

Zusammenfassungen, Erklärungen und Einblicke helfen sowohl Neueinsteigern als auch langjährigen *Assassin's-Creed*-Spielern, die wichtigsten Handlungselemente der vorangegangenen Episoden zu verstehen.



Dieses Kapitel ist darauf ausgelegt, Ihnen in den ersten Stunden von *Assassin's Creed III* unterstützend zur Seite zu stehen, indem alle Fähigkeiten und Funktionen aus den ersten drei Sequenzen erläutert werden.



Hier werden Sie durch alle Hauptmissionen geführt. Aufwendig gekennzeichnete Screenshots veranschaulichen die Problemlösungen und helfen Ihnen dabei, das komplette Abenteuer (samt optionaler Missionsziele) bei voller Synchronisationsrate zu meistern.



Dieses Kapitel enthält sämtliche Informationen, die Sie zur Vollendung aller Nebenmissionen mit 100-prozentiger Synchronisationsrate benötigen werden.



INHALT

Schnellstart	6
Was bisher geschah	10
Story-Zusammenfassung	12
Zeitstrahl	20
Personen & Konzepte	22
Grundlagen	32
Spielprinzip & Ablauf	34
Bewegung & Navigation	35
Aussichtspunkte & Karten	39
Soziale Interaktion	40
Heimlichkeit	42
Soziale & heimliche Fähigkeiten	45
Attentate	48
Flucht	50
Kampf	51
Gegnertypen	55
Bedienung & Menüs	56
Vollständige Synchronisation	58
Lösungsweg	60
Sequenz 01	62
Sequenz 02	68
Sequenz 03	78
Sequenz 04	83
Sequenz 05	87
15. November 2012	92
Sequenz 06	94
Sequenz 07	100
Sequenz 08	110
1. Dezember 2012	114
Sequenz 09	116
Sequenz 10	120
12. Dezember 2012	124
Sequenz 11	126
Sequenz 12	128
20. Dezember 2012	131
Nebenaufgaben	132
Komplettierungszeitplan	134
Bürgermissionen	136
Konvois angreifen	138
Clubs	139
Minispiele	142
Forts	144
Befreiungsmissionen	154
Assassinengilde	162
Der Untergrund	164
Maritime Grundlagen	171
Maritime Missionen	176
Freibeuter-Aufträge	180
Maritime Orte	182
Siedlungsmissionen	193
Benedict-Arnold-Missionen	198
Sammelbares	200

Datenbank	216
Verbesserte Fortbewegung	218
Schnellreise-Tunnelnetz	220
Bekanntheitsgrad	221
Gegner	222
Waffen	226
Geräte	229
Assassinen-Rekruten	233
Wissenswertes zum Thema Kampf	234
Geld verdienen	235
Die Siedlung	236
■ Arbeiter anheuern	238
■ Ressourcen sammeln	240
■ Die Jagd	242
■ Pläne sammeln	244
■ Herstellung	244
■ Konvois	249
Geschäfte	252
Monturen	253
Trophäen & Erfolge	254
Aktionsübersicht	256
Missionsübersicht	257

Mehrspieler	258
Grundlagen	260
Charaktere & Anpassung	265
Punkte & Fortschritt	268
Fähigkeitspakete	275
Spielmodi	278
Tipps & Taktik	284
Karten & Analyse	287

Extras	294
Geheimnisse	296
Story-Zusammenfassung	298
Analyse & Spekulation	304

Schnellstart

Der Schnellstart-Abschnitt auf der nächsten Seite bietet Ihnen einen Überblick über die Inhalte dieses Buches und beschreibt, wie Sie es entsprechend Ihren persönlichen Bedürfnissen und Erwartungen optimal nutzen können.

Index

Wenn Sie am liebsten mit einem Minimum an Unterstützung spielen möchten, können Sie den umfassenden Index am Ende des Buches zurate ziehen, um gezielt nach einem Tipp zu suchen oder sich über ein spezielles Themengebiet zu informieren.

Register

Mit der Registerleiste am rechten Rand jeder Doppelseite können Sie sich bei der Suche nach ganz bestimmten Informationen schnell innerhalb des Buches orientieren. Der obere Index zeigt alle Kapitel des Buches, der untere nennt die einzelnen Abschnitte des Kapitels, das Sie gerade lesen.

Update-Hinweis

Wir haben sichergestellt, dass sämtliche in diesem Buch enthaltenen Informationen zum Zeitpunkt der Drucklegung dem Inhalt des Spiels entsprechen. Bei zukünftigen Updates von *Assassin's Creed III* könnten allerdings Änderungen bei Details der Spielbalance oder sogar der Auswahl an Features vorgenommen werden, die im Vorfeld noch nicht abzusehen sind.

Dieses Kapitel bietet Ihnen einen fundierten Einblick in die zahlreichen Mechanismen und Funktionen des Spiels.



In diesem Kapitel versorgen wir Sie mit einer Vielzahl an Informationen, die Ihnen dabei helfen werden, bei dieser packenden Spielvariante von Anfang an ein Wörtchen mitzureden.



Dieses an Spoilern reiche Kapitel enthält eine kompakte Zusammenfassung aller Geheimnisse und freischaltbarer Extras, gefolgt von einer umfassenden Analyse der wichtigsten Ereignisse in *Assassin's Creed III*.



ZEITSTRAHL



- EINLEITUNG
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- STORY
- ZEITSTRAHL**
- PERSONEN & KONZEPTE

Der folgende Zeitstrahl macht Sie mit den wichtigsten Ereignissen der *Assassin's-Creed*-Handlung vertraut und zeigt Ihnen, wie diese zum Beginn von *Assassin's Creed III* führen.



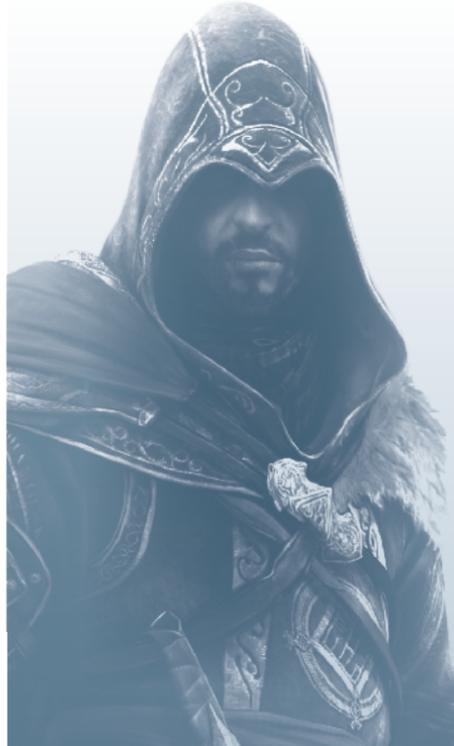
Zwei Menschen lehnen sich gegen ihre Meister der Ersten Zivilisation auf und stehlen einen Edensplitter. Diese rebellische Tat war möglicherweise der erste Akt freien Willens in der beginnenden Erbfolge der Assassinen.



Erste Zivilisation
(vorgeschichtliche Zeit)



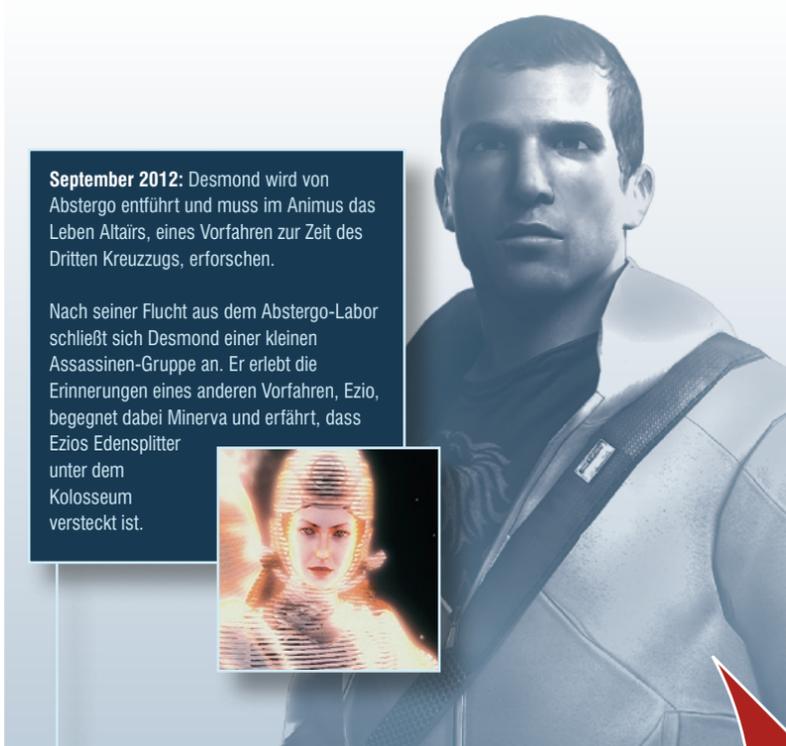
Kreuzzüge
(1191–1257):
Altair



Renaissance
(1459–1512):
Ezio



Amerikanische Revolution
(1753–1783):
Connor



Gegenwart
(2012):
Desmond

Zwischen der Menschheit und der Ersten Zivilisation kommt es zum Krieg. Da dieser Konflikt ihre volle Aufmerksamkeit in Anspruch nimmt, kann die Erste Zivilisation nicht verhindern, dass die Erde von einer gewaltigen Sonneneruption nahezu vollständig zerstört wird. Nur wenige überleben diese Katastrophe. Minerva, Juno und Tinia (sowie vermutlich einige andere ihrer Art) speichern ihre gesammelten Forschungsergebnisse vor ihrem Tod in einem einzigen Tempel. Die Menschheit überdauert den Kataklysmus, aber durch den Verlust jeglicher Technologie und Fehlinterpretationen in der mündlichen Überlieferung geht das wahre Wissen über diese Ereignisse mit der Zeit verloren.



Durch die Jahrhunderte getrennt, bekämpfen Altair und Ezio die Templer, erlangen mächtige Artefakte und besuchen uralte Heiligtümer. Dabei dienen sie als biologische Überträger für die an Desmond in der heutigen Zeit gerichteten Botschaften der Ersten Zivilisation (Minerva, Juno und Tinia).



Ereignisse von *Assassin's Creed III*.



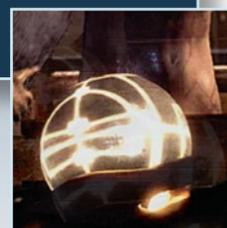
Oktober 2012: Desmond findet den Edensplitter unter dem Kolosseum. Als er das Artefakt berührt, gerät er unter Junos Einfluss und bricht schließlich zusammen. Seine Gefährten schließen ihn an ein spezielles Animus-Programm an, wo Desmond die Leben seiner beiden Vorfahren Altair und Ezio „vollendet“, um seine eigene Identität zu bewahren. Zur gleichen Zeit wird sein Körper von den Assassinen in die USA gebracht.

Bei der Erforschung der letzten Erinnerungen begegnet er Tinia, der neben Minerva und Juno zum Triumvirat der Ersten Zivilisation gehört. Er berichtet Desmond von dem unterirdischen Großen Tempel im Staate New York. Dort sei, so behauptet das Triumvirat, ihr gesammeltes Wissen gespeichert – Informationen, mit deren Hilfe die Menschheit in der Lage wäre, eine weitere Katastrophe abzuwenden. Desmond erreicht diesen Ort zu Beginn von *Assassin's Creed III*.



21. Dezember 2012: An diesem Tag will Abstergo einen Telekommunikationssatelliten starten. An Bord: ein Edenapfel, mit dem die Templer die Erdbevölkerung kontrollieren wollen.

Gewisse Kulturen prophezeien für den 21.12.2012 den Beginn einer Zeit des Übergangs, möglicherweise sogar den Weltuntergang. Könnte dies die zweite Katastrophe sein, die von der Ersten Zivilisation vorausgesagt wird?



ATTENTATE



Das soziale System von *Assassin's Creed III* mag zwar funktionieren wie ein Uhrwerk, aber mit verschiedenen Attentatstechniken können Sie den gewohnten Lauf der Mechanik unterbrechen. Immer wenn es notwendig ist, in ein bewachtes Gebiet einzudringen, wird Ihr Vorhaben durch Wachtposten und Patrouillen erschwert. Heimliche Attentate versetzen Sie in die Lage, einzelne Rädchen aus dem Getriebe zu entfernen, sodass die Maschine, die Ihr Vorankommen verhindern soll, nicht mehr wie vorgesehen arbeitet.

Es gibt eine Reihe verschiedener Techniken, die in zwei Kategorien eingeteilt werden können: **unauffällige Attentate**, die für heimliche Situationen

maßgeschneidert sind, und **Attentate im auffälligen Modus**, die Aufsehen erregen. Grundsätzlich können Sie davon ausgehen, dass Attentate, die allein mit **X/Ⓞ** ausgeführt werden, unauffälliger Natur sind. Durch Halten von **RT/R2** sorgen Sie für spektakulärere Manöver.

