

# EINLEITUNG

Natürlich sind wir uns dessen bewusst, dass Sie sich so schnell wie möglich in das große Abenteuer von *Assassin's Creed Brotherhood* stürzen wollen. Daher werden wir uns bei der Vorrede auf die notwendigen Informationen beschränken und Ihnen kurz beschreiben, wie das Buch aufgebaut ist.

## NEBENAUFGABEN

Das Kapitel „Nebenaufgaben“ gibt Ihnen eine Übersicht über alle sekundären Missionen, Minigames und Objekte zum Sammeln. Es ist so aufgebaut, dass es sich im Zusammenspiel mit dem Lösungsweg nutzen lässt, aber natürlich können Sie es auch zurate ziehen, wenn Sie die optionalen Aufgaben lieber zu einem späteren Zeitpunkt in Angriff nehmen möchten.

## MEHRSPIELER

Im Kapitel „Mehrspieler“ finden Sie Strategien, allerlei Tipps und hilfreiche Karten, mit denen Sie die Lernkurve im neuen Mehrspieler-Modus deutlich zu Ihren Gunsten verkürzen können.

## INDEX

Wenn Sie dieses Buch nur als gelegentliche Referenz nutzen möchten oder gezielt nach einer bestimmten Information suchen, kann sich der umfangreiche Index am Ende als überaus nützlich erweisen.

## LÖSUNGSWEG

Das Kapitel „Lösungsweg“ soll den Spieler auf seinem Weg durch die Hauptmissionen leiten und begleiten. Zusätzlich enthält es hilfreiche Tipps und Strategien sowie die Vorstellung neuer Fähigkeiten und Spielinhalte – und zwar parallel zu dem Zeitpunkt, an dem sie im Spiel auftauchen oder eingesetzt werden können. Das Kapitel bietet also mehr als eine reine Schritt-für-Schritt-Lösung und kann in Kombination mit dem Nebenaufgaben-Kapitel genutzt werden, um alle Aufgaben im Spiel hundertprozentig zu erfüllen.

## DATENBANK

Wenn Sie das Spiel beim zweiten Durchgang perfekt beherrschen wollen oder schon von Anfang an keine Probleme damit haben, dass sämtliche Details der verschiedenen Gameplay-Aspekte enthüllt werden, dann sind Sie im Kapitel „Datenbank“ genau richtig. Neben einer umfassenden Übersicht aller Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände finden Sie hier bewährte Taktiken für den erfolgreichen Kämpfer mit einer detaillierten Analyse der verschiedenen Gegnertypen. Damit vermittelt Ihnen die Datenbank ein tief greifendes Verständnis der Funktionsweise des Spiels – und darüber hinaus werden auch noch alle Informationen über das Freischalten der Erfolge und Trophäen verraten.

## EXTRAS

Das Kapitel „Extras“ enthält Bonusmaterial und Zusatzinformationen wie zum Beispiel einen Überblick über die Handlung von *Assassin's Creed*. Spoiler-Warnung: Wir empfehlen Ihnen, erst einen Blick in dieses Kapitel zu werfen, wenn Sie *Brotherhood* bereits durchgespielt haben.



# UNTER DER VILLA AUDITORE: AUSFÜHRLICHER WEGWEISER

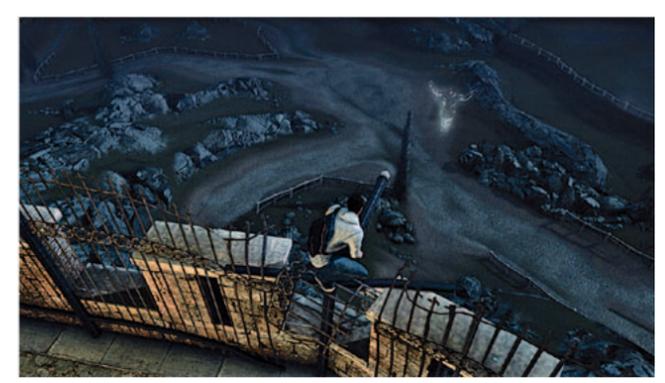
Wie in *Assassin's Creed II* erwarten Sie auch in *Brotherhood* eine Reihe von Aufgaben, bei denen knifflige Freerunning-Passagen und komplexe Kletterpartien auf dem Programm stehen. Desmonds und Lucys Weg in den Altarraum unter der Villa Auditore dient als Einführung für dieses Spielelement.

GRUNDLAGEN
<b>LÖSUNGSWEG</b>
NEBENAUFGABEN
DATENBANK
MEHRSPIELER
EXTRAS
EINLEITUNG
SEQUENZ 01
<b>GEGENWART 01</b>
ROM: KARTE
WILLKOMMEN IN ROM
SEQUENZ 02
SEQUENZ 03
SEQUENZ 04
SEQUENZ 05
SEQUENZ 06
SEQUENZ 07
SEQUENZ 08
SEQUENZ 09
GEGENWART 02

## GEGENWART 01

### TEIL 1

**MONTERIGGIONI:** Folgen Sie der Sickerereffekt-Erscheinung über den Hinterhof, klettern Sie durch die Lücke im Zaun und machen Sie einen Todessprung hinunter in den Heuhaufen (Bild 1). Gehen Sie dazu einfach bis ans Ende des umgeknickten Pfostens und drücken Sie dort gleichzeitig die Modus-Auffällig-Taste und die Beinertaste (X + R1) / (A + RT).



01

### TEIL 2 & 3

**UNTER DER VILLA AUDITORE:** Auf der rechten Seite finden Sie eine ausführliche Beschreibung für Desmonds und Lucys Ausflug durch Monteriggionis Untergrund.

**ALTARRAUM:** Laufen Sie die Treppe zur Villa hinauf und nutzen Sie das Adlerauge, um einen Hebel an der Tür zu erspähen und damit eine Zwischensequenz zu starten. Folgen Sie anschließend Shaun. Nun muss Desmond vier Schaltkästen der Stromversorgung von Monteriggioni ausfindig machen. Der erste hängt gleich rechts neben ihm, wenn er mit Shaun draußen angekommen ist. Solche Kästen gibt es überall in der Stadt; schauen Sie sich einfach ein wenig rund um die Hauptstraße



02

um (Bild 2). Nutzen Sie im Zweifelsfall das Adlerauge, um sie deutlicher zu erkennen.

### TEIL 4

**VIRTUELLES TRAININGSPROGRAMM:** Vor dem Betreten des Animus können Sie ein paar zusätzliche Dialoge erleben, wenn Sie mit Lucy, Rebecca und Shaun sprechen. Sobald Desmond auf dem Stuhl Platz nimmt, stellt Rebecca das neue Virtuelle Trainingsprogramm des Animus vor (Bild 3). Auf Seite 88 im Nebenaufgaben-Kapitel erhalten Sie weitere Informationen zu diesem Thema. Sie müssen sich aber keinesfalls sofort damit beschäftigen, denn über den Animus-Desktop (das Pausenmenü) haben Sie jederzeit die Möglichkeit, auf das Virtuelle Training zuzugreifen.

Folgen Sie den Einblendungen, um die Einführung abzuschließen. Die ewige Stadt erwartet Sie ...

