDIO

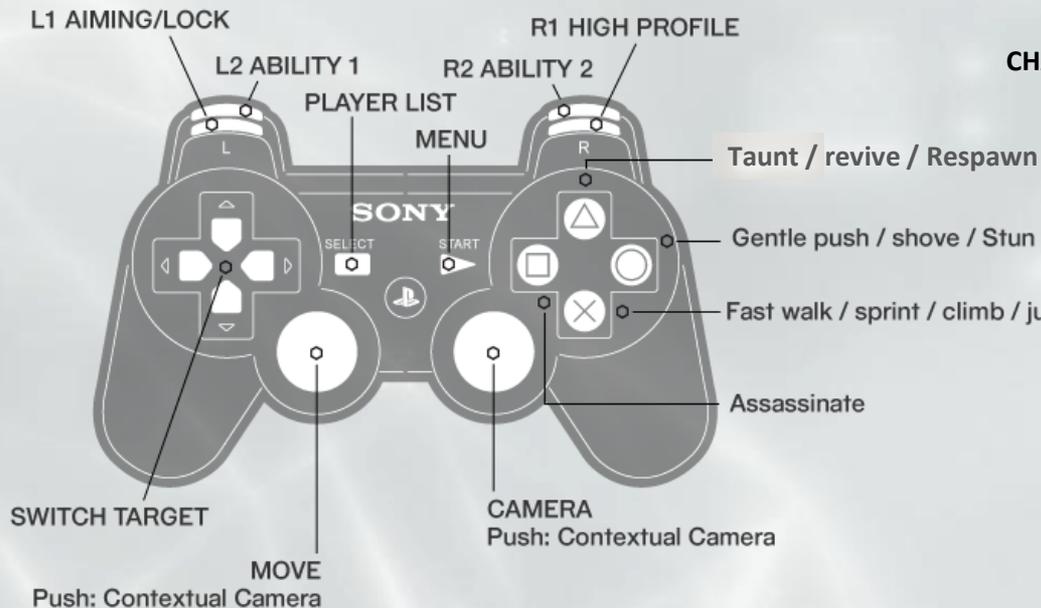
## Bienvenue chez Abstergo Industries



Bienvenue dans le projet Animus, le centre d'entraînement virtuel où les agents d'Abstergo apprennent à donner le meilleur d'eux-mêmes.

Une fois projeté dans l'environnement de l'Animus avec d'autres Templiers, vous serez amené à incarner un personnage, à améliorer vos capacités, à personnaliser votre apparence et à bâtir un gigantesque réseau de contacts au sein des Templiers.

La technologie de pointe de l'Animus permet de recréer de nombreux lieux marquants de l'Histoire et d'y associer des objectifs que vous devrez relever afin de perfectionner vos compétences et de devenir l'arme ultime des Templiers.



**LISTE DES JOUEURS :** Maintenez pour afficher le classement des joueurs

**PROFIL ACTIF :** Maintenez pour courir et escalader les murs

**CHANGER DE CIBLE :** Basculez vers une autre cible de la boussole

**ÉCARTER :** Écartez doucement la foule pour avancer

**BOUSCULER :** En profil actif, repoussez violemment quelqu'un

**HUMILIER :** Approchez-vous d'un poursuivant pour l'humilier

**PROVOQUER :** Provoquez un Templier ou fêtez sa mort

**RÉANIMER :** Aidez un coéquipier humilié à reprendre ses esprits

**RÉAPPARAÎTRE :** Assommé, réapparaîsez et changez de capacités

**VISER :** Maintenez pour activer la visée précise

**VERROUILLER :** Verrouiller le personnage en surbrillance

**MENU :** Accédez aux options ou quittez la partie

**CAPACITÉ 1 :** Activez la capacité de l'emplacement 1

**CAPACITÉ 2 :** Activez la capacité de l'emplacement 2

## INFOS SESSION

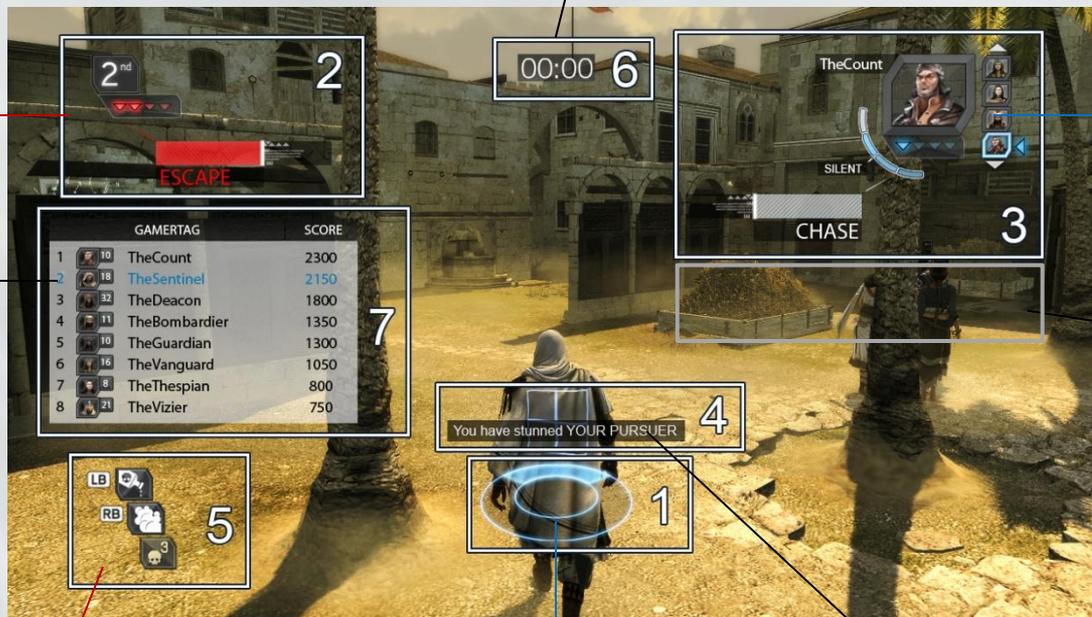
Infos spécifiques au mode de jeu :  
compte à rebours, score d'équipe, etc.