Zuerst ein paar Grundregeln, bevor wir auf einzelne Techniken eingehen:

- Ⓞ Attentate im auffälligen Modus haben eine größere Reichweite als ihre unauffälligen Gegenstücke. Verharrt ein Ziel außerhalb der Reichweite für heimliche Attentate, während mögliche Zeugen gerade anderswohin schauen, dann könnten Sie durchaus ein spektakuläres Attentat verüben und anschließend die Leiche verstecken.
- Ⓞ Achten Sie vor Attentaten genau darauf, dass Ihr aktuelles Ziel durch eine Umrahmung hervorgehoben ist (**Ⓞ** 01). Besonders bei Luftattentaten ist das wichtig. Justieren Sie Haythams Position und die Kamera, um das gewünschte Ziel auszuwählen.
- Ⓞ Die meisten Attentate wird Haytham automatisch mit der versteckten Klinge verüben. Bei Verfolgungen zu Fuß greift er jedoch gelegentlich zur aktuell ausgewählten Waffe. Solche Attentate mit anderen Waffen werden wohl lauter und langsamer ablaufen. Sie können das vermeiden, indem Sie im Vorfeld die versteckten Klingen über das Waffenrad auswählen.



Luftattentat: Der Ausgangspunkt befindet sich oberhalb des Ziels.

- Ⓞ **Nur unauffällig:** Haytham stürzt sich von oben auf das hervorgehobene Ziel herab und tötet es augenblicklich. Mit der Aktion können auch zwei dicht beieinanderstehende Ziele erledigt werden.



Attentat vom Vorsprung: Hängend an einer Kante direkt unterhalb vom Ziel.

- Ⓞ **Unauffällig:** Haytham greift nach dem Ziel, ersticht es und zerrt es in die Tiefe. Nützlich, wenn sich andere Gegner auf der gleichen Ebene befinden, mit denen Sie den Kontakt vermeiden wollen. Ungünstig, wenn sich unten weitere Wachen aufhalten.
- Ⓞ **Auffällig:** Haytham springt hoch, reißt sein Opfer um und ersticht es. Dies ist die effektivste Technik bei einzelnen Wachtposten auf einem Dach.



Attentat aus einem Versteck: Ist aus jeder Art von Versteck heraus möglich.

- Ⓞ **Unauffällig:** Haytham greift sich ein Ziel in Reichweite, ersticht es und zieht es zu sich ins Versteck. (Ausnahme: Bänke. Haytham wird das Opfer unauffällig auf seinen alten Platz bugsieren und dabei selbst das Versteck verlassen.)
- Ⓞ **Auffällig:** Haytham springt aus dem Versteck und ersticht ein vorbeikommendes Ziel.



Eckattentat („Attentat von hinter einer Ecke“): Ist nur möglich, wenn man sich gegen eine geeignete Ecke drückt.

- Ⓞ **Unauffällig:** Haytham schnell um die Ecke, ersticht sein Ziel, zieht es mit sich zurück und legt es ab.
- Ⓞ **Auffällig:** Haytham platzt hervor und stürzt sich auf sein Opfer.



Attentat aus Anpirschzone: Ist nur möglich, wenn man sich in einer Anpirschzone versteckt.

- Ⓞ **Unauffällig:** Haytham zieht sein Ziel zu sich ins Gebüsch und eliminiert es. Der Körper bleibt verborgen.
- Ⓞ **Auffällig:** Haytham springt hervor und ersticht ein Ziel in Reichweite.



Standardattentate: Das Ziel befindet sich auf derselben Ebene.

- Ⓞ **Unauffällig:** Haytham wird sein Ziel unauffällig erstechen. Geschieht dies direkt vor den Augen anderer, wird es trotzdem Konsequenzen haben. Die Technik ist sehr effektiv, wenn sie von hinten gegen eine einsame Wache ausgeführt wird. Nutzen Sie die Schnell-Gehen-Technik, um die Distanz zum Ziel leise zu überbrücken.
- Ⓞ **Auffällig:** Haytham wird sein Ziel anspringen und zu Boden reißen, während er ihm den Todesstoß versetzt. Das ist sogar aus dem Laufen heraus möglich.



Doppelattentat: Zwei Ziele befinden sich dicht beieinander auf derselben Ebene.

- Ⓞ **Unauffällig:** Haytham ersticht beide Ziele gleichzeitig.
- Ⓞ **Auffällig:** Haytham springt und reißt beide Ziele zu Boden.

NICHT TÖDLICHER ANGRIFF

Manchmal lautet ein optionales Missionsziel, Haytham möge seinen Gegner nicht töten. Bei solchen Gelegenheiten ist das ganze schöne Repertoire an Attentatstechniken nutzlos, wenn Sie 100-prozentige Synchronisation erreichen wollen. Schalten Sie daher auf „unbewaffnet“ um, schleichen Sie sich von hinten an die Zielperson heran und drücken Sie **X/Ⓞ**. Haytham wird dann sein Ziel heimlich außer Gefecht setzen.



- EINLEITUNG
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN**
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- SPIELPRINZIP
- BEWEGUNG & NAVIGATION
- KARTEN
- SOZIALE INTERAKTION
- HEIMLICHKEIT
- HEIMLICHE FÄHIGKEITEN
- ATTENTATE**
- FLUCHT
- KAMPF
- GEGNERTYPEN
- BEDIENUNG & MENÜS
- 100 % SYNCHRONISATION

AUF JOHNSONS SPUR

MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele

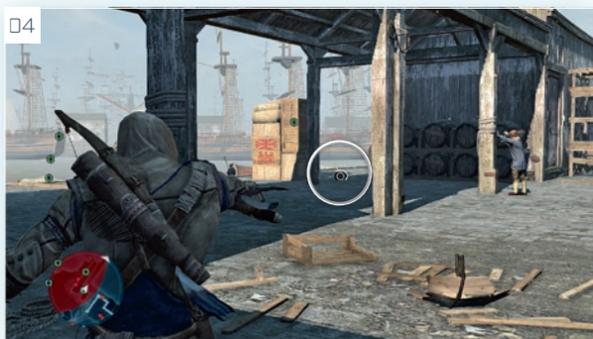
- Unter Bekanntheitsgrad-Stufe 2 bleiben.
- Feuerwaffen höchstens sechs Mal einsetzen.
- Drei Mal Pulverfässer nutzen, um Schmuggelware zu zerstören.

Zusatzinformationen

- Auf Seite 231 wird die Wurfpeil-Waffe ausführlich vorgestellt.
- Lösungswege für die neuen Siedlungsmissionen sowie neue Handels-/Herstellungsmöglichkeiten finden Sie auf Seite 193 bzw. 244.
- Neue maritime Missionen (siehe Seite 176) können Sie bei Faulkner in der Siedlung oder bei einem der Hafenmeister starten.
- Auf Seite 142 stehen Tipps und Techniken zu den Brettspielen und anderen kleinen Ablenkungen, mit denen sich Connor beschäftigen kann.



Wenn Sie schließlich bereit sind, nehmen Sie die Schnellreise nach Boston. Der Erinnerungsbeginn befindet sich an den Docks. Sprechen Sie dort mit Sam Adams und begleiten Sie den Mann. Nach einer Zwischensequenz helfen Sie dem aufgebrachten Bürger, die vier Soldaten auszuschalten. Anschließend gehen Sie zu dem Treffen. Reißen Sie ein Plakat ab, wenn Sie einen gesteigerten Bekanntheitsgrad haben, damit Sie inkognito reisen können. Legen Sie sich unterwegs nicht mit Steuereintreibern an, trotz der Einblendungen. Um diese Aufgabe sollten Sie sich später kümmern, um nun nicht unnötig den Bekanntheitsgrad zu steigern.



Konflikte sind bei dieser Erinnerung zwar nicht kategorisch ausgeschlossen, aber durch Heimlichkeit erreichen Sie leicht alle optionalen Missionsziele. Kommt es dennoch zum Kampf, sollten Sie anschließend Bekanntmachungen abreißen, damit der Bekanntheitsgrad nicht aus dem Ruder läuft. Warten Sie, bis sich die Patrouille dem Steg nähert, halten Sie die Pistole bereit, verlassen Sie Ihre Deckung und schießen Sie im Präzisionsmodus (R/LD) auf das Pulverfass am Boden.



Bevor Sie die Siedlung verlassen und diese Erinnerung beginnen, sollten Sie nach Möglichkeit erst die Mission „Lautloser Jäger“ abschließen, bei der Sie die neue Wurfpeil-Waffe kennenlernen. Der im Bild gezeigte Startpunkt befindet sich ein kleines Stück südwestlich des Herrenhauses. Weitere Informationen erhalten Sie auf Seite 194. Außerdem möchten wir Ihnen empfehlen, sich mit dem Ausbau der Siedlung zu beschäftigen und die damit verbundenen Möglichkeiten zu nutzen, um Connors Einkünfte zu steigern. Es wird sich später positiv bemerkbar machen, wenn Sie schon jetzt damit beginnen.



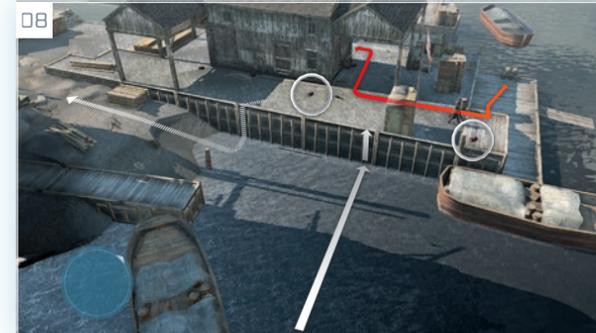
Nach der Zwischensequenz verlassen Sie das Gebäude und begeben sich direkt zum Zielpunkt an den Docks. Steuereintreiber und Schmuggler werden weiterhin ignoriert. Beim Sperrgebiet gehen Sie zum östlichen Rand des Kreises, in die Nähe der imposanten Festungsanlage. Auf dem hier gezeigten Weg erreichen Sie die erste Schmuggelware ohne Kontakt mit dem Wachposten und der einsamen Patrouille auf der Westseite des Gebäudes.



Sobald das Pulverfass in die Luft fliegt, sollten Sie die Gegend verlassen, bevor sie von den Wachen untersucht werden kann. Flüchten Sie auf der hier gezeigten Route.



Neben der zweiten Schmuggelware gibt es kein Pulverfass. Wenn Sie das optionale Missionsziel erreichen wollen, nehmen Sie das im Bild markierte Fass und tragen es ganz entspannt zum Steg. Solange Sie nicht laufen, sollten die beiden Wachen keinen Verdacht schöpfen.



Klettern Sie hinauf bis an den Rand und beobachten Sie die beiden Wachen. Sie gehen in Formation und bleiben auf dem Weg zum Holzsteg ziemlich lange stehen. Die ist die beste Gelegenheit, um sich ganz hochzuziehen und ein Pulverfass neben der Ware zu platzieren. Erneut schießen Sie darauf und springen dann sofort ins Wasser. Folgen Sie der eingezeichneten Route hinaus aus dem Sperrgebiet.



Bei den Steuereintreibern sollten Sie die Kampfhandlungen mit einem angemessenen Attentat eröffnen. Bei dem rot umkreisten Ziel in der Nähe der beiden Schmuggler könnte sich eine kleine Rotrock-Patrouille einmischen. Wenn Sie jedoch warten, bis diese wieder verschwunden ist, lassen sich die Steuereintreiber ohne weitere Komplikationen bekämpfen. Vergessen Sie nach den Kämpfen nicht, im Hinblick auf die optionale Bekanntheitsgrad-Vorgabe Bekanntmachungen in der Nähe herunterzureißen.



Lassen Sie das Pulverfass neben der Ladung fallen und springen Sie ins Boot, wo Sie aus sicherer Entfernung schießen. Bei der Explosion springen Sie ins Wasser und tauchen unter (um die Gefahr der Entdeckung zu verringern), während Sie zur nächsten Zielmarkierung hinüberschwimmen.



Die Hauptaufgabe der Erinnerung haben Sie damit bewältigt. Nun stehen noch zwei Aufgaben auf dem Programm: die Kisten zerstören, die von zwei Schmugglern transportiert werden (auf unserer Karte orangefarben gekennzeichnet), sowie zwei Steuereintreibertrupps eliminieren (rote Kreise). Wir haben die leichtesten Ziele markiert, wo sich kaum zusätzliche, potenzielle Angreifer in der Nähe befinden.



Schmuggler sind wesentlich unproblematischer. Überzeugen Sie sich, dass keine Wachen in der Nähe sind (an den empfohlenen Positionen sollte das aber auch nicht der Fall sein). Dann laufen Sie einfach los und rammen die Träger. Während die Kisten zu Boden fallen, machen Sie gleich kehrt und sprinten davon. Die Schmuggler werden die Verfolgung aufnehmen, aber schnell wieder aufgeben.



