



EINLEITUNG

Bevor Sie sich Hals über Kopf in das große Abenteuer stürzen, sollten Sie sich einen kurzen Moment Zeit nehmen, um die Struktur des Lösungsweg-Kapitels kennenzulernen.

A **Übersichtskarten.** Immer wenn Sie im Spiel eine neue Region betreten, finden Sie im Lösungsbuch die dazugehörige Übersichtskarte. Sie zeigt eine Draufsicht des gesamten Gebietes. Linien trennen die unterschiedlichen Bezirke größerer Städte. Da praktisch alle wichtigen Orte auf den Karten im Spiel angezeigt werden, dienen unsere Karten vor allem der einfachen Navigation. Zusätzlich sind die bedeutenden Wahrzeichen, die Aussichtspunkte und die Kodex-Seiten eingetragen. Kodex-Seiten sind besondere, zur Beendigung des Spiels notwendige Fundsachen. Alle wichtigen Informationen zu diesem Thema erhalten Sie im Laufe des Lösungsweges. Um Spoiler zu vermeiden, werden die Fundorte aller anderen Dinge, die Sie sammeln können, im Extras-Kapitel verraten.

B **Linke Seite: Lösungsweg.** Der Lösungsweg führt Sie durch die Haupterinnerungen (sprich: Missionen) der Handlung. Er ist darauf ausgelegt, Ihnen genau das Wissen zu vermitteln, das zum erfolgreichen Beenden der Missionen erforderlich ist. Informationen über die Handlung haben wir dabei bewusst vermieden, sodass Sie nicht befürchten müssen, vorab Dinge zu erfahren, die Sie zu dem Zeitpunkt noch gar nicht wissen wollen.

C **Rechte Seite: Analyse, Taktik, Details.** Auf den rechten Seiten des Lösungsweges dreht sich alles um Strategien, Zusatzinformationen, die Vorstellung neuer Spielelemente oder Schritt-für-Schritt-Lösungen, die Sie durch kompliziertere Abschnitte des Spiels führen.

D **Zusätzliche Erinnerungen.** Der Lösungsweg der einzelnen Sequenzen endet jeweils mit einem Abschnitt, der sich mit den freiwilligen Nebenaufgaben beschäftigt, die zu dem Zeitpunkt des Spiels zur Verfügung stehen. Um das Spiel zu beenden, sind diese nicht zwingend notwendig, doch wir empfehlen Ihnen, trotzdem einen Blick auf diese Seiten zu riskieren, damit Sie erfahren, welche unterhaltsamen Ablenkungen *Assassin's Creed II* noch zu bieten hat.

GEGENWART 01

FLUCHT AUS DEM ABSTERGO-LABOR
 Folgen Sie dem Anweisung und den eingetragenen Hinweisen, denn sollten Sie in einem Sinne neue Probleme lösen können. Für die Abstergo-Labor sind die wichtigsten Informationen auf dem Lösungsweg. Am Ende des Kapitels werden Sie mit der Karte der Stadt Florenz und der Karte der Stadt Rom konfrontiert.

SEQUENZ 01

ERINNERUNGEN 01-04

JUNGS SIND JUNGS: Die Polizei findet vier junge Frauen. Sollte die Möglichkeit bestehen, werden Sie Ihre Aufmerksamkeit auf die Suche nach den Mädchen von Maria Thugge, die Evidenz angreifen. Bei Bedarf können Sie sich an den Ort begeben. Wenn die zweite Begrüßung kommt, werden Sie sich befinden. Konzentrieren Sie sich auf die Suche nach den Mädchen, bis Sie die Polizei der Aggression trotzen. Achten Sie darauf, dass Sie die Karte der Stadt Florenz nicht verlieren. Denken Sie bei Bedarf die Überwachungskameras an. Sie zu vermeiden.

UND DER ANDERE ERIST: ... Hier wird Ihnen die Erinnerung Funktion angezeigt. Fragen Sie nach dem Prozess für die Karte.

ERINNERUNGEN 05-09

LAUFSPURCH: Gegenüberliegende Post-Stationen werden die Karte, nicht nur in einem, aber Sie auf den Weg nach der Karte. Nach dem Lesen der Karte der Stadt Florenz und der Karte der Stadt Rom, werden Sie sich befinden. Konzentrieren Sie sich auf die Suche nach den Mädchen, bis Sie die Polizei der Aggression trotzen. Achten Sie darauf, dass Sie die Karte der Stadt Florenz nicht verlieren. Denken Sie bei Bedarf die Überwachungskameras an. Sie zu vermeiden.

SEIN FREUND DER FAMILIE: Dies ist einfacher Beleg in zwei Tagen ohne besonderen Schwierigkeits.

SCHWARZSTELLUNG: Am besten gehen Sie Konzentration aus dem Weg, wenn Sie sich nach Möglichkeit über die Karte bewegen. Nur bei einer der Überwachungskameras Sie regelmäßig auf den Boden setzen (01-02).



DAS ADLERAUGE

Haben Sie die Karte gefunden, um die Adlernägel zu aktivieren. Mit einer historischen Fähigkeit können Sie die Dächer von Florenz sehen. In Ihrer Umgebung wahrnehmen und die bestmögliche Bewegung und Abkürzungen erkennen. Denken Sie daran, dass die Adlernägel die Karte der Stadt Florenz nicht verlieren. Denken Sie bei Bedarf die Überwachungskameras an. Sie zu vermeiden.

PLÜNDERN & VERDIENEN

Auch wenn es zu diesem Zeitpunkt ein Spiel noch nicht erforderlich ist, kann Sie bei einem Abenteuer. Gehen Sie zu den Dächern, um das Geld zu verdienen. Denken Sie bei Bedarf die Überwachungskameras an. Sie zu vermeiden.

GREIFEN IM KAMPF

Die Missionen Jungs und Junge sind die Karte der Stadt Florenz. Denken Sie bei Bedarf die Überwachungskameras an. Sie zu vermeiden.

TODSPEHRUNG

Ein kann von einem Aussichtspunkt auf den Boden der Dächer der Stadt Florenz. Denken Sie bei Bedarf die Überwachungskameras an. Sie zu vermeiden.

AUSSICHTSPUNKTE & SYNCHRONISIERUNG

Sowohl die Hauptkarte als auch die Mini-Karte sind während der ersten Missionen ein neues Thema. Denken Sie bei Bedarf die Überwachungskameras an. Sie zu vermeiden.

LEGENDE FÜR KARTEN IM LÖSUNGSWEG

Die beiden Symbole sind dieselben, die auch im Spiel auftauchen, um den einfachen Wiedererkennungseffekt zu gewährleisten.

