

A promotional image for the video game Assassin's Creed III. It features the main character, Connor, in his iconic white assassin's hood and tunic, holding a tomahawk. The background is a blurred crowd of people in 18th-century attire. The title "ASSASSIN'S CREED" is overlaid in a large, stylized font, with a large white Assassin's Creed symbol (a triangle with a cross) behind the word "ASSASSIN'S".

# ASSASSIN'S CREED™



UBISOFT®

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>VOR DEM START</b> .....	<b>2</b>
Installation .....	2
<b>1. STEUERUNG</b> .....	<b>3</b>
1.1 Animus-Steuerung .....	4
1.2 Standardsteuerung .....	4
1.3 Kontextabhängige Puppenspielersteuerung ...	5
<b>2. HEADS-UP DISPLAY (HUD)</b> .....	<b>9</b>
2.1 Synchronitäts-Balken .....	9
2.2 Abstergo-Logo .....	9
2.3 GPS .....	9
2.4 Steuerungs-HUD .....	10
2.5 Verfolgungskamera .....	10
2.6 Filmsequenzen .....	10
2.7 Karte .....	10
<b>3. INTERAKTION</b> .....	<b>10</b>
3.1 Anzeige sozialer Status .....	10
3.2 Status der Soldaten .....	11
<b>4. ZIELE</b> .....	<b>12</b>
4.1 Attentate .....	12
4.2 Aussichtspunkte .....	12
4.3 Nachforschungen .....	12
4.4 Bürger retten .....	13
4.5 Tempel .....	13
4.6 Flaggen .....	13
<b>5. SPIELSTRUKTUR</b> .....	<b>14</b>
<b>6. MENÜS</b> .....	<b>14</b>
6.1 Hauptmenü .....	14
6.2 Im Innern des Animus .....	14
<b>GARANTIE</b> .....	<b>15</b>
<b>UBISOFT KUNDENDIENST</b> .....	<b>16</b>

# VOR DEM START

## Installation

### Assassin's Creed installieren

Befolgen Sie diese einfachen Schritte, um Assassin's Creed zu installieren:

1. Legen Sie die Installations-DVD von Assassin's Creed in Ihr DVD-Laufwerk ein. Daraufhin erscheint automatisch das Autostart-Menü. Falls das Autostart-Menü nicht erscheint, durchsuchen Sie das DVD-Laufwerk und doppelklicken Sie auf die Datei Autorun.exe.
2. Klicken Sie auf Installieren. Der Installationsassistent führt Sie dann durch die Installation des Spiels.
3. Nach der Installation wählen Sie Ubisoft/Assassin's Creed/Assassin's Creed spielen aus dem Startmenü oder doppelklicken Sie auf die Assassin's Creed-Verknüpfung auf Ihrem Desktop (wenn Sie während der Installation die Erstellung einer Desktop-Verknüpfung aktiviert haben). Mit beiden Methoden lässt sich das Spiel starten.

### Assassin's Creed deinstallieren

Befolgen Sie diese einfachen Schritte, um Assassin's Creed zu deinstallieren:

1. Legen Sie die Installations-DVD von Assassin's Creed in Ihr DVD-Laufwerk ein. Daraufhin erscheint automatisch das Autostart-Menü.
2. Klicken Sie im Autostart-Menü auf Deinstallieren. Dadurch werden automatisch alle Komponenten von Assassin's Creed deinstalliert.

07/09/12

Von: Lucy Stillman

An: Dr. Warren Vidic

Betreff: Re: Animus-Funktionalität & Neues Subjekt

Anhang: Animus-Steuerung & Feedback.txt

Warren,

wie letzstens 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 in 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







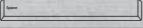


Jahr: 1191

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.

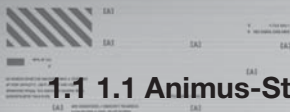
## 1. STEUERUNG

Vorwärts	
Rückwärts	
Links	
Rechts	
Modus Auffällig	Rechtsklick
Waffenhand-Aktion	Linksklick
Leere Hand-Aktion	Linke 
Kopf-Aktion	
Bein-Aktion	
Ziel erfassen	
Wurfmesser	

Versteckte Klinge	
Schwert	
Fäuste	
Verfolgungskamera	
Kamera zentrieren	
Karte	
Pause	

**HINWEIS:** DIE STANDARDSTEUERUNG KANN IM OPTIONSMENÜ FÜR DIE VERWENDUNG EINER 5 TASTEN-MAUS, EINES GAMEPADS ODER NUR DER TASTATUR NEU KONFIGURIERT WERDEN.





