

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



V 1.0 - 8/22/2011
CONFIDENTIAL

MULTIPLAYER BETA SCOPE



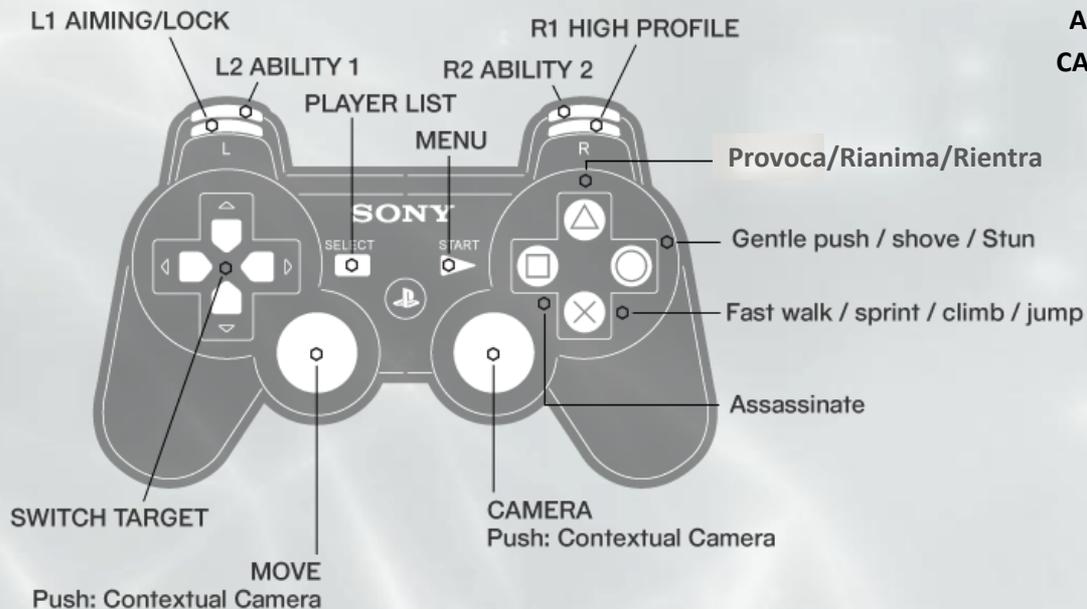
Benvenuto alla Abstergo Industries



Benvenuto nel Progetto Animus, Templare. Si tratta di un programma di addestramento virtuale che permette agli agenti della Abstergo Industries di affinare le loro abilità.

Entrando nell'Animus insieme ad altri Templari potrai scegliere un personaggio, sviluppare abilità avanzate, personalizzare il tuo aspetto e creare un'ampia rete di contatti con i Templari.

L'Animus, frutto dell'avanguardia tecnologica della Abstergo, simula una vasta gamma di ambienti storici con diversi obiettivi da raggiungere: così potrai migliorare le tue capacità e diventare l'arma migliore dei Templari.



ELENCO GIOCATORI: Tieni premuto per visualizzare la classifica

ALTO PROFILO: Tieni premuto per correre e scalare i muri

CAMBIA PREDA: Passa da una preda all'altra sulla bussola

SCOSTA: Scosta chi ti sbarrava la strada

SPINGI: In alto profilo, spingi via qualcuno

STORDISCI: Avvicinati all'inseguitore per stordirlo

PROVOCA: Provoca un Templare a caso o dopo un'uccisione

RIANIMA: Aiuta un compagno stordito a riprendersi

RIENTRA: Da stordito, premi per rientrare e cambiare abilità

MIRA: Tieni premuto per attivare la mira

AGGANCIACIA: Premi per agganciare il personaggio evidenziato

MENU: Accedi alle opzioni o abbandona la sessione

ABILITÀ 1: Attiva l'abilità che si trova nello slot 1

ABILITÀ 2: Attiva l'abilità che si trova nello slot 2

INFO SESSIONE

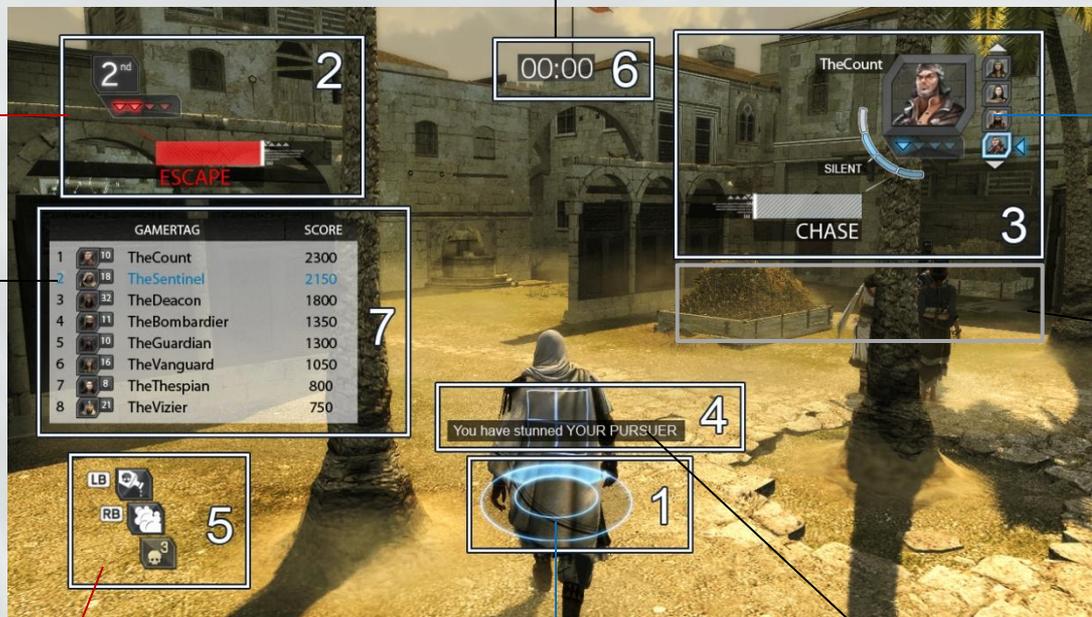
Modalità di gioco
Timer, punteggio di squadra, ecc.