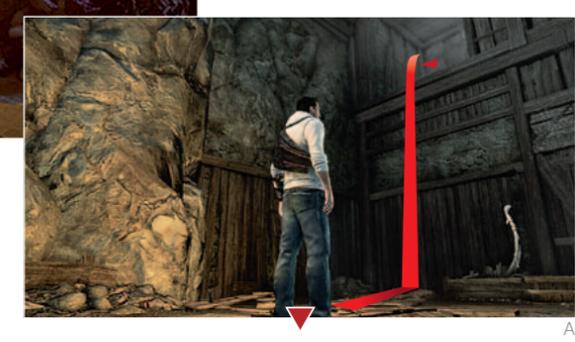


03

## SCHWIMMEN

*Ezio und Desmond sind beide exzellente Schwimmer, auch wenn diese Fähigkeit im Rahmen der Hauptmissionen nur selten gefragt ist.*

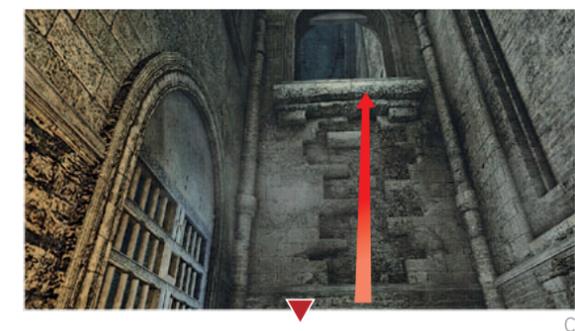
- ◆ Nutzen Sie den Bewegungsstick für die Steuerung im Wasser. Halten Sie die Modus-Auffällig-Taste gedrückt, um schneller zu schwimmen. Drücken Sie zusätzlich noch die Beinertaste, um das maximale Tempo zu erreichen oder an einer geeigneten Stelle aus dem Wasser zu klettern.
- ◆ Halten Sie nur die Beinertaste gedrückt, um für eine begrenzte Zeit unterzutauchen. Sie können sich mit dem Bewegungsstick langsam unter Wasser bewegen. Dadurch ist es möglich, unter Hindernissen hindurchzutauchen oder der Entdeckung zu entgehen.
- ◆ Tippen Sie beim Sprung ins Wasser auf die Beinertaste, um mit einem eleganten Kopfsprung einzutauchen.



**A:** Ziehen Sie den leuchtenden Hebel, um eine kurze Zwischensequenz auszulösen. Sobald sie endet, klettern Sie zur Öffnung hinauf (Bild A). Hebel und Schalter sind grundsätzlich wichtige Elemente bei Kletterpartien. Für gewöhnlich geben sie den weiterführenden Weg frei. Folgen Sie dem Weg, bis Desmond und Lucy wieder zusammentreffen, und steigen Sie am Ende auf die leuchtende Platte.



**B:** Nach der Zwischensequenz muss Desmond über die Balken rennen, die aus den Wänden ragen (Bild B). Beachten Sie, dass Sie bei solchen Passagen jederzeit anhalten können, wenn Sie sich orientieren (oder durchatmen) möchten. Vorsichtige, leichte Richtungsänderungen mit dem Bewegungsstick (L) und dem Kamerastick (R3) sind bei einer derartigen Aneinanderreihung von Sprüngen in der Regel der Schlüssel zum Erfolg. Nach einer weiteren Demonstration des akrobatischen Könnens im nächsten Tunnel stellen Sie sich mit Desmond wieder auf eine leuchtende Platte, um eine weitere Zwischensequenz auszulösen.



**C:** Gehen Sie weiter und klettern Sie die Leiter hinunter. Dabei können Sie Desmond mit der Modus-Auffällig-Taste Dampf machen (sowohl nach oben als auch nach unten). Mit der Leeren-Hand-Taste ist es möglich, in der Nähe des Bodens loszulassen. Folgen Sie dem Weg, bis er vor einer Felswand endet, springen Sie an die Wand und klettern/fallen Sie nach unten. Ziehen Sie den leuchtenden Hebel. Falls Sie sich die Umgebung einmal ganz genau ansehen möchten, um zu schauen, wo es weitergeht, drücken Sie die Egotaste (T/L3). In diesem Fall müssen Sie die brüchige Wand rechts vom Gitter hinaufklettern (Bild C), um die große Kammer dahinter zu erreichen.



**D:** Steigen Sie die Stufen hinab und halten Sie bei dem leuchtenden Hebel eine Taste gedrückt, um ihn zu bedienen. Sobald Lucy sicher auf der anderen Seite ist, springen Sie ins Wasser. Schwimmen Sie zu der Bretterwand unter ihr hinüber (Bild D) und klettern Sie hinauf. Nun können Sie an den Planken links neben Lucy hochklettern, nach links hangeln und sich dann beim Hebel fallen lassen. Damit lassen Sie eine Plattform herab, über die Lucy laufen kann.



**E:** Nachdem Desmond und Lucy bei der zerstörten Brücke ein Koop-Manöver ausgeführt haben, können Sie dem weiteren Weg problemlos bis in eine Kammer folgen, in der auf der rechten Seite Wasser aus der Wand sprudelt. Klettern Sie links zur höheren Ebene und balancieren Sie über die Holzbalken, bis Sie zu einem Hebel in einem Käfig kommen (Bild E). Anschließend erreichen Sie über die Stufen den höchsten Teil der Höhle. Nach einem weiteren Koop-Sprung klettern Sie die Leiter rechts neben Lucy hinunter und folgen danach der einzig verfügbaren Kletterroute (an den Holzbalken an der Wand hinauf) bis zum letzten Hebel. Danach stößt Lucy wieder zu Desmond, und einen letzten Koop-Sprung später betreten beide den Altarraum.





- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG**
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS

- EINLEITUNG
- SEQUENZ 01
- GEGENWART 01
- ROM: KARTE**
- WILLKOMMEN IN ROM
- SEQUENZ 02
- SEQUENZ 03
- SEQUENZ 04
- SEQUENZ 05
- SEQUENZ 06
- SEQUENZ 07
- SEQUENZ 08
- SEQUENZ 09
- GEGENWART 02

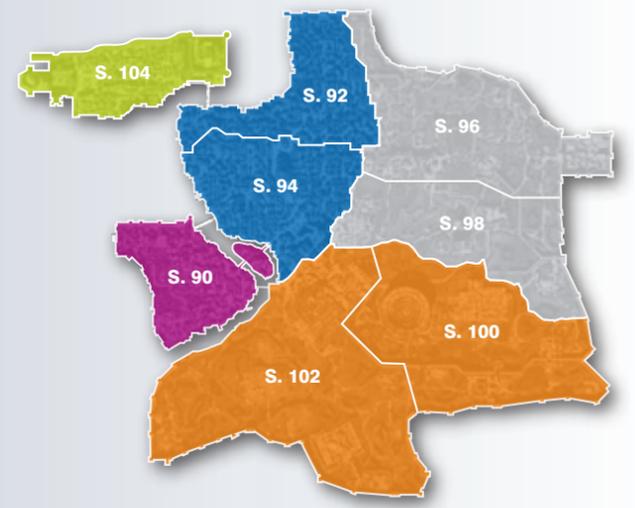


# ROM

## FUNDSACHEN & BESONDERE ORTE

Sammelobjekte und Orte, die mit optionalen Nebenaufgaben zusammenhängen, sind auf dieser Karte nicht zu sehen, um Ihnen nicht den Spaß an der Suche zu verderben. Sie sind auf speziellen Karten im Nebenaufgaben-Kapitel verzeichnet – folgen Sie bei Bedarf einfach den Seitenzahlen auf der Übersichtskarte.

<span style="color: blue;">■</span>	Centro-Bezirk
<span style="color: orange;">■</span>	Antico-Bezirk
<span style="color: grey;">■</span>	Campagna-Bezirk
<span style="color: purple;">■</span>	Tiber-Bezirk
<span style="color: green;">■</span>	Vaticano-Bezirk



# WILLKOMMEN IN ROM

Nach seiner Ankunft in Rom steht Ezio vor einer geradezu überwältigenden Vielfalt an Eindrücken, Erfahrungen und Möglichkeiten. Auf den folgenden vier Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten Funktionen und Besonderheiten von Assassin's Creed Brotherhood vor, die in dieser beeindruckenden Metropole eine Rolle spielen.

## EINWOHNER

### WACHEN

Während der nächsten beiden Sequenzen bekommt es Ezio vor allem mit drei Gegnerarten zu tun: Armbrustschützen, die häufig als Posten auf Dächern eingesetzt werden, Milizen niedriger Dienstgrade und den respektableren Offizieren. Die verschiedenen Dienstgrade können Sie ganz leicht an ihrem Aussehen unterscheiden. Ein einfaches Outfit ohne Kopfschutz kennzeichnet Milizen, während eine aufwendig verzierte Rüstung das Kennzeichen für einen Offizier (und ein deutlich besseres Kampfgeschick) ist.