## 1.1 Animus-Steuerung

Die hier verwendete Steuerung bezieht sich auf die Benutzung einer 2 Tasten-Maus in Kombination mit der Tastatur.

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 die Taste 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 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 Faülpelzen feststellen, ist allerdings verblüffend.*

### 1.1.1 Karte

Mit der -Taste kann das Subjekt die Karte öffnen (Details dazu finden Sie in Abschnitt 2.7).

## 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 den Tasten , , und . Mit den Tasten und bewegt das Subjekt seinen Vorfahr vorwärts oder rückwärts. Mit den Tasten und bewegt es seinen Vorfahr nach links oder rechts.

### 1.2.2 Umschauen

Mit der Maus kann sich das Subjekt in der Umgebung seines Vorfahren umsehen.

### 1.2.3 Zielerfassung

Bei bestimmten Bürgern, mit denen der Vorfahr interagieren kann, wird der Animus spezielle, visuelle Effekte erzeugen. Wenn nun die Zielerfassungstaste gedrückt wird, konzentriert sich die Aufmerksamkeit des Vorfahren auf den ausgewählten Bürger. Dieser ist nun als Ziel erfasst. Mit erfasstem Ziel kann der Vorfahr einen Taschendiebstahl ausführen, den Bürger verhören, ihn töten oder andere Dinge tun. Wird die Taste gedrückt, aktiviert das den Kampfmodus. Im Kampfmodus wird automatisch der nächste Feind erfasst. Um den Kampfmodus wieder zu verlassen, drückt das Subjekt erneut auf die Taste , um die Zielerfassung aufzuheben und wegzulaufen.

### 1.2.4 Auffälliger Modus

Durch Drücken und Halten der Modustaste Auffällig 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

Den Tasten 1 bis 4 auf der Tastatur wurde je eine Waffe zugeordnet.

Drücken Sie einmal auf eine dieser Tasten, wird die entsprechende Waffe ausgewählt.

Drücken Sie ein zweites Mal und die Waffe wird gezogen.

: Kurzschild und Wurfmesser

: Versteckte Klinge

: Schwert

: Fäuste

### 1.2.7 Pause

Wenn Sie auf die -Taste drücken, gelangt das Subjekt ins Pausemenü.

### 1.2.8 Karte

Durch Drücken der -Taste öffnet sich die Karte (Einzelheiten im Abschnitt 2.7).

*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 , Waffenhand linke Maustaste, leere Hand linke , Beine ). 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.

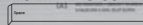
Standardmäßig befindet sich Ihr Vorfahr im Unauffälligen Modus, aber das können Sie ändern, indem Sie die rechte Maustaste drücken und gedrückt halten.

*Vidic - Das ist wie auf's 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

: 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.

**Linke** : 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.

**Linke Maustaste:** Angreifen

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

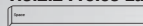
*Vidic - Gehört das nicht ins Kapitel „Kämpfen“? Sie sollten hinzufügen, dass das Kämpfen einfacher ist, wenn man ein Ziel erfasst hat, ansonsten führt der Vorfahr nur wenig effektive Angriffe aus.*





**Taste** : 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

: 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. Benutzen Sie einfach die Bewegungs-Tasten (, ,  und ) um in die Richtung zu steuern, 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 sich mit den Bewegungs-Tasten in Richtung einer 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.

**Linke** : 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 den Bewegungs-Tasten 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.

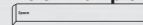
**Linke Maustaste:** Angreifen

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

## 1.3.3 Kämpfen

Ihre Kampfkünste hängen vom Rang Ihres Vorfahren in der Assassinen-Bruderschaft ab. Kombokills 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

: Ausfallschritt

Wenn Sie auf die Bein-Taste drücken, macht Ihr Vorfahr einen Ausfallschritt in die Richtung, in die er in diesem Augenblick mit den Bewegungs-Tasten gesteuert wird.

