

UBISOFT-SPIELE ZU GEWINNEN!

JETZT REGISTRIEREN
→ <http://registrationxbox360.ubi.com>

Durch die Registrierung:

- Erhältst du Zugriff auf exklusive Inhalte und Sonderaktionen
- Werden dir die aktuellsten Informationen zu Ubisoft-Spielen zugesandt
- Wirst du Teil der Ubisoft-Community
- Kannst du den kostenlosen Online-Kundendienst nutzen



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Zur Teilnahme am Gewinnspiel ist kein Kauf notwendig. Siehe beiliegende Bedingungen.

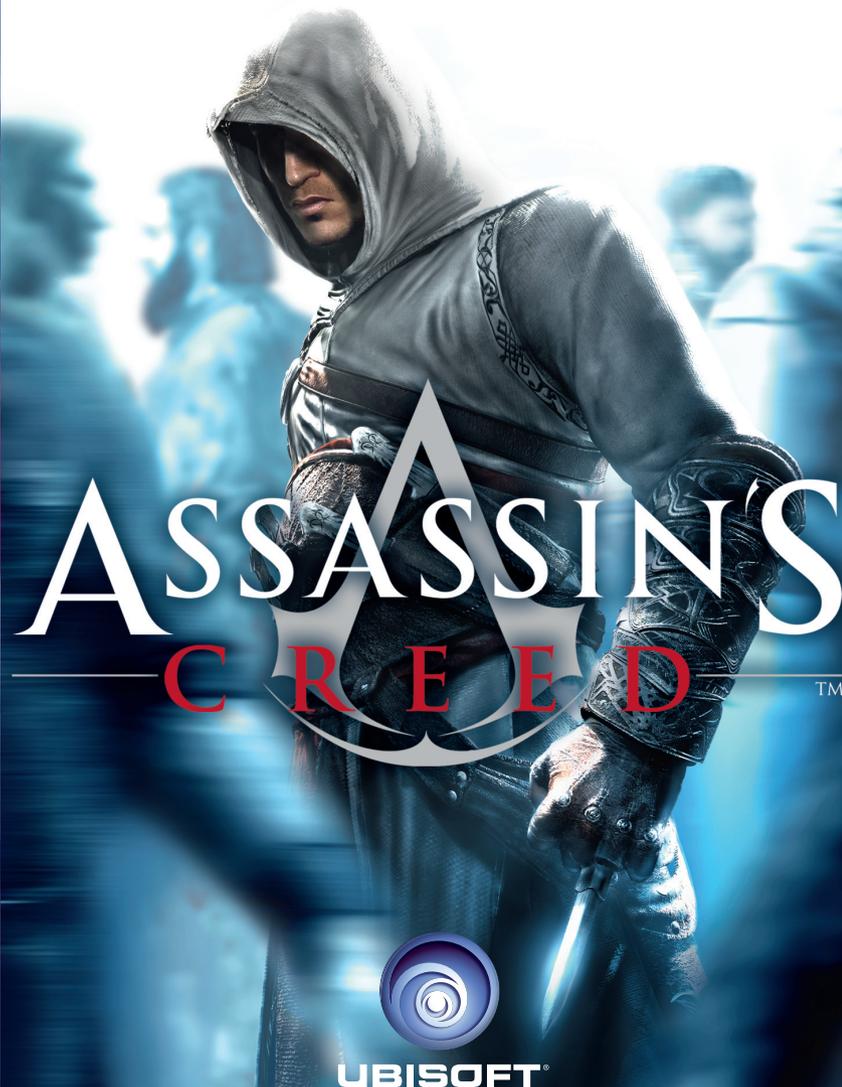
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Logos von Xbox, Xbox 360 und Xbox LIVE sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.

MADE IN EUROPE

300008412

 **XBOX 360**



WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Inhalt

Animus-Steuerung	4
Heads-Up Display (HUD)	10
Interaktion	11
Ziele	13
Spielstruktur	16
Menüs	16
Garantie	19
Eigentumsrecht	19
Ubisoft Kundendienst	20



Von: Lucy Stillman
An: Dr. Warren Vidic
Betreff: Re: Animus-Funktionalität & Neues Subjekt
Anhang: Animus-Steuerung & Feedback.txt

Warren,

wie letzgens bei unserem wöchentlichen Treffen gewünscht, habe ich begonnen, die Daten unseres neuen Subjekts #17, Desmond Miles, und die seines Ahnen Altair (geboren etwa 1165 - Todesdatum unbekannt) zusammen zu stellen.

Im Anhang finden Sie meinen ersten Entwurf des Steuerungs- & Feedbacksystems des Animus für die Präsentation beim Vorstand nächste Woche. Bitte senden Sie mir Ihre Fragen oder Vorschläge.

Bis bald,

Lucy.



Subjekt #17

Desmond Miles

Alter: 25

Gewicht: 77 kg

Größe: 1,83 m

Blutgruppe: A+

Nationalität: USA

Psychologische Eigenschaften: Unabhängig, introvertiert und defensiv. Desmond hat Schwierigkeiten, anderen zu trauen. Seine Eltern waren überfürsorglich und haben ihn praktisch in ihrer Gemeinde eingesperrt. Sie schworen, dass es zu seinem Besten wäre. Er hat die letzten Jahre damit verbracht, große Städte zu meiden und sich vor der Zivilisation zu verstecken. Er versteckt seine Gedanken und Gefühle hinter einer Mauer des Zynismus.