Sie werden feststellen, dass man die örtlichen Soldaten bestenfalls als intolerant bezeichnen kann. Es bedarf nur einer geringen Provokation, damit sie mit äußerster Waffengewalt angreifen. Auch wenn Ezio (noch) keine Verbrechen begangen hat, werden sie auf Rempfeleien oder kleine Ordnungswidrigkeiten in ihrem Einflussbereich mit provokanten Schubsereien reagieren. In solchen Fällen sollten Sie die Ruhe bewahren und nicht reagieren, damit kein offener Konflikt ausbricht. Besiegte Wachen können Sie plündern, was Ihnen nicht nur Florin, sondern auch noch Gegenstände einbringt.

**Miliz:** Die gewöhnlichen Fußsoldaten sind für sämtliche Kampftechniken anfällig, besonders für Konter-Attacken. Sie neigen dazu, sich aus dem Staub zu machen, wenn sie auf unerwartet heftigen Widerstand stoßen. Wenn Ezio die Flucht ergreift, werden sie versuchen, ihn durch die Straßen und über die Dächer zu verfolgen, obwohl sie deutlich langsamer und keine geschickten Kletterkünstler sind.



**Offiziere:** Dank besserer militärischer Ausbildung können die höheren Dienstgrade Konter-Attentaten und Entwarnungsversuchen widerstehen. Sie sind sogar in der Lage, Ezios Komboattacken im Ansatz zu vereiteln. Nutzen Sie in solchen Fällen einen Tritt, um die Deckung zu durchbrechen. Kontern mit der versteckten Klinge oder Projektilen haben sie kaum etwas entgegenzusetzen. Es ist auch möglich, die normalen Milizen zu benutzen, um tödliche Blitz-Attentatsserien einzuleiten – mehr dazu auf Seite 29.



**Armbrustschützen:** Sie greifen schnell mit Distanzwaffen an, wenn sich Ezio unerlaubt auf Dächern aufhält. Normalerweise sind sie sehr schwach und können durch eine kurze Angriffskombo oder ein einzelnes Projektil rasch ausgeschaltet werden. Außerdem ist es möglich, sie durch einen beherzten Stoß oder ein Griff-Manöver von unten in die Tiefe zu befördern.



**Reiter:** Berittene Soldaten werden Ihnen in der Stadt ebenfalls begegnen. Wenn es zum Kampf kommt, kann man sie mit der Pistole oder Wurfmessern leicht ausschalten.



01

### BÜRGER

- ◆ Ezio kann in einer Gruppe von Zivilisten untertauchen, wenn er sich zwischen sie stellt oder zusammen mit ihnen geht. Der Vorgang ist durch einen Soundeffekt und einen visuellen Effekt deutlich zu erkennen (Bild 1). Außerhalb des Kampfes ist Ezio auf diese Weise für seine Gegner und für Störenfriede unsichtbar.
- ◆ Aus Gameplay-Sicht sind Bürger in erster Linie bewegliche Hindernisse, denen Ezio beim Rennen durch die Straßen ausweichen muss. Eine Kollision bringt Ezio beim Laufen ins Straucheln, beim Sprinten kommt er sogar zu Fall. Beim Gehen können Sie die Leere-Hand-Taste gedrückt halten, um Passanten behutsam zur Seite zu schieben. Halten Sie die Beinetaste gedrückt, um sie zu bestehlen – Taschendiebstahl ist in der Anfangsphase des Spiels eine gute Möglichkeit, um an Florin zu kommen.
- ◆ Das wiederholte Töten von Bürgern führt zur Desynchronisation. Innerhalb von Erinnerungen wird Ezio dann zum letzten Checkpoint zurückgeschickt, außerhalb von Missionen an einen sicheren Ort in Rom versetzt.

### STÖRENFRIEDE



02

Störenfriede behindern Ezios Bewegungen und lenken unerwünschte Aufmerksamkeit auf ihn. Es gibt zwei verschiedene Arten dieser äußerst lästigen Zivilisten: die allgegenwärtigen Troubadoure, die Ihre Geduld bereits in *Assassin's Creed II* strapazierten, und Frauen in Dreiergruppen, die Ezio auf ähnliche Weise belästigen (Bild 2).

- ◆ Besonders gefährlich sind solche Störungen, wenn Ezio im Rahmen einer Mission unauffällig jemanden verfolgen muss. Musikanten und Bettlerinnen sorgen dafür, dass man auf Ezio aufmerksam wird, und das sollte natürlich vermieden werden.
- ◆ Sie können beide Arten von Störenfriedern durch Anrempeln zum Schweigen bringen; nach einem groben Verweis ergreifen sie die Flucht. Auch das Werfen von Geld lenkt sie vorübergehend ab (siehe „Ausrüstung“ auf Seite 29). Vermeiden Sie tödliche Gewalt, denn Störenfriede sind unschuldige Zivilisten.
- ◆ Wenn keine Diskretion geboten ist, besteht durchaus die Möglichkeit, Störenfriede durch Sprinten abzuhängen. Sie sind nur in einem bestimmten Bereich tätig, dessen unsichtbare Grenzen sie nicht überschreiten werden.
- ◆ Ähnlich lästig wie Störenfriede können Kistenträger sein. Bei einem Zusammenstoß mit einem so schwer arbeitenden Bürger fällt die Kiste zu Boden, wodurch vielleicht die Aufmerksamkeit der Umstehenden erregt wird, was unter Umständen durchaus Konsequenzen haben kann.

## GAMEPLAY-ELEMENTE

### VERSTECKE

Ezio mag zwar ein nahezu unbesiegbare Kämpfer sein, trotzdem ist Fliehen oder Verstecken oft die klügere Alternative – und im Rahmen vieler Erinnerungen sogar eine Notwendigkeit. Potenzielle Verstecke sind beim offenen Konflikt durch blaue Punkte auf der Mini-Karte markiert. Sie können einen Kampf beenden, wenn Sie den Sichtkontakt zwischen Ezio und seinen Verfolgern unterbrechen und anschließend in einem Versteck abtauchen.



Brunnen



Blätter- oder Heuhaufen



Bänke



Gefüllte Karren



Verstecke auf Dächern

### AUSSICHTSPUNKTE & BORGIA-TÜRME

Aussichtspunkte sind erhöhte Orte, an denen Ezios Erinnerung mit seiner Umgebung „synchronisiert“ werden kann (Bild 3). Dadurch wird ein neuer Teil der Umgebung auf der Übersichtskarte und der Mini-Karte aufgedeckt.

Im Gegensatz zu vorangegangenen Teilen der Serie empfiehlt es sich in *Assassin's Creed Brotherhood*, die verfügbaren Aussichtspunkte frühzeitig

aufzusuchen. Ein Problem dabei ist, dass sich die Hälfte der 24 Aussichtspunkte auf Borgia-Türmen befindet (Bild 4). Diese stehen innerhalb von Sperrgebieten, in denen Ezios Anwesenheit sofort zur Gewaltanwendung führt. Daher sollten Sie die rot markierten Sperrgebiete erst einmal meiden. Wir weisen im Lösungsweg darauf hin, wann die Gelegenheit für das Erstürmen der Türme am günstigsten ist.



03



04



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

EINLEITUNG

SEQUENZ 01

GEGENWART 01

ROM: KARTE

WILLKOMMEN IN ROM

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

GEGENWART 02

## SAMMELOBJEKTE

In *Assassin's Creed Brotherhood* gibt es drei verschiedene Arten von sammelbaren Fundsachen, die in aller Welt verstreut sind. Durch das Einsammeln steigern Sie Desmonds Synchronitäts-Gesamtwert und schalten verschiedene Belohnungen

(sowie Trophäen und Erfolge) frei. Wir möchten Ihnen die unterschiedlichen Arten hier kurz vorstellen. Ausführliche Informationen über die Fundorte enthält das Nebenaufgaben-Kapitel.