EINLEITUNG

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

SEQUENZ 01

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

15. 11. 2012

SEQUENZ 06

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

1. 12. 2012

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

12. 12. 2012

SEQUENZ 11

SEQUENZ 12

20. 12. 2012

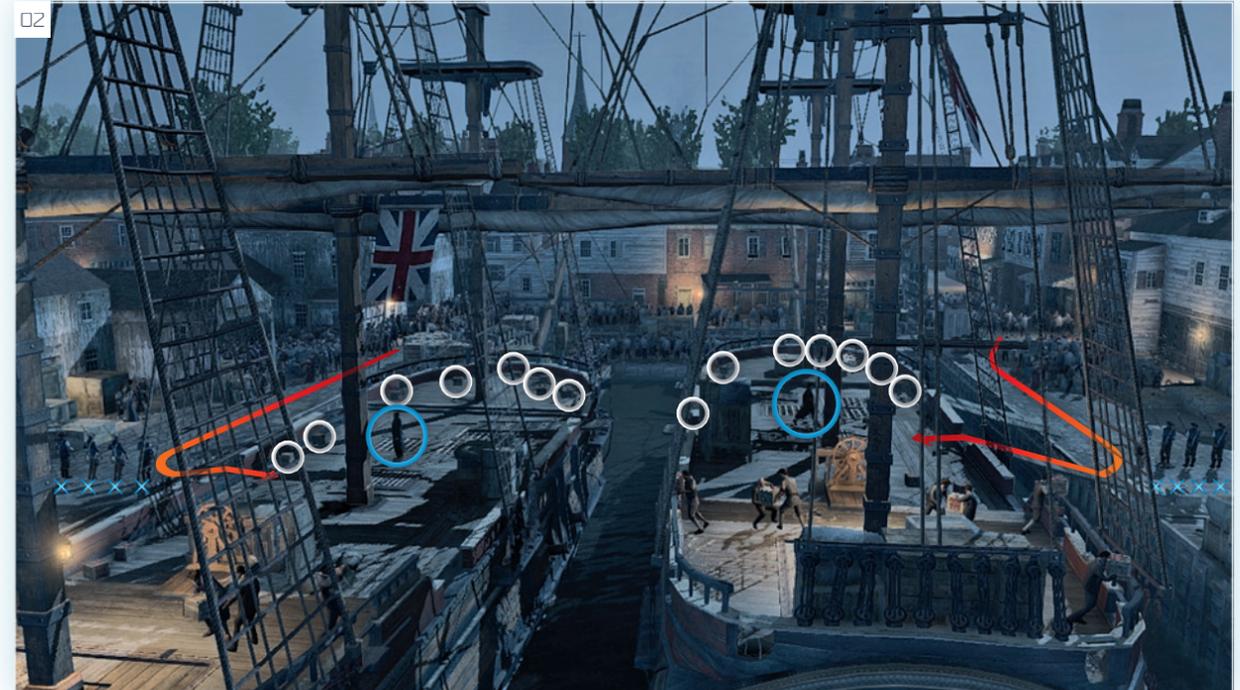


! DIE TEEPARTY

MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele	Zusatzinformationen
<ul style="list-style-type: none"> ■ Zehn Teekisten ins Wasser werfen. ■ Drei Rotrückte ins Wasser werfen. ■ Ein Lufttattentat mit einer Muskete verüben. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Auf Seite 162 können Sie sich über den Nutzen und die Fähigkeiten von Assasinen-Rekruten informieren.

01 Nach dem Start dieser Erinnerung lautet Ihr erster Auftrag, die markierten Wachen an den Docks zu eliminieren. Dies ist eine gute Gelegenheit, um Connors neuen Rekruten auf Herz und Nieren zu testen. Wir empfehlen, ihn für die größere der beiden Gruppen aufzusparen, die sich von der Startposition aus links vom Schiff befindet.



Sobald alle fünfzehn Ziele beseitigt worden sind, beginnt der Hauptteil der Erinnerung. Dabei handelt es sich im Prinzip um eine langwierige Kampfhandlung, deren genauer Ablauf sich bei jedem Spieldurchgang anders entwickeln kann. Die folgenden Hinweise basieren auf einer Taktik, die sich bewährt hat. Beachten Sie dazu unsere Abbildung des Schauplatzes: Die beiden Männer, die Connor beschützen muss (Revere und Molineux; blaue Kreise), bleiben an Deck des jeweiligen Schiffes. Links und rechts von den Schiffen werden kleine Grüppchen verbündeter Soldaten (blaue Kreuze) versuchen, die Angreifer aufzuhalten. Gegner erscheinen auf den Anlegern (rote Pfeile) und setzen alles daran, über die Gangways an Bord zu gelangen und Connor sowie seine Schutzbefohlenen anzugreifen. Und schließlich sind da im Bugbereich der Schiffe noch die Teekisten (weiße Kreise), die Connor im Rahmen des optionalen Missionsziels ins Wasser werfen soll. Hauptziel ist es, dass Revere, Molineux und Connor bis zum Ablauf des Timers überleben. Dieser wird durch die versenkte Teemenge oben links im Bild repräsentiert.

Allgemeine Tipps

0 Werfen Sie gleich zu Beginn der Erinnerung so viele Teekisten wie möglich über Bord. Mit **B/C** heben Sie eine Kiste auf, mit **A/X** wird sie dann ins Wasser geschleudert. Achten Sie beim Zielen darauf, dass auf dem Dock gelandete Kisten nicht zählen. Zwischendurch werden Sie nur selten die Muße haben, sich etwas Tee zu Gemüte zu führen; also sollten Sie versuchen, sofort alle zehn Kisten zu versenken. Falls Sie an dem optionalen Missionsziel nicht interessiert sind, können Sie diesen Schritt komplett überspringen.

- 0 Was das Musketen-Attentat betrifft: Schnappen Sie sich an Bord eine Muskete von einem Waffenständer und springen Sie auf die Reling, um ein Attentat gegen einen Feind unten auf dem Dock zu verüben. Um dieses optionale Missionsziel kümmern Sie sich am besten, sobald Sie mit den Teekisten fertig sind.
- 0 Zu Beginn ist die Konfrontation noch übersichtlich, aber die Anzahl der Widersacher nimmt schnell zu. Wenn Sie bemerken, dass Revere und Molineux von mehreren Gegnern unter Druck gesetzt werden, müssen Sie sofort eingreifen. Gegen Ende der Schlacht sollten Sie sich auf den Schutz desjenigen konzentrieren, der die wenigste Lebensenergie übrig hat. Die größte Gefahr für Ihre Verbündeten geht von feindlichen Offizieren aus.
- 0 Vergessen Sie nicht, bei Gelegenheit den Assasinen-Rekruten zu rufen. Wenn Sie auf einem Deck beschäftigt sind, können Sie ihn Soldaten auf dem anderen Schiff angreifen lassen.
- 0 Für Sie ist es leicht, von einem Schiff aufs andere zu springen, aber die Angreifer werden das nicht tun. Seien Sie dennoch vorsichtig, dass Sie nicht ins Wasser fallen, denn das könnte fatale Folgen haben.
- 0 Das optionale Missionsziel, drei Soldaten ins Wasser zu werfen, erfordert nicht zwingend den Einsatz der Korter-Wurf-Fertigkeit. Schläge und Tritte können zum selben Ergebnis führen, solange kein Hindernis den Sturz des Gegners verhindert. Am einfachsten ist das Ziel zu erreichen, wenn Sie eine Angreiferwelle gleich bei ihrer Ankunft auf dem Dock bekämpfen.

! DER VOR WUT KOCHT

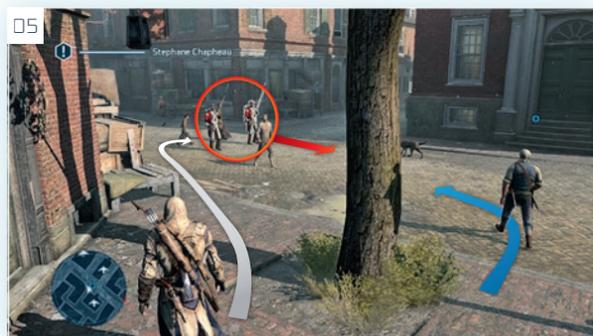
MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele	Zusatzinformationen
<ul style="list-style-type: none"> ■ Kein offener Konflikt darf länger als 15 Sekunden andauern. ■ Limit für Gesundheitsverlust von Chapheau: 50 %. ■ Fünf unauffällige Attentate verüben. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Der Grenadier ist ein mächtiger, neuer Gegnertyp. Auch Späher werden sich in Boston und im Grenzland blicken lassen. Mehr darüber auf Seite 222. ■ In Boston gibt es inzwischen einige Bürgermissionen, zum Beispiel ein Auftrags-Attentat im Nordbezirk (siehe Seite 137).

01 Im ersten Teil dieser kurzen Erinnerung ist Connor im Fahrwasser des aufgebrauchten Chapheau unterwegs, der britischen Soldaten die Flötentöne beibringen will. Schwierig sind dabei eigentlich nur die optionalen Missionsziele, auf die wir uns deshalb konzentrieren werden. Wählen Sie sofort die versteckte Klinge aus – die werden Sie brauchen.



Rotrückte, die von anderen Leuten attackiert werden, greifen nicht an und können daher ignoriert werden. Bei den nächsten beiden Soldaten verwenden Sie dieselbe Prozedur wie beim ersten Pärchen. Allerdings ist diesmal mehr Eile geboten. Versuchen Sie, hinter den entfernteren zu kommen und ihn zu eliminieren, bevor der andere Chapheau erreicht.



Chapheau verlässt die Gasse und wendet sich anschließend nach links. Wenn sich zwei Soldaten nähern, übernehmen Sie die Initiative und eliminieren die beiden. Tun Sie das nicht, wird Chapheau einen der beiden schubsen und einen offenen Kampf provozieren.



Wenn Chapheau die Aufmerksamkeit der ersten beiden Wachposten erregt, geben Sie sich hinter den entfernteren und beseitigen ihn per Attentat. Nach schnellem Gehen wiederholen Sie die Aktion beim Kollegen, noch bevor der Kampf ausbricht.



Die folgende Konfrontation ist viel anspruchsvoller; erfreulicherweise gibt es direkt davor einen Checkpoint. Laufen Sie hinter den ersten Grenadier und schalten Sie ihn aus; danach auch seinen Kameraden. Das nächste Paar müssen Sie dann im offenen Konflikt beseitigen, bevor die Zeit abläuft. Wenn Sie schnell sind, können Sie den normalen Soldaten mit einem Korter-Attentat bezwingen, und dann ein Attentat gegen den Grenadier verüben, während dieser von Chapheau abgelenkt wird.



In einer späteren Gasse müssen Sie auf zwei Soldaten achten, nachdem Chapheau rechts abgebogen ist. Auch diesmal ist es am sichersten, vorzurennen und die Gefahr aus dem Weg zu räumen. Nach der Zwischensequenz befolgen Sie die Einblendungen, um Chapheau zum richtigen Ziel zu dirigieren.



EINLEITUNG

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

SEQUENZ 01

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

15. 11. 2012

SEQUENZ 06

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

1. 12. 2012

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

12. 12. 2012

SEQUENZ 11

SEQUENZ 12

20. 12. 2012





Nähern Sie sich dem Fort von Osten, vorzugsweise bei Tageslicht. Die Wache an der Klippe können Sie neutralisieren oder auch ignorieren, bevor Sie wie in der Abbildung gezeigt den Hang hinunterrutschen. Übrigens kann es vorkommen, dass die Wache von einem Puma angegriffen und getötet wird, wenn Sie in sicherer Entfernung warten. Falls Sie die nötige Geduld aufbringen, könnten Sie hier also die Trophäe/den Erfolg „Augenzeuge“ freischalten.

Klettern Sie wie hier gezeigt die Felswand hinauf. Die Wache können Sie in die Tiefe stoßen oder einfach ignorieren. Vom Baum aus erreichen Sie die Astgabelung des nächsten Baumes.



Folgen Sie der hier gezeigten Route bis auf das Dach. Machen Sie sich keine Sorgen wegen des Wachmanns im linken Turm. Er wird Connor nicht bemerken.

Beobachten Sie den Wachposten und springen Sie in das Versteck, wenn er den linken Teil seiner Route erreicht. Bei seiner Rückkehr zum Heuwagen eliminieren Sie ihn unauffällig. (Bei Nacht können auch andere Wachen auf wesentlich längeren Patrouillenrouten vorbeikommen. Schalten Sie eine nach der anderen mithilfe von Pfiffen im Schutze des Heus aus.)



Klettern Sie etwas weiter nördlich auf das Dach und benutzen Sie die Dachschräge und die Schornsteine als Deckung. Warten Sie, bis der Kommandeur am Brunnen vorbeigeht. Das ist der Moment, in dem Sie kurz auftauchen und ihm einen Giftpfeil verpassen.

Gehen Sie sofort zurück hinter die Holzscheite südlich des Daches. Sobald die beiden Wachen ihre Posten bei der Pulverreserve verlassen haben, um den Tod des Kommandeurs zu untersuchen, interagieren Sie mit der Tür. Während der Countdown läuft, klettern Sie schnell hinauf zur Flagge. Wenn die Explosion erfolgt, drücken Sie **B/C**, um die Fahne einzuholen. Sollten sich die beiden Wachen nicht um ihren Vorgesetzten kümmern, schleichen Sie zur Tür, um den Countdown zu starten, und verstecken sich danach im Heuwagen, bis im Lager wieder Normalität eingetreten ist. Dann warten Sie einen stillen Moment ab, in dem Sie die Fahne erreichen können.

ÜBERBLICK

NAME	REGION	ORT
Fort St. Mathieu	Grenzland	Im Süden, in der Nähe des Übergangs nach New York.
Fort Monmouth	Grenzland	Südwestliche Ecke der Karte, westlich von einem Hafenmeister.
Fort Duquesne	Grenzland	Im Nordwesten der Karte, nördlich von Valley Forge.
Fort Hill	Boston	Ganz im Osten der Stadt.
Fort Independence	Boston	Im Südwesten, in der Nähe des Boston-Common-Wahrzeichens.
Fort Washington	New York	Im Westen, in der Nähe der Docks.
Fort Division	New York	Im Nordosten, in der Nähe des Grenzland-Übergangs.

Forts sind durch große, runde Sperrgebiete gekennzeichnet. Es gibt zwar keine formelle Mission, bei der Sie mit der Eroberung dieser Festungen beauftragt werden, doch ist die Befreiung aller sieben Forts ein unerlässlicher Schritt hin zur hundertprozentigen Synchronisation. Zudem reduzieren Sie dabei die Steuerlast Ihrer Konvois, die in das jeweilige Gebiet reisen (siehe Seite 251). Und Sie erhalten Zugriff auf eine Truhe im Inneren.