Es könnte etwas schwer sein, mit ihm zu arbeiten. – Lucy

Vorfahr für seine Behandlung:

Altair Ibn La-Ahad („Keines Mannes Sohn“)

Alter: 25

Gewicht: 77 kg

Größe: 1,83 m

Nationalität: Unbekannt

Jahr: 1191

Monate für Studie: Juli – August – September

Persönliche Geschichte: Von Altair und den Assassinen, für die er arbeitete, ist wenig bekannt.

Psychologische Eigenschaften: Diszipliniert, zielstrebig, mutig.



I. Animus-Steuerung

1.1 Animus-Steuerung

Der Animus ermöglicht es dem Subjekt, seinen Vorfahr durch eine Kombination von Standard- und Kontexttasten zu kontrollieren. Die Standardtasten führen immer zur selben Aktion. Drücken Sie z.B. auf das Steuerkreuz Oben, wird immer die versteckte Klinge ausgewählt. Im Gegensatz dazu stehen die Kontexttasten, deren Aktion immer davon abhängt, in welcher Situation sich der Vorfahr gerade befindet. Zum Beispiel kann der Vorfahr je nach Situation mit der A-Taste entweder sprinten, springen, ausweichen, untertauchen, oder eine Wand hinaufklettern.

Vidic - Als wir das Animus-Steuerungsmodell auf die standardmäßige Computerspielsteuerung umstellten, hatten wir damit gerechnet, dass sich der Lernprozess der Subjekte beschleunigen würde. Die erhöhte Akklimatisierungsrate, die wir nun bei diesen Fäulpelzen feststellen, ist allerdings verblüffend.



JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.com

1.2 Standardsteuerung

Die Standardsteuerung des Animus ist nicht kontextabhängig. Jede der Tasten löst jedes Mal dieselbe, vorhersehbare Aktion Ihres Vorfahren aus.

1.2.1 Bewegen

Das Subjekt steuert seinen Vorfahr mit dem Bewegungs-Stick. Wird der linke Stick nach oben oder unten bewegt, geht Ihr Vorfahr vorwärts oder rückwärts. Wird der linke Stick nach links oder rechts bewegt, dreht sich Ihr Vorfahr nach links oder rechts.

1.2.2 Umschauen

Mit dem rechten Stick kann sich das Subjekt in der Umgebung seines Vorfahren umsehen. Wird der Stick gedrückt, zentriert sich die Kamerasicht auf den Rücken seines Vorfahren.

1.2.3 Zielerfassung

Bei bestimmten Bürgern, mit denen Ihr Vorfahr interagieren kann, wird der Animus spezielle, visuelle Effekte erzeugen. Wenn nun der Zielerfassungsschalter bedient wird, konzentriert sich die Aufmerksamkeit Ihres Vorfahren auf den ausgewählten Bürger. Dieser ist nun als Ziel erfasst. Mit erfasstem Ziel kann Ihr Vorfahr einen Taschendiebstahl ausführen, den Bürger verhören, ihn töten oder andere Dinge tun. Wird der linke Schalter gezogen, aktiviert das den Kampfmodus. Im Kampfmodus wird automatisch der nächste Feind erfasst. Möchten Sie den Kampfmodus wieder verlassen, ziehen Sie erneut den linken Schalter, um die Erfassung aufzuheben und wegzulaufen.

1.2.4 Auffälliger Modus

Wenn Sie den Modusschalter Auffällig gezogen halten, tritt der Vorfahr in den auffälligen Modus ein. Der jeweilige Modus des Vorfahren bestimmt die verfügbaren Aktionen (mehr Einzelheiten in Abschnitt 1.3.1).

Vidic - Lucy, dieses Layout ist verwirrend. Warum erwähnen Sie hier den Auffälligen Modus, wenn Sie ihn erst später erklären?

1.2.5 Verfolgungskamera

Wird der Vorfahr von einem Soldaten verfolgt und wird dann die Taste Verfolgungskamera gedrückt, ändert sich der Blickwinkel der Kamera so, dass der nächste Verfolger erfasst wird.

1.2.6 Schnellinventar

Jeder Richtung des Steuerkreuzes wurde eine Waffe zugeordnet. Drücken Sie einmal auf eine Richtung, wird die Waffe, die dieser Richtung zugeordnet ist, ausgewählt. Drücken Sie ein zweites Mal und die Waffe wird gezogen.

Oben: Versteckte Klinge

Unten: Fäuste

Links: Kurzsword und Wurfmesser

Rechts: Langsword



1.2.7 Pause

Wenn Sie Start drücken, gelangt das Subjekt ins Pausemenü

1.2.8 Karten

Durch Drücken der Back-Taste öffnet sich die Karte (Einzelheiten im Abschnitt 2.8).

Vidic - (Warum ich genervt bin? Siehe Kommentar 1.2.4.)