INFO GIOCATORE

Posizione attuale in classifica
Numero di inseguitori
Barra dell'inseguimento

ELENCO GIOCATORI

Appare per alcuni secondi



INFO PREDA

Nome, posizione e personaggio
Stato e info su prede secondarie
Indicatore di approccio
Numero di inseguitori della preda
Barra dell'inseguimento

PUNTEGGIO/OBIETTIVI

Punteggio
Avanzamento di livello

PROVE

Stato e progressi nelle prove

ABILITÀ/VANTAGGI/BONUS

Abilità SLOT 1 (L2)
Abilità SLOT 2 (R2)
Vantaggi selezionati
Bonus serie attivi

BUSSOLA

Direzione e distanza dalla preda
Altezza preda (su/giù)
Posizioni inseguitori noti (rosso)
Direzione prede secondarie

MESSAGGI

Messaggi inseguitori
Messaggi preda
Avvisi

● INFO GIOCATORE

● INFO PREDA

● INFO SESSIONE



SCelta DEL PERSONAGGIO

- › Puoi scegliere tra 9 personaggi disponibili.
- › Agiscono circa allo stesso modo, ma hanno animazioni personalizzate.
- › Puoi scegliere il loro set di abilità.



LA SENTINELLA

Nobile valacco di nascita ed ex Assassino, **Vali cel Tradat** cerca soddisfazione nella vendetta.

Arma preferita: **Katara lunga**



L'AVANGUARDIA

Oksana Razin lavorava come spia templare prima di unirsi al loro Ordine, garantendo la sua fedeltà in cambio di denaro.

Arma preferita: **Ascia piccola**





IL GUARDIANO

Cugino ripudiato di un sultano, **Odai Dungs** segue l'ideologia templare secondo cui la pace si ottiene solo con l'ordine e la stabilità.

Arma preferita: **Lancia**



IL VISIR

Damat Ali Pasha si è unito ai Templari sperando di portare ordine e gloria a un mondo governato dal caos.

Arma preferita: **Spada**





LA TEATRANTE

I Templari spesso si affidano al carisma seduttivo di **Lisistrata** per influenzare gli ufficiali ottomani e i monarchi in visita di stato.

Arma preferita: **Pugnale**



IL DIACONO

Ciriaco di Rodi sfrutta la sua posizione nella Chiesa per distruggerla dall'interno e favorire il dominio templare.

Arma preferita: **Spada lunga**





IL BOMBARDIERE

Kadir è una risorsa preziosa per i Templari. Fornisce loro armi e informazioni in cambio di denaro e potere.

Arma preferita: **Mazza**



LA TRUFFATRICE

Ladra astuta, l'indovina **Mirela Djuric** è il contatto dei Templari con un vasto sottobosco di attività criminali.

Arma preferita: **Pugnale**





IL CAMPIONE

Il guerriero di professione **Georgios Kostas** si è guadagnato la stima dei Templari e ora combatte per la croce vermiglia.

Arma preferita: **Ascia piccola**



OSPITALE CAVALIERI



ANTIOCHIA



GALATA*



*Sbloccato durante la BETA

MODALITÀ DI GIOCO (1/2)



MODALITÀ RICERCATO

Individuale: da 4 a 8 giocatori

Sessione di gioco: 1 round da 10 minuti

Il tuo obiettivo è eliminare le PREDE designate evitando di farti uccidere dagli INSEGUITORI. Più alto è il tuo grado, più INSEGUITORI avrai alle costole. Vince il punteggio più alto. Le uccisioni di qualità incrementano il punteggio.



MODALITÀ CACCIA ALL'UOMO

Modalità a squadre: da 4 a 8 giocatori, 2 squadre

Sessione di gioco: 2 round da 5 minuti

Ogni squadra a turno deve inseguire l'altra. Collabora con i tuoi alleati per uccidere le prede o per nasconderti e sopravvivere. Le uccisioni di qualità e l'occultamento con gli alleati incrementano il punteggio.



MODALITÀ DEATHMATCH

Individuale: da 4 a 8 giocatori

Sessione di gioco: 1 round da 10 minuti

Trova ed elimina le PREDE assegnate senza farti uccidere dai tuoi INSEGUITORI. I Templari si affrontano in un'area piccola senza far scattare INSEGUIMENTI e senza usare la BUSSOLA. Le uccisioni di qualità incrementano il punteggio.