**Linke** : 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 den Bewegungs-Tasten gesteuert wird.

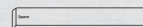
**Linke Maustaste:** Angreifen

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.

: 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.

**Linke** : 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 gepackt.

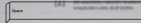
**Linke Maustaste:** Konterangriff

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

: 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.

**Linke** : Absitzen

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

**Linke Maustaste:** Aufbäumen/angreifen

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

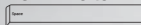
Wenn Ihr Vorfahr sein Schwert gezogen hat, führen Sie mit der Waffenhand-Taste Angriffsbewegungen aus.

**Taste** : 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

: Galoppieren

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

**Linke** : Absitzen

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

**Linke Maustaste:** Angreifen

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

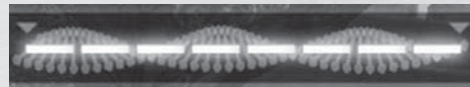
## 2. HEADS-UP DISPLAY (HUD)

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.



#### 2.1.2 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!*

## 2.4 Steuerungs-HUD



In der oberen rechten Ecke des Bildschirms werden im Steuerungs-HUD jederzeit die verfügbaren Aktionen angezeigt. Oben links erkennt man den Sozialen Status des Subjekts und den Synchronitätsbalken. Am unteren Bildrand befinden sich das Schnellinventar und das GPS.

## 2.5 Verfolgungskamera

Die Verfolgungskamera kann mit der -Taste 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 Tastatur- oder Maustaste drücken.

## 2.7 Karte

Drücken Sie auf die -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 (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.

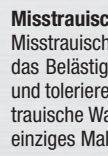
*Vidic - Ja! Und er MUSS es gut lernen! Er MUSS diese Anzeige im Auge behalten.*

Der Status eines Soldaten wird durch die Farbe des Auges in diesem Logo angezeigt. Weiß bedeutet unwissend, gelb bedeutet misstrauisch und rot bedeutet informiert.



### 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.*

### Stadtalarm

Während eines Stadtalarms ist jeder Soldat informiert und wird Ihren Vorfahren angreifen, sobald er aus der Menge heraussticht (durch Klettern, Mauerlauf, Anrempeln) oder ihnen zu nahe kommt. Stadtalarm 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, Attentate 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 (👤-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 bestehlen!*

#### 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 (👤-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 Ausrufer 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 versperrten 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 Ahne 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 Assassine 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 Assassine 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 eine 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 Pausenmenü

**Sitzung fortsetzen:** Reaktiviert die angehaltene Sitzung an der Stelle, an der sie angehalten wurde.

**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.

**Zusätzliche Erinnerungen:** Sehen Sie den Status von verfügbaren Objekten (Flaggen, Tempel etc.).

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*

© 2008 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.

## Garantie

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts



des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab. Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

### 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 Sicherheitskopien im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

## Ubisoft Kundendienst

### KOSTENLOSER KUNDENSERVICE

#### Besuchen Sie uns im Internet

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

Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen, auf die meistgestellten Fragen. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Kundendienst-Mitarbeiter via Telefon gegeben hätten!

#### Bevor Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

Überprüfen Sie bitte unbedingt, ob Sie die Systemvoraussetzungen für das Produkt erfüllen. Zur Analyse Ihres Systems können Sie das von uns entwickelte Programm (Tool) „SAN“ benutzen. Mit diesem Tool können Sie schnell und einfach Ihre Systemkomponenten überprüfen.

(Das Tool finden Sie unter: <http://support.ubisoft.de/>)

Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie eine Grafikkarte verwenden, die mit dem Produkt kompatibel ist!

#### Persönliche Unterstützung

Sollten Sie, wider Erwarten, keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) und im Forum für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

### KOSTENPFLICHTIGER KUNDENSERVICE

#### Kundendienst

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden, oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

#### Tipps und Tricks

Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung: **0900 – 1824847**

(1,86 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom. Diese Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden, oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist.)

**Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.**

Ihr Ubisoft Team

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

**Technische Hotline:** 0900 060860 (für 0,27 Euro/min aus dem Festnetz. Vom Mobilfunknetz aus nicht erreichbar!)

**Tipps und Tricks:** 0900 510995 (für 2,17 Euro/min. aus allen Netzen.)