1.3 Kontextabhängige Puppenspielersteuerung

Der Animus erlaubt dem Subjekt, seinen Vorfahren wie eine Marionette zu steuern. Jeder Körperteil ist einer Taste zugeordnet (Kopf **Y**, Waffenhand **X**, leere Hand **B**, Beine **A**). In der oberen rechten Ecke des Bildschirms zeigt das Heads-Up Display (HUD) die Funktionen der Tasten. Sie werden feststellen, dass sich die Funktionen je nach dem Kontext verändern.

Vidic - Die Tasten gedrückt zu halten ist viel effektiver, als sie nur kurz anzutippen.

1.3.1 Auffälliger und Unauffälliger Modus

Es ist möglich, die Intensität, mit der Ihr Vorfahr seine Aktionen ausführt, zu verändern. Standardmäßig befindet sich Ihr Vorfahr im Unauffälligen Modus, aber das können Sie ändern, indem Sie den Schalter rechts ziehen und festhalten.

Vidic - Das ist wie aufs Gaspedal zu treten! Im Unauffälligen Modus sind die Aktionen des Vorfahren unauffällig und meist sozial akzeptabel. Starke und schnelle Assassinen-Aktionen findet man im Auffälligen Modus.

1.3.2 Freies Wandern

1.3.2.1 Freies Wandern: Unauffälliger Modus

A Untertauchen

Drücken und halten Sie die Bein-Taste, um unterzutauchen und unbemerkt an informierten Soldaten vorbei zu kommen. Wenn er untergetaucht ist, bewegt sich Ihr Vorfahr sehr langsam.

B Freundliches Stoßen

Drücken und halten Sie die Leere Hand-Taste, um Passanten friedlich aus dem Weg zu schieben. Freundliches Stoßen ist sozial akzeptabel und ermöglicht Ihrem Vorfahren, durch eine Menschenmenge zu gehen, ohne dass die Bürger das Gleichgewicht verlieren oder getragene Gegenstände fallen lassen.

X Angreifen

Drücken Sie auf die Waffenhand-Taste und Ihr Vorfahr führt eine Angriffsbewegung mit der ausgewählten Waffe aus.

Vidic - Gehört das nicht ins Kapitel „Kämpfen“? Sie sollten hinzufügen, dass das Kämpfen einfacher ist, wenn man ein Ziel erfasst hat, ansonsten führt der Vorfahr nur wenig effektive Angriffe aus.

Y Vision

> Wenn Sie auf die Kopf-Taste drücken, wechselt Ihr Vorfahr in die Ego-Perspektive.

- Die Ego-Perspektive steht nur zur Verfügung, wenn Ihr Vorfahr still steht. Die Kamera kehrt automatisch in die Standardansicht zurück, wenn Ihr Vorfahr sich bewegt.
- Wenn der Synchronitätsbalken des Subjekts bei 100% ist, wird die Ego-Perspektive um die Fähigkeit „Adlerauge“ erweitert. Wir glauben, dass der Animus in diesen Momenten der totalen Synchronität in der Lage ist, die Intuition Ihres Vorfahren zu erkennen und wiederzugeben. Diese intuitive Fähigkeit wird durch einen Farbcode dargestellt: rot = Soldaten, blau = Verbündete, weiß = Zivilisten mit Informationen, gold = Attentatsziel.

1.3.2.2 Freies Laufen: Auffälliger Modus

A Sprinten / Freies Laufen

Drücken und halten Sie die Bein-Taste, um das Freie Laufen zu aktivieren. Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, reagiert Ihr Vorfahr automatisch auf Objekte auf seinem Weg. Bewegen Sie einfach den Bewegungs-Stick in die Richtung, in die sich Ihr Vorfahr bewegen soll.

Beispiel: Das Subjekt befindet sich auf dem Boden, in der Nähe einer Mauer. Wenn Sie die Bein-Taste gedrückt halten und den Bewegungs-Stick in Richtung Mauer bewegen, wird der Vorfahr diese Mauer erklimmen.

– Wenn sich keine entsprechenden Objekte im Weg des Assassinen befinden, sprintet der Vorfahr, wenn die Bein-Taste im Auffälligen Modus gedrückt gehalten wird.

B Greifen und werfen

Wenn Sie still stehen und auf die Leere Hand-Taste drücken, greift Ihr Vorfahr nach einem NPC und schleudert ihn fort.

– Die Wurfrichtung hängt von der Richtung ab, in die der Vorfahr mit dem Bewegungs-Stick gesteuert wird.

Wenn Sie auf die Leere Hand-Taste drücken, während Sie rennen, rempelt Ihr Vorfahr alle Passanten, die ihm im Weg stehen, einfach aus dem Weg.

X Angreifen

Wenn Sie auf die Waffehand-Taste drücken, greift Ihr Vorfahr mit der aktuell ausgewählten Waffe an.

Y Vision

> Wenn Sie auf die Kopf-Taste drücken, wechselt Ihr Vorfahr in die Ego-Perspektive.