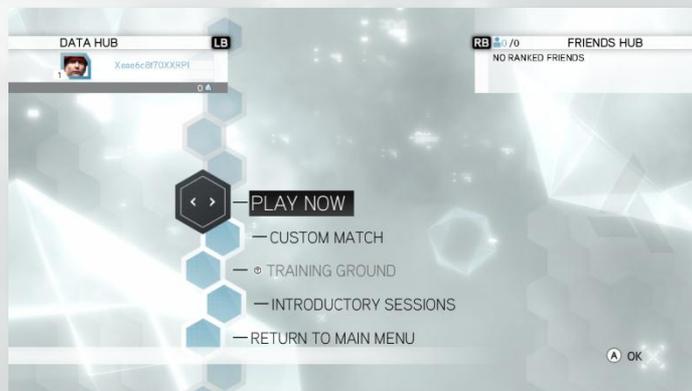


MODALITÀ ASSALTO AL MANUFATTO*

Modalità a squadre: da 4 a 8 giocatori, 2 squadre

Sessione di gioco: 1 round da 10 minuti

L'obiettivo è rubare il manufatto dei nemici dalla loro base e portarlo nella vostra. Nel vostro territorio siete INSEGUITORI, ma una volta in quello nemico diventate PREDE. Vince la squadra con il punteggio più alto.

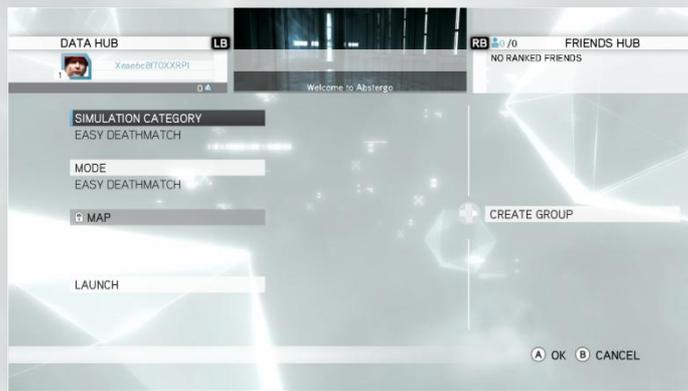


COME SI GIOCA?

GIOCA ORA: cerca una sessione in **QUALSIASI** modalità di gioco.

PARTITA PERSONALIZZATA: cerca una particolare sessione impostando parametri e preferenze. Puoi anche creare GRUPPI con i tuoi amici prima di cercare una sessione.

SESSIONI INTRODUTTIVE: gioca a una delle due **SESSIONI INTRODUTTIVE** che ti insegnano a padroneggiare tecniche e tattiche di gioco.



CATEGORIE DI SIMULAZIONE

Le categorie di simulazione offrono diverse **modalità di gioco** per esperienze differenti. Ne esistono tre per tutte le mappe:

- **INDIVIDUALE:** RICERCATO o DEATHMATCH
- **A SQUADRE:** CACCIA ALL'UOMO o ASSALTO AL MANUFATTO
- **BENVENUTO:** DEATHMATCH per principianti



SET DI ABILITÀ

I set di abilità permettono di personalizzare comportamento e armi dei personaggi. Ogni set si compone di:

- 2 ABILITÀ
- 2 VANTAGGI (bonus passivi e permanenti), 1 nei set predefiniti
- 1 bonus di sconfitta
- 1 serie di uccisioni

Hai a disposizione **2 set predefiniti** e **2 set personalizzabili**.



MODIFICARE UN SET

Nel menu di personalizzazione puoi scegliere quale set personalizzare. Potrai rinominare e cancellare i set quando vuoi.

Puoi modificare i singoli slot e riempirli con le abilità, i vantaggi e i bonus serie che preferisci.

Gli slot in grigio non possono ancora essere riempiti.

SET PREDEFINITO 1

ABILITÀ



PUGNALI DA LANCIO



BOMBA A CAVO

VANTAGGI



SENTINELLA



NON DISPONIBILE

SERIE



SERIE DI 5 UCCISIONI



BATTITORE

SET PREDEFINITO 2

ABILITÀ



TRAVESTIMENTO



PETARDI

VANTAGGI



URTO AVANZATO



NON DISPONIBILE

SERIE



SERIE DI 3 UCCISIONI SILENZIOSE



VISIONE



BOMBA A CAVO

Una volta armata, la BOMBA A CAVO esplose quando viene calpestata da una PREDa o da un INSEGUITORE.

COMANDI

Premi per sganciare la BOMBA o tieni premuto per mirare e rilascia per lanciare. La BOMBA si attiva dopo alcuni secondi.

PARAMETRI

Portata: 1,8 metri
Tempo di attivazione: 3 secondi
Recupero: 90 secondi



CHIUSURA

Attiva tutti gli impedimenti intorno a te.

COMANDI

Premi per chiudere le porte e attivare montacarichi e ausili di svolta. Si riaprono dopo alcuni secondi o al tuo passaggio.

PARAMETRI

Portata: 20 metri
Durata: 5 secondi
Recupero: 50 secondi



TRAVESTIMENTO

Modifica immediatamente il tuo aspetto, consentendoti di cogliere gli avversari di sorpresa.

COMANDI

Effetto immediato all'utilizzo.

PARAMETRI

Portata: N/D
Durata: 15 secondi
Recupero: 60 secondi



PETARDI

Lancia al suolo dei petardi per accecare gli avversari e spaventare i passanti, rivelando la presenza della tua preda.