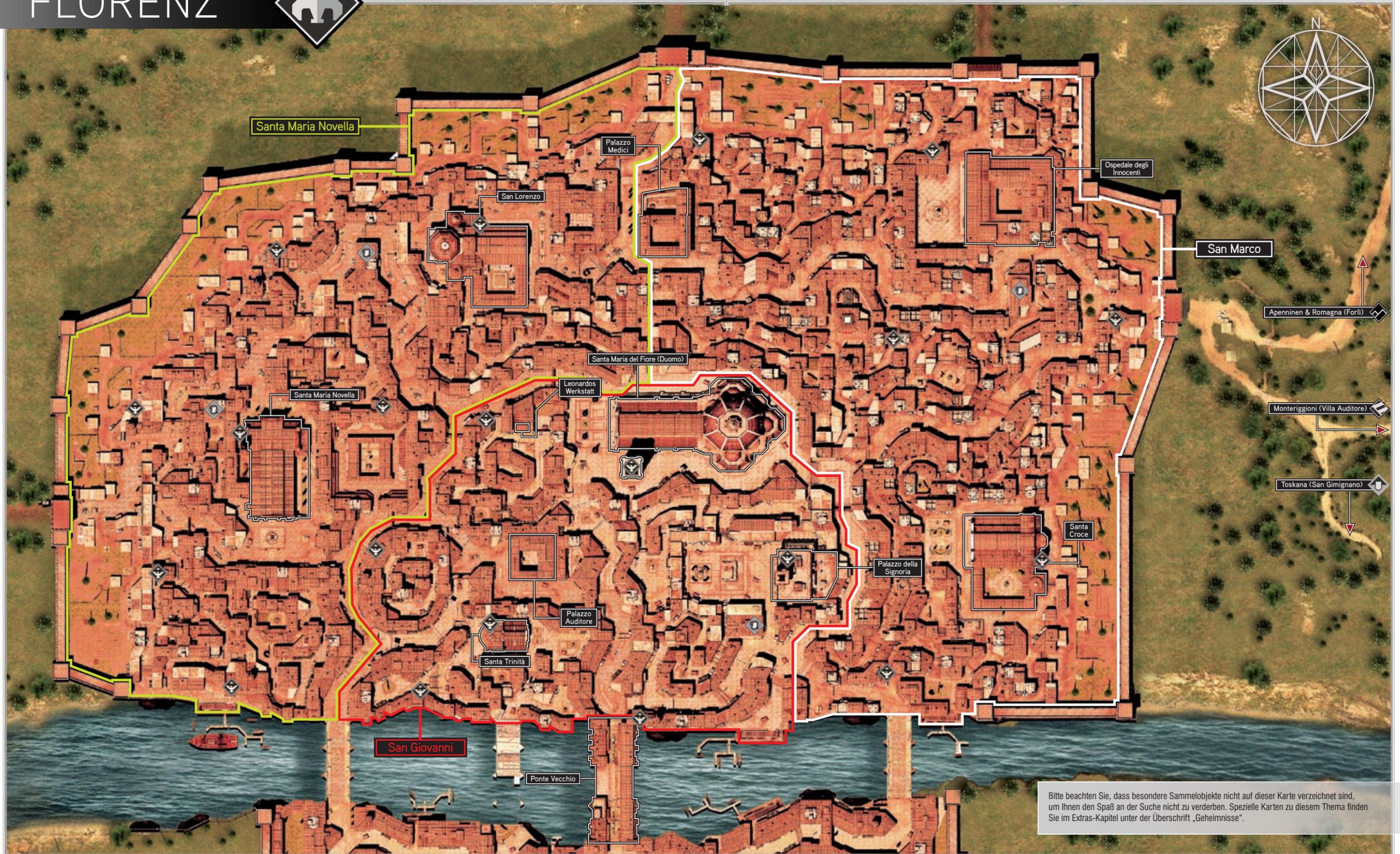
SYMBOL	BEDEUTUNG
	Aussichtspunkt
	Kodex-Seite



- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- DATENBANK
- EXTRAS

- EINLEITUNG
- KARTE: FLORENZ
- GEGENWART 01
- SEQUENZ 01
- SEQUENZ 02
- KARTE: TOSKANA
- SEQUENZ 03
- SEQUENZ 04
- SEQUENZ 05
- KARTE: ROMAGNA
- SEQUENZ 06
- GEGENWART 02
- KARTE: VENEDIG
- SEQUENZ 07
- SEQUENZ 08
- SEQUENZ 09
- SEQUENZ 10
- SEQUENZ 11
- SEQUENZ 14
- GEGENWART 03

FLORENZ



- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG**
- DATENBANK
- EXTRAS

- EINLEITUNG
- KARTE: FLORENZ**
- GEGENWART 01
- SEQUENZ 01
- SEQUENZ 02
- KARTE: TOSKANA
- SEQUENZ 03
- SEQUENZ 04
- KARTE: ROMAGNA
- SEQUENZ 06
- GEGENWART 02
- KARTE: VENEZIG
- SEQUENZ 07
- SEQUENZ 08
- SEQUENZ 09
- SEQUENZ 10
- SEQUENZ 11
- SEQUENZ 14
- GEGENWART 03

Bitte beachten Sie, dass besondere Sammelobjekte nicht auf dieser Karte verzeichnet sind, um Ihnen den Spaß an der Suche nicht zu verderben. Spezielle Karten zu diesem Thema finden Sie im Extras-Kapitel unter der Überschrift „Geheimnisse“.

GEGENWART

01

FLUCHT AUS DEM ABSTERGO-LABOR

Folgen Sie Lucys Anweisungen und den eingeblendeten Tastenkommandos, dann sollten Sie in dieser Szene keine Probleme bekommen. Falls Sie im Abstergo-Labor die kryptischen Botschaften aus dem Epilog von *Assassin's Creed* betrachten wollen, aktivieren Sie mit der Kopftaste Ihr Adlerauge. Am Ziel angekommen, können Sie noch mit den Mitgliedern der Bruderschaft sprechen, bevor Sie Ihre Sitzung im Animus beginnen.

SEQUENZ

01

ERINNERUNGEN 01-04

Die ersten vier kurzen Missionen sind als Einführung gedacht, bei der Sie Ezio, die Stadt Florenz und die Steuerung näher kennenlernen.

JUNGS SIND JUNGS: Die Prügelei besteht aus zwei Phasen. Sobald die Handgreiflichkeiten losgehen, richten Sie Ihre Aufmerksamkeit am besten auf die Mitglieder von Vieris Truppe, die Ezio direkt angreifen. Erst danach sollten Sie sich um den Rest kümmern. Wenn die zweite Angriffswelle kommt, verhalten Sie sich defensiv, konzentrieren sich auf das Blocken und setzen kurze Combos ein, bis sich die Reihen der Aggressoren lichten. Achten Sie darauf, dass Ezio die ganze Zeit im Kampf-Modus bleibt. Drücken Sie bei Bedarf die Zielerfassungstaste, um ihn zu aktivieren.

UND DER ANDERE ERST ...: Hier wird Ihnen die Freerunning-Funktion vorgestellt. Folgen Sie einfach Federico bis zum Arzt.

GESCHWISTERRIVALITÄT: Es ist nicht unbedingt notwendig, dass Sie Federicos Route nehmen, sondern einfacher, wenn Sie in die Gasse links neben der Kirche laufen und bei der ersten Tür auf der rechten Seite hochklettern (Bild 1).

NACHTTRUNK: Nach dem Sprung ist es nicht weit bis zu Christinas Fenster. Achten Sie unterwegs möglichst darauf, keinen von Vieris Männern zu stören. Wenn Sie bei Ezios Flucht über die Dächer türmen, können Sie die Verfolger leicht abschütteln.

ERINNERUNGEN 05-09

Diese fünf Missionen sind Botengänge für Mitglieder der Auditore-Familie. Solange Sie keine Unruhe stiften, werden die Stadtwachen Sie in Ruhe lassen. Kontakt mit den Pazzi-Handlangern sollten Sie hingegen tunlichst vermeiden.

LAUFBURSCHE: Grüppchen feindseliger Pazzi-Schergen durchstreifen die Straßen, also ist es ratsam, dass Sie auf dem Weg zum Ziel über die Dächer kraxeln. Natürlich können Sie auch die Gelegenheit nutzen und gegen schwächere Gegner ein wenig Kampfpraxis sammeln.

GERECHTE STRAFE: Die Auseinandersetzung mit Duccio ist ein Tutorial für die Greifen-Funktion und damit zusammenhängende Manöver, aber Sie dürfen ihm auch auf andere Art (gewaltsam) die Leviten lesen.