- Die Ego-Perspektive steht nur zur Verfügung, wenn Ihr Vorfahr still steht. Die Kamera kehrt automatisch in die Standardansicht zurück, wenn Ihr Vorfahr sich bewegt.
- Wenn der Synchronitätsbalken des Subjekts bei 100% ist, wird die Ego-Perspektive um die Fähigkeit „Adlerauge“ erweitert. Wir glauben, dass der Animus in diesen Momenten der totalen Synchronität in der Lage ist, die Intuition Ihres Vorfahren zu erkennen und wiederzugeben. Diese intuitive Fähigkeit wird durch einen Farbcode dargestellt: rot = Soldaten, blau = Verbündete, weiß = Zivilisten mit Informationen, gold = Attentatsziel.



1.3.3 Kämpfen

Ihre Kampfkünste hängen vom Rang Ihres Vorfahren in der Assassinen-Bruderschaft ab. Kombo-Kills werden im 1. Rang gemeistert, Konterangriffe dagegen erst in Rang 2. Die Assassinen waren bekannt für ihre tödlichen Konterangriffe, daher sollte das Subjekt größere Auseinandersetzungen möglichst meiden, bis es diese Fähigkeit erlernt hat.

1.3.3.1 Kämpfen: Unauffälliger Modus = Offensive Bewegungen

A Ausfallschritt

Wenn Sie auf die Bein-Taste drücken, macht Ihr Vorfahr einen Ausfallschritt in die Richtung, in die der Bewegungs-Stick in diesem Augenblick gesteuert wird.

B Greifen

Wenn Sie auf die Leere Hand-Taste drücken, versucht Ihr Vorfahr einen feindlichen NPC zu greifen und fortzuschleudern.

Die Wurfrichtung hängt von der Richtung ab, in die der Vorfahr mit dem Bewegungs-Stick gesteuert wird.

X Angreifen

Wenn Sie auf die Waffenhand-Taste drücken, greift Ihr Vorfahr mit der aktuell ausgewählten Waffe einen NPC an.

Die Stärke des Angriffs hängt davon ab, wie lange die Waffenhand-Taste gedrückt gehalten wird.

Drücken Sie für einen schnellen Angriff kurz auf die Taste.

Drücken Sie ein zweites Mal kurz auf die Taste, sobald die Waffe den Gegner berührt, um einen Kombo-Angriff auszuführen.

Halten Sie die Taste länger gedrückt, um einen langsameren aber stärkeren Angriff auszuführen.

1.3.3.2 Kämpfen: Auffälliger Modus = Defensive Konterangriffe

Im Kampfmodus ermöglicht der Auffällige Modus defensive Aktionen wie Konterangriffe und Ausweichbewegungen.

Standardmäßig werden Angriffe abgeblockt, wenn die Modustaste Auffällig im Kampf gedrückt gehalten wird.

A Ausweichen

Wenn Sie im richtigen Moment auf die Bein-Taste drücken, führt Ihr Vorfahr eine Ausweich-Konterbewegung aus, die ihm die Möglichkeit für einen Angriff eröffnet. Bei schlechtem Timing setzt er sich allerdings dem Schlag des Gegners ungedeckt aus.

B Losreißen

Wenn Sie im richtigen Moment auf die Leere Hand-Taste drücken, weicht Ihr Vorfahr dem Griff eines NPCs aus. Bei falschem Timing wird er allerdings vom Gegner ge Griffen und fortgeschleudert.

X Konterangriff

Wenn Sie im richtigen Moment auf die Waffenhand-Taste drücken, führt Ihr Vorfahr einen Konterangriff gegen einen angreifenden NPC aus. Bei schlechtem Timing setzt er sich allerdings ohne Deckung dem Schlag des Gegners aus.

1.3.4 Reiten

1.3.4.1 Reiten: Unauffälliger Modus

A Untertauchen

Halten Sie die Bein-Taste gedrückt, um zu Pferd unterzutauchen und in der langsamsten Gangart zu reiten. Durch das Untertauchen wird der Annäherungsradius von Soldaten deaktiviert und Ihr Vorfahr kann sich ihnen unerkannt nähern.

B Absitzen

Drücken Sie die Leere Hand-Taste, um Ihren Vorfahr vom Pferd absitzen zu lassen.

X Aufbäumen/angreifen

Drücken Sie auf die Waffenhand-Taste, wenn Ihr Vorfahr keine Waffe gezogen hat, um das Pferd sich aufbäumen zu lassen.

Wenn Ihr Vorfahr sein Schwert gezogen hat, führen Sie mit der Waffenhand-Taste Angriffsbewegungen aus.

Y Vision

Wenn Sie auf die Kopf-Taste drücken, wechselt Ihr Vorfahr in die Ego-Perspektive.

Die Ego-Perspektive steht nur zur Verfügung, wenn Ihr Vorfahr still steht. Die Kamera kehrt automatisch in die Standardansicht zurück, wenn Ihr Vorfahr sich bewegt.

Wenn der Synchronitätsbalken des Subjekts bei 100% ist, wird die Ego-Perspektive um die Fähigkeit „Adlerauge“ erweitert. Mit dem Adlerauge kann Ihr Vorfahr feststellen, welche NPCs ihm freundlich oder feindlich gesonnen sind.

1.3.4.2 Reiten: Auffälliger Modus

A Galoppieren

Wenn Sie im Auffälligen Modus die Bein-Taste gedrückt halten, bewegt sich das Pferd in der schnellsten Gangart: dem Galopp.