COMANDI

Uso immediato.

PARAMETRI

Portata: 5 metri
Durata: 5 secondi
Recupero: 60 secondi



PUGNALI

Lancia i pugnali per ferire gli avversari, rallentandoli o facendoli precipitare mentre si arrampicano.

COMANDI

Mira per evidenziare la preda, quindi premi il comando dell'abilità.

PARAMETRI

Riduzione velocità: 10%
Durata: 5 secondi
Recupero: 50 secondi



FUMOGENO

Lancia una BOMBA FUMOGENA per confondere la FOLLA e i Templari avversari.

COMANDI

Ricorda che c'è un leggero ritardo tra il lancio e l'effetto del fumo.

PARAMETRI

Portata: 3,2 metri
Durata: 3 secondi
Recupero: 60 secondi



VELENO

Rilascia furtivamente una dose di VELENO che ucciderà lentamente la tua PREDa.

COMANDI

Premi per rilasciare il VELENO con la PREDa vicina a te. Il recupero inizia una volta che il VELENO è stato usato.

PARAMETRI

Portata: 1,5 metri
Ritardo: 6,5 secondi
Bonus: 200 punti
Recupero: 90 secondi



METAMORFOSI

Trasforma i passanti in tuoi duplicati, celandoti agli inseguitori.

COMANDI

Uso immediato.
Annulla in un attimo la metamorfosi precedente.

PARAMETRI

Portata: 3,2 metri
Durata: permanente
Passanti trasformati: 4
Recupero: 60 secondi

I VANTAGGI

Puoi personalizzare i set di abilità aggiungendo fino a 2 abilità permanenti. Queste abilità hanno effetto per tutta la durata della sessione e non richiedono tempo di recupero.

I VANTAGGI si sbloccano progressivamente salendo di livello.



SENTINELLA

Aumenta la durata dell'AGGANCIAMENTO quando la PREDATA è fuori dal campo visivo.



INSEGUITORE ESPERTO

Aumenta la tua velocità quando rincorri la PREDATA e rallenta l'esaurimento dell'INDICATORE DI APPROCCIO.



URTO AVANZATO

Aumenta il numero di PASSANTI che puoi urtare prima di perdere l'equilibrio.



MIMESI

Quando ti mimetizzi nella FOLLA, un PASSANTE si TRASFORMERÀ automaticamente in un tuo clone.

4 SERIE, 4 BONUS DI SCONFITTA

SERIE DI UCCISIONI

Le **serie** si attivano quando effettui una serie di uccisioni o stordimenti e ti garantiscono punti bonus.



SERIE DI 3 UCCISIONI SILENZIOSE

Ottieni un bonus aggiuntivo di +250 punti per ogni SERIE di 3 UCCISIONI SILENZIOSE o STORDIMENTI effettuati senza morire.



SERIE DI 5 UCCISIONI

Ottieni un bonus aggiuntivo di +250 punti per ogni SERIE di 5 UCCISIONI o STORDIMENTI effettuati senza morire.



VIOLAZIONE ANIMUS SILENZIOSA

Quando la SERIE arriva a 7, la VIOLAZIONE ANIMUS ti permette di uccidere chiunque a distanza. Ottieni +100 punti se uccidi un Templare che non è PREDA.



VIOLAZIONE ANIMUS

Quando la SERIE arriva a 9, la VIOLAZIONE ANIMUS ti permette di uccidere chiunque a distanza. Ottieni +100 punti se uccidi un Templare che non è PREDA.

BONUS DI SCONFITTA

I **bonus di sconfitta** si attivano quando perdi una serie di contratti di fila. Le ricompense sono abilità o incrementi di punteggio.



VISIONE

Rivela la posizione delle PREDE fuori dal campo visivo finché non compi un'uccisione. Si ottiene dopo 5 decessi o stordimenti successivi.



BATTITORE

Rivela una PREDA nel tuo campo visivo finché non compi un'uccisione. Si ottiene dopo aver perso 5 contratti di fila.



RIVELAZIONE

Rivela tutti gli INSEGUITORI nel campo visivo finché non compi un'uccisione. Si ottiene dopo 5 decessi o stordimenti successivi.



VIOLAZIONE MINORE

Ti permette di uccidere la prossima PREDA a distanza. Si ottiene dopo aver perso 5 contratti di fila.



COME FARE PUNTI

Per fare punti bisogna compiere le seguenti azioni:

- Uccidere le prede
- Sfuggire agli inseguitori
- Stordire gli inseguitori
- Compiere azioni cooperative
- Compiere serie di azioni
- Compiere azioni speciali (uccidere per primo, ecc.)

DATA HUB				FRIENDS HUB	
WANTED				NO RANKED FRIENDS	
GAMERTAG	SCORE	KILLS	DEATHS		
1. TURSLKJ	6000	7	7		
2. Asstergo	4450	12	5		
3. tempiano sol	4200	9	8		
4. NicOmOrdi	1400	5	6		
5. Xee4844310ITCFK	1300	4	4		
6. GaGoPowers	200	0	0		
7. bobox blanche	0	0	0		
7. Xeee7cdd82KECRF	0	0	1		

FRIENDS HUB		
NO RANKED FRIENDS		
Abstergo	YOU	
x12 KILL	1200	900
x3 RECKLESS	150	150
x7 DISCREET	700	100
x0 FOCUS	0	300
x0 HIDDEN	0	200
x0 ACROBATIC	0	0
x0 ESCAPE	0	0
x3 STUN	600	400
x2 SILENT	400	200
x1	200	200
x3 CHAIN	150	100
x1 SAVIOR	50	50
OTHER	1000	1550

PUNTEGGIO SESSIONE

Al termine di ogni sessione di gioco potrai esaminare nel dettaglio i punteggi e le altre informazioni nella sezione **RISULTATI SESSIONE PRECEDENTE** nel NUCLEO DATI.