Innerhalb der roten Sperrgebiete halten sich zahlreiche Rotröcke auf. Sobald Connor die Grenze überschreitet, wird er sogleich auf Bekanntheitsgrad 2 hochgestuft. Das bedeutet, jeder Gegner, der ihn erblickt, wird sich sofort zur Untersuchung nähern. Bei einer vollen Entdeckung greifen Feinde augenblicklich an. Bei offenem Konflikt wird auf der Stelle Alarm ausgelöst, woraufhin alle Soldaten in der Umgebung attackieren. Außerdem werden sämtliche Ausgänge des Forts geschlossen, sodass Connor dieser Weg nicht mehr zur Verfügung steht – egal ob er nun gerade eindringen oder aus dem Fort fliehen wollte.

Zur Eroberung eines Forts sind drei Schritte erforderlich.

- **Den Kommandeur eliminieren:** Der Kommandeur eines Forts gehört immer zu dem gefährlichen Gagnetyp Jäger (siehe Seite 225). Er ist durch das Symbol gekennzeichnet.
- **Die Pulverreserve sprengen:** Dieses kleine Gebäude ist ebenfalls an dem Symbol zu erkennen. Interagieren Sie mit der Tür (**B/C**), und ein zehneckiger Countdown beginnt. Danach explodiert das Pulver, was im Fort natürlich für helle Aufregung sorgt.
- **Die Flagge einholen:** Dieser letzte Schritt ist erst möglich, nachdem Sie Kommandeur und Pulverreserve beseitigt haben. Die Flagge ist durch das Symbol markiert und kann mit **B/C** eingeholt werden. Damit endet die Eroberung augenblicklich, und die britischen Soldaten werden in einer Zwischenszene durch Patrioten ersetzt. Außerdem wird das Symbol des Forts zu einer neuen Schellreise-Position.

Ob Sie sich erst um den Kommandeur oder die Pulverreserve kümmern, spielt keine Rolle. Wichtig ist allerdings, dass Sie bei offenem Konflikt weder mit der Pulverreserve noch mit der Flagge interagieren können.

Diese Grundregeln gelten für alle sieben Forts. Wie Sie Ihr Ziel erreichen wollen, liegt ganz bei Ihnen. Falls Sie gerne durch das Haupttor hineinplatzen möchten, um die gesamte Belegschaft in einem gigantischen Nahkampf zu neutralisieren, dann können Sie das gern versuchen. Wir verraten Ihnen in diesem Abschnitt Möglichkeiten, die Forts so heimlich wie möglich zu befreien. Das bedeutet

keinesfalls, dass es die einzigen Wege sind, auf denen Sie dieses Ziel erreichen können, denn es gibt immer Alternativen. Aber die vorgestellten Varianten haben sich in zahllosen Spieldurchgängen als erfolgreich erwiesen und sollten daher geeignet sein, auch Ihnen zum Erfolg zu verhelfen. Beachten Sie dabei aber unbedingt, dass es bei allen Forts Variationen bei der Positionierung einiger Wachen geben kann. Man weiß also niemals ganz genau, was einen im Inneren erwartet. Falls Sie Abweichungen bemerken, sollten Sie die Strategie entsprechend anpassen, oder sich per schnellem Gehen zügig aus dem Sperrgebiet zurückziehen und es anschließend erneut betreten, damit der Aufbau der Anlage zurückgesetzt wird.

Allgemeine Hinweise & Tipps:

- Die drei Forts im Grenzland können von Sequenz 05 an befreit werden. Da Connor vor Sequenz 06 noch nicht über sein gesamtes Arsenal an Waffen und Geräten verfügt, ist es bis dahin noch etwas schwieriger – aber keinesfalls unmöglich. Die Forts in Boston können nach „Von ganz Boston gesucht“ in Sequenz 05 befreit werden, die beiden in New York nach „Fehlender Nachschub“ in Sequenz 09.
- Betreten Sie ein Fort immer mit einem kompletten Satz an Giftpfeilen, denn dies ist die ideale Waffe für die Beseitigung der Kommandeure. Bei den Tipps gehen wir davon aus, dass Sie welche dabeihaben.
- Sie müssen alle drei Schritte zur Eroberung eines Forts (Kommandeur, Pulverreserve, Flagge) durchführen, bevor Sie das Sperrgebiet wieder verlassen, sonst wird das Fort in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzt.
- Wird der Alarm ausgelöst, dann werden manche Kommandeure zusammen mit ihren Truppen angreifen, während andere sich irgendwohin zurückziehen. Falls Sie es auf einen offenen Kampf ankommen lassen, werden beim Tod des Kommandeurs manche seiner Untergebenen die Flucht ergreifen.
- In Boston und New York können Sie die Unterstützung von Assassinen-Rekruten anfordern und Ziele auf Ihr Kommando töten lassen – die Scharfschützen-Fähigkeit (siehe Seite 155) ist dabei besonders effektiv. Dabei sollten Sie allerdings bedenken, dass der Einsatz von Rekruten zu unvorhergesehenen Variationen beim Verhalten und den Bewegungen der stationierten Soldaten führen kann.
- Regen erleichtert das Eindringen in ein Fort, da der Aufmerksamkeitsradius aller Wachen dann reduziert ist. Bei einem Schneesturm ist der Vorteil noch ausgeprägter.
- Einige Variationen der Wachpositionen hängen auch mit der Tageszeit zusammen. Daher weisen wir in unseren Tipps darauf hin, falls das Eindringen bei Tageslicht oder im Schutze der Dunkelheit einfacher sein sollte.
- Im offenen Konflikt können Sie zwar nicht mit der Pulverreserve interagieren, aber in manchen Forts stehen herrenlose Pulverfässer in der Nähe herum. Wenn Sie auf diese schießen, fliegt die Pulverreserve gleich mit in die Luft. Wenn Sie danach direkt zur Flagge rennen (vorausgesetzt, der Kommandeur ist bereits Geschichte), müssen Sie nur noch die Verfolger erledigen, bevor Sie mit dem Fahnenmast interagieren können.
- Die Truhen in den Forts enthalten ansehnliche Belohnungen. Das Schloss muss allerdings manuell geknackt werden – und dies sind die kniffligsten Schlösser, die Ihnen unterkommen werden. Nachdem Sie die Sticks in die erforderliche Position bewegt haben (bei langsamen, bedächtigen Bewegungen ist der richtige Punkt leichter zu finden), müssen beide in dieser Stellung bleiben, während Sie schnell auf **W/R** tippen. Dabei kommt es auf das Tempo an. Wenn Sie den Mechanismus nicht knacken, bevor die Zeit abläuft, müssen Sie einen neuen Versuch starten.



- Einleitung
- Was bisher geschah
- Grundlagen
- Lösungsweg
- Nebenaufgaben
- Datenbank
- Mehrspieler
- Extras
- Legende
- Index
- Zeitplan
- Bürgermissionen
- Konvois angreifen
- Clubs
- Minispiele
- Forts**
- Befreiungsmissionen
- Assassinen-Gilde
- Der Untergrund
- Maritime Grundlagen
- Maritime Missionen
- Freibeuter-Aufträge
- Maritime Orte
- Siedlungsmissionen
- Benedict-Arnold-Missionen
- Sammelbares



EINLEITUNG

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

ZEITPLAN

BÜRGERMISSIONEN

KONVOIS ANGREIFEN

CLUBS

MINISPIELE

FORTS

BEFREIUNGSMISSIONEN

ASSASSINENGILDE

DER UNTERGRUND

MARITIME GRUNDLAGEN

MARITIME MISSIONEN

FREIBEUTER-AUFTRÄGE

MARITIME ORTE

SIEDLUNGSMISSIONEN

BENEDICT-ARNOLD-MISSIONEN

SAMMELBARES



Ab Sequenz 06 kann Connor verschiedene Aufgaben zur See bewältigen. Maritime Missionen sind umfangreiche Erinnerungen, die sich um Navigation und Seeschlachten an Bord der Aquila drehen und eine Nebengeschichte parallel zu Connors Abenteuern an Land erzählen. Bei Freibeuter-Aufträgen handelt es sich um kürzere Erinnerungen, bei denen die Aquila und ihre Crew feindliche Schiffe versenken und verschiedene Aufgaben erledigen müssen. Beide Missionsarten können via Ostküsten-

Karte gestartet werden, indem Sie mit Robert Faulkner in der Siedlung interagieren, oder mit Hafenmeistern in anderen Gebieten.

Bevor wir jedoch im Einzelnen auf die maritimen Missionen und Freibeuter-Aufträge eingehen, möchten wir den angehenden Kapitänen der Aquila noch eine Reihe von Erklärungen, Tipps und Hinweisen mit auf den Weg geben.

EINFÜHRUNG

Der Balken links neben der Minikarte repräsentiert die Stabilität der Aquila. Kollisionen mit Felsen oder anderen Schiffen sowie Sturmwellen oder Treffer durch feindliche Kanonenkugeln beschädigen das Schiff. Auf See kann diese „Gesundheitsanzeige“ der Aquila nicht regeneriert werden, aber zwischen zwei Missionen macht die Mannschaft automatisch wieder klar Schiff. Wenn Ihre Siedlung genügend Einnahmen erwirtschaftet hat (siehe Seite 193), können Sie später kostspielige Rumpfverstärkungen kaufen.

Die Crew ist also nicht nur dazu da, um für maritime Stimmung zu sorgen, sondern versorgt Sie auch mit nützlichen Informationen. Anfangs achten Sie vielleicht noch nicht so sehr darauf, aber mit der Zeit werden Sie die Warnungen vor Kollisionen oder die Aufforderung, in Deckung zu gehen, durchaus zu schätzen wissen. Selbst wenn Sie sich gerade voll auf ein Ziel konzentrieren, hat die Mannschaft stets alles rund um die Aquila im Blick.



Charakteristische Audiosignale sind in vielen Bereichen von *Assassin's Creed III* eine praktische Hilfe. Für Ausflüge auf See gilt das ganz besonders, denn die Kommentare der Crew vermitteln oftmals wichtige Informationen über Ereignisse rund um die Aquila (📍 01).

- Links neben Connor steht Robert Faulkner, der vor Sturmwinden und -wellen warnt, oder wenn sein junger Kapitän gegen den Wind segelt.
- Die beiden Herren mittschiffs an back- und steuerbord sind die Kanoniermeister. Sie verkünden, wenn die Kanonen bereit zum Feuern sind, und beschweren sich, wenn eine Breitseite oder Abfeuern der Drehbassen angeordnet wird, während noch nachgeladen wird.

MINIKARTEN-LEGENDE

	Zielort		Verbündetes Schiff
	Zielobjekt		Sturmwellen
	Feindliches Schiff		Windrichtung

KOMMANDOS

XBOX 360	PS3	FUNKTION
		Steuert das Schiff
		Steuert die Kamera
		Halbes Segel/volles Segel: erhöht die Geschwindigkeit des Schiffs
		Halbes Segel/kein Segel: verringert die Geschwindigkeit des Schiffs
		In Deckung: Connor und die Crew schützen sich vor feindlichen Kanonenkugeln oder Sturmwellen
		Drehbassen abfeuern: zum Zielen halten, zum Feuern loslassen
		Kanonen abfeuern: zum Fokussieren drücken, zum Abfeuern loslassen

NAVIGATIONSTIPPS

- Unter vollen Segeln fährt das Schiff schneller, aber die Manövrierfähigkeit ist stark eingeschränkt.
- Unter halbem Segel ist die Aquila langsamer, aber besser zu steuern.
- Bei Sturmwinden ist es mit vollen Segeln fast unmöglich, in den Wind zu lenken. Wenn Sie zum Beispiel nach rechts steuern, um einer von rechts kommenden Sturmbö zu begegnen, wird das Schiff trotzdem unweigerlich nach links gedrückt. Befehlen Sie halbes Segel, um dem Effekt entgegenzuwirken. Wenn trotzdem hohes Tempo gefordert ist, dann sollten Sie zwischen den beiden Bewegungsgeschwindigkeiten hin und her wechseln. Das bietet einen Kompromiss zwischen Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit.



- Auf der Minikarte zeigt ein trichterförmiger Indikator die vorherrschende Windrichtung an (ungeachtet möglicher Sturmböen – 02). Wenn Sie mit dem Wind segeln, ist die Aquila schneller, was durch eine Grünfärbung des Trichters angezeigt wird. Gegen den Wind ist das Tempo wesentlich geringer; dies verdeutlicht eine Färbung in Rot oder Orange.
- Bei Kontakt mit Felsen und Klippen wird die Aquila beschädigt. In der Nähe des Ufers kann die Geschwindigkeit durch Sandbänke oder Riffe beeinträchtigt werden.
- Sturmwellen sind ein Phänomen, das nur in bestimmten Erinnerungen auftritt. Sie müssen im richtigen Moment in Deckung gehen, was üblicherweise durch eine Einblendung angezeigt wird. Wenn Sie vor einer Sturmwelle gewarnt werden, sollten Sie allerdings zuerst auf der Minikarte schauen, aus welcher Richtung sie kommt, und die Aquila hineinsteuern, bevor Sie in Deckung gehen. Ein Wegsteuern von der Welle kann zu starken Schäden an der Aquila führen, falls die Schutzmaßnahme zu früh endet. Gelingt es Ihnen jedoch, das Manöver perfekt zu timen, werden Sie mit einer spektakulären Ansicht der auf der Welle reitenden Aquila belohnt.