B Absitzen

Drücken Sie die Leere Hand-Taste, um Ihren Vorfahr vom Pferd absitzen zu lassen.

X Angreifen

Drücken Sie die Waffenhand-Taste, um Ihren Vorfahr vom Pferd aus angreifen zu lassen.

Y Vision

> Wenn Sie auf die Kopf-Taste drücken, wechselt Ihr Vorfahr in die Ego-Perspektive.

• Die Ego-Perspektive steht nur zur Verfügung, wenn Ihr Vorfahr still steht. Die Kamera kehrt automatisch in die Standardansicht zurück, wenn Ihr Vorfahr sich bewegt.

• Wenn der Synchronitätsbalken des Subjekts bei 100% ist, wird die Ego-Perspektive um die Fähigkeit „Adlerauge“ erweitert. Wir glauben, dass der Animus in diesen Momenten der totalen Synchronität in der Lage ist, die Intuition Ihres Vorfahren zu erkennen und wiederzugeben. Diese intuitive Fähigkeit wird durch einen Farbcode dargestellt: rot = Soldaten, blau = Verbündete, weiß = Zivilisten mit Informationen, gold = Attentatsziel.

2. Heads-Up Display (HUD)

Während Sie sich im Animus befinden, zeigt Ihnen das HUD wichtige Informationen. Die verschiedenen Elemente erlauben dem Subjekt, sich seines aktuellen Zustands bewusst zu bleiben.

2.1 Synchronitäts-Balken



Wenn Sie sich im Animus befinden, müssen Ihre Aktionen mit den Aktionen Ihres Vorfahren synchron sein. Der Synchronitäts-Balken zeigt Ihnen, wie synchron Sie sind.

Wie man Synchronität gewinnt und verliert

Gewinnen Sie an Synchronität, indem Sie:

Missionsziele erfüllen oder anonym bleiben. Der Synchronitätsbalken regeneriert sich automatisch, so lange Sie anonym bleiben. Wenn Sie entdeckt wurden, steigt er dagegen nur langsam an.

Verlieren Sie Synchronität, indem Sie:

Unschuldige töten, aus großer Höhe fallen oder im Kampf verletzt werden.

2.2 Abstergo-Logo

(Bitte lesen Sie den Abschnitt Anzeige Sozialer Status für mehr Details).

2.3 GPS



Das GPS-Symbol am unteren rechten Bildrand hilft Ihnen sich zurechtzufinden, indem es stets anzeigt, in welcher Richtung Norden ist. Es kann auch den Standort verschiedener wichtiger Erinnerungsziele anzeigen. Um das GPS mit Erinnerungszielen zu füllen, können Sie auf bestimmte hohe Gebäude klettern und die Umgebung erkunden. Wenn Sie diese Aussichtspunkte erreichen, können Sie sich mit der Erinnerung Ihres Vorfahren an die spezifische Umgebung synchronisieren und sich daran erinnern, was Ihr Vorfahr in diesem Gebiet getan hat.

Vidic - Seit dem letzten Update kann das GPS sogar geeignete Verstecke in der Umgebung anzeigen. Das Subjekt sollte also immer ein Auge auf das GPS werfen, wenn es in Schwierigkeiten steckt. Die Verstecke helfen ihm, anonym zu werden und sich wieder mit seinem Vorfahren zu synchronisieren!

10
EA3

2.4 Steuerungs-HUD



In der oberen rechten Ecke des Bildschirms werden jederzeit die verfügbaren Aktionen angezeigt.

2.5 Verfolgungskamera

Die Verfolgungskamera kann mit dem linken Bumper aktiviert werden (wenn sie verfügbar ist, erscheint eine entsprechende Information auf dem Bildschirm).

2.6 Filmsequenzen

Während einer Filmsequenz kann der Animus die Szene aus einem anderen Blickwinkel regenerieren. Aktivieren Sie diese Funktion, indem Sie während einer Bildstörung auf eine beliebige Taste drücken.

2.7 Karte

Drücken Sie auf die BACK-Taste, um eine Karte Ihrer Umgebung anzuzeigen. Der Animus kann die Umrisse des Gebietes anhand historischer Daten rekonstruieren, aber detaillierte Informationen über die Umgebung müssen aus der DNS des Subjekts erstellt werden. Das Subjekt sollte dazu auf die Spitze von Aussichtspunkten klettern, um die Karte mit der Erinnerung seines Vorfahren zu synchronisieren. Auf diese Weise kann der Animus die Karte mit spezifischen Erinnerungszielen und anderen Details aus der genetischen Erinnerung des Subjekts füllen. Um dem Subjekt zu helfen, bestimmte Orte zu erreichen, können auf der Karte eigene GPS-Marker platziert werden.

3. Interaktion

3.1 Anzeige Sozialer Status



Wenn Sie eine neue Sitzung starten, ist Ihr Vorfahr anonym und wird es bleiben, so lange seine Aktionen sozial akzeptabel sind. In diesem Zustand ist es kein Problem, sich einem Soldaten zu nähern. Wenn Sie aber kämpfen, auf einem Dach gesehen werden oder Personen töten, ändert sich ihr Status auf **Entdeckt** (rotes, blinkendes Symbol).