## INFOS JOUEUR

Classement en temps réel  
Nombre de poursuivants  
Jauge de statut poursuivi

## LISTE DES JOUEURS

S'affiche quelques secondes



## INFOS CIBLE

Nom, position et apparence  
Infos cibles secondaires  
Jauge d'approche  
Nombre de poursuivants  
Jauge de statut poursuivant

## SCORE/SUCCÈS

Points  
Passage au niveau supérieur

## CHALLENGES

Challenges status and evolution

## CAPACITÉS/ATOUT/BONUS

Capacité de l'emplacement 1 (L2)  
Capacité de l'emplacement 2 (R2)  
Atouts sélectionnés  
Bonus de série actif

## BOUSSOLE

Direction et distance de la cible  
Hauteur de la cible (Haut/Bas)  
Poursuivants détectés (rouge)  
Direction des cibles secondaires

## MESSAGES

Messages des poursuivants  
Messages de la cible  
Avertissements

● **INFORMATIONS JOUEUR**

● **INFORMATIONS CIBLE**

● **INFORMATIONS SESSION**



## CHOIX DU PERSONNAGE

- › Choisissez parmi les 9 personnages disponibles.
- › Leur comportement général est identique, mais certaines animations ont été personnalisées.
- › Définissez le profil de capacités de votre personnage.



## LA SENTINELLE

Issue d'une noble famille de Valachie et ancien Assassin, **Vali cel Tradat** cherche aujourd'hui à se venger.

Arme de prédilection : **Katar long**



## L'ÉCLAIREUR

**Oksana Razin** a travaillé pour les Templiers en tant qu'espionne avant de rejoindre leur Ordre, monnayant ainsi son allégeance.

Arme de prédilection : **Petite hache**





## LE PROTECTEUR

Brouillé avec son cousin le sultan, **Odaï Dunqas** se rallie à l'idéologie des Templiers qui cherche la paix à travers l'ordre et la stabilité.

Arme de prédilection : **Lance**



## LE VIZIR

**Damat Ali Pasha** a rejoint les Templiers dans l'espoir de ramener l'ordre et la gloire dans un monde régi par le chaos.

Arme de prédilection : **Épée**





## LA COMÉDIENNE

Les Templiers comptent souvent sur le charme de **Lysistrata** pour séduire et influencer les fonctionnaires ottomans et les souverains en visite.

Arme de prédilection : **Dague**



## LE DIACRE

**Cyril de Rhodes** utilise maintenant sa position dans l'Église pour la détruire de l'intérieur et servir l'idéologie des Templiers.

Arme de prédilection : **Épée longue**





## LE CANONNIER

**Kadir** est un avantage considérable pour les Templiers. Il échange des armes et des informations contre de l'argent et du pouvoir.

Arme de prédilection : **Massue**



## LA TRICHEUSE

Voleuse rusée et diseuse de bonne aventure, **Mireal Djuric** est le lien des Templiers avec un monde secret d'activités criminelles.

Arme de prédilection : **Dague**





## LE CHAMPION

Le lutteur professionnel **Georgios Kostas** a gagné l'estime des Templiers et le droit de se battre pour eux.

Arme de prédilection : **Petite hache**



## HÔPITAL DES CHEVALIERS



## ANTIOCHE



## GALATA\*



\*À débloquer dans la BETA



## TRAQUE

**Mode chacun pour soi : 4 à 8 joueurs**

**Session : 1 manche de 10 minutes**

Votre objectif est d'assassiner les CIBLES désignées tout en évitant d'être tué par vos POURSUIVANTS. Plus votre grade est élevé, et plus vous avez de POURSUIVANTS à vos trousses. Le score le plus élevé l'emporte. Commettez des assassinats de qualité pour augmenter votre score.



## CHASSE À L'HOMME

**Mode équipe : 4 à 8 joueurs, 2 équipes**

**Session : 2 manches de 5 minutes**

À tour de rôle, chaque équipe traque les membres de l'équipe adverse. Coopérez pour assassiner vos cibles ou cachez-vous pour survivre. Commettez des assassinats de qualité et cachez-vous avec vos alliés pour augmenter votre score.



## DEATHMATCH MODE

**Mode chacun pour soi : 4 à 8 joueurs**

**Session : 1 manche de 10 minutes**

Trouvez et assassinez les CIBLES qui vous sont attribuées tout en évitant d'être tué par vos POURSUIVANTS. Les Templiers s'affrontent dans une petite zone sans possibilité de déclencher des POURSUITES ou d'utiliser la BOUSSOLE. Commettez des assassinats de qualité pour augmenter votre score.