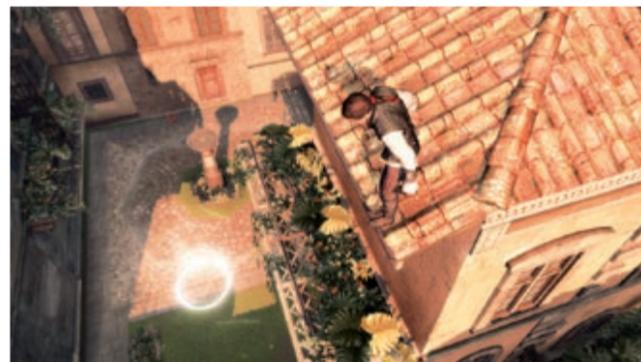
PETRUCCIOS GEHEMNIS: Die Zeitvorgabe ist recht großzügig bemessen, daher sollte es Ihnen nicht schwerfallen, die Federn einzusammeln, wenn Sie den Zielmarkierungen folgen. Nach dieser Mission können Sie an verschiedenen Stellen im Spiel Federn finden. Wir kommen in Kürze auf dieses Thema zurück.

EIN FREUND DER FAMILIE: Dies ist einfacher Botengang in zwei Etappen ohne besondere Schwierigkeiten.

SONDERZUSTELLUNG: Am besten gehen Sie Komplikationen aus dem Weg, indem Sie sich nach Möglichkeit über die Dächer bewegen – nur bei einer der Lieferungen müssen Sie zwangsläufig auf den Boden zurück (Bild 2).



01



02

DAS ADLERAUGE

Halten Sie die Kopftaste gedrückt, um das Adlerauge zu aktivieren. Mit dieser übernatürlichen Fähigkeit können Ezio und Desmond verborgene Dinge in ihrer Umgebung wahrnehmen und die tatsächlichen Beweggründe und Absichten von Personen sichtbar machen. Anders als beim ersten *Assassin's Creed* können Sie sich bei aktiviertem Adlerauge frei bewegen. Allerdings müssen Sie dabei eine eingeschränkte Sichtweite in Kauf nehmen und auf die HUD-Elemente verzichten.

Das Farbschema für Personen im Animus ist ganz einfach: Potenzielle Feinde sind rot (Bild 3), Leute, mit denen Ezio interagieren kann, sind weiß, blau sind Verbündete und golden alle Personen mit einem bestimmten Missionszweck wie zum Beispiel Attentatsziele oder zu eskortierende Charaktere. Andere Dinge von Bedeutung, wie etwa Verstecke oder Fundsachen, die eingesammelt werden können, werden durch weiße Konturen hervorgehoben.



03

PLÜNDERN & VERDIENEN

Auch wenn es zu diesem Zeitpunkt im Spiel noch nicht unbedingt erforderlich ist, kann Ezio bei seinen Abenteuern Geld verdienen und in Waffen, Rüstungsteile, Gegenstände und bestimmte Dienstleistungen investieren. Die Währung im Spiel ist *Florin* oder kurz „f“. Ezios Barvermögen wird unten links im Bild eingeblendet.

Florin bekommen Sie für den Abschluss bestimmter Missionen und optionaler Aufgaben und auch durch verschiedene Arten des Diebstahls. Die erste Variante lernen Sie gleich am Ende der Auseinandersetzung auf der Ponte Vecchio kennen: das Ausplündern besiegter Personen. Beim Durchsuchen von Toten oder Bewusstlosen finden Sie meist nur geringe Geldsummen, aber im Laufe des Spiels kommt so ein ganz erkleckliches Sümmchen zusammen. Natürlich ist ein solches Verhalten ungesetzlich, daher sollten Sie es möglichst nur versuchen, wenn keine Zeugen in der Nähe sind ... besonders keine Zeugen, die Waffen tragen.

Ezio kann seinen Wohlstand auch vermehren, indem er Schatzkisten findet, die in der Spielwelt versteckt sind, oft im Inneren von Gebäuden. Da es zurzeit kaum Möglichkeiten gibt, um das ganze Geld auszugeben, beschäftigen wir uns erst später eingehend mit diesem Thema.

AUSSICHTSPUNKTE & SYNCHRONISIERUNG

Sowohl die Hauptkarte als auch die Mini-Karte sind während der ersten Missionen von einem grauen Nebel bedeckt. Sie können Teile enthüllen, indem Sie Ihre Erinnerungen an einem hohen Aussichtspunkt mit der Umgebung synchronisieren. Das Prinzip wird Ihnen zu Beginn der Nachttrunk-Mission vorgestellt, bevor Ezio Christina einen Besuch abstattet. Danach müssen Sie die Aussichtspunkte auf eigene Faust aufsuchen.

Aussichtspunkte sind auf der Karte durch ein Adlersymbol markiert, sowohl im Spiel als auch in diesem Buch. Daher sollte es Ihnen keine allzu großen Probleme bereiten, diese wichtigen Orte zu entdecken. Die genaue Position zur Synchronisierung ist immer durch einen kreisenden oder auf dem Aussichtspunkt ruhenden Adler gekennzeichnet (Bild 4).

Wie wichtig die Synchronisierung ist, werden Sie schnell feststellen, wenn Sie sich auf Erkundungstour begeben. Die Aussicht ist das Erklimmen solcher Orte allein schon wert, aber es bringt auch noch weitere Vorteile mit sich:

- ◆ Neue, nahe gelegene Aussichtspunkte werden auf der Karte und der Mini-Karte angezeigt, durch die Sie den sichtbaren Bereich weiter ausdehnen können.
- ◆ Geschäfte, optionale Aufgaben und andere nennenswerte Orte werden, sobald sie verfügbar sind, auf allen synchronisierten Karten verzeichnet.
- ◆ Potenzielle Verstecke in der Nähe werden auf der Mini-Karte angezeigt, wenn Ezio auf der Flucht ist. Je mehr Details auf der Karte erscheinen, desto einfacher ist es, einen Fluchtweg zu planen und hartnäckige Verfolger abzuhängen.



04

GREIFEN (IM KAMPF)

Die Missionen *Jungs sind Jungs* und *Gerechte Strafe* machen Sie mit der Möglichkeit, Gegner zu greifen, bekannt. Sobald Ezio einen Widersacher am Schlafritzen gepackt hat, werden oben rechts im HUD die möglichen Folgeattacken angezeigt. Sie können bis zu drei Aktionen kombinieren, bevor der Gegner zu Boden geht. Die unterschiedlichen Aktionen verursachen den gleichen Schaden.

In taktischer Hinsicht ist das Werfen die interessanteste Option. Wenn Sie Ihren Feind in eine Gegnergruppe schleudern, kommt diese ins Straucheln. Am Rande von Dächern oder Flüssen können Sie einen Feind mit einem Wurf sofort außer Gefecht setzen.

TODESSPRUNG

Ezio kann von einem Aussichtspunkt auf direktem Wege auf den Boden der Tatsachen zurückkehren (Bild 5). Das ist auch an Stellen auf Dächern möglich, die durch Tauben und Taubendreck markiert sind. Ezio wird trotz spektakulärer Sprunghöhe sicher am Boden landen, für gewöhnlich in einem Heuhaufen. Auf diese Weise kann er seinen Feinden leicht entkommen und sich verstecken.



05



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

DATENBANK

EXTRAS

EINLEITUNG

KARTE: FLORENZ

GEGENWART 01

SEQUENZ 01

SEQUENZ 02

KARTE: TOSKANA

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

KARTE: ROMAGNA

SEQUENZ 06

GEGENWART 02

KARTE: VENEZIG

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

SEQUENZ 11

SEQUENZ 14

GEGENWART 03

ERINNERUNG 10

GEFÄNGNISEINBRUCH: Klettern Sie die Nordwand des Palazzo della Signoria hinauf. Sie können den Aufstieg bei einer Tür neben einem Torbogen beginnen. Auf dem ersten Dach warten Sie außer Sicht der Wachen ab, bis beide nicht in Ihre Richtung schauen, und erklimmen dann schnell das Gerüst. Ein zweites Paar Wachen hält sich vor dem Turm auf, in dem Giovanni gefangen gehalten wird. Hier ist die Sache etwas kniffliger, also klettern Sie nicht gleich nach oben. Nutzen Sie stattdessen den grauen Vorsprung, um zur südlichen Seite des Gebäudes zu gelangen (Bild 6). Achten Sie unterwegs auf die Wacheleute. Verstecken Sie sich in dem Heuhaufen und warten Sie auf den richtigen Moment, um zum Turm zu rennen und am Mauerwerk über dem Zugang hochzuklettern.