Nella sezione **PUNTEGGIO**, i punti in rosso sono inferiori a quelli del giocatore selezionato. Quelli in verde invece sono i record.

BONUS UCCISIONE E APPROCCIO

NOME BONUS	COME SI OTTIENE	PUNTI
UCCISIONE	Bonus generico per ogni uccisione base.	+ 100 pt
UCCISIONE AEREA	Uccidi la PREDa dall'alto.	+ 100 pt
UCCISIONE CONTESA	Uccidi la PREDa nel momento in cui ti stordisce.	+ 100 pt
ATTERRAMENTO	Uccidi la PREDa mentre è stordita.	+50 pt
UCCISIONE ACROBATICA	Uccidi la PREDa mentre ti arrampichi o sei acquattato.	+ 200 pt
UCCISIONE RAPACE	Uccidi la PREDa dal basso mentre si trova su un tetto.	+ 250 pt
UCCISIONE NASCOSTA	Uccidi la PREDa mentre sei nascosto tra la folia , su una panca o in un mucchio di fieno .	+ 300 pt
ACCANIMENTO	Sferra un colpo LETALE alla PREDa già uccisa da un Templare.	+ 100 pt
DI CORSA	Usa la PISTOLA CELATA per UCCIDERE una PREDa che corre.	+ 50 pt
AZZARDO	Uccidi la PREDa con l'INDICATORE D'APPROCCIO su AZZARDO.	+ 50 pt
DISCREZIONE	Uccidi la PREDa con l'INDICATORE D'APPROCCIO su DISCREZIONE.	+ 100 pt
SILENZIOSITÀ	Uccidi la PREDa con l'INDICATORE D'APPROCCIO su SILENZIOSITÀ.	+ 200 pt
INCOGNITO	Uccidi la PREDa con l'INDICATORE D'APPROCCIO al massimo.	+ 350 pt
CONCENTRAZIONE	Uccidi la PREDa dopo averla seguita per almeno 3 secondi con il comando di ASSASSINIO visualizzato sopra la sua testa.	+ 150 pt
VELENO	Usa il VELENO per uccidere la preda.	+ 200 pt
ASSIST VELENO	Un altro Templare uccide la tua PREDa AVVELENATA prima che il VELENO faccia effetto.	+ 50 pt
MEZZ'ARIA	Effettua un'UCCISIONE con la PISTOLA CELATA mentre la PREDa è in aria.	+ 100 pt

BONUS COOPERAZIONE

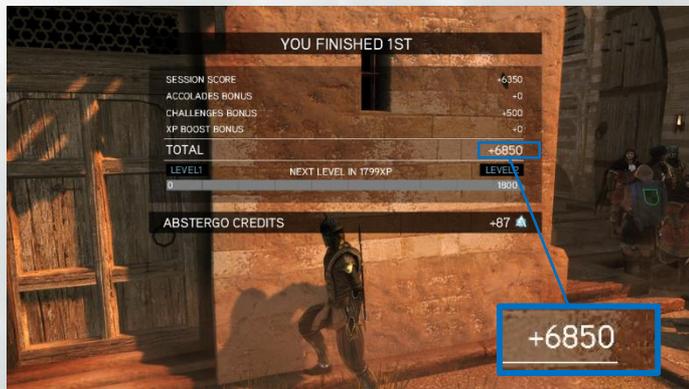
NOME BONUS	COME SI OTTIENE	PUNTI
ASSIST	Un alleato uccide una preda o stordisce un inseguitore che avevi agganciato.	+ 50 pt
ASSIST LETALE	Uccidi una preda agganciata dal tuo alleato.	+ 50 pt
ASSIST STORDENTE	Stordisci un inseguitore agganciato dal tuo alleato.	+ 50 pt
SOCCORSO	Uno dei tuoi ALLEATI uccide il tuo INSEGUITORE.	+ 50 pt
SOCCORRITORE	Stordisci l'INSEGUITORE di un tuo ALLEATO.	+ 50 pt
KNOCK OUT	La tua squadra STORDISCE due INSEGUITORI in 3 secondi.	+ 100 pt
RIANIMAZIONE	Aiuta un ALLEATO STORDITO a rialzarsi.	+ 50 pt
PLURIOMICIDIO	La tua squadra uccide due prede di fila in meno di 10 secondi.	+ 100 pt
DIVERSIVO	Uccidi la preda di un alleato in conflitto aperto.	+ 50 pt