Beachten Sie, dass es möglich ist, die Aquila im Laufe des Spiels upzugraden, sodass sie mehr Schaden einstecken und austeilen kann. Ab Sequenz 06 lassen sich bei Robert Faulkner (der am Anleger der Aquila steht) oder an den Büchern neben Hafenmeistern verschiedene Upgrades erwerben (siehe Seite 253).

KRIEGSFÜHRUNG ZUR SEE

Allgemeine Hinweise

- Frontal auf die gegnerischen Schiffe zuzufahren ist oft keine gute Lösung, weil es Ihre offensiven Möglichkeiten einschränkt. Versuchen Sie es lieber mit schräger Fahrtrichtung, dann können Sie mächtige Breitseiten abfeuern.
- Bei vielen Schlachten sollten Sie darauf achten, dass sich alle feindlichen Schiffe auf einer Seite der Aquila befinden. Ein Beschuss aus mehreren Richtungen kann die Orientierung beeinträchtigen, was letztendlich fatale Folgen hat. Sofern es möglich ist, sollten Sie die feindliche Flotte in einem weiten Bogen umsegeln. Falls Sie aber doch von beiden Seiten aus attackiert werden, berücksichtigen Sie, dass die Kanonen an steuer- und backbord unabhängig voneinander abgefeuert werden können, und beide separate Nachlade-Timer haben. Grundsätzlich sind die Gefahren bei einer Durchfahrt zwischen Gegnern zwar größer, andererseits können Sie in einer solchen Situation aber auch die volle Feuerkraft der Aquila ausnutzen.
- Halten Sie beim Abfeuern einer Breitseite die Taste gedrückt, um den Schuss zu „fokussieren“. Das weiße Band, das die Schussrichtung anzeigt, wird dabei immer schmaler. Über mittlere bis große Entfernungen führt das zu einer deutlich verbesserten Genauigkeit. Ist die Aquila hingegen sehr dicht am Ziel dran, ist kein Fokussieren nötig. Feuere Sie einfach drauflos; das spart wertvolle Sekunden.



- Wenn Sie größeren Schiffen eine gezielte Breitseite verpassen, wird möglicherweise deren Schussvorbereitung unterbrochen. Das Gleiche gilt leider auch umgekehrt. Ihre Angriffsoptionen werden ebenfalls durch feindliche Treffer kurzzeitig außer Kraft gesetzt.
- Die Drehbassen haben eine wesentlich geringere Nachladezeit, richten bei großen Schiffen aber so gut wie keinen Schaden an, es sei denn, sie treffen eine Schwachstelle. Aber in erster Linie sind diese Geschütze darauf ausgelegt, kleine Kanonenboote mit einem Schuss oder Schoner mit bis zu drei Treffern zu zerstören. Drehbassen treffen ihr Ziel nur, wenn das Fadenkreuz rot ist. Befindet sich das Ziel in der Nähe, ist das Fadenkreuz die meiste Zeit rot; auf große Entfernungen ist das Gegenteil der Fall und da erfordert es einige Übung sowie Fingerspitzengefühl, um präzise Treffer zu platzieren.
- Manche maritimen Expeditionen spielen auf rauer See, sodass hohe Wellen den Zielvorgang zusätzlich erschweren. Oft müssen Sie die Kanonen dann fokussieren und mit dem Abfeuern noch warten, bis sich ein uneingeschränktes Schussfeld bietet. Wenn beide Schiffe in einem Wellental stecken (03), feuern Sie, sobald die Aquila und das feindliche Schiff auf einer Höhe sind. Sind beide jedoch durch eine Welle getrennt (04), fokussieren Sie die Kanonen in die Richtung des Gegners (nutzen Sie die Masten als optische Referenz) und warten so lange, bis der Gegner auf derselben Höhe ist.



- Wenn Sie an 100-prozentiger Synchronisation interessiert sind, dann werden Sie die optionalen Missionsziele mithilfe der Upgrades (siehe Seite 253) leichter erreichen. Sehr zu empfehlen sind die zusätzlichen Kanonen, das verbesserte Ruder und Spitzgeschosse. Die kostspieligen Rumpfverstärkungen sind im Hinblick auf die schwierigeren Vorgaben ebenfalls hilfreich. Sie ermöglichen offensivere Taktiken, da Sie sich aufgrund der gesteigerten Haltbarkeit etwas weniger um den Zustand der Aquila sorgen müssen.
- Checkpoints sind bei den langen maritimen Missionen keine Seltenheit, und die sollten Sie auch ausnutzen, wenn Sie perfekte Spieldurchgänge

anstreben. Zwischenszenen weisen oft darauf hin, dass Ihr Fortschritt gespeichert wurde, was bedeutet, dass Sie sich an diesen Punkt zurückversetzen können, wenn es mit den optionalen Missionszielen nicht so recht läuft. Die kurzen Freibeuter-Aufträge hingegen sollen in einem Durchgang über die Bühne gehen und lassen sich nur ganz von vorn neu beginnen.

- Zum Abschluss noch eine kleine Randnotiz: Aquila ist das lateinische Wort für Adler und auch des gleichnamigen Sternbildes, dessen Hauptstern der Altair ist. Und dessen Name leitet sich wiederum ab von einem arabischen Ausdruck mit der Bedeutung „der fliegende Adler“.

FEINDLICHE SCHIFFSTYPEN IM ÜBERBLICK

Kanonenboot	Schoner
Hinweise <ul style="list-style-type: none"> Der kleinste Schiffstyp; geringer Schaden. Hat keine Priorität: Zerstören Sie Kanonenboote mit den Drehbassen, während Sie auf das Nachladen der Kanonen warten. 	Hinweise <ul style="list-style-type: none"> Greift von der Seite frontal mit Hagelladungen an. Schnell und wendig; kann erheblichen Schaden verursachen. Sollte rasch ausgeschaltet werden.
Fregatte	Kriegsschiff
Hinweise <ul style="list-style-type: none"> Kann ihre Kanonen bei relativ kurzer Nachladezeit abfeuern. Rammen Sie den Bug oder fokussieren Sie eine Breitseite auf den Bug, um die Schwachstelle bloßzulegen. 	Hinweise <ul style="list-style-type: none"> Größter feindlicher Schiffstyp. Verwenden Sie Brandgeschosse oder fokussieren Sie Ihre Breitseiten auf (oder rammen Sie) den Bug, um die Schwachstelle bloßzulegen.

In diesem Abschnitt verraten wir Ihnen anhand detaillierter Karten die Fundorte aller „sammelbaren“ Gegenstände in *Assassin's Creed III*. Viele davon sind nicht zu übersehen, wenn Sie den angegebenen Ort erreichen, aber einige sind auch sehr gut versteckt oder mit einer Herausforderung verbunden. In solchen Fällen helfen wir Ihnen mit anschaulichen Screenshots auf die Sprünge.

Als Bonus für passionierte Jäger haben wir auf den Karten von Grenzland und Siedlung noch die Reviere der verschiedenen Tierarten verzeichnet. Anhand dieser Informationen können Sie ein kleines Vermögen machen, wenn Sie durch Jagd und Fallenstellerei makellose Pelze erhalten und diese per Konvoi verkaufen (siehe Seite 242).

Es gibt vier Arten von sammelbaren Gegenständen in *Assassin's Creed III*:

Almanachseiten gibt es nur in Boston und New York. Sie segeln davon, wenn Connor sich nähert. Timing und Annäherung müssen daher stimmen, wenn Sie eine Seite fangen wollen, bevor sie verschwindet. Oft ist dabei Freerunning auf einer bestimmten Route gefragt. Haben Sie eine Almanachseite nicht erwischt, dann wird sie wieder auftauchen, nachdem Sie sich ein paar Straßen weit entfernt haben. Wenn eine Schnellreiseposition in der Nähe ist, kann ein Hinspringen über die Hauptkarte die schnellste Methode sein, um das Sammelobjekt zurückzusetzen. Sobald Sie alle vier Seiten eines bestimmten Almanachs haben, erhalten Sie den Herstellungsplan für eine von Benjamin Franklins Erfindungen – eine Voraussetzung für vollständige Synchronisation.

Federn sind herkömmliche, unbewegliche Sammelobjekte. Es gibt sie nur im Grenzland, meist hoch oben in Bäumen. Bei besonders schwer zu erreichenden Federn erteilen wir Ihnen zusätzliche Tipps. Bei allen anderen sollte die Route offensichtlich sein, wenn Sie darunterstehen, dann die Umgebung in Augenschein nehmen und quasi rückwärts schauen, welcher Weg von der Feder hinab zu Ihrer Position führt.

Schatztruhen (oder genauer gesagt jene, die zu 100 % Synchronisation beitragen) gibt es in Boston, New York und dem Grenzland. Die Behälter in den Städten sind für gewöhnlich verschlossen, sodass Connor das Schloss knacken muss, um an den Inhalt zu kommen (in der Regel Geld und Herstellungspläne). Durch den Abschluss von Befreiungsmissionen (siehe Seite 154) erhält Connor jedoch einen Generalschlüssel für alle Truhen des jeweiligen Bezirks, was das Öffnen natürlich deutlich beschleunigt. Die einzige Ausnahme sind die Truhen in den Forts: Die müssen immer über das Schlossknacken-Minispiel geöffnet werden. Dafür können sich die Inhalte allerdings auch sehen lassen (meist £7.500, in einem Fall sogar £10.000).

Hinkebeins Klunker sind in alle Winde verstreut (selbst innerhalb der Siedlung). Sie sind zum Freischalten der maritimen Orte im Rahmen der äußerst unterhaltsamen und lohnenswerten Nebengeschichte rund um Captain Kidds Schatz erforderlich. Mehr darüber auf Seite 182.

Bevor Sie sich auf die Suche machen, sollten Sie noch die folgenden allgemeinen Tipps & Tricks lesen.

⊙ Ausstehende Sammelobjekte können Sie über das Logbuch nachverfolgen. Sie benötigen allerdings mindestens ein Objekt aus einer Kategorie, also zum Beispiel eine Feder, damit die Information erscheint. Komplettierte Einträge werden wieder entfernt. Sobald Sie also beispielsweise alle Klunker haben, erscheinen sie nicht länger in der Liste.

⊙ Alle Sammelobjekte, die Sie unter Verwendung der Erneut-spielen-Funktion einsammeln, werden sofort gespeichert. Es ist nicht nötig, die Erinnerung zu beenden. Das gilt auch für Geld und Herstellungspläne aus Truhen.

⊙ Das Setzen einer eigenen Markierung auf der Hauptkarte hat einen praktischen Begleiteffekt. Bei der Auswahl eines sammelbaren Gegenstandes wird nicht nur die Richtung zum Ziel angezeigt, sondern auch noch der Höhenunterschied zu Connors Position. Wenn Sie sämtliche Schatzkarten kaufen, die ab Sequenz 06 erhältlich sind (siehe Seite 252), können Sie alles Sammelbare sehen und auswählen – sogar innerhalb der nicht aufgedeckten, unerforschten Gebiete.

⊙ Selbst wenn Connor nur einen flüchtigen Blick auf ein neues Sammelobjekt erhascht, wird dessen Position auf der Hauptkarte angezeigt, bis Sie es schließlich einsammeln.

⊙ Bevor in Sequenz 09 New York und die komplette Valley-Forge-Region freigeschaltet werden, können Sie natürlich noch nicht alle Sammelgegenstände des Spiels erreichen.

TRUHEN: AUSBEUTE NACH REGION			
	BOSTON	GRENZLAND	NEW YORK
Gesamt	£26.250	£31.750	£25.500
Pläne für Spezialgegenstände	<ul style="list-style-type: none"> Lincolns Schwert (Replikat) „Zerbrochenes Schwert“-Messer Steinschlosspistole der Royal Navy Marine-Entenfußpistole 	<ul style="list-style-type: none"> Italienische Steinschlosspistole Englische Steinschlosspistole Kriegs-Tomahawk Französisches Enterbeil 	<ul style="list-style-type: none"> Königliche Pistole Washingtons Schlachtschwert (Replikat) Französische Taschenpistole

LEGENDE	
	Aussichtspunkt
	Fort
	Almanachseite
	Feder
	Truhe
	Hinkebeins Klunker
	Revieregrenze der Tiere
	Fuchs
	Bär
	Puma
	Wolf
	Luchs
	Hase
	Biber
	Waschbär
	Hirsch
	Wapiti
Ac	Achilles
Go	Godfrey
Te	Terry
La	Lance
Wa	Warren
Pr	Prudence
My	Myriam
No	Norris
OI	Oliver
Co	Corinne
Da	Big Dave
Ly	Lyle
El	Ellen
Ti	Father Timothy

DIE DAVENPORT-SIEDLUNG



Wenn Sie es vermeiden wollen, diesen Weg zum Klunker eventuell zweimal zu gehen: Genau diese Strecke muss Connor bei der Siedlungsmission „Norris auf Freiersfüßen“ zurücklegen (siehe Seite 196).



Der Klunker liegt nicht weit südlich von Hinkebein offen herum. Sie sollten aber beachten, dass sich in der Gegend normalerweise Wölfe tummeln.