06

Falls Sie entdeckt werden, ist das Griff-Manöver Ihre beste Waffe. Versuchen Sie, die Wachen in zerbrechliche Objekte wie Fässer oder hölzerne Plattformen oder über die Brüstung zu schleudern – dann werden sie sofort k.o. gehen. Vergessen Sie nicht, ganz hinaufzuklettern und Ezio am Aussichtspunkt zu synchronisieren, bevor Sie nach unten zurückkehren.



ERINNERUNG 11

FAMILIENERBSTÜCK: Halten Sie Ihr Schwert bereit, bevor Sie den Geheimraum verlassen. Blocken Sie, sobald der erste Angriff erfolgt. Ezios Gesundheitsanzeige sinkt schnell, wenn er von Waffen getroffen wird. Daher sollten Sie erst versuchen, ein Gefühl für den Gegner zu bekommen, bevor Sie selbst einen Ausfall wagen. Nutzen Sie nur kurze Combos. Auch hier ist das Greifen-Manöver nützlich – sei es, um einen Gegner schnell zu besiegen, oder um ihn zumindest vorübergehend außer Gefecht zu setzen.

Auf dem Weg zum Zielpunkt kann es zu Attacken weiterer Häscher kommen, also sollten Sie sich über die Dächer fortbewegen, damit die Reise so ereignislos wie möglich verläuft. Ein Überfall durch eine Gruppe feindseliger Gesellen vor der Residenz von Uberto Alberti ist allerdings unvermeidlich (Bild 7). Ezio muss anonym sein, damit er sich mit Alberti treffen kann, daher ist es erst noch nötig, die Herren zu besiegen.



07

ERINNERUNG 12

DER LETZTE, DER NOCH STEHT: Denken Sie nicht einmal daran, sich auf einen Kampf einzulassen. Sprinten Sie von den Wachen in Ihrer Nähe weg, sobald die Mission beginnt. Sobald Sie ein bisschen Abstand gewonnen und die Verfolger Sie nicht mehr direkt im Blick haben, können Sie entweder in ein Versteck abtauchen oder auf die Dächer flüchten.

Durch Ezios Status als gesuchter Flüchtling ist die erste Mission von Sequenz 02 etwas schwieriger als sonst. Wählen Sie Ihren Weg mit Bedacht und nehmen Sie Umwege in Kauf, um Wachen auszuweichen.



ANZEIGE FÜR DEN SOZIALEN STATUS

Wenn die Gefahr besteht, dass ein potenzieller Angreifer auf Ezio aufmerksam wird, erscheint eine Anzeige über dessen Kopf (Bild 8). Ist die Person gerade nicht im Bild zu sehen, wird das Symbol am Rande des Bildschirms eingeblendet.



08

- ◆ Es gibt drei Stufen: Misstrauen (gelb), der Sache auf den Grund gehen (gelb und rot) und Alarm (rot). Dies entspricht in etwa dem Farbschema für die Umrandung der Mini-Karte (siehe Tabelle).
- ◆ Solange der potenzielle Aggressor misstrauisch ist, wird sich der gelbe Statusindikator langsam füllen, während die Gefahr zunimmt, dass der Mann auf Ezio aufmerksam wird. Um die nächste Stufe zu vermeiden, müssen Sie alle auffälligen Aktionen wie Laufen oder Klettern vermeiden. Schlendern Sie ganz gemächlich und versuchen Sie, den Abstand zu vergrößern. Falls eine Patrouille auf Sie zukommt, können Sie auch in sicherer Entfernung stehen bleiben und abwarten, bis sie vorbeizogen ist.
- ◆ Der Übergang von Misstrauen zum Auf-den-Grund-Gehen wird durch einen bestimmten Soundeffekt kenntlich gemacht. Der Feind wird Ezio nun folgen und ihn aufmerksam beobachten. Der Indikator füllt sich langsam rot, während sich sein Verdacht erhärtet. Es wäre grundverkehrt, in einer solchen Situation sofort das Heil in der Flucht zu suchen. Stattdessen sollten Sie Ruhe bewahren und ohne übertriebene Hast weggehen. Wählen Sie einen Weg, auf dem der Blickkontakt zwischen dem Feind und Ezio abreißt – und erst dann rennen Sie in Sicherheit oder ins nächste Versteck.
- ◆ Sie können unnötigen Kämpfen leichter aus dem Weg gehen, sobald Ezio lernt, in der Menge unterzutauchen.

Mini-Karte: Farbcode der Umrandung

FARBE	BESCHREIBUNG
Weiß	Ezios normaler Zustand.
Grün	Ezio ist versteckt.
Rot	Ezio ist in einen Kampf verwickelt.
Gelb	Ezio ist in einen Kampf verwickelt, aber die Gegner haben keinen Blickkontakt.
Blau	Ezio ist versteckt, aber die Gegner suchen noch nach ihm.

BOGENSCHÜTZEN

Im Zuge der Gefängniseinbruchs-Mission bekommen Sie es wahrscheinlich zum ersten Mal mit Wachposten zu tun, die auf Dächern stationiert sind. Sie reagieren schneller als die meisten anderen Gegner auf Ezios Anwesenheit, also müssen Sie sich beeilen, den Blickkontakt zu unterbrechen, sobald sie Ezio entdeckt haben. Glücklicherweise kommt es bei einer Entdeckung durch eine Dachwache nicht sofort zum vollen Alarm – nur die betreffende Person oder die Personen werden mit dem Bogen angegriffen (Bild 9). Wenn Ezio beim Klettern von einem Pfeil getroffen wird, dann verliert er seinen Halt; beim Freerunning wird er stolpern. Auf kurze Distanz ziehen die Bogenschützen ihr Schwert und attackieren wie gewöhnliche Gegner. In der Anfangsphase des Spiels sind sie eher selten.



09

TIPPS & HINWEISE

- ◆ Ezio muss sich nicht unbedingt verstecken, um Verfolger abzuschütteln. Es genügt, wenn der Abstand groß genug wird. Auf der Mini-Karte sehen Sie einen gelben Kreis, der das „Suchgebiet“ der Feinde markiert. Gelingt es Ihnen, diesen Kreis zu verlassen, ohne weitere Feinde zu alarmieren, dann wird der Alarmzustand enden. Versteckte werden durch blaue Kreise auf der Karte markiert. Dabei kann es sich um Blätter- oder Heuhaufen (auf Karren oder am Boden) handeln, um Bänke, Brunnen oder Verschlüsse auf Dächern.
- ◆ Beachten Sie, dass einige Gegner den kletternden Ezio mit Dingen bewerfen können. Bei einem direkten Treffer verliert er seinen Halt und stürzt ab. Wenn Ihnen die Verfolger dicht auf den Fersen sind, sollten Sie lieber auf eine langsame Kletterpartie verzichten und stattdessen versuchen, per Freerunning-Manöver weiter nach oben zu kommen.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

DATENBANK

EXTRAS

EINLEITUNG

KARTE: FLORENZ

GEGENWART 01

SEQUENZ 01

SEQUENZ 02

KARTE: TOSKANA

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

KARTE: ROMAGNA

SEQUENZ 06

GEGENWART 02

KARTE: VENEZIG

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

SEQUENZ 11

SEQUENZ 14

GEGENWART 03

SEQUENZEN 01 & 02: ZUSÄTZLICHE ERINNERUNGEN

NEBENAUFGABEN: EINLEITUNG

Nebenaufgaben sind sekundäre Erinnerungen, die keinen Einfluss auf den Handlungsverlauf haben und die Sie nach Belieben erledigen können. Die Missionen werden nach und nach freigeschaltet, wenn Sie in den Haupterinnerungen vorankommen. Allerdings müssen die Aussichtspunkte in der Nähe synchronisiert sein, damit die Startpunkte auf der Karte angezeigt werden.