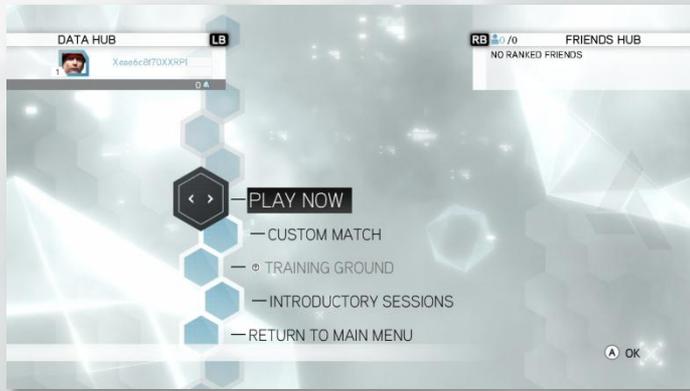


## ASSAUT DE RELIQUÉ\*

**Mode équipe : 4 à 8 joueurs, 2 équipes**

**Session : 1 manche de 10 minutes**

Votre objectif consiste à récupérer la relique de l'autre équipe dans sa base et à la rapporter jusqu'à votre base. Lorsque vous vous trouvez dans votre territoire, vous êtes un POURSUIVANT, mais dès que vous entrez en territoire ennemi, vous devenez une CIBLE. L'équipe avec le meilleur score l'emporte.

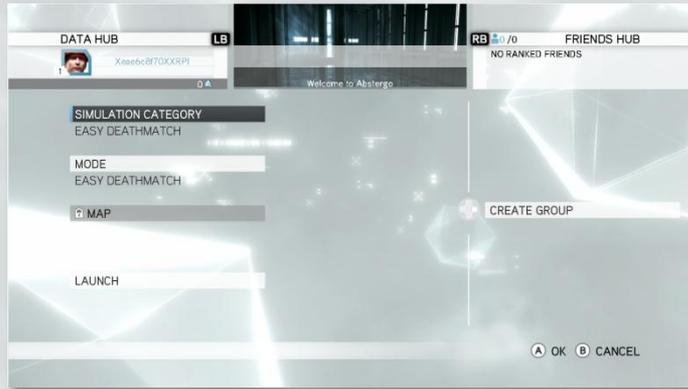


## COMMENT JOUER ?

**JOUER MAINTENANT** : cherchez une session dans **N'IMPORTE QUEL** mode de jeu.

**PARTIE PERSONNALISÉE** : cherchez une session spécifique en fonction de vos préférences. Cette option vous permet aussi de créer des **GROUPE**s avec vos amis avant de chercher une session.

**SESSIONS D'INTRO** : jouez l'une des deux **SESSIONS D'INTRO** conçues pour vous familiariser avec les commandes et les tactiques du jeu.



## CATÉGORIES DE SIMULATION

Les catégories de simulation proposent plusieurs **modes de jeu** offrant des expériences de jeu bien différentes. Il existe trois catégories :

- **CHACUN POUR SOI** : TRAQUE ou DEATHMATCH sur toutes les cartes
- **ÉQUIPE** : CHASSE À L'HOMME ou ASSAUT DE RELIQUE sur toutes les cartes
- **BIENVENUE** : DEATHMATCH (réservé aux débutants) sur toutes les cartes

# 4 PROFILS DE CAPACITÉS



## PROFILS DE CAPACITÉS

Les capacités sont des compétences ou des armes que vous pouvez attribuer à votre personnage. Chaque profil peut être composé de :

- 2 CAPACITÉS
- 2 ATOUTS (passifs et permanents), 1 dans les profils par défaut
- 1 Bonus d'échec
- 1 Bonus de série

Vous disposez de **2 profils par défaut** et **2 profils personnalisables**.



## MODIFIER UN PROFIL

Depuis le menu de Personnalisation, vous pouvez choisir l'un des profils personnalisables. Ces profils peuvent être renommés ou remis à zéro à tout moment.

Vous pouvez ensuite modifier chacun des emplacements et leur assigner vos Capacités, Atouts ou Bonus de série préférés.

Les emplacements encore indisponibles apparaissent grisés.

## PROFIL PAR DÉFAUT 1

### CAPACITÉS



COUTEAUX DE LANCER



BOMBE DE PROXIMITÉ

### ATOUS



SENTINELLE



*INDISPONIBLE*

### BONUS DE SÉRIE



SÉRIE DE 5 ASSASSINATS



TRAQUEUR

## PROFIL PAR DÉFAUT 2

### CAPACITÉS



DÉGUISEMENT



PÉTARDS

### ATOUS



INÉBRANLABLE



*INDISPONIBLE*

### BONUS DE SÉRIE



SÉRIES DE 3 ASSASSINATS  
EN SILENCE



VISION



## BOMBE DE PROXIMITÉ

Une fois armée, la bombe de proximité explose quand une cible ou un poursuivant marche dessus.

### COMMANDES

Appuyez pour lâcher la bombe ou maintenez pour viser, puis relâchez pour lancer. L'activation de la bombe prend quelques secondes.

### PARAMÈTRES

Portée : **1,8 mètre**  
Installation : **3 secondes**  
Recharge : **90 secondes**



## BARRAGE

Déclenchez tous les obstacles autour de vous.