**Borgia-Banner:** 101 dieser Flaggen stehen im Stadtgebiet von Rom und in sechs separaten Bereichen, die Sie im Rahmen der Handlung und optionaler Erinnerungen besuchen.



**Federn:** 10 dieser aus *Assassin's Creed II* bekannten Sammelobjekte gibt es.



**Schatzkisten:** Diese Truhen enthalten unterschiedliche Mengen an Florin oder Handelswaren. Nur die 144 im Stadtgebiet von Rom zählen beim Synchronitäts-Gesamtwert.

## HANDELSWAREN

Diese Gegenstände finden Sie meistens in Schatzkisten. Sie können in Läden verkauft werden. Bestimmte Waren benötigen Sie allerdings für die Geschäfts-Aufträge, die von den Läden auf der Tiberinsel angeboten werden und für die Sie äußerst wertvolle Belohnungen erhalten. Daher raten wir Ihnen, während Sequenz 02 und 03 noch keine Waren zu verkaufen, auch wenn Sie eine Menge Florin dafür bekommen. Denn wenn Sie jetzt die falschen Gegenstände verkaufen, ist es später vielleicht nicht mehr möglich, einen Geschäfts-Auftrag zu erfüllen.



## VOLLE SYNCHRONISATION & ERINNERUNGEN WIEDERHOLEN

Nach der Ankunft in Rom haben Sie bei vielen Hauptmissionen und sekundären Erinnerungen die Möglichkeit, durch das Erfüllen einer optionalen Bedingung volle Synchronisation zu erreichen. Die Bedingung wird zu Beginn eingeblendet und kann im Pausenmenü jederzeit nachgelesen werden. Wenn Sie eine Erinnerung beenden und dabei auch noch die optionale Bedingung erfüllen, erlangen Sie 100 % Synchronisation, was auch der Gesamt-Synchronität (die im DNA-Menü angezeigt wird) zugute kommt. Wenn Sie die Bedingung nicht schaffen, wird die Erinnerung mit 50 % Synchronisation bewertet.

Zwei Gründe sprechen dafür, die 100-prozentige Synchronisation anzustreben:

- ◆ Wenn Sie in einer kompletten Sequenz vollständige Synchronisation erreichen, wird ein Cheat freigeschaltet. Insgesamt gibt es acht. Bei aktivierten Cheats sind Spielfortschritt sowie Trophäen und Erfolge zwar gesperrt, aber dafür können sie eine Menge Spaß bringen.
- ◆ Einige sekundäre Erinnerungen werden freigeschaltet, wenn die Gesamt-Synchronität bestimmte Werte erreicht. Die letzte davon ist bei 75 % verfügbar.

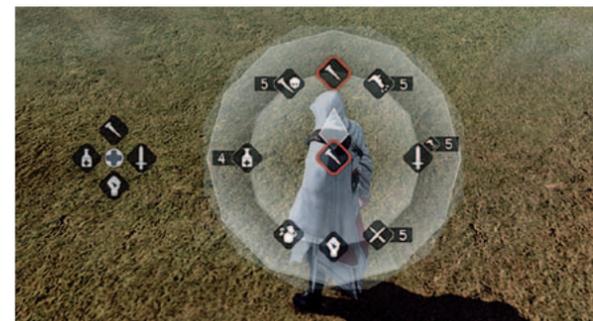
Einige Bedingungen für 100-prozentige Synchronisation kommen häufiger vor. Dabei gelten grundsätzlich folgende Regeln:

- ◆ Bei Zeitbegrenzungen („Die Erinnerung innerhalb von x Minuten beenden“) läuft die Zeit während Zwischensequenzen, auf dem Animus-Desktop oder der Übersichtskarte nicht weiter.
- ◆ Wenn die Herausforderung lautet, dass ein gewisser Schadenswert nicht überschritten werden darf, zählt ein teilweise geleertes Gesundheitsquadrat bereits als Verlust.

Oft können Sie die volle Synchronisation schon im ersten Anlauf erreichen. Falls Ihnen das nicht gelingt, haben Sie die Möglichkeit, bereits abgeschlossene Erinnerungen zu wiederholen. Nutzen Sie dazu die Erneut-spielen-Funktion im DNA-Menü. Ezio wird dann neben dem Startpunkt der ausgewählten Erinnerung abgesetzt und behält dabei alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die er in der Zwischenzeit erworben hat. Dadurch sind manche Bedingungen wesentlich einfacher zu erfüllen.

Beachten Sie, dass Sie Zwischensequenzen im Pausenmenü mit der Option „Filmsequenz überspringen“ abbrechen können. Außerdem ist es möglich, den Wiederholungs-Modus jederzeit per „Wiederholung verlassen“ zu beenden.

## AUSRÜSTUNG



05

Auch wenn Ezio die formidable Ausrüstung aus der Anfangsphase des Spiels eingeübt hat, verfügt er bei seiner Ankunft in Rom immer noch über ein ansehnliches Arsenal an Waffen und Gegenständen. Sie können über das Waffenauswahlmenü darauf zugreifen (Bild 5).



Die **versteckte Klinge** für Attentate wird mit etwas Übung auch im offenen Kampf zu Ezios gefährlichster Waffe.



Die **Pistole** dient zum Erschießen von Gegnern aus der Ferne. Wählen Sie ein Ziel aus (nutzen Sie die Zielerfassung, wenn Sie nicht im Kampf sind) und halten Sie die Waffenhandtaste gedrückt, bis sich eine durchgehende Linie gebildet hat. Lassen Sie die Taste los, um die Waffe abzufeuern. Beachten Sie, dass Ezio mit der Pistole in der Hand blocken und auch das Entwaffnen-Manöver benutzen kann.



Ezios **normales Schwert** ist mächtig genug, um in absehbarer Zeit die meisten Gegner in ihre Schranken zu weisen. Ezio kann sogar die Pistole abfeuern, während er ein normales Schwert führt.



Für den offenen Kampf sind **Wurfmesser** nicht besonders geeignet. Sie dienen vielmehr dazu, diesen zu vermeiden. Armbrustschützen können mit einer einzigen Klinge ruhiggestellt werden, was das Vordringen in bewachte Gebiete deutlich erleichtert. Halten Sie die Waffenhandtaste gedrückt, um die Fliegende-Messer-Spezialtechnik zu benutzen und mehrere Messer auf Ziele in Reichweite zu schleudern (siehe Seite 126).



Der Kampf mit den bloßen **Fäusten** verzögert die Ausführung von Blitz-Attentaten (mehr dazu in Kürze) und verringert Ezios Reichweite. Meistens ist das Entwaffnen-Manöver der Anlass für unbewaffneten Kampf.



Wählen Sie den Geldbeutel, um die **Geld-werfen**-Fähigkeit einzusetzen. Per Druck auf die Waffenhandtaste schleudern Sie ein paar Münzen auf den Boden, was alle Bürger in der Nähe zu diesem Punkt lockt. Dadurch können Sie Störenfriede und auch einfache Milizen zum Näherkommen veranlassen.



Mit **Medizin** lassen sich verbrauchte Gesundheitsquadrate augenblicklich wiederherstellen. Sie sollten stets darauf achten, immer reichlich Medizin dabei zu haben, indem Sie diese entweder bei Ärzten kaufen oder regelmäßig besiegte Gegner ausplündern.



Nach einem Stich mit der **Giftklinge** wird das Opfer zunächst unkontrolliert umherschwenken, danach wie betrunken mit der Waffe herumfucheln und schließlich tot umfallen. Auf diese Weise gelingt es Ihnen nicht nur, Ziele zu eliminieren, ohne die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, sondern auch, für Ablenkung zu sorgen.