- III
- LEITUNG
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- ZEITPLAN
- BÜRGERMISSIONEN
- KONVOIS ANGREIFEN
- CLUBS
- MINISPIELE
- FORTS
- BEFREIUNGSMISSIONEN
- ASSASSINENGILDE
- DER UNTERGRUND
- MARITIME GRUNDLAGEN
- MARITIME MISSIONEN
- FREIBEUTER-AUFTRÄGE
- MARITIME ORTE
- SIEDLUNGSMISSIONEN
- BENEDICT-ARNOLD-MISSIONEN
- SAMMELBARES

Von Sequenz 04 bis zum Ende von Sequenz 05 entfaltet sich die Spielwelt von *Assassin's Creed III* durch zahlreiche neue Möglichkeiten erst so richtig zu voller Blüte. Die Wege, die Connor zwischen den verschiedenen Handlungsabschnitten zurücklegt, sind gesäumt von lukrativen Ablenkungen, von einfachen Herausforderungen bis hin zu großen Nebenaufgaben. Wo Haytham praktisch gradlinig von einer Haupterinnerung zur nächsten reiste, verzweigt sich Connors Weg zu einem Netz mannigfaltiger Möglichkeiten, das sich über alle Ecken von

Boston, das Grenzland, die Davenport-Siedlung und New York erstreckt.

Aus diesem Grunde ist der Ausbau des Schnellreise-Netzwerkes zur Verkürzung der allgemeinen Reisezeiten unverzichtbar. Doch bevor wir auf dieses praktische System eingehen, werfen wir zuerst einen Blick auf die neuen Freerunning-Möglichkeiten, die ab Sequenz 04 zur Verfügung stehen.

FREERUNNING & KLETTERN FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Erinnerung „Federn & Bäume“ dient als praxisorientierte Einführung in die Kunst des Freerunnings durch die Bäume. Auf den ersten Blick scheint dies ein schwieriges Unterfangen zu sein. Selbst alte *Assassin's-Creed*-Hasen, die ihre Fähigkeiten durch jahrelange praktische Übung geschult haben, werden erleben, dass ihr zielgerichteter Vorwärtsdrang ab und an ins Stocken gerät.

Sollten auch Sie nach Ihren ersten Erfahrungen etwas irritiert sein, können wir Sie absolut beruhigen: Freerunning in den Bäumen wird im Handumdrehen zur Gewohnheit. Schon nach kurzer Zeit werden Sie so flink von Ast zu Ast hüpfen, dass selbst Eichhörnchen vor Neid erblassen. Wie wir schon im Grundlagen-Kapitel beim Thema Freerunning in urbaner

Umgebung geschildert haben, kommt es beim Klettern und Freerunning vor allem darauf an, die visuelle Sprache der Umgebung zu interpretieren und die Route immer ein paar Schritte im Voraus zu planen. Das gleiche Prinzip gilt beim Freerunning in freier Natur – nur dass die „Sprache“ der Umgebung einen etwas anderen Dialekt hat, bei dem Sie erst lernen müssen, ihn schnell und effektiv zu interpretieren.

Übung macht in diesem Fall tatsächlich den Meister. Und der folgende visuelle Leitfaden mit den grundlegenden „Bausteinen“ von Freerunning-Kursen in freier Natur wird Ihnen dabei helfen, mögliche Routen schneller zu erkennen und sich mit größerer Zuversicht fortzubewegen.



Genau wie Fässer, Kisten und umgekippte Karren oft den Anfang einer urbanen Route in Boston markieren, beginnen auch viele Baum-Kurse mit einem markanten Startpunkt. Die hier gezeigte Baumart – ein Stumpf, neben dem ein zweiter Stamm schräg nach außen ragt – ist so ein typischer Einstiegspunkt. Eine andere Einstiegsvariante wäre, an einem Baumstamm hinaufzurennen, um einen niedrigen Ast zu erreichen, oder indem Sie von einer Plattform wie zum Beispiel einer Felsnadel oder einem Dach auf einen Ast springen.



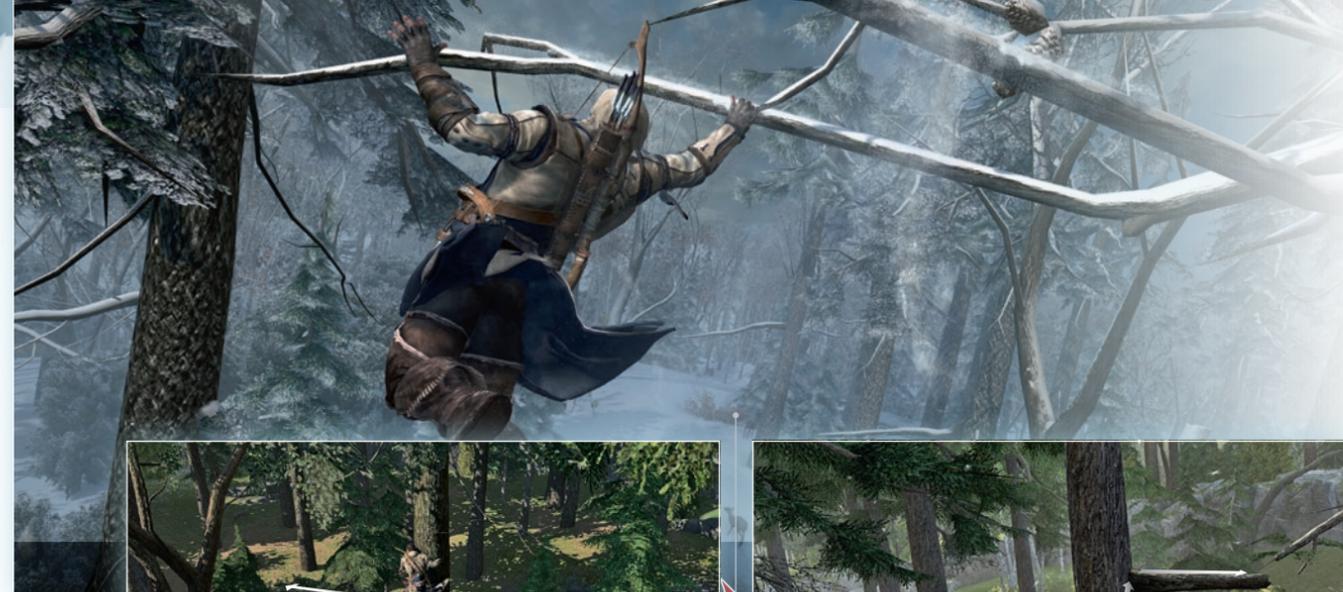
Die meisten Bäume kann Connor nicht direkt hinaufklettern, aber die hier gezeigte Art bietet mit ihren vielen kleinen Griffgelegenheiten die Möglichkeit dazu. Oft stellt so ein Baum den Einstieg in einen Freerunning-Parcours zur Verfügung, der in den oberen Ästen beginnt.



Viele Bäume haben V-förmige Gabelungen, durch die Connor auf dem Weg von Ast zu Ast hindurchspringen kann. Normalerweise ist Connor in der Lage, auf Ästen seine Kampffähigkeiten auszuführen, wie zum Beispiel eine Fernwaffe abzufeuern oder ein Lufttattentat zu verüben. Dies ist jedoch in der Regel nicht möglich, während er in einer solchen Astgabel steht.



Viele der großen Bäume besitzen mehrere Gabelungen des Stamms. Wenn Sie von einer solchen Position zu einer höhergelegenen hinaufsteigen wollen, drücken Sie **A/X**. Das ist wesentlich praktischer, als die Kamera mit **R** in die nötige Richtung zu schwenken, um manuell zu klettern.



Connor besitzt die Fähigkeit, sich um einen Stamm herumzuschwingen, um einen Ast auf der gegenüberliegenden Seite zu erreichen. Angangs wird es Sie wahrscheinlich etwas Überwindung kosten, sich darauf zu verlassen. Dabei müssen Sie in einer solchen Situation lediglich **LT/R1** und gleichzeitig **L3** in Richtung des Stammes gedrückt halten, und Connor erledigt den Rest.



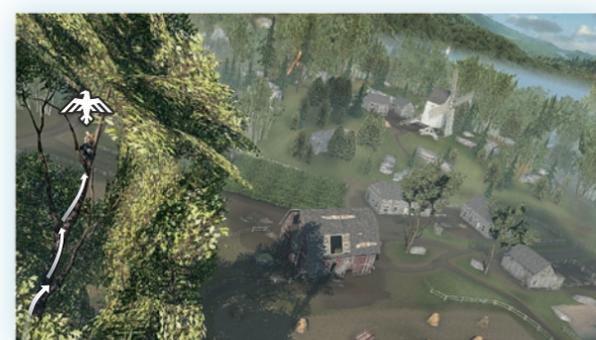
Machen Sie sich keine Sorgen, wenn sich der Ast auf der anderen Seite des Stammes etwas weiter oben oder unten befindet. Connor wird das Manöver trotzdem problemlos ausführen.



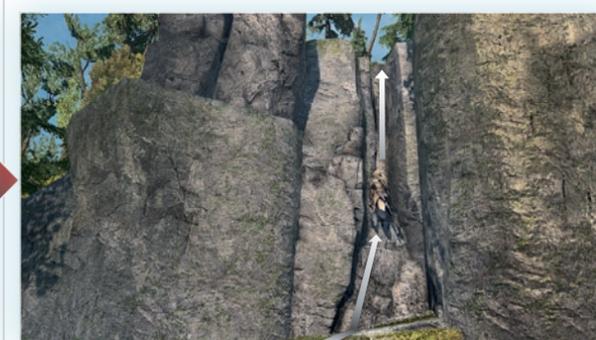
Auf dünneren Ästen kann Connor zwar nicht stehen, aber im Zuge eines Freerunning-Kurses daran entlangschwingen.



Dieses Bild zeigt einen typischen Freerunning-Kurs durch die Bäume. Er enthält verschiedene Grundelemente, die wir in diesem Abschnitt beschrieben haben. Wie so oft bei solchen Parcours besteht keine Veranlassung, unterwegs jemals **LT/R1** und **L3** loszulassen. Alles, was Sie tun müssen, ist Connor in die richtige Richtung zu dirigieren.



Einige Aussichtspunkte des Grenzlandes befinden sich in den Wipfeln hoher Bäume. Der Aufstieg sieht meist so aus, dass Sie im unteren Bereich zwischen großen Ästen herumspringen, sich dann an V-förmigen Gabelungen hochziehen und im oberen Teil entlang kleinerer Äste schwingen, bis Sie die offizielle Aussichtposition erreichen. Diese ist wie üblich an einem Adler zu erkennen, der sich bei Connors Annäherung in die Lüfte erhebt.



Für den letzten Tipp verlassen wir die Bäume. Beachten Sie, dass Connor selbst steilste Felswände im Grenzland erklimmen kann, wenn Griffgelegenheiten existieren. Horizontale Vorsprünge sind meist leicht zu erkennen; doch achten Sie auch auf vertikale Spalten, wie sie hier im Bild zu sehen sind. Denn auch die vermag Connor problemlos für den Aufstieg zu nutzen.

- EINLEITUNG
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- FORTBEWEGUNG**
- SCHNELLREISE
- BEKANNTHEITSGRAD
- GEGNER
- WAFFEN
- GERÄTE
- ASSASSINEN-REKRUTEN
- KAMPF-INFORMATIONEN
- GELD VERDIENEN
- DIE SIEDLUNG
- ARBEITER ANHEuern
- RESSOURCEN SAMMELN
- DIE JAGD
- PLÄNE SAMMELN
- HERSTELLUNG
- KONVOIS
- GESCHÄFTE
- MONTUREN
- TROPHÄEN & ERFOLGE
- AKTIONS-ÜBERSICHT
- MISSIONS-ÜBERSICHT

Die Jagdgebietskarte zeigt Ihnen die verschiedenen Jagdregionen des Grenzlandes. (Öffnen Sie zuerst mit **SELECT** die Hauptkarte und wählen Sie dann mit **1** den entsprechenden Eintrag.) In jeder Region sind vier Tierarten heimisch, die durch Symbole oben rechts im Bild angezeigt werden. Solange Sie einer Art noch nicht begegnet sind, sehen Sie stattdessen nur einen Pfotenabdruck samt Fragezeichen (**?**). Die Davenport-Siedlung zählt als eigene Jagdregion; dort gibt es insgesamt sieben Arten.

JAGDREGIONEN	
NAME	TIERE
Black Creek	Luchs, Wapiti, Hase, Biber
Kaniën:keh	Fuchs, Hirsch, Hase, Puma
John's Town	Bär, Fuchs, Wapiti, Hase
Valley Forge	Wapiti, Hase, Waschbär, Biber
Concord	Waschbär, Hase, Biber, Hirsch
Monmouth	Hase, Waschbär, Wapiti, Fuchs
Davenport-Siedlung	Wapiti, Hirsch, Fuchs, Biber, Waschbär, Wolf, Hase
Diamond Basin	Hirsch, Wolf, Puma, Biber
Great Piece Hills	Luchs, Hase, Wolf, Wapiti
Packanack	Bär, Luchs, Hase, Biber
Scotch Plains	Waschbär, Hirsch, Hase, Puma
Troy's Wood	Wolf, Hase, Hirsch, Wapiti
Lexington	Hase, Waschbär, Hirsch, Fuchs



Ganz allgemein lassen sich aggressive und friedliche Tiere unterscheiden.

