

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



V 1.0 – 22. 8. 2011
VERTRAULICH

UMFANG DER MULTIPLAYER BETA



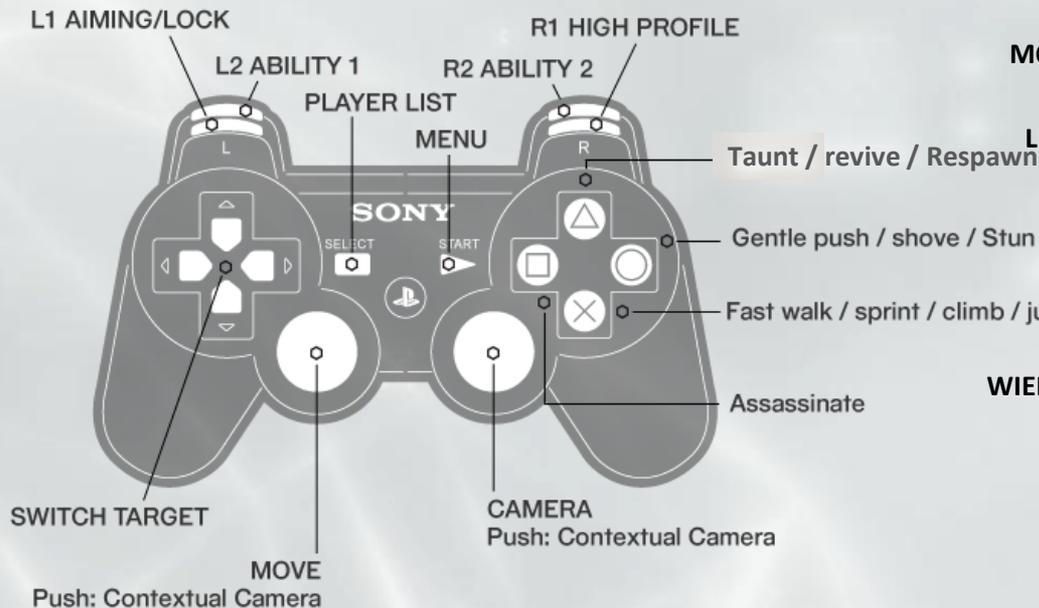
Willkommen bei Abstergo Industries



Willkommen zum Animus-Projekt, Templer, einem virtuellen Übungsraum, in dem die Agenten von Abstergo Industries an den Feinheiten Ihres Handwerks feilen.

Wenn Sie die Animus-Umgebung mit anderen Templern betreten, werden Sie eine Identität annehmen, fortgeschrittene Fähigkeiten entwickeln, Ihr Aussehen anpassen und Kontakte im umfangreichen Templer-Netzwerk knüpfen.

Abstergos hoch entwickelte Animus-Technologie simuliert eine Reihe historischer Schauplätze und Missionen, in denen Sie Ihre Fähigkeiten perfektionieren können, um zur absoluten Templer-Waffe zu werden.



SPIELERLISTE: Halten, um den Rang in der aktuellen Sitzung anzuzeigen

MODUS AUFFÄLLIG: Halten, um zu rennen und zu klettern

ZIEL WECHSELN: Kompassziele umschalten

LEICHT SCHUBSEN: Personen leicht aus dem Weg schubsen

REMPELN: Im Auffälligen Modus Personen wegstoßen

BETÄUBEN: Nahen Verfolger betäuben

PROVOZIEREN: Andere Templer provozieren oder nach geglücktem Attentat verspotten

WIEDERBELEBEN: Betäubtem Teammitglied auf die Beine helfen

WIEDER ERSCHEINEN: Drücken, um neu zu erscheinen und Fähigkeiten zu wechseln, nachdem Sie betäubt wurden

ZIELEN: Halten, um das präzise Zielen zu aktivieren

ERFASSEN: Drücken, um markierte Figur als Ziel zu erfassen

MENÜ: Optionen ansehen oder Sitzung verlassen

FÄHIGKEIT 1: Die Fähigkeit in Feld 1 aktivieren

FÄHIGKEIT 2: Die Fähigkeit in Feld 2 aktivieren

SITZUNGS-INFORMATIONEN

Abhängig vom Spielmodus
z. B. Timer, Team-Punktzahl, etc.

ZIEL-INFO

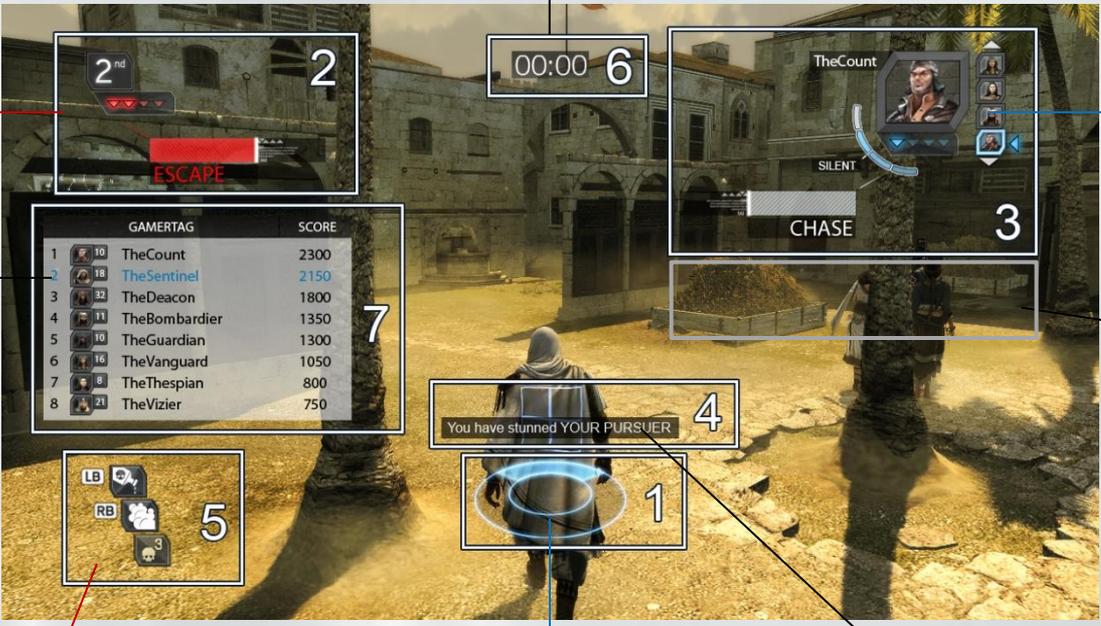
Name, Position und Spielfigur
Status und Infos zu Sekundärziel
Status der Annäherungsanzeige
Anzahl der Verfolger des Ziels
Verfolgungsjagd-Statusanzeige