Wenn Ihr Vorfahr **entdeckt** wurde, wird er augenblicklich von Soldaten angegriffen. Um in den anonymen Zustand zurückzukehren, muss Ihr Vorfahr den Sichtkontakt der Soldaten zu ihm unterbrechen (gelbes, blinkendes Symbol).

Im Zustand **ungesehen** muss er ein Versteck finden (Heuballen, Dachgärten, Bänke oder Gelehrte). Sobald er sich in einem Versteck befindet, beginnt Ihr Vorfahr wieder unterzutauchen (blaues, blinkendes Symbol).



Wenn er **untergetaucht** ist (das Symbol wird wieder weiß), ist er wieder anonym und kann das Versteck gefahrlos verlassen.

3:2 Status der Soldaten

Der Status der Soldaten hängt von der jeweiligen Situation ab. Lernen Sie, die verschiedenen Zustände zu erkennen, um sich und Ihrem Vorfahren zu helfen, immer schwierigere Situationen zu meistern.

Vidic - Ja! Und er muss es gut lernen! Er MUSS diese Anzeige im Auge behalten.



Unwissend

Unwissende Soldaten kommen Ihrem Vorfahren nicht in die Quere, so lange seine Aktionen sozial akzeptabel sind. Sie reagieren nur, wenn Ihr Vorfahr vor ihren Augen tötet, sie direkt provoziert oder von einem anderen Soldaten angegriffen wird.



Misstrauisch

Misstrauische Soldaten reagieren auf sozial inakzeptables Verhalten wie das Belästigen unschuldiger Bürger. Sie können leicht provoziert werden und tolerieren es nicht, von Ihrem Vorfahren angerempelt zu werden. Misstrauische Wachen haben stets eine Hand am Schwert und warnen nur ein einziges Mal, bevor sich ihr Status auf informiert ändert.



Informiert

Informierte Soldaten suchen nach Ihrem Vorfahren. Er wird sofort erkannt, wenn er ihnen zu nahe kommt oder durch auffälliges Verhalten auf sich aufmerksam macht, zum Beispiel indem er rennt, auf Mauern klettert oder Zivilisten anrempelt. Informierte Wachen haben ihr Schwert gezogen.

Vidic - Das ist der richtige Zeitpunkt, unterzutauchen und eine Entdeckung zu verhindern.

Stadtlarm

Während eines Stadtlarms ist jeder Soldat informiert und wird Ihren Vorfahren angreifen, sobald er aus der Menge heraussticht (durch Klettern, Mauerlauf, Anrempeln) oder ihnen zu nahe kommt. Stadtlarm wird immer dann ausgelöst, wenn Ihr Vorfahr ein Attentatsziel ermordet hat.

4. Ziele

4.1 Attentate

Der Vorfahr des Subjekts ist ein Assassine und sein Auftrag besteht darin, ein Attentat auf bestimmte Ziele auszuüben.

4.2 Aussichtspunkte

In den Städten und im Königreich gibt es Aussichtspunkte, die erreicht werden können, indem man bestimmte hohe Gebäude erklimmt, die von einem Adler umkreist werden. Diese Aussichtspunkte werden auf der Karte und dem GPS durch ein Adlersymbol dargestellt.

Vidic - Nach einem der letzten Updates kreist tatsächlich auch ein Adler um diese Gebäude. Gut gemacht, Lucy.

Um die Karte mit Details für ein Gebiet zu füllen, muss Ihr Vorfahr die Spitze eines solchen Aussichtspunktes erreichen und auf die Kopf-Taste (👁️-Taste) drücken, um die Karte mit dem aktuellen Erinnerungsstrang zu synchronisieren. Durch eine Synchronisierung werden der Standort des Büros des Verbindungsmannes der Assassinen, alle anderen Aussichtspunkte in der Umgebung und die folgenden Elemente in einem gewissen Umkreis um den Aussichtspunkt angezeigt: Bürger, die gerettet werden müssen, stationierte Soldaten, Verstecke und alle Nachforschungsziele für die aktuelle Erinnerung.



4.3 Nachforschungen

Bevor der Zugriff auf die Attentatserinnerung möglich ist, muss das Subjekt eine gewisse Anzahl von Nachforschungs-Erinnerungen durchleben. Dies sind unwichtigere Erinnerungen, aber trotzdem ein Teil des Lebens seines Vorfahren. Wenn die erforderliche Anzahl von Nachforschungen abgeschlossen wurde, ist das Subjekt genügend akklimatisiert, um den traumatischen Moment des Attentats wiederzuerleben.

Vidic - Ich habe nie verstanden, warum wir nicht direkt auf die Erinnerungen zugreifen können, die uns interessieren. Ich erwarte bis Montag einen Vorschlag von Ihnen, wie wir die Anzahl der erforderlichen Nachforschungs-Erinnerungen verringern können.

4.3.1 Taschendiebstahl

Um einen Taschendiebstahl durchzuführen, erfassen Sie das gewünschte Opfer als Ziel und folgen Sie ihm unauffällig und unbemerkt. Ein Taschendiebstahl wird mit einem Druck auf die Leere Hand-Taste (B-Taste) ausgeführt und ist nur möglich, so lange das Opfer in Bewegung ist. Wenn das Opfer anhält, dann weil es misstrauisch geworden ist. Halten Sie sich von ihm fern, wenn er sich umsieht, damit er nicht Ihnen gegenüber misstrauisch wird...