BONUS MODALITÀ

NOME BONUS	COME SI OTTIENE	PUNTI
OCULTAMENTO SOLITARIO	Ottieni questo bonus ogni 5 secondi di occultamento separato dai tuoi ALLEATI durante una sessione di CACCIA ALL'UOMO.	+ 10 pt
OCULTAMENTO DI SQUADRA	Ottieni questo bonus ogni 5 secondi di occultamento entro 20 metri dai tuoi ALLEATI in una sessione di CACCIA ALL'UOMO. Più ALLEATI si trovano vicino a te, maggiore sarà il bonus.	da + 20 pt a + 50 pt
MANUFATTO RUBATO	Ruba il manufatto dell'altra squadra.	+ 50 pt
PUNTEGGIO MANUFATTO	Riporta il manufatto dell'altra squadra alla tua base.	+ 800 pt
AUSILIO	Uccidi una PREDa a meno di 20 metri da un ALLEATO che trasporta il manufatto dell'altra squadra.	+ 100 pt
RECUPERO	Riporta un manufatto rubato alla base dopo averlo raccolto o dopo aver ucciso il portatore.	+ 100 pt

BONUS AZIONE E SESSIONE

NOME BONUS	COME SI OTTIENE	PUNTI
PRIMO SANGUE	Compi la prima uccisione della sessione.	+ 50 pt
VENDETTA	Elimina il Templare che ti ha ucciso l'ultima volta prima di un altro.	+ 50 pt
BRACCONIERE	Uccidi una preda mentre un inseguitore è a meno di 10 metri da te.	+ 50 pt
SALVATORE	Uccidi una preda a meno di 10 metri di distanza dalla sua stessa preda.	+ 50 pt
SERIE DI 2 UCCISIONI SILENZIOSE	Ottieni un bonus extra quando attivi una serie. Il bonus e il numero di uccisioni dipende dalla serie scelta.	+ 200 pt
SERIE DI 3 UCCISIONI SILENZIOSE	Ottieni un bonus extra quando attivi una serie. Il bonus e il numero di uccisioni dipende dalla serie scelta.	+ 200 pt
VIOLAZIONE ANIMUS SILENZIOSA	Una volta attivata questa serie, ottieni punti extra per ogni Templare ucciso.	+ 50 pt
VIOLAZIONE ANIMUS MORTALE	Una volta attivata questa serie, ottieni punti extra per ogni Templare ucciso.	+ 50 pt
MORTE ONOREVOLE	STORDISCI un inseguitore mentre ti sta uccidendo.	+ 100 pt
STORDIMENTO	STORDISCI un inseguitore.	+ 200 pt
FUGA	FUGGI da un INSEGUITORE.	+ 100 pt
FUGA BRUTALE	STORDISCI un INSEGUITORE per FUGGIRE.	+ 100 pt
FUGA NASCOSTA	NASCONDITI per FUGGIRE da un INSEGUITORE.	+ 100 pt
FUGA ELUSIVA	Esci dal CAMPO VISIVO di un INSEGUITORE per FUGGIRE.	+ 50 pt
FUGA MULTIPLA	FUGGI da due o più INSEGUITORI allo stesso tempo.	+ 100 pt
MIRACOLO	FUGGI da un INSEGUITORE che si trova a meno di 10 metri da te.	+ 50 pt
ADESCAMENTO	Un altro Templare uccide o STORDISCE un'ESCA, una GUARDIA DEL CORPO o un PASSANTE clone.	+ 100 pt
CONCATENAZIONE	Esegui un'uccisione seguita da una FUGA o da uno STORDIMENTO entro 10 secondi.	+ 50 pt
VARIETÀ	Ottieni 5 bonus diversi in una sessione.	+ 200 pt
GRANDE VARIETÀ	Ottieni 10 bonus diversi in una sessione.	+ 400 pt
ESTREMA VARIETÀ	Ottieni 15 bonus diversi in una sessione.	+ 600 pt

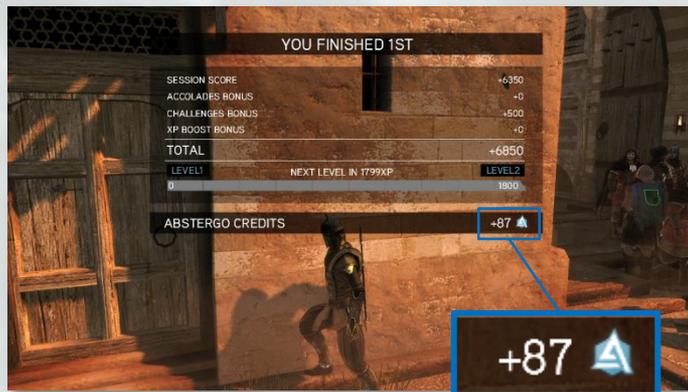


OTTENERE PE

Al termine di una sessione di gioco il punteggio ottenuto verrà convertito in PE.

Per salire di livello occorre un certo quantitativo di PE. Salire di livello consente di sbloccare oggetti nella RIVENDITA, che potranno essere acquistati con i CREDITI ABSTERGO.