PUNKTE/ERFOLGE

Punktzahl
Stufen-Aufstieg

HERAUSFORDERUNGEN

Status und Fortschritt der Herausforderungen



SPIELER-INFO

Aktueller Rang nach Punkten
Anzahl der Verfolger
Verfolgungsjagd-Statusanzeige

SPIELER-LISTE

Wird einige Sekunden lang angezeigt

FÄHIGKEITEN/EIGENSCHAFTEN/BONI

Fähigkeits-FELD 1(L2)
Fähigkeits-FELD 2 (R2)
Ausgewählte Eigenschaften
Aktive Serien-Boni

KOMPASS

Richtung / Entfernung des Ziels
Höhe des Ziels (Up/Down)
Positionen bekannter Verfolger (rot)
Richtung zu Sekundärzielen

MELDUGNEN

Verfolger-Meldungen
Ziel-Meldungen
Warmmeldungen

- SPIELER-FEEDBACK
- ZIEL-FEEDBACK
- SITZUNGS-FEEDBACK



CHARAKTER-AUSWAHL

- › Sie können aus bis zu 9 verfügbaren Spielfiguren wählen
- › Alle verfügen über dieselben Verhaltensweisen, aber mit unterschiedlichen Animationen
- › Sie wählen ihre Fähigkeits-Pakete



DER WÄCHTER

Als Adelige aus der Walachei und früherer Assassine sucht **Vali cel Tradat** nun Genugtuung durch Rache.

Lieblingswaffe: **Langes Katar**



DIE KUNDSCHAFTERIN

Oksana Razin arbeitete schon als Spionin für die Templer, bevor sie dem Orden beitrug. Sie verkaufte ihre Loyalität für sehr viel Geld.

Lieblingswaffe: **Kleine Axt**





DER HÜTER

Odai Dunqas, der Cousin eines Sultans, verkörpert die Templerideologie, indem er durch Ordnung und Stabilität Frieden schaffen will.

Lieblingswaffe: **Lanze**



DER WESIR

Damat Ali Pasha trat den Templern in der Hoffnung bei, einer chaotischen Welt Ordnung und Ruhm bringen zu können.

Lieblingswaffe: **Schwert**





DIE SCHAUSPIELERIN

Die Templer verließen sich schon oft auf **Lysistratas** Verführungskünste, um osmanische Amtspersonen und Staatsgäste zu beeinflussen.

Liebingswaffe: Dolch



DER DIAKON

Kyrill von Rhodos benutzt seine Position in der Kirche, um sie von innen zu zersetzen und der Herrschaft der Templer zu unterwerfen.

Liebingswaffe: Langschwert





DER MINEUR

Kadir ist den Templern ein wichtiger Verbündeter. Er versorgt sie mit Waffen und Informationen und erhält im Gegenzug Geld und Macht.

Lieblingswaffe: **Hammer**



DIE SCHARLATANIN

Als gewitzte Diebin ist die Wahrsagerin **Mirela Djuric** die Verbindung der Templer zur kriminellen Unterwelt.

Lieblingswaffe: **Dolch**





DER KÄMPE

Georgios Kostas hat sich die Wertschätzung der Templer verdient sowie das Recht, im Namen des Templerkreuzes zu kämpfen.

Lieblingswaffe: Kleine Axt



TEMPLER-HOSPIZ



ANTIOCHIEN



GALATA*





MODUS GESUCHT

Einzelkämpfer: 4 bis 8 Spieler

Spielsitzung: 1 Runde à 10 Minuten

Eliminieren Sie die vorgegebenen ZIELE, ohne von Ihren VERFOLGERN eliminiert zu werden. Je höher Ihr Rang, desto mehr VERFOLGER sind hinter Ihnen her. Die höchste Punktzahl gewinnt. Qualitäts-Attentate steigern Ihre Punktzahl.



MODUS KOPFJAGD

Team-Modus: 4 bis 8 Spieler, 2 Teams

Spielsitzung: 2 Runden à 5 Minuten

Die Teams jagen sich abwechselnd gegenseitig. Arbeiten Sie zusammen, um Ihre Ziele zu eliminieren, oder verstecken Sie sich gemeinsam mit Ihren Verbündeten, um zu überleben. Qualitäts-Attentate und gemeinsames Verstecken erhöhen Ihre Punktzahl.



MODUS DEATHMATCH

Einzelkämpfer: 4 bis 8 Spieler

Spielezeitung: 1 Runde à 10 Minuten

Finden und eliminieren Sie die zugewiesenen ZIELE und lassen Sie sich nicht von Ihren VERFOLGERN eliminieren. Die Templer kämpfen in einem kleinen Gebiet ohne VERFOLGUNGSJAGDEN und KOMPASS. Qualitäts-Attentate erhöhen Ihre Punktzahl.