Es gibt anfangs drei Arten von Nebenaufgaben:

- ◆ **Schlägerei:** Prinzipiell der einfachste Missionstyp. Nachdem Sie mit einer Auftraggeberin gesprochen haben, müssen Sie zur Zielmarkierung gehen, mit dem Adlerauge eine Zielperson identifizieren und dann die Fäuste sprechen lassen, um sie zur Aufgabe zu zwingen. Es ist verboten, das Ziel zu töten, selbst wenn es Ezio mit einer Waffe attackiert.
- ◆ **Kurier:** Sie müssen schnell einen oder mehrere Zielpunkte erreichen, um innerhalb der Zeitbegrenzung Briefe abzuliefern.
- ◆ **Rennen:** Bevor die Zeit abläuft, müssen Sie durch leuchtende Checkpoints rennen, die einer nach dem anderen auftauchen. Diese Tests Ihrer Freerunning-Fähigkeiten sind im ersten Anlauf immer nicht ganz einfach, denn Teil der Aufgabe ist es, den Verlauf der Route herauszufinden.

Für abgeschlossene Nebenaufgaben bekommen Sie eine Geldprämie. Anfangs ist sie recht gering, aber bei späteren Aufgaben werden die Summen größer. Übrigens gibt es später noch eine weitere Art von Nebenaufgaben, die Auftrags-Attentate.

NEBENAUFGABEN

EINE VERSCHMÄHTE FRAU (SCHLÄGEREI)

Ort:	Westlich vom Palazzo Auditore im Bezirk San Giovanni
Tipps:	Der treulose Gatte befindet sich in einem Hof nicht allzu weit südlich von der Auftraggeberin. Nach ein paar Schlägen gibt er auf und Sie haben die Erinnerung erfolgreich abgeschlossen.

CASANOVA (KURIER)

Ort:	Ein Stück südlich vom Eingang zum Palazzo Auditore
Besondere Bedingungen:	Liefere Sie die zwei Briefe ab, bevor die Zeit abläuft. Beide Empfängerinnen werden bewacht. Die Aufpasser greifen Ezio an, wenn er zu lange in ihrem Blickfeld steht und ihre Anzeige für den sozialen Status vollständig gefüllt ist.
Tipps:	Die Empfängerin im Südosten steht auf einem Balkon, mit Wachen zu beiden Seiten. Klettern Sie an der südlichen Fassade des Gebäudes hoch (starten Sie den Aufstieg links oder rechts neben der Sitzbank). Sprechen Sie mit der Frau und machen Sie sich dann gleich wieder aus dem Staub, um die Bewacher nicht unnötig zu reizen. Die andere Frau wartet in einem Innenhof, dessen einziger Zugang von Wachen versperrt wird. Lassen Sie sich vom Dach in den Hof fallen, um unter vier Augen mit ihr zu reden.

FLORENTINISCHER SPURT (RENNEN)

Ort:	Beim Palazzo della Signoria im Bezirk San Giovanni
Besondere Bedingung:	Laufen Sie innerhalb der Zeitbegrenzung durch alle Checkpoints.
Tipps:	Fangen Sie den ersten Versuch nicht zu hastig an, denn zuerst geht es vor allem darum, die Strecke kennenzulernen. Wenn Sie den vorletzten Checkpoint erreichen, der sich auf einem Schornstein befindet, bewegen Sie sich einfach weiter auf das Ziel zu und springen mit einem Todessprung in den Blätterhaufen unter Ihnen. Falls Ihnen der Kurs zu große Probleme bereitet, sollten Sie es einfach am Ende von Sequenz 04 noch einmal versuchen. Wir möchten Ihnen zwar nicht verraten, warum das hilfreich ist, aber Sie können davon ausgehen: Es wird einfacher sein.



KODEX-SEITEN

Inzwischen sind Ihnen mit Sicherheit schon einige „Seiten“-Symbole auf der Karte von Florenz aufgefallen. Sie markieren die Fundorte philosophischer Kodex-Seiten. 16 Stück sind in der gesamten Spielwelt verteilt (zusätzlich zu den Seiten, die Sie im Rahmen der Handlung bekommen), und Sie müssen alle einsammeln, damit Sie die letzte Sequenz des Spiels beginnen können. Außerdem erhalten Sie für jeweils vier Seiten ein zusätzliches Feld für Ezios Gesundheitsanzeige. Sie könnten also nebenbei schon einmal mit der Sammlung beginnen.

- ◆ Damit die Seiten des philosophischen Kodex auf den Karten im Spiel angezeigt werden, müssen Sie sich an den Aussichtspunkten synchronisieren.
- ◆ Die philosophischen Kodex-Seiten sind in Bankgebäuden versteckt (Ausnahme: die vier Seiten, die Sie im Rahmen der Handlung bekommen). Vor dem Eingang sind immer Wachen postiert. Sie müssen die Soldaten eliminieren, damit sich die Tür öffnet.
- ◆ Besuchen Sie Leonardo in seiner Werkstatt (markiert durch das „L“-Symbol auf der Karte), sobald Sie vier neue Seiten gesammelt haben. Nach der Decodierung bekommt Ezio die zusätzliche Gesundheitseinheit.
- ◆ Nach der Decodierung können Sie die Kodex-Seiten im Datenbank-Menü lesen.



FEDERN & GLYPHEN

Zwei Arten sammelbarer Fundsachen sind in der Welt von *Assassin's Creed II* versteckt: Federn und Glyphen.



01

- ◆ **Federn** (Bild 1) findet man für gewöhnlich auf Mauern, Dächern oder Balken. Sie sind durch einen besonderen Grafikeffekt hervorgehoben, sodass man die kleinen Fundstücke auch aus größerer Entfernung sehen kann. Insgesamt sind 100 Federn über die verschiedenen Orte des Spiels verteilt. Sie können die Sammlung frühestens während der vorletzten Sequenz komplettieren.

Zwischendurch werden Sie immer mal wieder auf die eine oder andere Feder stoßen. Aber wenn Sie sich ernsthaft auf Federsuche begeben wollen, dann sollten Sie damit erst nach Beendigung der Haupterinnerungen beginnen. Denn dann besitzen Sie Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, die das Unterfangen wesentlich erleichtern. Zwei Belohnungen (für das Sammeln von 50 % und 100 % der Federn) schieben Sie dann zwar bis zum Schluss auf, aber das ist ein kleiner Preis, den Sie für den geringeren Aufwand zahlen müssten.

- ◆ **Glyphen** (Bild 2) sind seltener als Federn, es gibt insgesamt nur 20. Sie sind auch einfacher zu entdecken, denn alle befinden sich an wichtigen Gebäuden. Glyphen werden „eingesammelt“, indem man sie aus der Nähe mit dem Adlerauge betrachtet. Gebäude mit einer Glyphe sind im Datenbank-Menü mit einem Symbol gekennzeichnet (Bild 3). Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis Sie alle Glyphen finden können.



02



03

BORGIA-KURIERE

Beim Schlendern durch die Straßen von Florenz oder anderer Städte, die Sie später noch besuchen werden, läuft Ihnen gelegentlich ein Borgia-Kurier über den Weg (Bild 4). Dies geschieht zufällig, wenn Sie nicht gerade eine Erinnerung spielen. Sobald ein solcher Kurier Ezio erblickt, gibt er Fersengeld – als fähiger Freerunner gern auch über die Dächer. Reißt der Blickkontakt ab, wird er kurz darauf verschwunden sein.

Borgia-Kuriere flüchten nicht ohne Grund, denn sie haben eine Menge Florin bei sich. Wenn Sie einen einholen und ihn (durch Rammen) zu Fall bringen, bekommen Sie auf einen Schlag 1.500 f – was gemessen am Aufwand zu dieser Zeit des Spiels ein ganz anständiges Sümmchen ist. Wachen betrachten das natürlich als Straftat und greifen unverzüglich an, wenn sie Zeuge des Überfalls werden. Sie sollten es vermeiden, einen Borgia-Kurier zu töten, denn das wird mit einem sofortigen Bekanntheitsgrad-Anstieg von +50 % geahndet.