## BLITZ-ATTENTATE & ATTENTATSSERIEN

Blitz-Attentate und Attentatsserien sind ein wichtiges neues Feature von *Assassin's Creed Brotherhood*. Sie reduzieren die Bedeutung der auf Konter-Attentate ausgelegten Taktik und erlauben es Ezio, mehrere Gegner in einer balletartigen Sequenz auszuschalten.

Als Voraussetzung für ein **Blitz-Attentat** muss Ezio mehrere Treffer in Folge landen, ohne unterbrochen zu werden. Die genaue Anzahl der Treffer hängt von der Waffe ab; es sind aber nie mehr als fünf. Nach dem letzten Treffer wird Ezio seinen Gegner mit einem Blitz-Attentat niederstrecken.

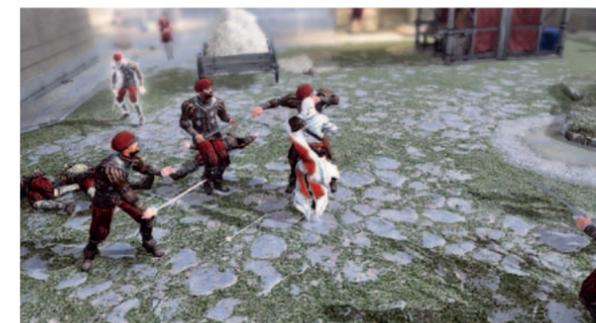
Die **Blitz-Attentatsserie** ist eine Erweiterung dieser neuen (und tödlichen) Fähigkeit. Damit kann Ezio eine Reihe von Gegnern mit todbringenden Treffern ausschalten. Es ist möglich, eine Serie durch ein Blitz-Attentat, eine tödliche Attacke im Anschluss an eine Entwaffnung oder ein Konter-Attentat einzuleiten (Bild 6). Noch während der entsprechenden Animation markieren Sie mit dem Bewegungsstick einen anderen Gegner (je näher, desto besser; idealerweise der Gegner, der Ezio als Nächstes attackieren wird) und drücken die Waffenhandtaste, um gleich das nächste Attentat auszuführen (Bild 7). Wenn das Manöver erfolgreich verläuft, eliminiert Ezio sofort ein weiteres Ziel (Bild 8). Theoretisch können Sie diese Serie fortsetzen, bis alle Kontrahenten ausgeschaltet sind



06



07



08



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

EINLEITUNG

SEQUENZ 01

GEGENWART 01

ROM: KARTE

WILLKOMMEN IN ROM

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

GEGENWART 02

# SEQUENZ 02

## ERINNERUNG 01

**SO GUT WIE NEU:** Immer noch lädiert durch die Ereignisse in Monteriggioni, ist Ezio in seiner Bewegungsfreiheit zunächst einmal stark eingeschränkt. Erst der Besuch beim Onkel Doktor an der Zielmarkierung wird das ändern. Von seinem Idealzustand zu Beginn des Spiels ist Ezio aber weit entfernt: Er verfügt lediglich über fünf Gesundheitsquadrate, eine kümmerliche Ausrüstung und kein Vermögen.

Benutzen Sie gemäß der Anweisung die Medizin und begeben Sie sich dann zum nächsten Zielpunkt bei der Trinità dei Monti (Bild 1). Auf der Kirchturmspitze befindet sich der erste Aussichtspunkt Roms, gekennzeichnet durch den Adler, der über dem charakteristischen „Sprungbrett“ schwebt. Stellen Sie sich auf den Punkt, drücken Sie die Kopftaste, um Ezios Erinnerungen zu synchronisieren, und hechten Sie anschließend per Todessprung hinunter in den Heuhaufen.

Im nächsten Teil der Erinnerung muss Ezio unauffällig einer Gruppe Wachen durch die Straßen folgen. Die beschauliche Aktion verläuft ohne weitere Überraschungen. Achten Sie nur darauf, dass Sie nicht zu nah herangehen und Aufmerksamkeit erregen. Immer wenn die Wachen aus Ezios Blickfeld verschwinden, erscheint ein 25-sekündiger Countdown, der Ihnen genügend Zeit lässt, den Blickkontakt wieder herzustellen.

Zum Abschluss ist es Ezios Aufgabe, einen Bürger vor den Wachen zu beschützen. Nehmen Sie das Schwert zur Hand und nutzen Sie Konter-Attentate, um die Gegner nacheinander auszuschalten, damit Sie die volle Synchronisation erlangen.



01

## ERINNERUNG 02

**GUT GERICHTET:** Sie brauchen nicht zur Piazza di Spagna und der Spanischen Treppe zurückzugehen, um Il Carnefice zu erreichen. Laufen Sie stattdessen vom Galgen aus nach Osten zu einem Aufzug. Damit gelangen Sie aufs Dach und von dort kraxeln Sie zur Spitze der Klippen.



02



Klettern Sie vor der Zielmarkierung auf das Haus und schleichen Sie auf die Balken über Il Carnefice (Bild 2). Keine Sorge, die Soldaten unten werden Ezio nicht sehen. Wenn das Ziel markiert ist (nutzen Sie im Zweifelsfall die Zielerfassungstaste), drücken Sie die Waffenhandtaste, um mit der versteckten Klinge ein Luftattentat zu verüben. Danach schließen Sie die Erinnerung ab, indem Sie davonlaufen oder alle Angreifer ausschalten.

## ENTDECKUNGS-ANZEIGE

Die Entdeckungs-Anzeigen sind nach unten gerichtete Pfeile über den Köpfen von Wachen und anderen potenziellen Kontrahenten. Sie werden eingeblendet, sobald Ezio Aufmerksamkeit oder Misstrauen erregt. Dies kann aus folgenden Gründen geschehen:

- ◆ Eindringen in ein Sperrgebiet, das auf der Mini-Karte rot markiert ist.
- ◆ Besondere Bedingungen sorgen dafür, dass bestimmte Individuen, wie zum Beispiel Ezios Zielperson, äußerst aufmerksam sind.
- ◆ Ezio wird aufgrund seines Bekanntheitsgrades gesucht. Allerdings wird diese Funktion erst in Sequenz 03 aktiviert.

Die Entdeckungs-Anzeige hat zwei Phasen (Bild 3).



**Phase 1:** Die Anzeige füllt sich allmählich gelb, solange Ezio in Reichweite ist. Wenn er sich weiter nähert oder Aktionen im auffälligen Modus ausführt, füllt sich die Anzeige schneller. Sie leert sich wieder, wenn Ezio sich in sichere Entfernung zurückzieht, in einer Gruppe von Zivilisten untertaucht oder wenn der direkte Sichtkontakt mit der betreffenden Person unterbrochen wird.

**Phase 2:** Sie beginnt, sobald der Balken komplett gelb ist. Jetzt füllt sich die Anzeige rot. Ezio genießt nun die ungeteilte Aufmerksamkeit der Wachen, die wahrscheinlich sogar näher kommen, um die Lage genauer zu untersuchen. In diesem Fall füllt sich der Balken noch schneller. Ezio kann jetzt zwar in der Menge untertauchen, sicherer ist es aber, den Sichtkontakt zu unterbrechen und dann mindestens noch eine weitere Ecke zwischen sich und die betreffende Person oder Gruppe zu bringen.

Wenn die Entdeckungs-Anzeige vollständig rot ist, wird Ezio von den Wachen und anderen Gegnern angegriffen. In bestimmten Erinnerungen, bei denen Ezio zum Beispiel eine Zielperson unbemerkt verfolgen muss, führt das möglicherweise zur sofortigen Desynchronisation.



## REITEN

Rom ist eine riesige Metropole; daher ist es oft sehr zeitaufwendig, weit entfernte Zielpunkte zu Fuß zu erreichen. Sie können bei solchen Gelegenheiten die Reisezeit verkürzen, indem Sie sich ein Pferd organisieren – auf legale oder illegale Weise.