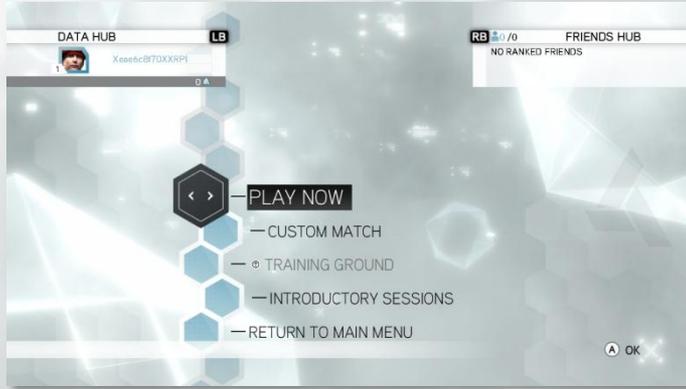


MODUS ARTEFAKT-ANGRIFF*

Team-Modus: 4 bis 8 Spieler, 2 Teams

Spielezeitung: 1 Runde à 10 Minuten

Ihr Ziel lautet, das gegnerische Artefakt aus deren Basis zu stehlen und zu Ihrer Basis zu bringen. Befinden Sie sich in Ihrem Gebiet, sind Sie ein VERFOLGER und können Gegner töten, aber sobald Sie auf feindlichem Gebiet sind, werden Sie zum ZIEL und können auch getötet werden. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt

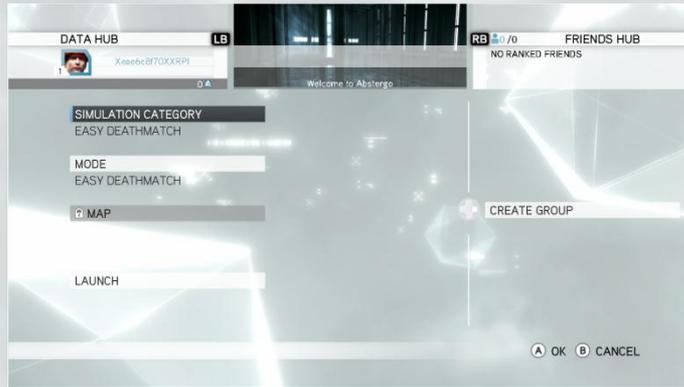


WIE WIRD GESPIELT?

JETZT SPIELEN: Sucht nach einer Sitzung in einem **beliebigen** Spielmodus.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL: Sucht nach einer Sitzung mit den gewählten Parametern und Einstellungen. Ermöglicht außerdem die Erstellung von Gruppen vor der Suche nach einer Sitzung.

EINFÜHRUNGS-SITZUNGEN: Spielen Sie eine von zwei **EINFÜHRUNGS-SITZUNGEN**, die Ihnen die Steuerung und die Taktik des Spiels erklären.



SIMULATIONS-KATEGORIEN

Simulations-Kategorien fassen mehrere **Spielmodi** zusammen, die eine ähnliche Spielerfahrung bieten. Drei Kategorien stehen zur Verfügung:

- **EINZELKÄMPFER:** GESUCHT oder DEATHMATCH, alle Karten
- **TEAM:** KOPFJAGD oder ARTEFAKT-ANGRIFF, alle Karten
- **WILLKOMMEN:** DEATHMATCH (für Anfänger), alle Karten



FÄHIGKEITS-PAKETE

Fähigkeits-Pakete sind eine Möglichkeit, das Verhalten und die Bewaffnung Ihrer Spielfigur anzupassen. Jedes Paket besteht aus:

- 2 FÄHIGKEITEN
- 2 EIGENSCHAFTEN (passiv / permanent), 1 in Standard-Paketen
- 1 Niederlagenserien-Bonus
- 1 Attentatsserien-Bonus

Es gibt **2 Standard-Pakete** und **2 anpassbare Pakete**.



EIN PAKET BEARBEITEN

Im Anpassungsmenü können Sie eines der Pakete auswählen, um es zu bearbeiten. Die anpassbaren Pakete können jederzeit umbenannt oder gelöscht werden.

Sie können dann alle Felder bearbeiten und mit Ihren bevorzugten Fähigkeiten, Eigenschaften und Serienboni füllen.

Die ausgegrauten Felder können nicht bearbeitet werden.

STANDARDPAKET 1

FÄHIGKEITEN



WURFMESSER



SPRENGFALLE

EIGENSCHAFTEN



BEOBACHTER



NICHT VERFÜGBAR

SERIEN-BONI



5er ATTENTATS-SERIE



SCANNER

STANDARDPAKET 2

FÄHIGKEITEN



VERKLEIDEN



KNALLKÖRPER

EIGENSCHAFTEN



ERWEITERTES ANREMPELN



NICHT VERFÜGBAR

SERIEN-BONI



3er LAUTLOS-SERIE



RÖNTGENBLICK



SPRENGFALLE

Wenn sie scharf geschaltet ist, explodiert die SPRENGFALLE, sobald ein ZIEL oder ein VERFOLGER auf sie tritt.

STEUERUNG

Kurz drücken, um BOMBE fallen zu lassen, halten und loslassen, um zu zielen und zu werfen. Beachten Sie die kurze Verzögerung.

PARAMETER

Reichweite: **1,8 Meter**
Verzögerung: **3 Sekunden**
Erholung: **90 Sekunden**



SPERRSTUNDE

Lösen Sie alle Verfolgerfallen der Umgebung aus.

STEUERUNG

Drücken, um Türen, Aufzüge und Eckschwünge in der Nähe auszulösen. Sie öffnen sich kurz darauf wieder oder wenn Sie sich nähern.