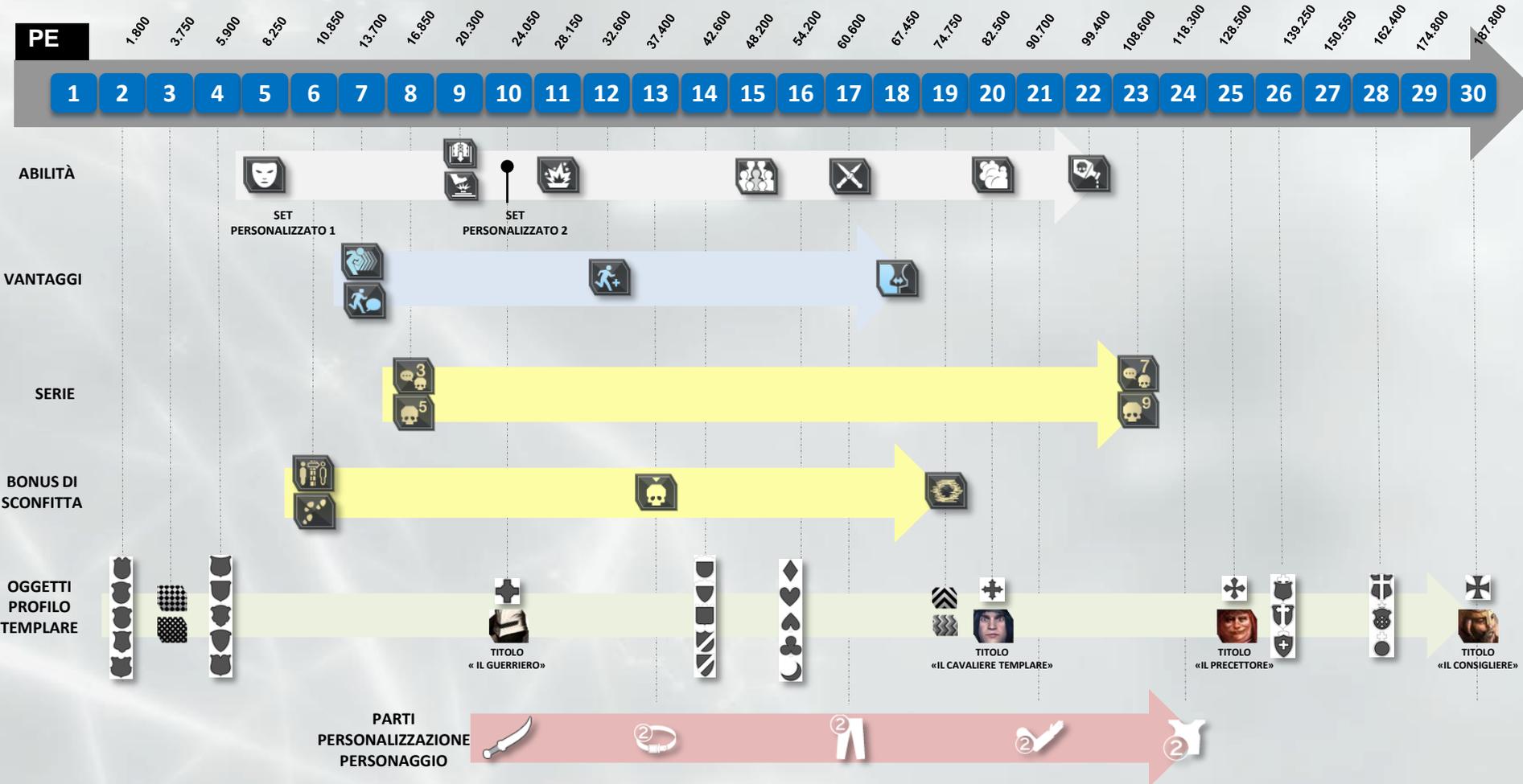
I PE si possono ottenere anche superando le prove.

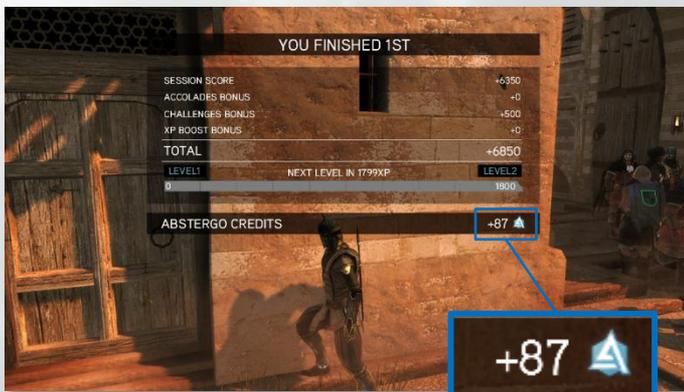


OTTENERE CREDITI ABSTERGO

I crediti ABSTERGO sono la valuta che serve ad acquistare oggetti nella RIVENDITA. Si ottengono crediti in ogni sessione di gioco e anche:

- Classificandosi nei primi 3 posti nelle sessioni di gioco
- Come miglior giocatore della propria squadra
- Salendo di livello
- Ottenendo trofei





SBLOCCARE I CONTENUTI

Al termine di ogni sessione si ottengono PE e crediti ABSTERGO. Quando si sale di livello non si ricevono automaticamente le ricompense o gli oggetti: occorre acquistarli usando i crediti ABSTERGO.

Alcuni oggetti si sbloccano e possono essere acquistati solo dopo aver raggiunto un determinato livello.