- Aggressive Tiere** (Bären, Wölfe, Luchse und Pumas) werden Connor angreifen, wenn sie ihn sehen. Auf der Minikarte werden sie als Gegner angezeigt. Wenn Sie ein Exemplar erlegen wollen, müssen Sie entweder eine Fernwaffe oder eine Attentatstechnik (vorzugsweise von oben) benutzen, oder einen Angriff abwarten und erfolgreich den Tastendruck-Reaktionstest absolvieren. Die gefährlicheren Tiere (wie Bären) erfordern umfangreichere Tastensequenzen, und die Konsequenzen beim Scheitern sind gravierend. Männliche Wapitis könnten ebenfalls auf Connor losgehen, wenn er sie erschreckt oder angreift. Im Gegensatz zu Raubtieren werden sie Connor jedoch normalerweise in Ruhe lassen, solange er einen respektvollen Abstand einhält.
- Friedliche Tiere** (wie Hasen und Biber) werden ihr Heil in der Flucht suchen, sobald sie Connor sehen oder hören. Sie können mit Fernwaffen, Nahkampfwaffen auf kurze Distanz oder mithilfe von Fallen erlegt werden. Um Tiere an eine bestimmte Position zu locken, sollten Sie Köder neben Anpirschzonen oder Verstecken auslegen. Dann warten Sie verborgen, bis sich ein Tier nähert, und schlagen zu.

Bei der Jagd erlegte Tiere können Sie häuten und dadurch Ressourcen erhalten, die sich verkaufen oder zur Herstellung neuer Gegenstände verwenden lassen. Mit etwas Übung entwickelt sich dies zu einer äußerst lukrativen Nebenbeschäftigung. Die Jägerin der Siedlung bietet zwar auch eine Reihe von Tierprodukten zum Verkauf an, aber bestimmte Tiere kann nur Connor selbst zur Strecke bringen.

Die Jagd an sich ist zwar nicht schwierig, aber die folgenden Tipps werden Ihnen dennoch von Nutzen sein.

- Sie können dafür sorgen, dass an einem Ort mehr Tiere als üblich auftauchen. Halten Sie per Adlerblick nach Hinweisen Ausschau. Nach der Untersuchung tummeln sich möglicherweise mehr Exemplare in der Gegend, die auf der Minikarte mit dem Symbol angezeigt werden. Mit Ködern können Sie bei Hinweisen mehrere Tiere anlocken.
- Generell wird Connor nicht von Tieren bemerkt, solange er sich in Anpirschzonen oder Verstecken verbirgt oder auf höheren Ästen außer Sichtweite hockt. Die meisten Kreaturen werden seiner sofort gewahr, wenn er sich ins Freie bewegt, aber manche haben direkt hinter sich einen toten Winkel.
- Connor kann von einem einzigen Tier mehrere Ressourcen erhalten. Die Qualität des Pelzes hängt davon ab, wie es erlegt wurde. Makellose Pelze sind die wertvollsten Objekte, die Sie von einer Jagd mit nach Hause bringen können, wohingegen beschädigte Exemplare – besonders nach der Verwendung von Feuerwaffen – wesentlich weniger wert sind. Die saubersten Ergebnisse erzielen Sie mit Attentaten per versteckter Klinge. Aggressive Tiere, die per Tastendruck-Reaktionstests erlegt wurden, spendieren immer perfekte Felle. Andere saubere Techniken sind Giftpfeile, Bogen und Fallen.

Eine der einfachsten Jagdtechniken besteht darin, den Anfang eines Freerunning-Bauparcours ausfindig zu machen, Hinweise in der Nähe zu untersuchen und dann auf hochgelegenen Ästen ruhig auszuweichen. Tiere, die unter Connor vorbeikommen, erlegen Sie dann per Lufttattate. Kommen die Tiere nicht nah genug heran, werfen Sie Köder auf den Boden. Optional können Sie zuvor auch noch zusätzlich Fallen an geeigneten Stellen auslegen, wenn Sie tierische Ressourcen mit maximaler Effizienz sammeln möchten.

Innerhalb der Jagdregionen gibt es bestimmte Abschnitte, in denen eine Spezies dominant und zahlreich vorkommt, und immer wieder schnell neu erscheint. So wimmelt es beispielsweise ganz im Westen der Packanack-Region auf der kleinen Insel (und drum herum) vor Bären. Merken Sie sich solche Gegenden, wenn Sie sie im Zuge der Jagdgesellschaft-Nebenaufgaben (siehe Seite 138) entdecken.

Einige Hinweise gehören zu ganz bestimmten Tierarten. Es gibt zum Beispiel einen kleinen Busch, der auf die Anwesenheit eines Hirsches hinweist. Mit der Zeit werden Sie solche Hinweise gar nicht mehr untersuchen müssen, um zu wissen, welches Tier Sie vorfinden werden. Das bedeutet, Sie können ohne Zeitverlust sofort weiterziehen, wenn Sie gezielt auf der Jagd nach einer anderen Tierart sind.

Wenn Sie durch das Grenzland oder die Siedlung reisen, sollten Sie im Hinblick auf zufällige Jagdbeute immer den Bogen oder Giftpfeile und die versteckte Klinge ausgerüstet haben. Es ist verblüffend, wie viele Tiere sich unvorsichtigerweise blicken lassen, und schnelle Reaktionen werden Ihnen willkommene Trophäen sichern.

Im Großen und Ganzen ist die Jagd eine exzellente Methode, um entsprechende Ressourcen zu sammeln und Einkünfte zu generieren. Die Ausgaben sind gering (nur das Aufstocken verbrauchter Geräte), die Aufgabe ist nicht besonders schwierig und kaum gefährlich (abgesehen von gelegentlichen Raubtierangriffen oder Wachen), sofern Sie die Gefahren des Grenzlandes kennen. Die profitabelste Jagdbeute sind Biberpelze und Bärenpelze, die beim Verkauf via Konvoi Grundpreise von £160 bzw. £240 einbringen. Wenn Sie einen Konvoi mit diesen Waren vollladen, werden Sie enorme Gewinne einfahren. Mehr über Konvois auf Seite 249.

FALLEN & KÖDER

Über das Gerätedrad haben Sie Zugriff auf Connors Fallen und Köder, die ausschließlich bei der Jagd zum Einsatz kommen. Köder dienen zum Anlocken von Tieren, die Connor dann unmittelbar erlegen oder in einer vorher gestellten Falle fangen kann. Sie können Fallen auch in der Nähe von entsprechenden Hinweisen platzieren (halten sie **3**/**4** gedrückt, bis die Anzeige gefüllt ist), um Tiere zu fangen. Wenn eine Falle zuschnappt, erhalten Sie eine Nachricht. Eilen Sie dann hin, um den Fang einzusammeln, bevor er gestohlen wird oder sich das Tier befreien kann.

An einem Geschäftsbuch können Sie Ihren Vorrat an Ködern und Fallen durch Herstellung wieder auffüllen, falls Sie die benötigten Ressourcen und Siedlungshandwerker haben. Ansonsten lassen sich Vorräte auch bei Gemischtwarenhändlern oder Hausierern erwerben.

Fallen & Köder: Beutelkapazität & Upgrades

NAME	KAPAZITÄT/UPGRADE	VERFÜGBARKEIT
Standard-Köderbeutel	10	–
Standard-Fallenbeutel	10	–
Fallenbeutel-Upgrade 1	+5	Durch Herstellung
Fallenbeutel-Upgrade 2	+5	Über Uplay



JAGDRESSOURCEN

SYMBOL	NAME	SCHWACHPUNKTE	MÖGLICHE RESSOURCEN
	Fuchs	Köder, Fallen	Fuchspelz (£100), Fuchsschwanz (£20), beschädigter Fuchspelz (£12)
	Bär	Köder, Lufttattate	Bärenpelz (£240) , Bärenfett (£20), Bärenkrallen (£10), beschädigter Bärenpelz (£40)
	Puma	Köder, Giftpfeile	Pumafänge (£10), Pumapelz (£90), beschädigter Pumapelz (£4)
	Wolf	Köder, Bogen (beim Anpirschen)	Wolfsfänge (£10), Wolfspelz (£100), beschädigter Wolfspelz (£10)
	Luchs	Köder, Fallen, Giftpfeile	Luchskrallen (£10), Luchspelz (£70), beschädigter Luchspelz (£4)
	Hase	Köder, Fallen, Annäherung von hinten	Hasenpelz (£30), Hasenplote (£4), beschädigter Hasenpelz (£2)
	Biber	Köder, Fallen; Biber sind außerordentlich langsam	Biberpelz (£160) , Biberzahn (£10), Castoreum (£30), beschädigter Biberpelz (£12)
	Waschbär	Köder, Fallen, Annäherung von hinten	Waschbärenpelz (£60), beschädigter Waschbärenpelz (£2)
	Hirsch	Köder, Annäherung von hinten	Hirschherz (£10), Hirschmark (£4), Hirschfleisch (£40), Hirschschwanz (£6), Hirschpelz (£120), beschädigter Hirschpelz (£12)
	Wapiti	Köder, Annäherung von hinten, Lufttattate	Wapitipelz (£140), Wapitigewei (£20), Wapitiherz (£10), Wapitifleisch (£60), beschädigter Wapitipelz (£16)

GOLDENE REGELN

- ◉ Bleiben Sie in Bewegung. Sie müssen Ihr Ziel finden und werden gleichzeitig selbst gejagt. Daher sollten Sie nur in ganz bestimmten Situationen bewegungslos verharren, zum Beispiel, wenn Sie sich vor einem Verfolger verstecken oder unmittelbar vor einem Attentat stehen.
- ◉ Legen Sie es darauf an, Ihren Auftrag mit einem guten Punktebonus abzuschließen. Einfach nur die meisten Eliminierungen zu erzielen, bringt nichts, wenn die Konkurrenz regelmäßig doppelt so viele Punkte scheidet.
- ◉ Vermeiden Sie es, den anderen Spielern Punkte zu überlassen, indem Sie sich betäuben oder töten lassen. Haben Sie Geduld! Wenn Sie offen auf das Ziel zurennen, kommen Sie dort zwar früher an, aber das erhöht auch die Gefahr, von anderen Spielern bemerkt (oder schlimmer noch, erfasst) zu werden.
- ◉ Der Spieler mit den meisten EP ist klar im Vorteil, da sein Charakter über mehr Ressourcen verfügt.
- ◉ Bleiben Sie also am Ball und spielen Sie weiter. Auf den höheren Stufen geht die Weiterentwicklung nur noch langsam voran, aber die fortschrittlichen Fähigkeiten sind durchaus der Mühe wert.
- ◉ Improvisationstalent ist wichtiger als intensive Planung. Konzentrieren Sie sich darauf, Ihr Ziel schnellstmöglich zu finden, aber bleiben Sie stets auf der Hut und bereit, die Taktik augenblicklich zu ändern.
- ◉ Versuchen Sie, Ihr Ziel sofort zu erfassen, sobald Sie es identifiziert haben. Dank der Zielerfassung bleiben Sie dem Gegner auf den Fersen, selbst wenn er kurzzeitig außer Sicht verschwindet. Und sie verhindert, dass Sie versehentlich Zivilisten exekutieren.
- ◉ Fähigkeiten sollten eher früher als später zum Einsatz kommen. Selbst mit Standarderholungszeiten ist bei einem vollen Fähigkeitspaket davon auszugehen, dass eine Fähigkeit pro Eliminierung eingesetzt werden kann.



TIPPS ZU FÄHIGKEITSPAKETEN

- ◉ Nach dem Stufenaufstieg können Sie sich Ihre eigenen Fähigkeitspakete schnüren, damit Ihre Fähigkeiten, Eigenschaften und Serien optimal zum Einsatz kommen. Die Standardpakete erlauben anfangs nur eine Eigenschaft, die freischaltbaren derer zwei.
- ◉ Ihnen stehen bis zu fünf konfigurierbare Pakete zur Verfügung, sodass Sie unterstützende Fertigkeiten in verschiedenen Variationen zusammenstellen können. Sie haben zwischen den Runden eines Spiels oder nach dem Ableben die Möglichkeit, ein anderes Paket auszuwählen, indem Sie **[SELECT]** + **[A/X]** drücken (das kostet allerdings **[A]**), oder indem Sie den Niederlagenbonus „Fähigkeiten ändern“ aktivieren. Geben Sie den Paketen möglichst plakative Namen, damit Sie stets schnell das richtige finden.
- ◉ Wenn sich Ihre Gegner immer rasch auf die Dächer begeben, bietet sich eine Auswahl an Fähigkeiten mit Fernwirkung an. Gehen die anderen hingegen aggressiv vor, sind defensive Fähigkeiten gefragt. Ist der Gegner deutlich überlegen, nutzen Sie als Ausgleich einen Niederlagenbonus wie Punkte x2.
- ◉ Denken Sie immer daran, dass Fähigkeiten keinen Erfolg garantieren. Dem Nebel einer Rauchbombe kann man dank der Explosionsverzögerung

ausweichen, um eine Sprengfalle kann man vorsichtig einen Bogen machen, sogar dem Hemmen-Effekt kann man entgehen, wenn man ein oder zwei Sekunden außerhalb der Reichweite des Gegners bleibt.