PARAMETER

Reichweite: **20 Meter**
Dauer: **5 Sekunden**
Erholung: **50 Sekunden**



VERKLEIDEN

Ändern Sie kurzfristig Ihr Erscheinungsbild, um andere Tempeler zu überraschen.

STEUERUNG

Der Effekt tritt bei Benutzung sofort in Kraft.

PARAMETER

Reichweite: **n. v.**
Dauer: **15 Sekunden**
Erholung: **60 Sekunden**



KNALLKÖRPER

Werfen Sie KNALLKÖRPER, um Gegner zu blenden, die Menge zu erschrecken und Ihr Ziel zu enttarnen.

STEUERUNG

Kurz drücken, um KNALLKÖRPER fallen zu lassen, gedrückt halten und loslassen, um zu zielen und zu werfen.

PARAMETER

Reichweite: **5 Meter**
Dauer: **5 Sekunden**
Erholung: **60 Sekunden**



WURFMESSER

Benutzen Sie WURFMESSER, um Gegner zu verletzen und abzubremsen oder beim Klettern zu Fall zu bringen.

STEUERUNG

Ziel markieren (hervorgehoben), dann kurz auf die Taste drücken.

PARAMETER

Verlangsamung: **10%**
Dauer: **5 Sekunden**
Erholung: **50 Sekunden**



RAUCHBOMBE

Werfen Sie eine RAUCHBOMBE, um die Menge und rivalisierende Tempeler zu verwirren.

STEUERUNG

Beachten Sie die Verzögerung zwischen dem Wurf der Bombe und der Ausbreitung des Rauchs.

PARAMETER

Reichweite: **3,2 Meter**
Dauer: **3 Sekunden**
Erholung: **60 Sekunden**



GIFT

Setzen Sie heimlich eine Dosis GIFT frei, das Ihr ZIEL langsam eliminiert.

STEUERUNG

In Zielnähe die Taste drücken, um GIFT zu verabreichen. Die Erholung beginnt sofort danach.

PARAMETER

Reichweite: **1,5 Meter**
Verzögerung: **6,5 Sekunden**
Bonus: **200 Punkte**
Erholung: **90 Sekunden**



VERWANDELN

VERWANDELN Sie Charaktere aus der Menge in Ihre Duplikate und verstecken Sie sich so vor VERFOLGERN.

STEUERUNG

Der Effekt tritt bei Benutzung sofort in Kraft. Eine zweite Verwandlung beendet die vorherige.

PARAMETER

Reichweite: **3,2 Meter**
Dauer: **Permanent**
Verwandelte Zivilisten: **4**
Erholung: **60 Sekunden**

DIE EIGENSCHAFTEN

Sie können Ihr Fähigkeitspaket anpassen, indem Sie bis zu 2 permanente Merkmale hinzufügen. Diese permanenten Eigenschaften sind während der ganzen Spielsitzung aktiv und benötigen keine Erholungszeit.

EIGENSCHAFTEN werden nach und nach freigeschaltet, wenn Sie höhere Stufen erreichen.



BEOBACHTER

ZIELE bleiben länger ERFASST, wenn kein Sichtkontakt besteht



ERWEITERTES ANREMPELN

Erhöht die Anzahl der ZIVILISTEN, die Sie anrempeeln können, bevor Sie das Gleichgewicht verlieren



HEISSE JAGD

Erhöht Ihre Geschwindigkeit bei der Verfolgung Ihres ZIELS und verringert die Geschwindigkeit, mit der sich Ihre ANNÄHERUNGS-ANZEIGE leert.



DOPPELGÄNGER

Jedes Mal, wenn Sie in einer GRUPPE untertauchen, VERWANDELT sich automatisch ein ZIVILIST in Ihren Doppelgänger.

4 SERIEN-, 4 NIEDERLAGENBONI

ATTENTATSSERIEN

Serien werden nach einer Anzahl von Attentaten oder Betübungen aktiviert. Für Attentatsserien erhalten Sie Bonuspunkte.



3er LAUTLOS-SERIE

Gewinnen Sie einen Bonus von +250 Punkten für jeweils 3 LAUTLOSE ATTENTATS- oder BETÄUBUNGSSERIEN, ohne zwischenzeitlich zu sterben.



5er ATTENTATSSERIE

Gewinnen Sie einen Bonus von +250 Punkten für jeweils 5 ATTENTATE oder BETÄUBUNGEN in Folge, ohne zu sterben.



STILLER ANIMUS-HACK

Wenn der SERIEN-Zähler 7 erreicht, ermöglicht der ANIMUS-HACK, einen beliebigen Gegner aus der Distanz zu erledigen. Sie erhalten +100 Punkte für einen Gegner, der KEIN ZIEL war.



ANIMUS-HACK

Wenn der Serien-Zähler 9 erreicht, ermöglicht der ANIMUS-HACK, einen beliebigen Gegner aus der Distanz zu erledigen. Sie erhalten +100 Punkte für einen Gegner, der KEIN ZIEL war.

NIEDERLAGENBONI

Niederlagenboni werden nach einigen Auftragsverlusten in Folge aktiviert. Sie erhalten dann Fähigkeiten oder Bonuspunkte.



RÖNTGENBLICK

Enttarnt ZIELE außerhalb Ihres Blickfelds, bis Sie das nächste Attentat verüben. Wird nach 5 Toden oder Betübungen nacheinander verfügbar.



SCANNER

Enttarnt ein ZIEL in Ihrem Blickfeld, bis zum nächsten Attentat. Wird nach 5 Auftragsverlusten in Folge verfügbar.



OFFENBARUNG

Enttarnt alle VERFOLGER in Ihrem Blickfeld, bis zum nächsten Attentat. Wird nach 5 Toden oder Betübungen in Folge verfügbar.