Vidic - Und bitte, immer den Kopf des Opfers BEOBACHTEN! Wenn es den Vorfahren ansieht, NICHT bestehen!

4.3.2 Belauschen

Ihr Ziel ist es, heimlich ein Gespräch zwischen zwei oder mehr Personen zu belauschen. Ihr Vorfahr muss sich auf eine Bank setzen, die Gesprächspartner als Ziel erfassen und auf die Kopf-Taste (V-Taste) drücken, um ein Gespräch zu belauschen. Um das Gesagte zu verstehen, muss er außerdem in die Richtung seiner Ziele sehen.

4.3.3 Befragung

An einige Informationen kommt man nur schwer heran und muss sie sich aktiv beschaffen. Ihr Vorfahr muss einen Despoten als Ziel erfassen, ihm heimlich folgen und den richtigen Moment abpassen, um ihn in einen Faustkampf zu verwickeln und die gewünschten Informationen aus ihm herauszupressen.

4.3.4 Informanten

Die Assassinen, denen Sie in den Straßen begegnen, sind AI Mualims Informanten. Im Austausch für einen Dienst werden sie Ihnen Informationen über Ihr Ziel geben. Achten Sie gut auf die Anweisungen, die Ihnen der Informant gibt. Er wird Sie nur mit Informationen belohnen, wenn Sie seine Anweisungen wortwörtlich befolgen.

Vidic - Lucy, fügen Sie dem Dokument diese Infos hinzu, bevor Sie es abschicken:

- Das Adlerauge kann benutzt werden, um Personen zu identifizieren, die wichtige Informationen besitzen.*
- Taschendiebstahlopfere tragen immer einen Beutel an ihrer linken Seite.*
- Despoten agieren als Aufruher und verbreiten Propaganda über ihre korrupten Herren.*

• Nachforschungen können nur anonym durchgeführt werden.

Den Eigenschaften von Subjekt 17 in Ihren Notizen nach zu urteilen, braucht er jede Hilfe, die er kriegen kann.

4.4 Bürger retten

Es gibt zwei Arten von Bürgern, die gerettet werden können: Partisanen und Gelehrte. Bürger, die Sie gerettet haben, werden Ihnen im Gegenzug helfen. Erfassen Sie einen angreifenden Soldaten als Ziel, um den angegriffenen Bürger zu retten. Vergessen Sie nicht, mit dem geretteten Bürger zu reden, nachdem Sie alle angreifenden Soldaten getötet haben, damit die Freunde der geretteten Person von Ihrer Tat erfahren.

Partisanen: Wenn Sie die Frau oder Tochter eines Partisanen retten, werden Ihnen die männlichen Familienmitglieder im Gegenzug ebenfalls helfen. Fliehen Sie durch eine Straße, in der sich Ihre Partisanenfreunde herumtreiben, um Ihre Verfolger leichter abschütteln zu können. Die Partisanen versperren Ihren Verfolgern den Weg und verschaffen Ihnen genügend Zeit, um zu entkommen und sich zu verstecken.

Gelehrte: Wegen Ihrer Tätigkeit haben die Gelehrten Zugang zu allen Bereichen der Stadt. Freunden Sie sich mit diesen Männern an, um Zugang zu für Sie gesperrten Bereichen der Stadt zu bekommen.

4.5 Templer

Templer können leicht an ihrer Kleidung erkannt werden (eine weiße Uniform mit einem roten Kreuz). Wenn Sie entdeckt wurden, greifen die Templer Sie sofort an. Man sagt Ihren Vorfahren nach, alle Templer im heiligen Land getötet zu haben.

4.6 Flaggen

Flaggen finden sich in allen Städten und überall im Königreich. Sie waren eine beliebte Methode, Besitzansprüche über ein Gebiet zu demonstrieren, in den Augen der Assassinen waren diese Besitzansprüche jedoch nicht legitim.

Sie schienen zu glauben, das Heilige Land gehöre allen und niemandem.

Vidic - Flaggen sammeln und alte Damen retten! Ich dachte Desmonds Vorfahr war ein Assassine und kein Flaggen stehlender Robin Hood. Ich schätze, dass diese Aktivitäten unserem Subjekt helfen, sich mit seinem Vorfahren zu synchronisieren, und dass wir das ertragen müssen, aber wirklich, Miss Stillman! Das Koma erscheint mir als Option immer attraktiver.



5. Spielstruktur

Ein Assassin muss immer Informationen über sein Ziel sammeln und die Umgebung auskundschaften, um einen erfolgreichen Angriff zu planen.

Schritt 1: Aussichtspunkte: Wenn Altaïr ein neues Gebiet betreten hat, hat er stets zunächst die höchsten Gebäude erklommen. So konnte er Aussichtspunkte erreichen, die ihm einen Überblick über die nähere Umgebung verschafft haben.