- ◆ Drücken Sie in den Straßen Roms die Kopftaste, um Ezios Pferd zu rufen.
- ◆ Drücken Sie die Leere-Hand-Taste, um auf ein Pferd zu steigen. Wenn Ezio von einem erhöhten Punkt aus zum Pferd springt, wird er automatisch im Sattel landen. Zum Absteigen drücken Sie erneut die Leere-Hand-Taste. Ezio kann auch fremde Pferde „kapern“, indem er den Reiter, Zivilist oder Wache, mit derselben Taste herunterzieht. Es ist ebenfalls möglich, den Reiter mit der Waffenhandtaste zu eliminieren. Beides sind natürlich illegale Aktionen.
- ◆ Halten Sie die Beinertaste gedrückt, um ganz langsam zu reiten. Das ist nützlich, wenn Sie Menschenmengen durchqueren oder nicht weiter auffallen möchten.
- ◆ Halten Sie die Modus-Auffällig-Taste gedrückt, um zu galoppieren. Bei diesem Tempo wird das Pferd Hindernisse wie Zäune automatisch überspringen.
- ◆ Wenn Sie im Galopp auf die Beinertaste tippen, macht sich Ezio zum Sprung bereit. Tippen Sie Taste erneut, damit er aus dem Sattel springt.
- ◆ Ezio ist in der Lage, beim Reiten sein Schwert zu ziehen und Feinde in Reichweite anzugreifen. Ist die versteckte Klinge angewählt, hat er sogar die Möglichkeit, mit einem Druck auf die Waffenhandtaste ein Attentat auf einen feindlichen Reiter in der Nähe zu verüben, indem er auf das andere Pferd springt und den Reiter eliminiert (Bild 4).



04

## TIPPS & TRICKS

- ◆ Beim Plündern besiegter Gegner kann Ezio Florin, Munition und Medizin finden. Halten Sie dazu bei dem Körper die Leere-Hand-Taste gedrückt.
- ◆ Ezio darf anfangs nur bis zu fünf Medizinfläschchen gleichzeitig mit sich führen. Diese können Sie bei Ärzten kaufen oder gelegentlich auch beim Ausplündern von Widersachern entdecken.
- ◆ Wenn Ezio von einem Gegner gepackt wird, befreien Sie ihn, indem Sie gleichzeitig die Modus-Auffällig-Taste und die Leere-Hand-Taste drücken.
- ◆ Projektile und Wurfgeschosse sind zwar die einfachste Möglichkeit, um Reiter zu besiegen, aber wahrscheinlich haben Sie nicht immer Munition zur Hand. Wollen Sie eine Wache aus dem Sattel befördern, dann ziehen Sie ein Schwert, halten die Modus-Auffällig-Taste gedrückt und drücken genau in dem Moment, in dem die berittene Wache Ezio erreicht, die Waffenhandtaste.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

EINLEITUNG

SEQUENZ 01

GEGENWART 01

ROM: KARTE

WILLKOMMEN IN ROM

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

GEGENWART 02



# TIBER-BEZIRK (SÜDWESTLICHES CENTRO)

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN**
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEITFADEN
- GEHEIME ORTE
- SEKUNDÄRE ERINNERUNGEN
- ZUSÄTZLICHE ERINNERUNGEN**
- METAGAMES



## ZUSÄTZLICHE ERINNERUNGEN

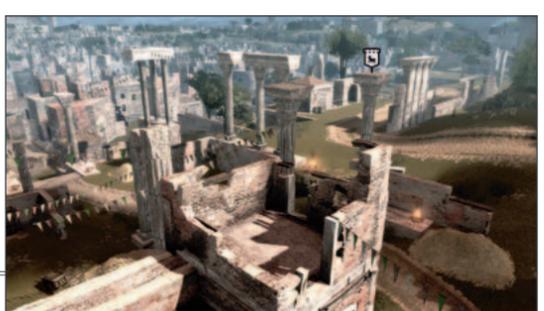
Auf den folgenden 16 Seiten verraten wir Ihnen die Fundorte aller Sammelobjekte in Rom: Borgia-Banner, Federn, Schatzkisten, Aussichtspunkte, auch Borgia-Türme und die mysteriösen „Lücken“, hinter denen die Rätsel von Subjekt 16 auf Sie warten. Die größeren Bezirke haben wir in überschaubare Abschnitte unterteilt, damit Sie jedes Gebiet problemlos nach den Fundsachen durchkämmen können.

Zuerst möchten wir Ihnen jedoch noch ein paar nützliche, allgemeine Tipps mit auf den Weg geben:

- ◆ Wenn Sie irgendein Sammelobjekt per Adlerauge betrachten, wird seine Position auf der Karte durch ein Symbol markiert.
- ◆ Ein bestimmter Soundeffekt ertönt, wenn sich Ezio in der Nähe eines Sammelobjektes befindet. Der Ton wird lauter oder leiser, je nach Ezios Entfernung.
- ◆ Schatzkisten (🔍) stehen meist in geschlossenen Höfen und auf Dachterrassen. Borgia-Banner (🏴) finden Sie in der Regel auf Dächern, Säulen oder architektonischen Elementen, die aus Gebäuden ragen. Federn (🖋) sind selten und befinden sich an unterschiedlichen Orten.
- ◆ Die sogenannten Lücken (👁) befinden sich immer an Wänden und Mauern. Sie sind unsichtbar, solange sie nicht mit dem Adlerauge betrachtet werden. Den unteren Rand bildet eine Kante, die Ezio greifen kann. Um sie zu „sammeln“, muss Ezio hineinklettern. Auf Seite 184 erfahren Sie, wie Sie die Rätsel lösen können, die im Inneren auf Sie warten.
- ◆ Auf jedem Borgia-Turm (🏰) gibt es einen Aussichtspunkt (👁). Wenn Sie einen Turm in Brand stecken, wird der Aussichtspunkt automatisch synchronisiert. Verstecke von Romulus (🏠) und Templer-Verstecke (🕸) schalten Sie durch Fortschritte bei den Haupterinnerungen frei.
- ◆ Nachdem Sie 25 Borgia-Banner gesammelt oder Sequenz 08 erreicht haben, stehen bei Kunsthändlern neue Karten zum Verkauf. Sie sind zwar sehr teuer, doch beim Kauf werden die Fundorte von Sammelobjekten auf der Karte angezeigt. Details auf Seite 138.
- ◆ Wenn Sie ein Sammelobjekt mit einer manuellen Zielmarkierung auf der Karte versehen, wird die Entfernungsanzeige (📍) die Höhe des Objektes in Relation zu Ezio darstellen. Diese praktische Funktion erleichtert das Sammeln von Federn, Borgia-Bannern und Schatzkisten ungemein – und deshalb sind die Karten der Kunsthändler auch jeden einzelnen Florin wert.
- ◆ Wir haben alle Schatzkisten markiert, die für Geschäfts-Aufträge relevante Gegenstände enthalten. Mehr dazu auf Seite 89.



Nutzen Sie die Säulen im Süden, um das luftige Versteck dieser Feder zu erreichen.



Nutzen Sie das nördliche Gebäude, um auf die benachbarte Säule zu kommen. Drücken Sie die Leere-Hand-Taste, wenn Sie zum Borgia-Banner springen, damit Ezio sich an der Kante festhält, denn sie liegt etwas außerhalb seiner Reichweite.



Versteckt in der verfallenen oberen Etage des Gebäudes.



Oben auf einer Säule; von den umliegenden Dächern aus leicht zu sehen (und zu erreichen).



# AUSRÜSTUNG

Assassin's Creed Brotherhood bietet Ihnen unzählige Möglichkeiten, sich von Ihren sauer verdienten Florin zu verabschieden. Doch solange Ezio noch keine regelmäßige Einkommensquelle hat, muss er auf eine Reihe bewährter Methoden zurückgreifen, um Bargeld für die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände aufzutreiben. Dies sind seine Verdienstmöglichkeiten:

**! Missionsbelohnungen:** Sämtliche Hauptmissionen und optionalen Erinnerungen sind mit einer finanziellen Prämie verbunden. Ob Ezio sein Geld nun im Rahmen der Handlung bekommt, es einsammelt oder als Belohnung für den erfolgreichen Abschluss erhält – das alles zahlt sich aus. Bei der Erkundung der geheimen Orte können Sie zum Beispiel neben der abschließenden Belohnung sogar abseits der Wege noch einige zusätzliche Schatzkisten aufstöbern.