KLEINER HACK

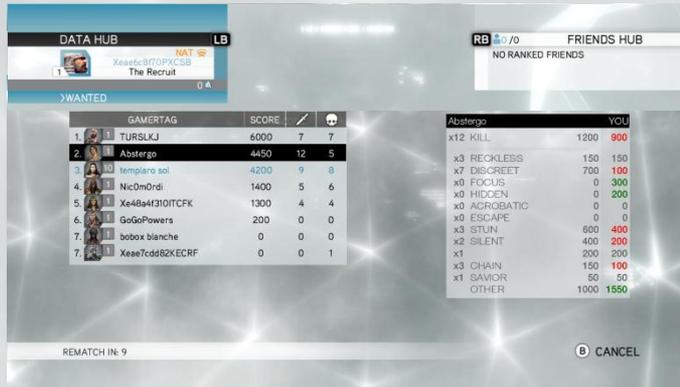
Erlaubt Ihnen, Ihr nächstes ZIEL aus der Distanz zu eliminieren. Wird nach 5 Auftragsverlusten in Folge verfügbar.



WIE MAN PUNKTET

Für die folgenden Spiel-Aktionen erhalten Sie Punkte:

- Ziele eliminieren
- Verfolgern entkommen
- Verfolger betäuben
- Kooperative Aktionen
- Aktions-Serien
- Coole Sitzungs-Aktionen (Erstes Attentat, usw.)



SITZUNGS-PUNKTE

Am Ende der Spielsitzung können Sie die Details zu Ihren Punkten und andere Informationen ansehen und vergleichen, indem Sie im DATEN-ZENTRUM die Option VORHERIGE SITZUNGSERGEBNISSE wählen.

Im Abschnitt PUNKTE sind die roten Punktzahlen niedriger als die des gewählten Spielers, grüne Punktzahlen sind höher.

ATTENTATS- & ANNÄHERUNGSBONI

| BONUS-NAME | WIE MAN IHN BEKOMMT | PUNKTE |
|----------------------|--|-----------------|
| ATTENTAT | Allgemeiner Grundwert für jedes Attentat | 100 Pkt |
| LUFT-ATTENTAT | Eliminieren Sie Ihr ZIEL von oben | 100 Pkt |
| UMSTRITTEN | Eliminieren Sie Ihr ZIEL, während Sie gleichzeitig BETÄUBT werden | 100 Pkt |
| GEERDET | Eliminieren Sie Ihr ZIEL, wenn es BETÄUBT ist | +50 Pkt |
| AKROBATISCH | Eliminieren Sie Ihr ZIEL kriechend oder kletternd | 200 Pkt |
| TODESGRIFF | Eliminieren Sie ein ZIEL auf einem Dach von unten | 250 Pkt |
| VERSTECKT | Eliminieren Sie Ihr ZIEL aus einem Versteck (Gruppe, Bank, Heuhaufen) | 300 Pkt |
| TODESSTOSS | Führen Sie eine TÖTUNGSAKTION bei einem ZIEL aus, das von einem anderen Templar eliminiert wurde | 100 Pkt |
| HINRICHTUNG | Eliminieren Sie ein rennendes Ziel mit der VERSTECKTEN PISTOLE | +50 Pkt |
| VERWEGEN | Beim Attentat steht die ANNÄHERUNGS-ANZEIGE auf VERWEGEN | +50 Pkt |
| DISKRET | Beim Attentat steht die ANNÄHERUNGS-ANZEIGE auf DISKRET | +100 Pkt |
| LAUTLOS | Beim Attentat steht die ANNÄHERUNGS-ANZEIGE auf LAUTLOS | +200 Pkt |
| INKOGNITO | Beim Attentat steht die ANNÄHERUNGS-ANZEIGE auf dem Maximum | +350 Pkt |
| FOKUS | ATTENTAT ausführen, nachdem Sie mindestens 3 Sek. in der Nähe Ihres Ziels verbracht haben, während die Attentats-Taste angezeigt wurde | +150 Pkt |
| GIFT | Eliminieren Sie Ihr ZIEL mit GIFT | +200 Pkt |
| GIFT-ASSIST | Ein anderer eliminiert Ihr VERGIFTETES ZIEL, bevor das Gift wirkt. | +50 Pkt |
| IM FLUG | Eliminieren Sie Ihr ZIEL mit der VERSTECKTEN PISTOLE, während es sich in der Luft befindet | +100 Pkt |

KOOP-BONI

| BONUS-NAME | WIE MAN IHN BEKOMMT | PUNKTE |
|-----------------------|---|------------------|
| ASSIST | Verbündeter eliminiert/betäubt Ihren ERFASSTEN Gegner | + 50 Pkt |
| KOMPLIZE | Ziel eliminieren, das von einem Verbündeten ERFASST war | + 50 Pkt |
| BETÄUB.-ASSIST | Einen Verfolger betäuben, der von Verbündetem erfasst war | + 50 Pkt |
| RETTUNG | Ein er Ihrer VERBÜNDETEN eliminiert Ihren VERFOLGER | + 50 Pkt |
| HELFER | Einen VERFOLGER BETÄUBEN, der einen Verbündeten jagt | + 50 Pkt |
| K.O. | Ihr Team BETÄUBT 2 VERFOLGER innerhalb von 3 Sekunden | + 100 Pkt |
| WIEDERBELEBUNG | Einem BETÄUBTEN VERBÜNDETEN auf die Beine helfen | + 50 Pkt |
| MULTI-KILL | Ihr Team eliminiert 2 ZIELE innerhalb von 10 Sekunden | + 100 Pkt |
| ABLENKUNG | Verbündeter eliminiert Ihr Ziel bei einer Verfolgungsjagd | + 50 Pkt |