- ◉ Viele Fähigkeiten haben ein Gegenstück, das ihnen entgegenwirkt: Ein Knallkörper kann zum Beispiel eine Verkleidung oder Verwandlung aufdecken, Messer verlangsamen ein Ziel, selbst wenn es die Eigenschaft Heiße Jagd hat.
- ◉ Als Anregung für die Zusammenstellung nützlicher Pakete hier eine kleine Auswahl an Fähigkeiten, die sich gut kombinieren lassen:

DEFENSIVE PAKETE			
	Paket 1	Paket 2	Paket 3
Fähigkeiten	Animus-Schild	Köder	Sprengfalle
	Rauchbombe	Leibwache	Sperrstunde
	Messer	Pistole	Pistole
Eigenschaften	Todespuffer	Todespuffer	Heiße Jagd
	Doppelgänger	Doppelgänger	Unaufhaltbar
Serie & Bonus	Animus-Hack	Massenverwandlung	Schatten-Annäherung
	Aasfresser	Offenbarung	Vision

OFFENSIVE PAKETE			
	Paket 1	Paket 2	Paket 3
Fähigkeiten	Verwandeln	Verkleiden	Köder
	Hemmen	Schimmer	Leibwache
	Giftpfeil	Störung	Störung
Eigenschaften	Heiße Jagd	Schnellere Erholung	Doppelgänger
	Unaufhaltbar	Widerstand	Todespuffer
Serie & Bonus	Massenverwandlung	Lautlosserie +250	Massenverwandlung
	Offenbarung	Aasfresser	Offenbarung

TIPPS FÜR PUNKTZAHL & BONUS

- ◉ Versteckt sich Ihr Ziel im Heu, springen Sie selbst hinein. Das zwingt es nach draußen und Sie erhalten leicht einen Verstecker-Kill-Bonus.
- ◉ Versuchen Sie stets, unterschiedliche Attentate zu verüben. Die Variabel-Boni sind nicht zu verachten.
- ◉ Die Nähe zu anderen Spielern wird nach einem erfolgreichen Attentat die Zuweisung des nächsten Auftrags verzögern. Begeben Sie sich in die Außenbereiche der Karte, um die Wartezeit zu verkürzen.
- ◉ Erledigt ein anderer Spieler Ihr Ziel, dann sollten Sie nicht vergessen, sich noch den Todesstoß-Bonus zu sichern.
- ◉ Anpassung (siehe Seite 276) ist eine praktische Methode, um Ihre bevorzugte Fähigkeit weiter zu verbessern, damit Ihnen das Punkten noch leichter fällt.
- ◉ Je vollendeter Ihre Annäherung, desto kürzer ist die Tötungs-Animation. Das hilft Ihnen dabei, unbemerkt zu bleiben, sodass Sie sich schnell um das nächste Ziel kümmern können.

GEGNERIDENTIFIKATION



- ◉ Sobald Sie Geflüster vernehmen, wissen Sie, dass der Verfolger näher kommt. Wenn Sie hingegen Herzschlag hören, dann ist das Ziel nicht mehr fern. Falls Sie das Flüstern nicht gut wahrnehmen können, versuchen Sie nach Möglichkeit, die Lautstärke zu erhöhen oder Kopfhörer zu verwenden.
- ◉ Ein Pfeil im Kompass verrät Ihnen, dass sich Ihr Ziel nicht auf derselben Ebene befindet und zum Beispiel über die Dächer schleicht, während Sie die Straßen absuchen. Oder es hält sich auf einer anderen Etage auf (01). Nutzen Sie diese Information, wenn Sie Ihre Annäherung planen, damit Sie nicht an der falschen Stelle suchen.

- ◉ Untergetaucht in einer beweglichen Menge können Sie sich Ihrem Ziel nähern, ohne bemerkt zu werden.

- ◉ In der Menge unterzutauchen ist weit weniger wirksam, als neben einem Zivilisten zu stehen, der genau wie Sie aussieht. Der Verfolger muss sich dann für eins der identischen Ziele entscheiden, was ihn zumindest aufhalten sollte.

- ◉ Wenn Sie ein Ziel eliminieren wollen, das in einer Gruppe untergetaucht ist, dann können Sie mithilfe Ihres Blickfeldes herausfinden, wer das Ziel ist. Positionieren Sie sich hinter einem Hindernis oder einer Ecke, und bewegen Sie sich ganz langsam, damit sich immer nur eine Figur in Ihrem Blickfeld befindet. Der Rahmen des Zielporträts wird Ihnen verraten, welches Duplikat zu töten ist (02 & 03). Wenn Sie hingegen selbst einen Doppelgänger (z. B. mithilfe der gleichnamigen Fähigkeit) defensiv einsetzen, dann sollten Sie Ihren Charakter so positionieren, dass Sie zusammen mit dem Klon im Blickfeld des Verfolgers auftauchen.

- ◉ Haben Sie ein Ziel erblickt, das Sie ebenfalls bemerkt hat, dann hängt der Ausgang des Duells oft von Fähigkeiten ab. Nutzen Sie die Fähigkeit mit der größten und nachhaltigsten Wirkung. Eine Rauchbombe setzt das Ziel beispielsweise länger außer Gefecht als Messer.

- ◉ Von höheren Positionen aus ist es einfacher, das Ziel zu erwischen. Wenn Sie auf einem Dach über dem Ziel stehen, ist die Reichweite eines Luftattentates größer als die eines normalen Attentates am Boden – und Sie werden den Sturz vollkommen unbeschadet überstehen. Andererseits sind Sie auf einem Dach für andere sofort als Spieler zu erkennen.

- ◉ Einige Figuren sind aus der Ferne schwieriger auszumachen als andere, vor allem für neue Spieler. Falls Sie mit einem Charakter besondere Probleme haben, wählen Sie ihn einfach selbst aus. Zudem besteht dann die Möglichkeit, dass Ihr Verfolger dieselben Probleme mit Ihrer Identifizierung hat.

- ◉ Beobachten Sie die Bewegungen der Zivilisten und versuchen Sie, diese zu imitieren. Ihre Konkurrenz steht genauso unter Druck wie Sie; deshalb kann ein flüchtiger Beobachter Sie leicht mit einem computergesteuerten Charakter verwechseln.

- ◉ Wenn Ihr Verfolger in Ihrem Blickfeld eine Aktion im auffälligen Modus ausführt, wird über seinem Kopf ein rotes Symbol eingeblendet, sodass er sehr leicht auszumachen ist (♥).

- ◉ Schwenkt ein Spieler die Kamera, um nach hinten zu schauen, dreht sein Charakter den Kopf. Daran können Sie Ihre Kontrahenten erkennen (04).

- ◉ Halten Sie kurz inne und schauen Sie, wie sich das Segment auf dem Kompass bewegt. Wenn Sie Winkel und Richtung richtig einschätzen, gelingt es Ihnen vielleicht, das Ziel an der nächsten Abzweigung abzufangen.

- ◉ Falls Ihr Ziel ununterbrochen auf den Dächern herumrennt, können Sie es dort entweder mit einer Verwegen-Elimination versuchen oder Zeit sparen und einen Bonus erhalten, indem Sie ihm mit Pistole oder Giftpfeil in den Rücken schießen.



- ◉ Sobald Sie ein Attentat verüben, kann Sie die gesamte Welt dabei beobachten – selbst wenn es aus einem Versteck heraus geschieht. In diesem Moment schweben Sie selbst in höchster Gefahr. Es könnte sich also auszahlen, sich zügig aus dem Staub zu machen, statt es mit Untertauchen oder Verstecken zu versuchen.

- ◉ Benutzen Sie Gift oder Giftpfeile, um kein Aufsehen zu erregen, und ziehen Sie sich dann unauffällig zurück – ein Verfolger könnte durch die Aufregung rund um das Opfer von Ihrer Spur abgelenkt werden.



- EINLEITUNG
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- GRUNDLAGEN
- CHARAKTERE & ANPASSUNG
- PUNKTE & FORTSCHRITT
- FÄHIGKEITSPAKETE
- SPIELMODI
- TIPPS & TAKTIK
- KARTEN & ANALYSE

TIPPS FÜR VERFOLGUNGEN & MODUS AUFFÄLLIG

- ◉ Wenn Sie einem Ziel dicht auf den Fersen sind, sollten Sie nicht vergessen, sich regelmäßig nach Verfolgern umzuschauen.
- ◉ Beim Klettern oder Springen können Sie durch gewöhnliche Attentate nicht erwischt werden. Fertigkeiten mit Fernwirkung machen allerdings mit solch einem leichten Ziel kurzen Prozess.
- ◉ Der Flüchtende ist bei Verfolgungsjagden im Vorteil, denn er kann versuchen, durch Verfolgerfallen oder versteckte Zeit zu gewinnen. Als Verfolger sollten Sie daher versuchen, dem Ziel den Weg abzuschneiden. Es ist natürlich eine 50:50-Sache, ob das Ziel nach links oder rechts abbiegt, aber dadurch wird zumindest eine schnelle Entscheidung herbeigeführt. Es ist oft besser, einen erfahrenen Gegner ziehen zu lassen, denn eine langwierige Verfolgung kostet nur wertvolle Zeit.
- ◉ Überwinden Sie Höhenunterschiede immer per Freerunning mithilfe von Stufen, Balken und Stangen. Klettern Sie hingegen an einer senkrechten Wand hoch, sind Sie den Attacken durch Fernwaffen schutzlos ausgeliefert.
- ◉ Falls Sie Ihren Verfolger erfasst haben, drücken Sie schnell wiederholt die Betäubungstaste, denn dann haben Sie eine größere Chance, seinen Attentatsversuch zu vereiteln. Im schlimmsten Fall bekommen Sie zumindest noch einen Ehrenhafter-Tod-Bonus für Ihre Mühen.
- ◉ Auf der Flucht können Sie die Fähigkeit Störung einsetzen, während Sie gerade um eine Ecke oder hinter ein Hindernis laufen. Dann drehen Sie blitzschnell um und betäuben den Verfolger.



TIPPS FÜR TEAM-TAKTIK

- ◉ Kooperation erhöht die Punktzahl. Prüfen Sie, ob Sie anstelle eines überhasteten Attentates Bonuspunkte durch die Einbeziehung des Mitspielers ergattern können. Stimmen Sie Ihre Fähigkeitspakete untereinander auf offensive oder unterstützende Rollen ab.
- ◉ Immer wenn Sie in der Nähe eines Verbündeten sind, der gerade ein Ziel eliminiert hat, dann rennen Sie schnell zum Opfer und sichern sich durch einen Todesstoß einen Bonus. Sind Sie in Formation unterwegs, können das alle Kollegen machen und so die Punkteausbeute maximieren.
- ◉ Wird einer Ihrer Kollegen in der Nähe betäubt, versuchen Sie, sein Ziel zu eliminieren und ihn dann schnell wiederzubeleben. Ihr Mitstreiter gewinnt dadurch nicht nur wertvolle Sekunden, sondern auch noch weitere Punkte. Erinnern Sie ihn an den Todesstoß gegen das besiegte Ziel.
- ◉ Wenn Sie ein Ziel erfassen, sieht der Partner ebenfalls das Symbol (T). Das hilft Ihnen dabei, die gemeinsamen Handlungen zu koordinieren.
- ◉ Wird ein Kollege getötet oder betäubt, ist sein Attentäter reif für einen Vergeltungsschlag (05). Geben Sie sich gegenseitig Rückendeckung, denn wenn alle nahe beieinander agieren, locken Sie auch Ihre Verfolger an denselben Ort.
- ◉ Drücken Sie E/C, um einen betäubten Kameraden zu beleben und einen Bonus zu erhalten (06).
- ◉ Nutzen Sie die Ziel-Anzeige (siehe Seite 261), um zwischen Zielen umzuschalten, und wählen Sie den Gegner, der Ihnen am nächsten ist, oder sich am vielversprechendsten Ort aufhält. Sie müssen sich nicht zwingend um das erste zugewiesene Ziel kümmern.
- ◉ Animus-Hack ist in Team-Modi nicht so effektiv, da Sie nur maximal vier Ziele haben.
- ◉ Lassen Sie sich den Gegner vom Mitspieler zutreiben. Stellen Sie mit Verkleiden eine Falle, denn viele Kontrahenten gehen davon aus, ihre Verfolger zu erkennen.
- ◉ Setzen Sie je nach der Situation auf Alleingänge oder Teamwork. Wenn Ihre Mannschaft hinten liegt, arbeiten Sie zusammen an einem Ziel und legen es auf punketrächtige Attentate und Team-Boni an. Liegen Sie jedoch vorn, kann es von Vorteil sein, sich aufzuteilen und jeweils ein Ziel aufs Korn zu nehmen.
- ◉ Vergessen Sie nicht: Eine Verfolgerfalle, die von einem Teamkameraden geschlossen wurde, wird sich für Sie automatisch wieder öffnen.



KARTEN & ANALYSE



Legende

- ◉ Aufzug
- ◉ Eckschwung
- ◉ Schließendes Tor
- ◉ Fallende Plattform
- ◉ Territorium (nur bei Dominanz)
- ◉ Artefakt & Basis (nur bei Artefakt-Angriff)

Die Karten auf den folgenden Seiten helfen Ihnen dabei, sich mit den verschiedenen Spielfeldern vertraut zu machen. Sie verraten Ihnen auch die Position aller Verfolgerfallen sowie besonderer Elemente, die nur in bestimmten Spielvarianten auftauchen.

HAFEN VON BOSTON



- ◉ Auf der Flucht vor einem Verfolger sollten Sie den Kai meiden. Der gesamte Bereich ist ziemlich linear und bietet wenige Möglichkeiten, den Blickkontakt zu unterbrechen.
- ◉ Auf dem belebten Platz vor der Kirche sind zahlreiche Orte zum Verstecken und mobile Gruppen zum Untertauchen in der Menge vorhanden, aber wenn die Tarnung auffliegt, gibt es kaum Schutz.
- ◉ In den oberen Bereichen findet sich häufig Gelegenheit für Luftattentate, Pistolengriffe und selbst Attentate von einem Vorsprung. Sie sollten also immer ein Auge darauf haben, was über Ihnen passiert.



- EINLEITUNG
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- GRUNDLAGEN
- CHARAKTERE & ANPASSUNG
- PUNKTE & FORTSCHRITT
- FÄHIGKEITSPAKETE
- SPIELMODI
- TIPPS & TAKTIK
- KARTEN & ANALYSE