04



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

DATENBANK

EXTRAS

EINLEITUNG

KARTE:
FLORENZ

GEGENWART 01

SEQUENZ 01

SEQUENZ 02

KARTE:
TOSKANA

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

KARTE:
ROMAGNA

SEQUENZ 06

GEGENWART 02

KARTE:
VENEDIG

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

SEQUENZ 11

SEQUENZ 14

GEGENWART 03

FEINDE

Den Gegner zu kennen, ist der erste Schritt, um ihn zu schlagen. Für einen wahren Assassinen bedeutet das, seine Verhaltensmuster und seine Schwächen zu studieren und gezielt auszunutzen.

GEWÖHNLICHE WACHEN

ALLGEMEINES VERHALTEN

Wachen sind normalerweise in einem zügigen Schrittempo unterwegs. Die Patrouillen folgen dabei festgelegten Routen. Wachen fangen an zu laufen, wenn Ezio vor ihnen flüchtet. Sie beherrschen einige Freerunning-Manöver, können aber nicht an Wänden hinaufklettern. Falls Ezio einen solchen Weg einschlägt, und sie nicht hinterherkommen, stecken sie ihre Waffen weg und bewerfen ihn mit Steinen, damit er seinen Halt verliert. Wachen sind totale Nichtschwimmer, und sie können über flache Mauern gestoßen werden, wenn Sie es darauf anlegen.

Stationäre Wachleute verharren auf ihrem Posten, bis sie etwas entdecken und sich daraufhin in Bewegung setzen. Sie sind vor Orten postiert, die sie als tabu betrachten, wie zum Beispiel einem Hof oder einem Durchgang, und sie werden Ezio zurückstoßen, wenn er zu nahe kommt (Bild 1). Wenn er sich Zutritt verschafft, wird das als illegale Handlung betrachtet. Einige Wachleute werden auch als Leibwächter zur Bewachung von Objekten oder Personen abgestellt.

Beachten Sie, dass Wachen drei unterschiedliche Ränge haben. Es gibt einfache Milizen (am schwächsten), Elitesoldaten und Anführer (am stärksten). Sie erkennen den Rang an der Kopfbedeckung: Milizen tragen Kappen, Elitesoldaten offene Helme und Anführer Helme mit Gesichtsschutz (siehe auch Seite 81).



01

BLICKFELD

Bei jeder Wache wird durch ihr Blickfeld bestimmt, was sie wahrnimmt. Das bedeutet, Ezio kann auch in der Nähe unentdeckt bleiben:

- ◆ hinter der Wache, weit genug seitlich oder höher/tiefer, als die Wache ihn sehen kann
- ◆ im Sichtschutz hinter einer Mauer, einer Säule oder einem anderen Hindernis
- ◆ verborgen in einem Versteck
- ◆ untergetaucht in der Menge
- ◆ in Blickrichtung, aber weit genug entfernt außerhalb der Sichtweite

Mithilfe der Kamerasteuerung können Sie Wachen um Ecken herum beobachten und sich erst hervorwagen, wenn sie in eine andere Richtung schauen. Wenn es nicht möglich ist, einen Posten zu umgehen, müssen Sie vielleicht für Ablenkung sorgen: durch das Werfen von Münzen oder durch das Vergiften eines bedauernswerten Opfers, das dann durchdreht und die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich lenkt. Selbst stationäre Wachleute werden aufgrund eines solchen Aufruhrs ihre Blickrichtung verändern. Anhand der Ausrichtung der Körper erkennen Sie, wohin die Wachposten schauen. Auch Kurtisanen und Diebe können für Ablenkung sorgen, damit Wachen ihren Posten verlassen.

ENTDECKT!

Sobald ein Wachmann etwas Verdächtiges bemerkt hat, wird er seine Aufmerksamkeit und sein Blickfeld darauf ausrichten. Dies verdeutlicht die Anzeige für den sozialen Status, die sich gelb füllt, während das Misstrauen der Wache steigt. Entfernt sich Ezio aus dem Blickfeld, wird die Anzeige im selben Tempo zurückgehen. Daher sollten Sie möglichst umgehend reagieren und in der Menge oder in einem Versteck untertauchen oder weggehen und um die nächste Ecke biegen. Wenn Sie in dieser Situation jedoch wegrennen oder andere auffällige Aktionen durchführen, wird sich die Anzeige schneller füllen, besonders wenn Sie sich in der Nähe der Wache befinden.

Sobald die soziale Statusanzeige komplett gelb ist, beginnt die Untersuchungsphase. Die Anzeige füllt sich nun rot. Die Wache zückt ihre Waffe, verlässt ihren Posten oder ihre Patrouillenroute und nähert sich, um der Sache auf den Grund zu gehen. Sie haben jetzt immer noch die Möglichkeit, sich zu verstecken, unterzutauchen oder im Modus Unauffällig wegzugehen. Auffälliges oder nicht gesellschaftsfähiges Verhalten führt erneut dazu, dass sich die Anzeige schneller füllt. Sobald sie vollständig rot ist, beginnt die Wache mit dem offenen Konflikt und greift an.

VERFOLGUNGSJAGD

Wenn der Spieler bei einem offenen Konflikt flieht, werden die Wachen die Verfolgung aufnehmen und den kürzesten Weg zu seiner aktuellen Position bzw. zur letzten Position, an der er gesehen wurde, einschlagen. Auf der Mini-Karte ist dabei ein gelber Kreis zu erkennen (Bild 2). Die Position, an der sich das Zentrum des Kreises befindet, wird jedes Mal aktualisiert, wenn eine Wache Sichtkontakt hat. Der Spieler muss aus dem Kreis entkommen, um seine Verfolger abzuschütteln. Gelingt ihm das, endet die Jagd auf ihn.

Wachen können sich bei einer Verfolgung auch dazu entschließen, Wege oder Durchgänge abzusperren. Sie bilden dann mit ihren erhobenen Waffen eine Linie über ihren Köpfen (Bild 3), fest entschlossen, Ezio aufzuhalten.



02



03

GEGNERTYPEN

Es gibt eine Reihe spezieller Wachen, die bestimmte Aufgaben erfüllen und eine besondere Herausforderung darstellen. Im Allgemeinen verhalten sich diese Archetypen wie gewöhnliche Wachen, aber sie weisen auch ein paar Verhaltensmuster auf, die sie von der Masse unterscheiden. Inmitten einer Gruppe gewöhnlicher Gegner können sie die Situation entscheidend beeinflussen. Sie schützen sich vor unliebsamen Überraschungen, wenn Sie in der Lage sind, die besonderen Individuen zu erkennen und auf ihre Anwesenheit angemessen zu reagieren.

FLINKE

Sie sind schnell und leicht bewaffnet und können es sogar mit den Freerunning-Fähigkeiten eines Assassinen aufnehmen. Was sie jedoch nicht beherrschen, ist, im Fallen einen Halt zu packen, an Wänden hochzuklettern, zu schwimmen oder den Todessprung. Sie versuchen, Ezio einzuholen, ihn zu Boden zu stoßen und dann lange genug zu beschäftigen, bis ihre stärkeren Kameraden zur Unterstützung auftauchen. In der Gruppe werden sie es darauf anlegen, Ezio zu umzingeln und mit schnellen Stichen zu attackieren.

Die flinke Wache ist der schwächste aller Gegner. Seine Moral ist relativ niedrig und er flieht wahrscheinlich, wenn viele seiner Kollegen im Kampf fallen. Auch seine Ausdauer im Kampf ist gering. Nachdem ein Flinker einigen Attacken ausgewichen ist, muss er sich erst einmal zehn Sekunden lang erholen.