MODUS-SPEZIFISCHE BONI

| BONUS-NAME | WIE MAN IHN BEKOMMT | PUNKTE |
|----------------------------|--|------------------------------|
| ALLEINE VERSTECKT | Wird alle 5 Sekunden verliehen, in denen Sie sich im Modus KOPFJAGD ohne ihre VERBÜNDETEN verstecken. | + 10 Pkt |
| TEAM-VERSTECK | Wird alle 5 Sekunden verliehen, in denen Sie im Modus KOPFJAGD max. 20 m von VERBÜNDETEN entfernt versteckt sind. Je mehr VERBÜNDETE, desto höher der Bonus. | + 20 Pkt bis + 50 Pkt |
| ARTEFAKT GESTOHLLEN | Stehlen Sie das Artefakt des gegnerischen Teams. | + 50 Pkt |
| ARTEFAKT-PUNKT | Bringen Sie das gegnerische Artefakt zu Ihrer Basis. | + 800 Pkt |
| UNTERSTÜTZUNG | Eliminieren Sie ein ZIEL, während ein VERBÜNDETER Artefaktträger max. 20 m entfernt ist. | + 100 Pkt |
| WIEDERBESCHAFFUNG | Gestohlenes Artefakt zur Basis zurückbringen, indem Sie den Träger eliminieren oder ein verlorenes Artefakt aufheben. | + 100 Pkt |

AKTIONS- & SITZUNGSBONI

| BONUS-NAME | WIE MAN IHN BEKOMMT | PUNKTE |
|----------------------------|---|-----------|
| ERSTES BLUT | Das erste Attentat der Spielsitzung verüben. | + 50 Pkt |
| RACHE | Eliminieren Sie zuerst den Templer, der Sie zuletzt getötet hat. | + 50 Pkt |
| WILDERER | Eliminieren Sie ein ZIEL, während ein anderer VERFOLGER weniger als 10 m entfernt ist. | + 50 Pkt |
| RETTER | Eliminieren Sie ein ZIEL, das weniger als 10 m von seinem eigenen ZIEL entfernt ist. | + 50 Pkt |
| 2er LAUTLOS-SERIE | Sie erhalten einen Extrapunkt für eine SERIE. Der Bonus und die nötige Anzahl von Attentaten hängen von der gewählten SERIE ab. | + 200 Pkt |
| 3er ATTENTATS-SERIE | Sie erhalten einen Extrapunkt für eine SERIE. Der Bonus und die nötige Anzahl von Attentaten hängen von der gewählten SERIE ab. | + 200 Pkt |
| STILLER ANIMUS-HACK | Sie erhalten Extrapunkte für jeden Templer, den Sie nach Aktivierung dieser Serie eliminieren. | 50 Pkt |
| ANIMUS-HACK | Sie erhalten Extrapunkte für jeden Templer, den Sie nach Aktivierung dieser Serie eliminieren. | 50 Pkt |
| EHRENVOLLER TOD | BETÄUBEN Sie Ihren Verfolger, wenn dieser Sie tötet. | 100 Pkt |
| BETÄUBUNG | BETÄUBEN Sie Ihren Verfolger. | 200 Pkt |
| FLUCHT | ENTKOMMEN Sie Ihrem VERFOLGER. | 100 Pkt |
| BRUTALE FLUCHT | BETÄUBEN Sie Ihren Verfolger und ENTKOMMEN Sie danach. | + 100 Pkt |
| VERSTECKTE FLUCHT | VERSTECKEN Sie sich, um Ihrem VERFOLGER zu ENTKOMMEN. | + 100 Pkt |
| AUS DEN AUGEN | UNTERBRECHEN Sie den Sichtkontakt und ENTKOMMEN Sie dann. | + 50 Pkt |
| MEHRFACH-FLUCHT | ENTKOMMEN Sie 2 oder mehr VERFOLGERN gleichzeitig. | + 100 Pkt |
| HAARSCHARF | ENTKOMMEN Sie einem VERFOLGER, der max. 10 m entfernt ist. | + 50 Pkt |
| LOCKEN | Ein anderer Templer tötet oder betäubt einen KÖDER, eine LEIBWACHE oder einen ZIVILISTEN, der aussieht wie Sie. | 100 Pkt |
| KETTE | In 10 Sek. nach einem ATTENTAT ENTKOMMEN oder BETÄUBEN. | + 50 Pkt |
| VARIABEL | 5 verschiedene Boni in einer Sitzung gewinnen. | + 200 Pkt |
| SEHR VARIABEL | 10 verschiedene Boni in einer Sitzung gewinnen. | + 400 Pkt |
| EXTREM VARIABEL | 15 verschiedene Boni in einer Sitzung gewinnen. | + 600 Pkt |

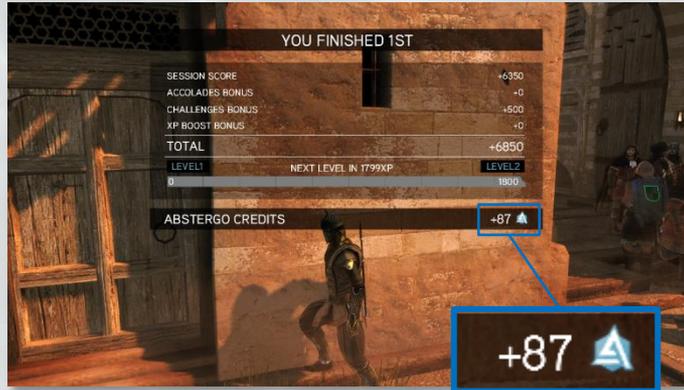


EP VERDIENEN

Am Ende einer Sitzung erhalten Sie Ihre persönliche Punktzahl als Erfahrungspunkte (EP).

Eine bestimmte Menge EP wird benötigt, um die jeweils nächste Stufe zu erreichen. Mit jeder neuen Stufe schalten Sie Gegenstände im SHOP frei, die Sie dann mit ABSTERGO-CREDITS kaufen können.