### COMMANDES

Appuyez pour fermer les portes et déclencher les palans autour de vous. Ils se rouvriront après quelques secondes ou à votre approche.

### PARAMÈTRES

Portée : **20 mètres**  
Durée : **5 secondes**  
Recharge : **50 secondes**



## DÉGUISEMENT

Changez temporairement d'apparence pour surprendre vos adversaires.

### COMMANDES

Effet immédiat.

### PARAMÈTRES

Portée : **non applicable**  
Durée : **15 secondes**  
Recharge : **60 secondes**



## PÉTARDS

Aveuglez tout le monde, effrayez la foule et révélez ainsi la présence des autres Templiers.

### COMMANDES

Effet immédiat.

### PARAMÈTRES

Portée : **5 mètres**  
Durée : **5 secondes**  
Recharge : **60 secondes**



## COUTEAUX DE LANCER

Lancez des couteaux pour ralentir votre cible ou votre poursuivant et l'empêcher de grimper.

### COMMANDES

Visez (mettez en surbrillance) la cible, puis appuyez sur la touche de capacité (inutile de maintenir).

### PARAMÈTRES

Perte de vitesse : **10%**  
Durée : **5 secondes**  
Recharge : **50 secondes**



## BOMBE FUMIGÈNE

Lancez une bombe fumigène pour troubler la foule et les Templiers rivaux.

### COMMANDES

Une fois la bombe lancée, la fumée met quelques instants à s'en échapper.

### PARAMÈTRES

Portée : **3,2 mètres**  
Durée : **3 secondes**  
Recharge : **60 secondes**



## POISON

Administrez discrètement un poison qui tue votre cible lentement.

### COMMANDES

Empoisonnez votre cible quand vous êtes proche d'elle. La recharge commence dès que le poison est administré.

### PARAMÈTRES

Portée : **1,5 mètre**  
Retard : **6,5 secondes avant effet**  
Bonus : **200 points**  
Recharge : **90 secondes**



## MÉTAMORPHOSE

Métamorphosez les citoyens dans la foule pour qu'ils vous ressemblent et échappent à vos poursuivants.

### COMMANDES

Effet immédiat.  
Annule toute métamorphose précédente en 1 seconde.

### PARAMÈTRES

Portée : **3,2 mètres**  
Durée : **permanente**  
Civils transformés : **4**  
Recharge : **60 secondes**

## ATOUTS

Vous pouvez personnaliser votre Profil de capacités en ajoutant jusqu'à deux capacités permanentes. Ces capacités permanentes sont efficaces pendant toute la durée de la session et n'ont pas besoin d'être rechargées.

Vous débloquez des ATOUTS à mesure que vous gagnez des niveaux.



### SENTINELLE

Augmente la durée de votre VERROUILLAGE hors de votre champ de vision.



### GRANDE POURSUITE

Augmente votre vitesse quand vous pourchassez votre CIBLE et ralentit la diminution de votre JAUGE D'APPROCHE.



### INÉBRANLABLE

Augmente le nombre de CITOYENS que vous pouvez bousculer avant de perdre l'équilibre.



### SOSIE

Chaque fois que vous vous dissimulez dans la FOULE, un CITOYEN se MÉTAMORPHOSE et prend automatiquement votre apparence.

# 4 BONUS DE SÉRIE, 4 BONUS D'ÉCHEC

## BONUS DE SÉRIE

Tuez ou humiliez plusieurs adversaires d'affilée pour réaliser une **série**. Les Bonus de série vous améliorent votre score.



### SÉRIE DE 3 ASSASSINATS EN SILENCE

Remportez un bonus additionnel de +250 points chaque fois que vous réussissez une SÉRIE de 3 ASSASSINATS ou 3 HUMILIATIONS sans mourir.



### SÉRIE DE 5 ASSASSINATS

Remportez un bonus additionnel de +250 points chaque fois que vous réussissez une SÉRIE de 5 ASSASSINATS ou 5 HUMILIATIONS sans mourir.



### PIRATAGE EN SILENCE DE L'ANIMUS

Lorsque le compteur de série atteint 7, le PIRATAGE DE L'ANIMUS vous permet d'assassiner qui vous voulez, à distance. Vous gagnez +100 points lorsque vous assassinez un Templier qui n'est pas la cible.



### PIRATAGE DE L'ANIMUS

Lorsque le compteur de série atteint 9, le PIRATAGE DE L'ANIMUS vous permet d'assassiner qui vous voulez, à distance. Vous gagnez +100 points lorsque vous assassinez un Templier qui n'est pas la cible.

## BONUS D'ÉCHEC

Les **bonus d'échec** sont accordés lorsque vous perdez plusieurs contrats d'affilée. Ils vous accordent des compétences spéciales ou améliorent votre score.



### VISION

Révèle la position des CIBLES en dehors de votre champ de vision jusqu'à ce que vous commettiez un assassinat. Se déclenche après 5 morts ou humiliations d'affilée.



### TRAQUEUR

Révèle une CIBLE dans votre champ de vision jusqu'à ce que vous commettiez un assassinat. Se déclenche après 5 contrats perdus d'affilée.



### RÉVÉLATION

Révèle tous les POURSUIVANTS dans votre champ de vision jusqu'à ce que vous commettiez un assassinat. Se déclenche après 5 morts ou humiliations d'affilée.