Im Gruppenkampf sind die Flinken am schnellsten zu besiegen, daher können Sie die Reihen der Angreifer rasch lichten, indem Sie sie zuerst ausschalten. Eine andere Möglichkeit wäre es, zunächst die starken Wachen innerhalb einer Gruppe zu eliminieren, um die Moral der Flinken entscheidend zu senken. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sie die Flucht ergreifen.

ROHLINGE

Die schwer gepanzerten Rohlinge sind anhand ihrer Erscheinung deutlich zu erkennen. Sie tragen bevorzugt schwere Waffen und können damit Schmetterangriffe ausführen, die den Spieler entwaffnen oder zu Boden schlagen. Sie besitzen die höchste Moral aller Gegner und werden niemals aus einem Kampf flüchten. Die Bedrohung durch Rohlinge steigt noch, wenn sie sich in Gesellschaft befinden.

Ausweichmanöver sind eine wichtige Technik, wenn Sie nicht selbst eine lange oder schwere Waffe tragen, mit der Sie blocken oder kontern können. Ein Rohling nimmt keinen Schaden, wenn er kleine oder mittlere Waffen abwehrt, und er wird dabei niemals ermüden. Versuchen Sie daher lieber, nach hinten oder zur Seite auszuweichen und hinter den Rohling zu kommen, sodass er Ihre Attacke nicht blocken kann. Sie werden vielleicht feststellen, dass unbewaffneter Kampf sogar besser funktioniert, wenn Sie mit Ihrer Waffe nicht weiterkommen.

Der Nachteil eines Rohlings ist seine geringe Geschwindigkeit, die nur bei 75 % derjenigen einer gewöhnlichen Wache liegt. Er kann auch keine Leitern benutzen, klettern oder Freerunning-Aktionen durchführen. Sie haben also die Möglichkeit, wegzulaufen oder nach oben zu entkommen. Aus erhöhter Position können Sie dann dem Rohling am Boden mit Fernwaffen zusetzen.

VERFOLGER

Der Verfolger ist schlauer als die übliche Wache, er durchsucht sogar Verstecke nach flüchtigen Verbrechern – und zwar auch im Rahmen seiner normalen Patrouille, wenn Ezio inkognito ist. Sie erkennen einen Verfolger daran, dass er eine Langwaffe trägt. Diese nutzt er, um in Heuhaufen und Brunnen nach Verdächtigen zu stochern und sie damit aus dem Versteck zu scheuchen. Wenn Ezio gesucht wird, werden Verfolger sogar bei Bänken Halt machen und die darauf sitzenden Bürger bitten, sich zu erheben. Falls Ezio sich dort versteckt hat, wird er auf diese Weise entdeckt.

Bei Gruppenkämpfen hält sich der Verfolger gern zurück und nutzt die Reichweite seiner Waffe voll aus. Er kann mit seiner Langwaffe sogar Schwung-Attacken ausführen und Ezio damit umhauen. Am besten verhindern Sie das, indem Sie den Gegner entwaffnen, auch wenn es vielleicht nicht gleich beim ersten Versuch klappt.

Wenn Sie einen Verfolger ausschalten wollen, könnten Sie ihm in einem Versteck auflauern, das an seiner Patrouillenroute liegt. Nutzen Sie dann die Attentat-aus-Versteck-Technik, wenn er sich nähert. Achten Sie auf die HUD-Anzeige oben rechts und schlagen Sie zu, sobald sich die Gelegenheit bietet. Der Rest der Patrouille wird dadurch zwar in den Kampf-Modus versetzt, aber dann sind Sie wenigstens den Verfolger und seine lästige Langwaffe los.

Ein Verfolger kann sogar Leitern hochsteigen und auf Vorsprünge klettern. Dazu muss er allerdings seine Waffe wegstecken. Sie haben also Gelegenheit, ihn mit einer Attacke zu empfangen, sobald er oben ankommt.



GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
DATENBANK
EXTRAS

AKTIONEN
WAFFEN
AUSRÜSTUNG
GESCHÄFTE
FEINDE

STRATEGIEN FÜR DEN KAMPF

Wenn sehr viele Angreifer in das Kampfgeschehen verwickelt werden, teilt sich die Gruppe in einen inneren und einen äußeren Kreis auf, die sich gegenseitig unterstützen (Bild 4).

Auch wenn sich die Gruppenkämpfe in verschiedenen Szenarien deutlich unterscheiden, so gelten doch immer bestimmte Grundregeln, die dem Spieler dabei helfen, zu überleben und den Sieg davonzutragen.



04

- ◆ Wenn Sie die Gegner angreifen können, bevor die eigentliche Kampfhandlung ausbricht, sollten Sie so viele wie möglich eliminieren. Beginnen Sie mit unauffälligen Attentatstechniken und sorgen Sie dafür, dass der ersten auffälligen Attentatstechnik ein starker Feind wie zum Beispiel ein Rohling oder Verfolger zum Opfer fällt. Bei den übrigen, schwächeren Gegnern steigt dadurch die Wahrscheinlichkeit, dass sie die Flucht ergreifen.
- ◆ Nachdem der offene Kampf ausgebrochen ist, sollten Sie die Anzahl der Feinde schnellstmöglich reduzieren, indem Sie zuerst die Schwächsten ausschalten. Man wird versuchen, Sie zu umringen und Ihnen in den Rücken zu fallen. Nutzen Sie den Bewegungsstick in Kombination mit dem Abwehrmanöver, um Attacken von allen Seiten abzufangen.
- ◆ Halten Sie die Deckung aufrecht und die Modus-Auffällig-Taste grundsätzlich gedrückt, bis sich die Gelegenheit zu einer Attacke bietet. Denken Sie daran, dass Sie in der Abwehrhaltung augenblicklich ausweichen, entwaffnen oder Konter-Kill-Manöver nutzen können.
- ◆ Gegen die schwachen Gegner haben Sie von Anfang an die Möglichkeit, Konter-Kills zu versuchen. Bei stärkeren Gegnern sind Konter unwahrscheinlicher. Die Chance steigt allerdings wieder, wenn die feindliche Ausdauer zum Ende eines langen Kampfes sinkt.
- ◆ Falls das mit dem Kontern nicht klappt, machen Sie Ausweichmanöver nach hinten oder zur Seite und setzen Sie dann sofort mit einem Ausfall nach. Nach ein bis zwei Treffern nehmen Sie wieder die Abwehrhaltung ein. Mit dieser Strategie der kleinen Nadelstiche verringern Sie nach und nach Gesundheit, Ausdauer und Moral Ihres Widersachers, während Sie selbst unverletzt bleiben. Das erhöht die Chancen zukünftiger Konter-Kill-Versuche. Mit langen Combos hingegen würden Sie nur andere Gegner dazu einladen, Sie durch Attacken zu unterbrechen.
- ◆ Ein weiteres sehr effektives Manöver ist die Greifen-und-Werfen-Technik. Wenn Sie mehreren Feinden gegenüberstehen, greifen Sie sich eine Standardwache. Aber statt den Mann zu töten, schleuern Sie ihn mit dem Werfen-Manöver in den stärksten Feind. Und wenn der am Boden liegt, rennen Sie schnell hin und erledigen ihn. Das vereinfacht den restlichen Kampf enorm.
- ◆ Gegner können sich gegenseitig verletzen (Bild 5), zum Beispiel durch den Schwinger eines Rohlings oder einen Pfeil aus der Ferne, wenn Sie es schaffen, einen Feind in die Schusslinie zu bekommen.
- ◆ Wenn Sie kurzfristig die Deckung fallen lassen, können Sie eine Gruppe durch schnelle Seitschritte dazu bringen, sich an eine günstigere Position zu bewegen. Nach Seitschritten in unmittelbarer Nähe des Kontrahenten haben Sie danach die Chance, seinen Rücken oder seine Seite zu attackieren, wo er den Angriff nicht abwehren kann. Oft schaffen Sie es dann sogar, ein tödliches Manöver einzusetzen.