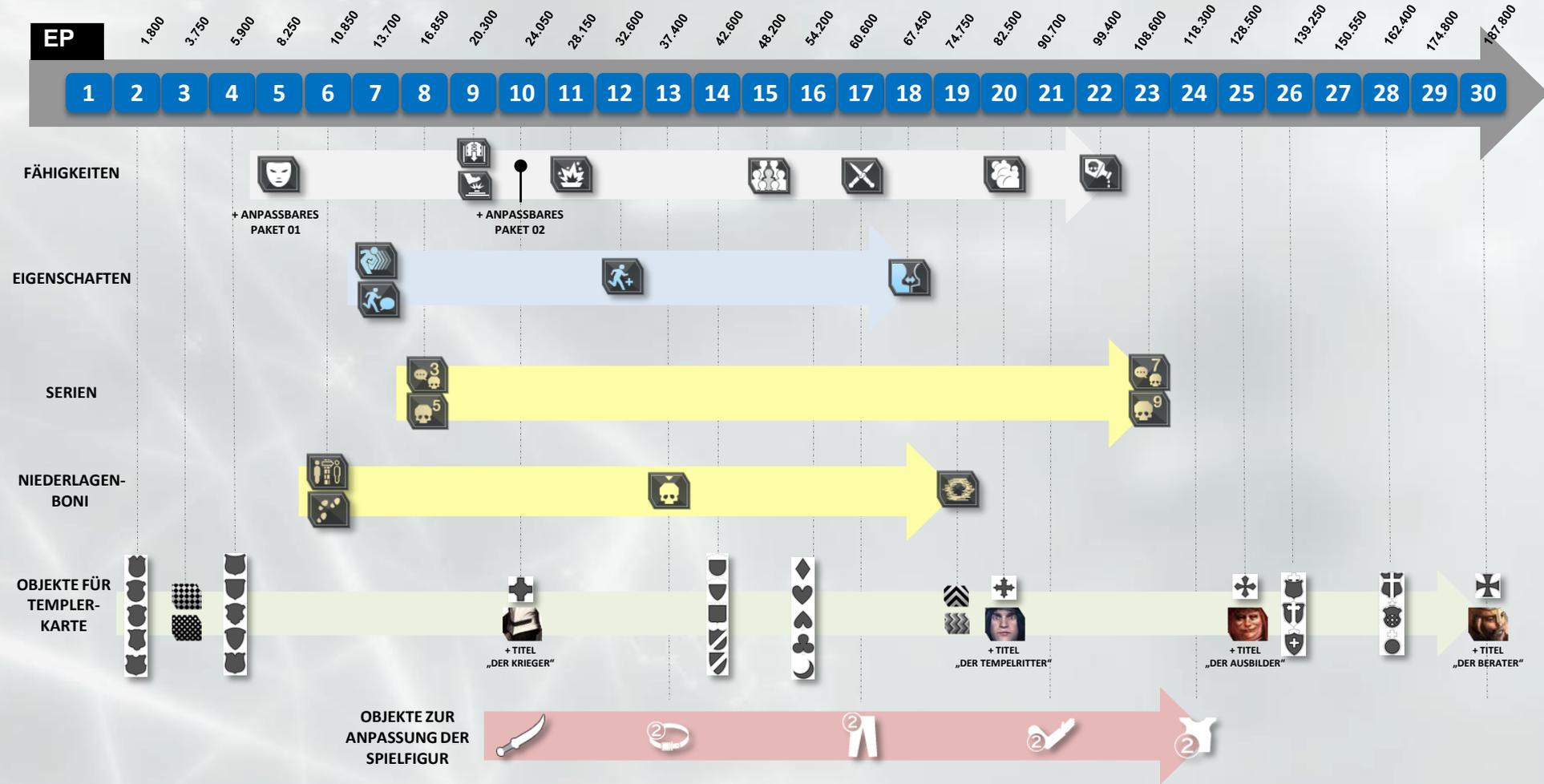
Sie erhalten auch für beendete Herausforderungen EP.



ABSTERGO-CREDITS VERDIENEN

ABSTERGO-CREDITS sind die Währung, mit der Sie im SHOP einkaufen können. Sie erhalten Credits für jede gespielte Sitzung und außerdem:

- Wenn Sie unter die ersten 3 einer Sitzung kommen
- Wenn Sie der beste Spieler Ihres Teams waren
- Wenn Sie eine neue Stufe erreichen
- Wenn Sie Auszeichnungen gewinnen





INHALTE FREISCHALTEN

Wenn Sie Sitzungen spielen, erhalten Sie dafür EP und ABSTERGO-Credits. Für einen Stufen-Aufstieg werden nicht automatisch Objekte verliehen. Um neue Objekte zu erhalten, müssen Sie sie für ABSTERGO-Credits „kaufen“.

Einige Objekte setzen eine Mindeststufe voraus, bevor sie freigeschaltet werden und gekauft werden können.



LISTE DER BELOHNUNGEN

Hier ist eine Liste mit Gegenständen, die Sie kaufen können:

- 8 Fähigkeiten, 4 Eigenschaften, 4 Serien- und 4 Niederlagen-Boni
- 30 Emblem-Symbole, 4 Emblem-Muster
- 4 Schutzpatron-Bilder, 4 Titel für Ihr Templer-Profil
- 1 Gürtel, Bein, Arm, Oberkörper und Waffe für jede Figur



TEMPLER-PROFIL

Sie können 3 Elemente bearbeiten:

- **SCHUTZPATRON-BILD** Wählen Sie eines von 4 Bildern
- **TITEL** Wählen Sie einen von 4 Titeln
- **EMBLEM** Wählen Sie einen der 30 Hintergründe, eins der 4 Füll-Muster und jeweils eine der 32 Farben.