ELENCO RICOMPENSE

Ecco un elenco di ciò che si può acquistare:

- 8 abilità, 4 vantaggi, 4 serie e 4 bonus di sconfitta
- 30 simboli emblema, 4 motivi emblema
- 4 ritratti patrono, 4 titoli per il profilo templare
- 1 cintura, gambe, braccia, busto e arma extra per ogni personaggio



PROFILO TEMPLARE

Si possono modificare 3 elementi:

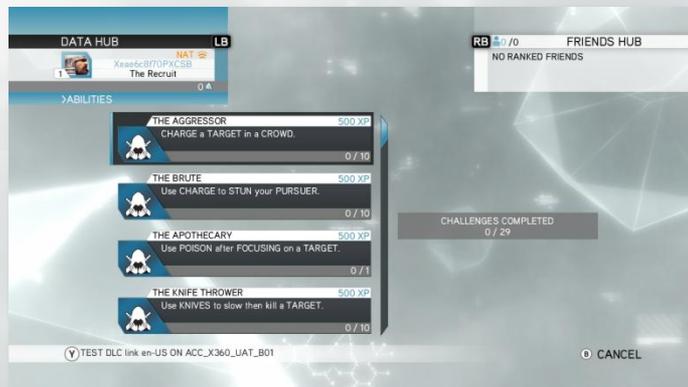
- **RITRATTO PATRONO** Scegli tra 4 ritratti
- **TITOLI** Scegli tra 4 titoli
- **EMBLEMA** Realizzane uno scegliendo tra 30 sfondi, 4 motivi e 32 colori



PERSONALIZZAZIONE PERSONAGGIO

Per personalizzare i personaggi si possono modificare:

- **Parti del corpo e colori** Modifica 4 parti del corpo
- **Arma primaria** Scegli tra 2 armi



PROVE

Per superare le PROVE bisogna compiere azioni specifiche durante le sessioni. Le PROVE aiutano a scoprire nuove tattiche e tecniche. Ogni volta che completi uno dei 3 livelli di una PROVA ottieni dei PE.



ELENCO DELLE PROVE

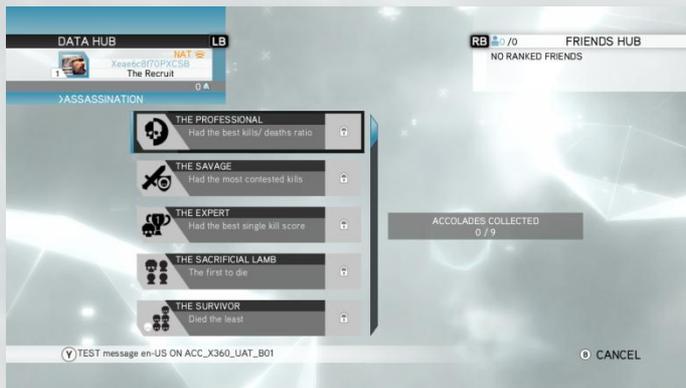
Si possono superare 50 PROVE durante le sessioni:

- 9 relative alla modalità di gioco
- 17 relative alle abilità
- 10 relative allo stile
- 14 relative alle uccisioni



TROFEI

I TROFEI sono ricompense che si ottengono al termine delle sessioni per premiare le prestazioni del giocatore. Indicano quali sono i suoi punti di forza rispetto agli altri giocatori. Ottenendo più TROFEI si ricevono anche crediti ABSTERGO extra.



ELENCO DEI TROFEI

Nelle diverse modalità di gioco si possono ottenere 44 TROFEI:

- 10 TROFEI relativi alle uccisioni
- 6 TROFEI relativi alle abilità
- 12 TROFEI relativi allo stile
- 16 TROFEI relativi alla sessione



CATEGORIE

Ci sono 2 categorie di classifiche:

- **Record nelle modalità** I record nelle varie modalità di gioco
- **Statistiche** Le statistiche complessive e le migliori prestazioni



ELENCO DELLE CLASSIFICHE

Ecco l'elenco delle classifiche disponibili:

- **Record (x5)** RICERCATO, CACCIA ALL'UOMO, DEATHMATCH, ASSALTO AL MANUFATTO E DEATHMATCH FACILE
- **Statistiche (x4)** PUNTEGGIO COMPLESSIVO, UCCISIONI ASSOLUTE, STORDIMENTI ASSOLUTI E PUNTEGGIO MEDIO UCCISIONI



CLASSIFICA AMICI

La CLASSIFICA AMICI crea competizione fra te e i tuoi AMICI. Questo sistema di classificazione permette di visualizzare i RECORD nelle diverse modalità di gioco e di confrontarli con quelli degli amici.

Ci sono quattro CLASSIFICHE, una per ogni modalità di gioco.

AMICI

Durante ogni simulazione e all'inizio di ogni sessione, il sistema ti sfiderà a battere i record dei tuoi AMICI nella modalità di gioco attuale, in modo da superarli nella CLASSIFICA AMICI. Per questo apparirà un messaggio.

Se li batterai, riceveranno un messaggio in cui saranno sfidati a batterti a loro volta. Le SFIDE che ricevi si trovano nella sezione SFIDE del NUCLEO AMICI.





PROFILO TEMPLARE

Il PROFILO TEMPLARE mostra i progressi di gioco e permette di esaminare nel dettaglio:

- **PROVE** Visualizza i tuoi progressi nelle prove
- **TROFEI** Visualizza la tua collezione di trofei
- **CLASSIFICHE** Visualizza la tua posizione in classifica
- **STATISTICHE** Visualizza le tue statistiche nelle varie categorie



VISUALIZZA PROFILO TEMPLARE

Per conoscere punteggi, statistiche, personaggio preferito e abilità di un altro giocatore, visualizza il suo PROFILO TEMPLARE.

Si tratta di uno strumento utile per conoscere meglio i Templari avversari!