### PIRATAGE MINEUR

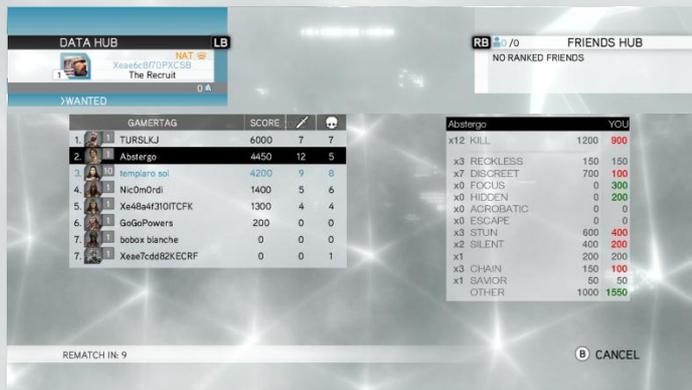
Vous permet de tuer votre prochaine CIBLE à distance. Se déclenche après 5 contrats perdus d'affilée.



## COMMENT MARQUER DES POINTS

Les actions suivantes vous rapportent des points :

- Tuer une cible
- Échapper à un poursuivant
- Humilier un poursuivant
- Actions en coopération
- Enchaînements d'actions
- Actions remarquables (le premier à tuer une cible, etc.)



## SCORES DE SESSION

À la fin d'une session de jeu, vous pouvez consulter et comparer les détails de votre score et d'autres informations dans la section RÉSULTATS DE LA SESSION PRÉCÉDENTE du CENTRE DE DONNÉES.

Dans la section SCORE, les scores en rouge sont inférieurs au score du joueur sélectionné et les scores en vert sont supérieurs.

## BONUS D'ASSASSINATS ET D'APPROCHE

NOM DU BONUS	COMMENT L'OBTENIR	POINTS
ASSASSINAT	Bonus générique pour tout assassinat simple.	100 pts
ASSASSINAT AÉRIEN	Assassinez votre cible d'en haut.	100 pts
ASSASSINAT CONTESTÉ	Assassinez votre cible alors même que votre cible vous humilie.	100 pts
EXÉCUTION	Assassinez votre cible alors qu'elle est humiliée.	+50 pts
ASSASSINAT ACROBATIQUE	Assassinez votre cible en grim pant ou en position accroupie.	200 pts
EMPOIGNEMENT	Assassinez votre cible d'en bas alors qu'elle se trouve sur les toits.	250 pts
ASSASSINAT CACHÉ	Assassinez votre cible en étant caché dans une foule, sur un banc ou dans un tas de foin.	300 pts
EXÉCUTION	Exécutez votre cible après qu'elle a été assassinée par un autre Templier.	100 pts
EXÉCUTION À DISTANCE	Utilisez le pistolet caché pour assassiner une cible en train de courir.	+ 50 pts
TÉMÉRAIRE	Assassinez votre cible lorsque votre jauge d'approche est sur TÉMÉRAIRE.	+ 50 pts
DISCRET	Assassinez votre cible lorsque votre jauge d'approche est sur DISCRET.	+ 100 pts
SILENCIEUX	Assassinez votre cible lorsque votre jauge d'approche est sur SILENCIEUX.	+ 200 pts
INCOGNITO	Assassinez votre cible lorsque votre jauge d'approche est pleine.	+ 350 pts
CONCENTRATION	Assassinez votre cible alors que la commande d'assassinat est affichée depuis au moins 3 secondes au-dessus de sa tête.	+ 150 pts
POISON	Utilisez du poison pour assassiner votre cible .	+ 200 pts
ASSISTANCE POISON	Un autre Templier assassine votre cible empoisonnée avant que le poison n'ait fait effet.	+ 50 pts
EN L'AIR	Assassinez votre cible avec le pistolet caché pendant qu'elle est en l'air.	+ 100 pts

## BONUS DE COOPÉRATION

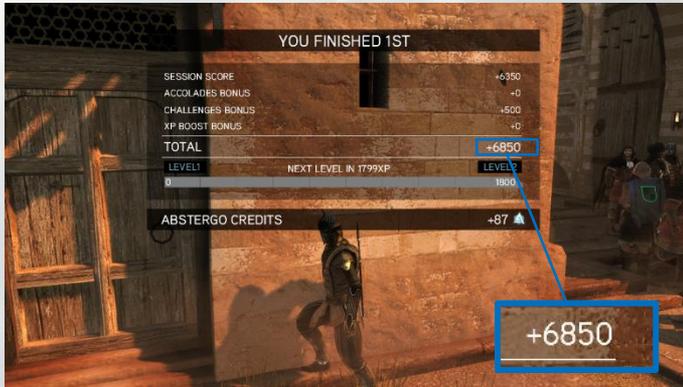
NOM DU BONUS	COMMENT L'OBTENIR	POINTS
ASSISTANCE	Un allié tue ou humilie une cible que vous aviez verrouillée.	+ 50 pts
ASSIST. ASSASSINAT	Assassinez une cible qu'un de vos alliés a verrouillée.	+ 50 pts
ASSIST. HUMILIATION	Humiliez un poursuivant qu'un de vos alliés a verrouillé.	+ 50 pts
SAUVÉ	L'un de vos alliés assassine votre poursuivant.	+ 50 pts
SAUVETEUR	Humiliez un poursuivant qui poursuit l'un de vos alliés.	+ 50 pts
K.-O	Votre équipe humilie deux poursuivants en 3 secondes.	+ 100 pts
RANIMER	Aidez un allié humilié à se relever.	+ 50 pts
CARNAGE	Votre équipe assassine deux cibles en 10 secondes.	+ 100 pts
DIVERSION	Assassinez la cible d'un allié en conflit déclaré.	+ 50 pts