CHARAKTER-ANPASSUNG

Sie können jede Spielfigur anpassen, indem Sie die folgenden Elemente bearbeiten:

- **Körperteile und Farben** Bearbeiten Sie 4 Körperteile
- **Hauptwaffe** Wählen Sie eine von 2 Waffen



HERAUSFORDERUNGEN

Sie beenden HERAUSFORDERUNGEN, indem Sie während des Spiels spezielle Aktionen durchführen. HERAUSFORDERUNGEN fordern Sie auf, neue Taktiken und Techniken auszuprobieren. Jedes Mal, wenn Sie einen der 3 Schritte einer HERAUSFORDERUNG beenden, erhalten Sie EP.



LISTE DER HERAUSFORDERUNGEN

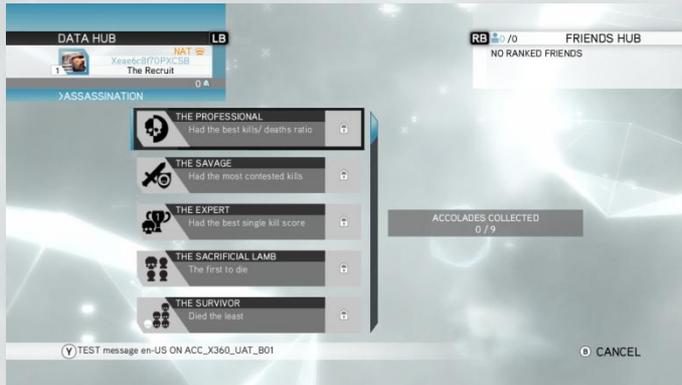
Sie können 50 HERAUSFORDERUNGEN beenden, während Sie in Spielsitzungen spielen:

- 9 moduspezifische HERAUSFORDERUNGEN
- 17 fähigkeitsspezifische HERAUSFORDERUNGEN
- 10 stilbezogene HERAUSFORDERUNGEN
- 14 attentatsbezogene HERAUSFORDERUNGEN



AUSZEICHNUNGEN

AUSZEICHNUNGEN sind Belohnungen, die am Ende einer Sitzung verliehen werden und die Leistungen der verschiedenen Spieler bewerten. Sie zeigen Ihnen, worin Sie der Beste waren. Wenn Sie mehrere Auszeichnungen sammeln, erhalten Sie außerdem zusätzliche ABSTERGO-Credits.



LISTE DER AUSZEICHNUNGEN

44 AUSZEICHNUNGEN können in den verschiedenen Spielmodi gesammelt werden:

- 10 attentatsbezogene AUSZEICHNUNGEN
- 6 fähigkeitsbezogene AUSZEICHNUNGEN
- 12 stilbezogene AUSZEICHNUNGEN
- 16 sitzungsbezogene AUSZEICHNUNGEN



KATEGORIEN

2 Kategorien von Bestenlisten stehen zur Verfügung:

- **Punkte nach Spielmodus** Die besten Punktzahlen aller Zeiten für die verschiedenen Spielmodi.
- **Statistik** Kumulative „all-time“ Statistiken und Bestleistungen.



LISTE DER BESTENLISTEN

Hier ist eine Liste der verfügbaren Bestenlisten:

- **Punktzahl (x 5)** GESUCHT, KOPFJAGD, ARTEFAKT-ANGRIFF & EINFACHES DEATHMATCH
- **Statistik (x4)** GESAMTPUNKTZAHL, ATTENTATE INSGESAMT, BETÄUBUNGEN INSGESAMT und DURCHSCHNITTliche ATTENTATSPUNKTE

FREUNDES-RANGLISTE & KAMPFANSAGEN



FREUNDES-RANGLISTE

Die FREUNDES-RANGLISTE steigert den Konkurrenzkampf zwischen Ihnen und Ihren FREUNDEN. Das Rang-System erlaubt Ihnen, Ihre BESTLEISTUNGEN in den verschiedenen Spielmodi mit denen Ihrer Freunde zu vergleichen.

Es gibt vier RANGLISTEN, in denen Sie um Platzierungen kämpfen können: eine für jeden Spielmodus.

KAMPFANSAGEN

Während jeder Simulation und zu Beginn jeder Sitzung fordert das System Sie heraus, die Punktzahl eines FREUNDES im aktuellen Spielmodus zu schlagen, um seinen Platz auf der FREUNDES-RANGLISTE einzunehmen. Eine entsprechende Meldung erscheint auf dem Bildschirm.

Wenn Sie Ihren Freund schlagen, wird er wiederum aufgefordert, Ihre Punktzahl zu überbieten. Empfangene Kampfansagen finden Sie im Bereich KAMPFANSAGEN in der FREUNDE-LOBBY.

KAMPFANSAGE

SCHLAGEN SIE

NAME DES FREUNDS

6.500 Pkt.



TEMPLER-PROFIL

Das TEMPLER-PROFIL zeigt Ihren Fortschritt im Spiel und weitere Details zu:

- **HERAUSFORD.** Zeigt Ihren Fortschritt bei den Herausforderungen
- **AUSZEICHNUNGEN** Zeigt Ihre gesammelten Auszeichnungen
- **BESTENLISTEN** Fasst Ihre Platzierungen auf den verschiedenen Bestenlisten zusammen
- **STATISTIK** Zeigt Ihre Leistungen in bestimmten Kategorien



TEMPLER-PROFIL ANSEHEN

Sie können sich das TEMPLER-PROFIL anderer Spieler ansehen, um sich einen Überblick über deren Leistungen und Statistiken sowie deren Lieblingsfiguren und Lieblingsfähigkeiten zu verschaffen.

Dies ist sehr hilfreich, um mehr über rivalisierende Templer zu erfahren!