Schritt 2: Nachforschungen: Der zweite Schritt in der Vorbereitung für ein Attentat besteht darin, so viele und so genaue Informationen wie möglich über das Ziel in Erfahrung zu bringen. Informationen können durch Befragung, Belauschen, Diebstahl oder mit Hilfe eines Informanten der Assassinen erlangt werden.

Schritt 3: Das Büro: Wenn ein Assassin glaubt, vorbereitet zu sein, muss er das Büro des Verbindungsmannes der Assassinen aufsuchen, um die Feder zu erhalten. Die Feder muss in das Blut des Opfers getaucht werden und dem Verbindungsmann als Beweis für die erfolgreiche Durchführung des Attentats wieder übergeben werden.

Vidic - Lucy, haben Sie nicht gesagt, dass die Attentatsmission seit dem letzten Update auch ohne alle Nachforschungsmissionen verfügbar ist? Der Animus muss ein paar der Lücken automatisch füllen können, wenn wir unsere Deadline einhalten wollen.

6. Menüs

6.1 Hauptmenü

Neu: Startet einen neue Sitzung im Animus.

Fortsetzen: Setzt eine begonnene Sitzung fort.

6.2 Im Innern des Animus

6.2.1 Hauptmenü

Sitzung starten/fortsetzen: Beginnt eine neue Aufnahmesession und initialisiert den ersten Gedächtnisabschnitt. Das Fortsetzen einer Sitzung setzt eine Sitzung in einem bereits begonnenen Gedächtnisabschnitt fort.

Gedächtnis-Zeitleiste: Durchsuchen Sie einen Gedächtnisabschnitt mithilfe einer DNS-Zeitleiste. Wenn Sie einen Gedächtnisabschnitt auswählen, haben Sie Zugriff auf die darin enthaltenen Missionsziele.

Optionen: Passen Sie die verschiedenen Animus-Optionen an, zum Beispiel die Blutanzeige, Sound, Helligkeit, Steuerung und die HUD-Anzeige.

Animus verlassen: Die Sitzung beenden und den Animus verlassen. So erhält das Subjekt eine kurze Verschnaufpause und kann sich die Beine vertreten.

6.2.2 Pausemenü

Sitzung fortsetzen: Reaktiviert die angehaltene Sitzung.

Optionen: Öffnet das Animus-Menü.

Karte: Zeigt eine Karte der Region, in der sich der Vorfahr des Subjekts aufhält.

Sitzung beenden: Beendet die Sitzung und erlaubt dem Subjekt, den Animus zu verlassen.

Gedächtnis-Zeitleiste: Den Gedächtnisabschnitt mithilfe einer DNS-Zeitleiste durchsuchen. Wenn ein Gedächtnisabschnitt ausgewählt wurde, erhält man Zugriff auf die darin enthaltenen Missionsziele.

Folge ASSASSIN'S CREED™ auf den nächsten Level!

**Schließe dich der wachsenden ASSASSIN'S CREED™
Community an und erhalte Zugriff auf:**

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- Das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde
dich unter www.assassinscreed.com !**



Von: Dr. Warren Vidic

An: TECHNIK

CC: Lucy-Stillman

Betreff: Animus-Funktionalität & Neues Subjekt

Anhang:

Hallo,

Wir haben vor Kurzem ein neues Subjekt für den Animus gewonnen - sorgen Sie dafür, dass alle Passwörter auf unseren Computern geändert werden. Wir können schließlich nicht zulassen, dass er im Netz surft und die Emails in unserem System liest, oder?

Außerdem kam mir zu Ohren, dass heute ein neuer Security-Mitarbeiter hier anfängt. Sorgen Sie dafür, dass er nicht vergisst, alle unsere Sitzungen und jede Bewegung des Subjekts aufzuzeichnen. Außer natürlich, auf die Aufnahmetaste zu drücken ist zu kompliziert für ihn.

Lucy - wenn das neue Subjekt eintrifft, benötige ich Ihr neuestes Dokument zur Funktionalität des Animus.

Vidic

Brauchen Sie Hilfe? Holen Sie sich Tipps unter: www.assassinscreed.com/help.

GEWINNEN SIE UBISOFT-SPIELE!

Registrieren Sie sich nun auf der Wettbewerbsseite: <http://registrationcontest.ubi.com>
Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Keine Kaufverpflichtung. Siehe auch beiliegende Bedingungen.

- Wettbewerbsdauer: 27. Oktober 2005 bis 31. Oktober 2008.

- Das vollständigen Wettbewerbsregeln sind kostenlos bei UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Frankreich anzufordern oder auf der Wettbewerbsseite einzusehen: <http://registrationcontest.ubi.com>.

- Preise: Es werden jede Woche 10 Videospiele verlost. 520 Spiele insgesamt mit einem Gesamtverkaufswert von 31.200 Euro (10 Spiele pro Woche über ein Jahr) und einem Verkaufswert von bis zu 60 Euro (inkl. MwSt).

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

18

EA3

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

19





Ubisoft Kundendienst

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank kannst du 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So findest du häufig die Antwort, die dir unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn du die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzt, um uns eine Mail zu senden, stelle sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu deinem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um dir schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn du über kein E-Mail-Konto verfügst, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du dich bei deinem Anruf möglichst in der Nähe deiner Konsole aufhalten.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nimm bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Dein Ubisoft Team

20
EA3