## BONUS DE MODES DE JEU

NOM DU BONUS	COMMENT L'OBTENIR	POINTS
CACHÉ SEUL	Gagnez ce bonus toutes les 5 secondes que vous passez caché loin de vos alliés lors d'une session CHASSE À L'HOMME.	+ 10 pts
ÉQUIPE CACHÉE	Gagnez ce bonus toutes les 5 secondes que vous passez caché à moins de 20 mètres de vos alliés lors d'une session CHASSE À L'HOMME. Plus vous avez d'alliés à proximité, plus le bonus est important.	De + 20 pts à + 50 pts
RELIQUE VOLÉE	Volez la relique de l'équipe adverse.	+ 50 pts
SCORE RELIQUE	Rapportez la relique de l'équipe adverse à votre base.	+ 800 pts
SOUTIEN	Assassinez une cible à moins de 20 mètres d'un allié portant la relique de l'équipe adverse.	+ 100 pts
RÉCUPÉRATION	Rapportez à votre base une relique volée après l'avoir ramassée ou avoir tué le porteur.	+ 100 pts

## BONUS D'ACTION ET DE SESSION

NOM DU BONUS	COMMENT L'OBTENIR	POINTS
PREMIER SANG	Soyez le premier à commettre un assassinat dans la session.	+ 50 pts
VENGEANCE	Assassinez le dernier Templier qui vous a tué, avant qu'il ne soit lui-même éliminé par un autre Templier.	+ 50 pts
VOLEUR	Assassinez une cible quand un autre de ses poursuivants est situé à moins de 10 mètres.	+ 50 pts
SAUVEUR	Assassinez une cible située à moins de 10 mètres de sa propre cible.	+ 50 pts
SÉRIE DE 2 ASSASSINATS EN SILENCE	Gagnez un bonus supplémentaire en démarrant une série. Le bonus et le nombre d'assassinats dépendent de la série choisie.	+ 200 pts
SÉRIE DE 3 ASSASSINATS	Gagnez un bonus supplémentaire en démarrant une série. Le bonus et le nombre d'assassinats dépendent de la série choisie.	+ 200 pts
PIRATAGE EN SILENCE DE L'ANIMUS	Gagnez des points supplémentaires pour chaque Templier que vous assassinez après avoir démarré cette série.	50 pts
PIRATAGE DE L'ANIMUS	Gagnez des points supplémentaires pour chaque Templier que vous assassinez après avoir démarré cette série.	50 pts
MORT HONORABLE	Humiliez votre poursuivant alors que votre poursuivant vous assassine.	100 pts
HUMILIATION	Humiliez votre poursuivant.	200 pts
ÉVASION	Échappez à votre poursuivant.	100 pts
ÉVASION BRUTALE	Humiliez votre poursuivant pour vous échapper.	+ 100 pts
ÉVASION DISSIMULÉE	Cachez-vous pour échapper à votre poursuivant.	+ 100 pts
ÉVASION PERDU DE VUE	Sortez du champ de vision de votre poursuivant pour vous échapper.	+ 50 pts
ÉVASION MULTIPLE	Échappez à au moins 2 poursuivants en même temps.	+ 100 pts
IN EXTREMIS	Échappez à un poursuivant situé à moins de 10 mètres de votre position.	+ 50 pts
RUSE	Un autre Templier assassine ou humilie un LEURRE, un GARDE DU CORPS ou un sosie parmi les CITOYENS.	100 pts
ENCHAÎNEMENT	Commencez un assassinat suivi dans les 10 secondes d'une évasion ou d'une humiliation.	+ 50 pts
DIVERSITÉ	Gagnez 5 bonus différents dans une session.	+ 200 pts
GRANDE DIVERSITÉ	Gagnez 10 bonus différents dans une session.	+ 400 pts
DIVERSITÉ MAXIMALE	Gagnez 15 bonus différents dans une session.	+ 600 pts



## GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

À la fin de chaque session, votre score personnel est converti en points d'EXP.

Un certain nombre de points d'EXP est requis pour atteindre le niveau suivant. Lorsque vous franchissez un niveau, vous débloquez des objets dans la BOUTIQUE. Vous pouvez alors les acheter contre des CRÉDITS ABSTERGO.