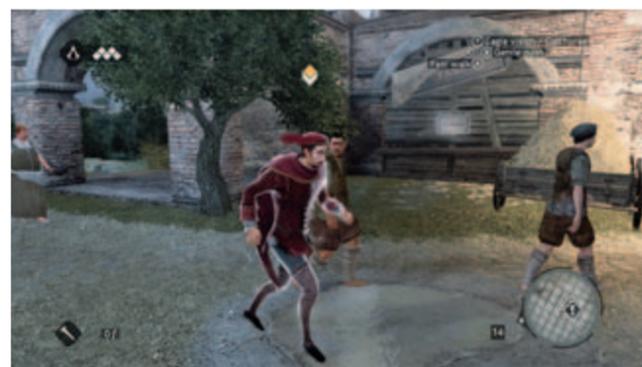
**👤 Plündern & stehlen:** Das Ausplündern der Toten mag den Unmut der Zivilbevölkerung und die ungeteilte Aufmerksamkeit der Wachen erregen, aber es rentiert sich, wenn Sie regelmäßig Ihre Vorräte an Medizin und Munition aufstocken wollen. Beim Stehlen hängt die Ausbeute vom gesellschaftlichen Stand der unfreiwilligen Spender ab. Halten Sie sich an die Träger schwerer Gewänder und Geldbörsen (Bild 1), dann springen bei jeweils fünf Personen durchschnittlich 110 Florin dabei heraus. Beim schnellen Gehen im Modus Unauffällig können Sie Passanten in rascher Folge bestehlen. Achten Sie aber darauf, dass Männer eher aggressiv werden, wenn sie Ezio für einen Dieb halten.



01

ZIVILISTEN	AUSBEUTE (f)
Arm	7-12
Mittelstand	12-19
Reich	19-25

**📦 Schätze:** Reichtümer erwarten Sie in den Schatzkisten, die in den vergessenen Kellern Roms lagern oder von Borgia-Schergen bewacht werden. Die Behälter sind durch ihren Animus-Schimmer deutlich zu erkennen. Einige enthalten besondere Handelswaren, die Sie in Geschäften eintauschen können (siehe Seite 136). In anderen lagern Hunderte oder gar Tausende Florin. Sie können Karten erwerben, die Sie zum Fundort der Schatzkisten führen (siehe Seite 138).



02

**🐎 Borgia-Kuriere:** Auch wenn sie sich unter die Zivilbevölkerung mischen, sind die Borgia-Kuriere doch deutlich an ihrer roten Kappe und dem Umhang zu erkennen (Bild 2). Bei Gefahr werden diese erfahrenen Läufer ihr Heil in der Flucht suchen. 1.500 Florin gehören Ihnen, wenn Sie den Kurier zu Fall bringen oder töten – Letzteres wird allerdings augenblicklich mit einem 100-prozentigen Gesucht-Status geahndet.

**🏠 Aufträge der Assassinen Gilde:** Wenn Sie Ihre Männer auf Missionen quer durch Europa schicken, steigert das nicht nur die Erfahrung der Rekruten, sondern auch das Vermögen der Gilde. Lesen Sie auf Seite 109, wie Ihre Assassinen Gilde zu einer wahren Geldmaschine wird.

**🗡 Kampfring:** In der Söldnergilde gibt es den Kampfring, in dem Ezio gegen andere Männer antreten und Geld auf das Ergebnis setzen kann. Hier lässt sich reichlich Geld in relativ kurzer Zeit verdienen. Mehr dazu auf Seite 89.

**🏗 Der Wiederaufbau von Rom:** Die Befreiung von der Borgia-Herrschaft belebt den Handel der Stadt. Die Investition in neue Geschäfte macht sich im Laufe der Zeit bezahlt und sorgt für ein regelmäßiges Einkommen. Außerdem erhalten Sie bei den Händlern Rabatte, die eine bessere Ausrüstung schneller erschwinglich werden lassen. Auf Seite 106 erfahren Sie alles über diesen Aspekt des Spiels.

## GESUNDHEIT UND AUSRÜSTUNG



03

Die unterschiedlichen Rüstungsteile erweitern die Gesundheitsanzeige durch zusätzliche Quadrate. Für vier Körperregionen können Sie Rüstungen verschiedener Qualität erwerben. Außerdem besitzt jedes Rüstungsteil einen gewissen Widerstandswert, der bestimmt, wie viel Schaden es verkraften kann, bevor es zerbricht. Im Inventarbildschirm des Spiels wird dieser Wert durch Sterne symbolisiert. In unseren Tabellen finden Sie die genauen Trefferpunktwerte.

Beim Kampfsystem des Spiels wird nicht zwischen individuellen Trefferzonen differenziert, das heißt, ein Treffer am Bein beschädigt nicht gezielt die Beinschienen. Stattdessen wirkt sich jeder kassierte Treffer auf die Trefferpunkte der gesamten Rüstung aus. Wenn die Schadensmenge den Widerstandswert überschreitet, geht die Rüstung kaputt. Die durch dieses Teil gewonnenen Gesundheitsquadrate stehen nun nicht mehr zur Verfügung und tauchen in der Anzeige als rote Felder auf (Bild 3). Sie können jedoch durch die Reparatur bei einem Schmied zurückgewonnen werden (mehr dazu auf Seite 137).

### Gesundheitsanzeige

ZUSTAND	HEILUNG
📦 Gesundheitsquadrat: voll	–
📦 Gesundheitsquadrat: halb leer	Vermeiden Sie einige Sekunden lang weiteren Schaden.
📦 Gesundheitsquadrat: leer	Lassen Sie sich von einem Arzt heilen oder benutzen Sie Medizin.
📦 Gesundheitsquadrat: beschädigte Rüstung	Lassen Sie das entsprechende Rüstungsteil von einem Schmied reparieren.

## VERWUNDUNG UND TOD

Jedes Gesundheitsquadrat steht im zugrunde liegenden Kampfsystem für vier Trefferpunkte. Wird ein Quadrat im Zuge der Schadensberechnung nur teilweise geleert, ist es möglich, dass sich diese angeschlagene Gesundheitseinheit regeneriert. Das geschieht automatisch, wenn es Ihnen gelingt, einige Sekunden lang keinen weiteren Schaden zu kassieren.



04

Ezio kann sich auch durch Stürze verletzen. Eine Fallhöhe von bis zu acht Metern verkraftet er ohne Weiteres. Wenn Sie bei der Landung den Bewegungsstick nach vorn drücken, rollt sich Ezio ab und kann dadurch sogar eine Distanz von bis zu zwölf Metern unversehrt überstehen (Bild 4). Sonst wird er abhängig von der Höhe folgenden Schaden erleiden:

- ◆ 30 % der maximalen Gesundheit bei einer Fallhöhe von über 8 Metern.
- ◆ 50 % der maximalen Gesundheit bei einer Fallhöhe von über 12 Metern.
- ◆ 75 % der maximalen Gesundheit bei einer Fallhöhe von über 16 Metern.
- ◆ Tod (Desynchronisation) tritt bei einer Fallhöhe ab 20 Metern ein.