05



BOGENSCHÜTZEN

Bogenschützen haben den Auftrag, Dächer und Türme zu bewachen, und sie können Ezio augenblicklich entdecken. Bei einem offenen Konflikt werden sie sofort mit ihren Bögen schießen. Wenn Ezio in der Nähe ist, greifen Bogenschützen zur Nahkampfwaffe und verhalten sich dann wie gewöhnliche Wachen.

Bogenschützen patrouillieren sehr langsam, daher kann sich Ezio mit seiner normalen Gehgeschwindigkeit unauffällig von hinten annähern. Laufen oder Sprinten wäre nicht unauffällig, sondern würde sofort ihr Misstrauen erregen.

Die Attentat-vom-Vorsprung-Technik ist beim Einsatz gegen Wachen auf Dächern besonders nützlich. Überlegen Sie dabei aber immer, ob die auffällige oder die unauffällige Technik besser geeignet ist, um das Opfer zu beseitigen. Aus der Entfernung reicht anfangs ein einziges Wurfmesser aus, um einen Bogenschützen auszuschalten. Da macht sich ein größerer Messergürtel im späteren Spielverlauf wirklich bezahlt.

FEINDLICHE MORAL

Die Moral eines Gegners bestimmt, wie tapfer oder feige er sich im Kampf verhält. Die verschiedenen Gegnertypen haben unterschiedliche Grundwerte.

MORAL-GRUNDWERTE

TYP	MORAL
Standardwache	20
Bogenschütze	30
Flinker	40
Verfolger	80
Rohling	1.000

Der aktuelle Moralwert während eines Kampfes wird dann anhand der Ereignisse ständig neu ermittelt. Sie können also versuchen, Feinde durch Ihre überlegene Kampfkraft zu beeindrucken. Wenn es Ihnen gelingt, Ihren stärksten Kontrahenten in die Knie zu zwingen, wird der Rest die Sache vielleicht noch einmal überdenken. Manchmal können Sie sogar bemerken, dass die Gegner die Köpfe schütteln und niedergeschlagen aussehen (Bild 6).



06



VERÄNDERUNG DER MORAL

EREIGNISSE IM KAMPF	WERT
Tod eines Rohlings	- 30
Tod eines Verfolgers	- 20
Attentat mit Pistole	- 20
Gegner entwaffnen und mit seiner Waffe töten	- 10
Tod einer gewöhnlichen Wache	- 5
Tod eines Bogenschützen	- 5
Tod einer flinken Wache	- 5
Entwaffnen	- 5
Attentat auf Gegner am Boden	- 5
Konter-Kill	- 5
Ezio ist verletzt	+ 10
Ezio flieht aus dem Kampf	+ 20
Ezios Zustand ist kritisch	+ 25

Ein Feind, der die Flucht ergreift, wird kurz regungslos verharren, bevor er die Waffe fallen lässt und schnell davonrennt. Wenn ihn niemand daran hindert, verschwindet er auf Nimmerwiedersehen.

BEKANNTHEITSGRAD

Der Bekanntheitsgrad zeigt an, wie berühmt-berüchtigt Ezio ist und ob Bürger und Wachen seine Anwesenheit zur Kenntnis nehmen. Solange Ezio inkognito ist, kann er sich durch die Straßen bewegen, ohne Aufsehen zu erregen. Durch spektakuläre Aktionen erhöht sich der Bekanntheitsgrad mit der Zeit. Auf einen gesuchten Übeltäter werden die Wachen schneller und aggressiver reagieren.

Der Bekanntheitsgradmesser oben links im Bild steigt bei jeder entsprechenden Aktion an. Ezio gilt jedoch so lange als inkognito, bis die Anzeige komplett gefüllt ist. Dann färbt sich das Symbol rot, das heißt, Ezio wird gesucht. Nun muss die Anzeige vollständig geleert werden, damit das Symbol wieder grau und Ezio erneut anonym wird. Der Status verändert sich also nur bei 0 % und bei 100 %.

Im Lösungsweg haben wir auf Seite 33 bereits erläutert, auf welche Weise es möglich ist, den Bekanntheitsgrad zu senken. Beachten Sie dabei, dass diese Aktionen die Bekanntheit auch steigern könnten, wenn sie nicht diskret vorgenommen werden.

VERÄNDERUNG DES BEKANNTHEITSGRADES

AKTION	VERÄNDERUNG
Einen Borgia-Kurier töten	+ 50 %
Eine Wache flieht aus dem Kampf	+ 10 %
Fünf Feinde werden in einem durchgehenden offenen Konflikt getötet	+ 10 %
Doppel-Luftattentat	+ 7,5 %
Luftattentat	+ 7,5 %
Attentat mit Pistole	+ 7,5 %
Jedes Attentat im Modus Auffällig	+ 7,5 %
Doppelattentat	+ 5 %
Troubadour singt ein Ständchen	+ 5 %
Steckbrief abreißen	- 25 %
Herold bestechen	- 50 %
Korrupte Amtsperson töten	- 75 %



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

DATENBANK

EXTRAS

AKTIONEN

WAFFEN

AUSRÜSTUNG

GESCHÄFTE

FEINDE

FEDERN & GLYPHEN

Auf den folgenden 22 Seiten verraten wir Ihnen die Positionen sämtlicher Federn und Glyphen. Mithilfe der Karten, Screenshots und Bildunterschriften sollte es nun kein Problem mehr sein, die 120 sammelbaren Fundsachen im Spiel aufzuspüren. Ein paar allgemeine Tipps möchten wir Ihnen dabei noch mit auf den Weg geben:

- ◆ Ein Wurfmessergürtel in maximaler Größe (siehe Seite 120) erleichtert Ihnen die Arbeit, denn Sie werden bei Ihrer Suche auf den Dächern Dutzenden von Bogenschützen begegnen. Stocken Sie Ihre Messervorräte regelmäßig auf, besonders wenn Sie die besser bewachten Teile von Venedig aufsuchen.
- ◆ Nutzen Sie den Medici- bzw. venezianischen Umhang in den entsprechenden Gebieten, um Komplikationen durch den Bekanntheitsgrad zu vermeiden (siehe Seite 126).
- ◆ Sie müssen in der Nähe der Glyphen stehen (oder hängen), um sie mit dem Adlerauge zu scannen. Die Puzzles starten dann automatisch, aber Sie können sie auch abbrechen und später über das Datenbank-/Die-Wahrheit-Menü darauf zugreifen.



FLORENZ: BEZIRK SAN GIOVANNI



Vor einem Fenster an der westlichen Fassade von Leonardo da Vincis Werkstatt.



Auf einem Schornstein ein kurzes Stück nördlich der Ponte Vecchio.



Auf dem Kreuz über der großen Kuppel von Santa Maria del Fiore.



Auf einem Kran auf einem Dach nördlich der Casa di Vespucci.



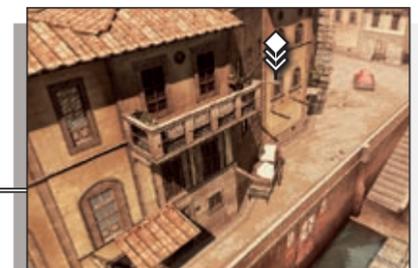
Auf einem hölzernen Kran, der auf einem Dach steht.



Vor einem kleinen Fenster. Ein Aussichtspunkt-Turm befindet sich gleich nördlich davon.



Östliche Seite des Palazzo della Signoria – am hinteren Ende des Gebäudes, das Sie in der Mission „Gefängniseinbruch“ erklimmen.



Auf einem Holzbalken, der aus einem Gebäude am Fluss ragt.



Auf einem Holzbalken, östliche Seite der Ponte Vecchio.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

DATENBANK

EXTRAS

ERFOLGE & TROPHÄEN

ZUSATZMISSIONEN

GEHEIMNISSE

AC1: DIE GESCHICHTE

AC2: DIE GESCHICHTE