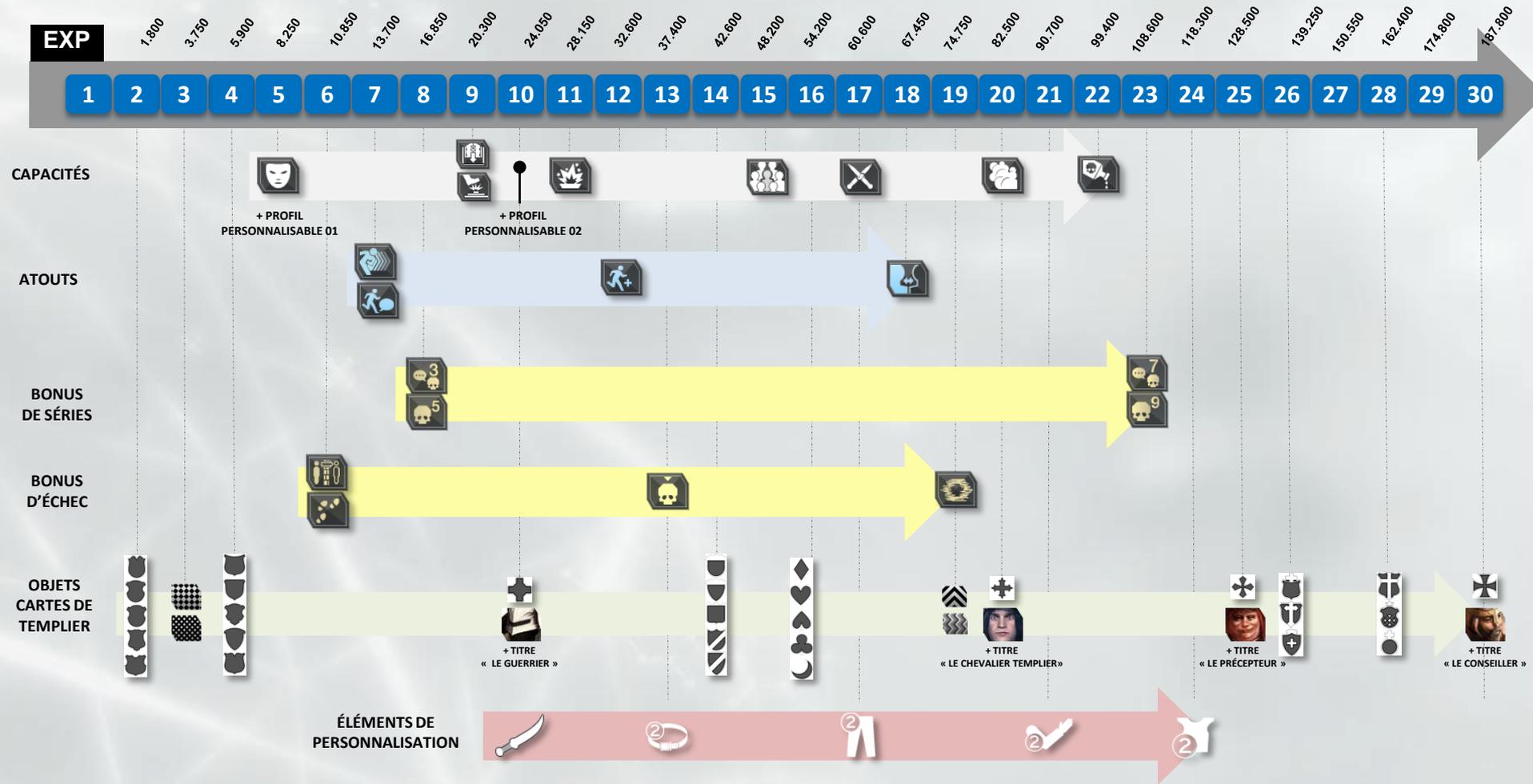
Les Épreuves vous rapportent également des points d'EXP.



## GAGNER DES CRÉDITS ABSTERGO

Les CRÉDITS ABSTERGO constituent la monnaie d'échange pour les objets de la BOUTIQUE. Vous gagnez des crédits pour chaque session jouée ainsi que :

- Lorsque vous terminez une session dans les 3 premiers
- Lorsque vous êtes le meilleur joueur de votre équipe
- Lorsque vous franchissez un niveau
- Lorsque vous gagnez des Distinctions





## DÉBLOQUER DES OBJETS

Chaque session jouée vous rapporte de l'EXP et des CRÉDITS ABSTERGO. Aucune autre récompense n'est automatiquement accordée lorsque vous franchissez un nouveau. Pour accéder aux nouveaux objets, vous devez les acheter en utilisant vos CRÉDITS ABSTERGO.

Toutefois, certains objets requièrent que vous ayez atteint un certain niveau avant d'être disponibles à l'achat.



## LISTE DES RÉCOMPENSES

Voici la liste des éléments que vous pouvez acheter :

- 8 capacités, 4 atouts, 4 bonus de série et 4 bonus d'échec
- 30 symboles d'emblème, 4 motifs
- 4 portraits modèles, 4 titres de profil de Templier
- 1 ceinture, jambe, bras, torse et arme supplémentaires pour chaque personnage

## PROFIL DE TEMPLIER

Vous pouvez modifier 3 éléments :

- **PORTRAIT MODÈLE**
- **TITRE**
- **EMBLÈME**

Choisissez l'un des 4 portraits  
Choisissez l'un des 4 titres  
Créez votre emblème avec l'un des 30 fonds, l'une des 4 textures de remplissage et l'une des 32 deux couleurs disponibles.



EMBLÈME PORTRAIT MODÈLE

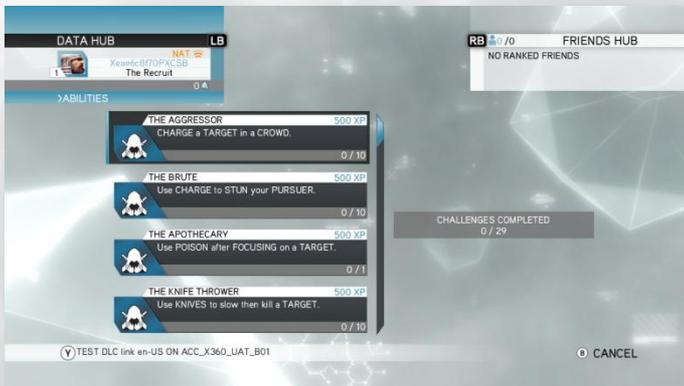
TITRE



## MODIFICATION DU PERSONNAGE

Vous pouvez personnaliser votre avatar en modifiant :

- **Parties du corps et couleur** Modifiez les 4 parties du corps
- **Arme principale** Choisissez l'une des 2 armes



## ÉPREUVES

Pour réussir une ÉPREUVE, vous devez réaliser des actions spécifiques dans des situations particulières. Les ÉPREUVES sont conçues pour vous pousser à essayer de nouvelles tactiques. Chaque fois que vous réussissez l'une des 3 étapes d'une ÉPREUVE, vous gagnez de l'expérience supplémentaire.



## LISTE DES ÉPREUVES

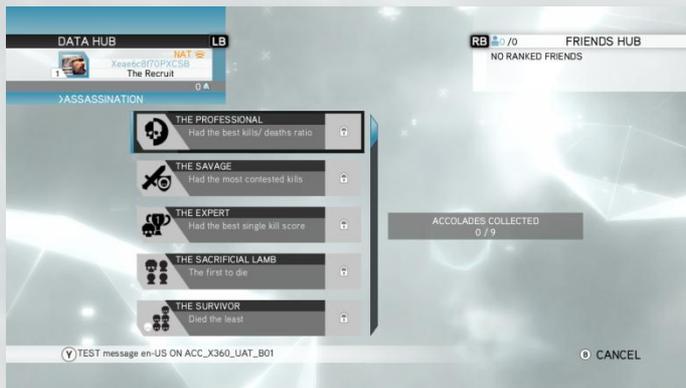
Parmi les 50 ÉPREUVES qui vous attendent :

- 9 sont spécifiques à certains modes de jeu
- 17 sont spécifiques à certaines capacités
- 10 mettent votre style à l'épreuve
- 14 concernent les assassinats



## DISTINCTIONS

Des **DISTINCTIONS** sont accordées à la fin d'une session pour récompenser vos performances les plus remarquables. En décrochant plusieurs **DISTINCTIONS**, vous pouvez gagner des **CRÉDITS ABSTERGO SUPPLÉMENTAIRES**.



## Liste des Distinctions

44 **DISTINCTIONS** peuvent être remportées à travers les différents modes de jeu :

- 10 **DISTINCTIONS** d'assassinats
- 6 **DISTINCTIONS** de capacités
- 12 **DISTINCTIONS** de style
- 16 **DISTINCTIONS** de session

# CLASSEMENT DES AMIS ET DÉFIS



## CATÉGORIES

2 catégories de classements sont disponibles :

- **Meilleurs scores** Les meilleurs scores réalisés dans les différents modes de jeu
- **Statistiques** Les statistiques prenant en compte toutes les sessions auxquelles vous avez participé.



## Liste des classements

Voici la liste des classements disponibles :

- **Meilleurs scores (x 5)** TRAQUE, CHASSE À L'HOMME, DEATHMATCH, ASSAUT DE RELIQUE & DEATHMATCH FACILE
- **Statistiques (x4)** SCORE TOTAL CUMULÉ, TOTAL D'ASSASSINATS, TOTAL D'HUMILIATIONS et SCORE MOYEN PAR ASSASSINAT

# CLASSEMENT DES AMIS ET ÉPREUVES



## CLASSEMENT DES AMIS

Le CLASSEMENT DES AMIS pimente la compétition entre vous et vos AMIS. Ce système de classement vous permet de mesurer vos performances et vos MEILLEURS SCORES dans les différents modes de jeu et de les comparer avec celles de vos amis.

Il existe quatre CLASSEMENTS DES AMIS : un pour chaque mode de jeu.

## ÉPREUVES

Lors de chaque simulation et au début de chaque session, le système vous lancera des défis pour battre le score de vos AMIS et prendre leur place dans le CLASSEMENT DES AMIS. Une fenêtre s'affichera alors automatiquement.

Si vous les battez, vous pourrez leur ENVOYER un message pour les défier. Les ÉPREUVES que vous recevez sont dans la section ÉPREUVES reçues du CENTRE D'AMIS.





## VOTRE PROFIL DE TEMPLIER

Votre PROFIL DE TEMPLIER représente votre progression dans le jeu. Il vous permet de consulter les détails suivants :

- **ÉPREUVES** Votre progression dans les Épreuves
- **DISTINCTIONS** Votre collection de Distinctions
- **CLASSEMENTS** Votre position dans les différents classements
- **STATISTIQUES** Vos performances présentées sous forme de statistiques



## CONSULTER UN PROFIL DE TEMPLIER

Vous pouvez consulter le PROFIL DE TEMPLIER d'un autre joueur et accéder à un résumé de ses performances, de ses statistiques, ainsi qu'à son personnage préféré et à ses capacités.

Le meilleur moyen de tout savoir sur vos rivaux Templiers !