Wenn Ezio alle Trefferpunkte verliert, stirbt er nicht sofort, sondern ist in einem kritischen Status, was durch das rot-weiße Blinken des Bildschirms betont wird. Eine weitere Verletzung in diesem Zustand bedeutet Desynchronisation. Kassiert er einige Sekunden lang keinen neuen Schaden, wird ein Gesundheitsquadrat wiederhergestellt.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

AKTIONEN

WAFFEN

AUSRÜSTUNG

GESCHÄFTE

FEINDE

TROPHÄEN & ERFOLGE

AUFGABEN





## SPIELPRINZIP

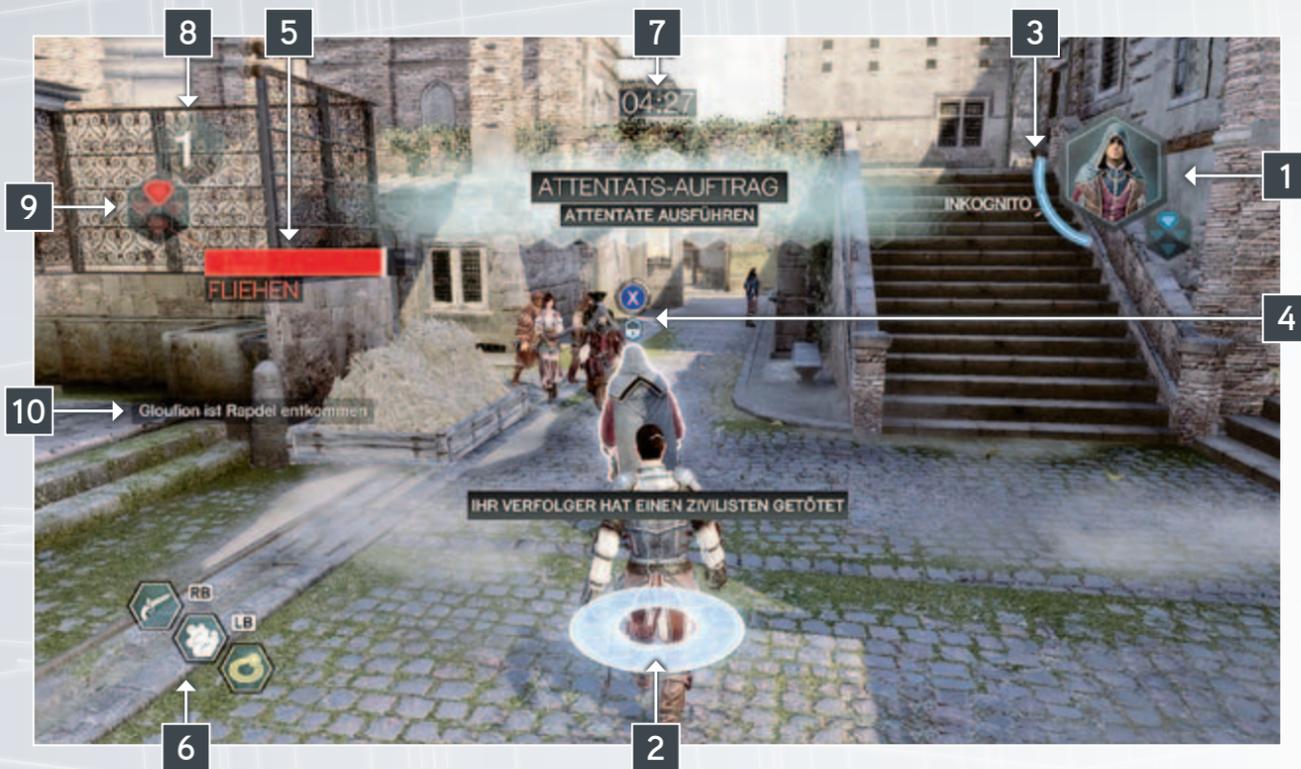
Grundsätzlich geht es im Mehrspieler-Modus darum, mehr Punkte zu erzielen als die Mitbewerber. Dabei kommt es nicht allein darauf an, möglichst viele andere Spieler auszuschalten. Entscheidend sind auch die zahlreichen Bonus-Möglichkeiten, auf die wir im Verlauf dieses Kapitels noch eingehen werden. Gelingt es Ihnen zum Beispiel, ein Ziel vollkommen unbemerkt zu erreichen, erhalten Sie den Inkognito-Bonus.

Zu Beginn einer Mehrspieler-Sitzung taucht Ihr Charakter irgendwo auf der Karte auf. Sie werden feststellen, dass die unbescholtene Bürger in Ihrer Umgebung genau wie die spielbaren Charaktere aussehen, viele auch wie Ihre eigene Spielfigur. Ihre Mitspieler sind

irgendwo dort draußen und verbergen sich in der Menge. Ihr Auftrag lautet, einen ganz bestimmten von ihnen zu eliminieren.

Allerdings übernehmen Sie bei diesem Katz-und-Maus-Spiel selbst beide Rollen – Jäger und Gejagter. Denn während Sie auf der Suche nach Ihrer Zielperson sind, werden andere hinter Ihnen her sein. Unauffälliges Verhalten kann sich also auszahlen, damit Sie sowohl von Verfolgern als auch von Ihrem potenziellen Opfer nicht gesehen werden. Aber Sie müssen stets bereit sein, die Taktik zu ändern und schnell über die Dächer zu flüchten, wenn Ihnen ein Jäger plötzlich direkt im Nacken sitzt.

## BILDSCHIRMANZEIGEN



**1 Zielinfo:** So sieht die Zielperson aus, die Sie finden und eliminieren sollen. Denken Sie dabei an Doppelgänger und Verkleidungen. Sobald Ihnen die verschiedenen Charaktere vertraut sind, müssen Sie nur noch einmal pro Auftrag auf diese Anzeige schauen. Andere Spieler, die ebenfalls Jagd auf Ihr Ziel machen, werden als blaue Markierungen neben dem Bild angezeigt.

**2 Kompass:** Richtungs- und Höhenangabe Ihrer Zielperson. Das Segment verbreitert sich, wenn Sie näher kommen, und füllt den Kreis komplett aus, wenn Sie ganz dicht dran sind. Der blaue Schimmer leuchtet immer dann hell auf, wenn das Ziel in Sicht ist. Pfeile am Rand des Kompasses können auf sekundäre Ziele bei Teammissionen (blau) oder auf feindliche Verfolger (rot) hinweisen. Die Genauigkeit des Kompasses wird möglicherweise durch Ereignisse im Spiel beeinflusst.

**3 Entdeckungs-Anzeige:** Wie sichtbar sind Sie? Laufen, klettern, unbescholtene Bürger irritieren oder andere auffällige Aktionen im Blickfeld des Ziels senken diese Anzeige (je nach System wird dies zusätzlich durch eine Vibration des Controllers untermauert). Kaum hat sich die Anzeige vollständig geleert, bemerkt das Ziel Sie, und es kommt zur Verfolgungsjagd. Sie beginnen jeden Auftrag inkognito, aber Sie verlieren diesen Status, sobald man Sie entdeckt.

**4 Attentats- und Zielerfassungstaste:** Ein Symbol über dem Kopf eines Charakters weist darauf hin, dass Sie ihn per Druck auf die Waffenhandtaste ausschalten können. Verrät sich ein Spieler in Sichtweite durch eine auffällige Aktion, erscheint über dem Kopf automatisch eine hilfreiche Zielerfassungstaste, und ein reaktionsschneller Gegner kann dies zu seinem Vorteil ausnutzen.

**5 Verfolgungsanzeige:** Eine Verfolgungsjagd beginnt, wenn die Entdeckungs-Anzeige des Verfolgers leer ist (weitere Informationen über Verfolgungsjagden auf der nächsten Seite). Die Verfolgungsanzeige informiert beide Beteiligten durch einen Farbcode:

VERFOLGUNGSAZEIGE	BEDEUTUNG
	Das Ziel befindet sich im Blickfeld des Verfolgers.
	Das Ziel konnte den Blickkontakt unterbrechen.
	Das Ziel konnte den Blickkontakt unterbrechen und hält sich versteckt.
	Die Farbe der Anzeige des Verfolgers

**6 Fähigkeiten, Eigenschaften und Serien:** Symbole in diesen Feldern zeigen an, welche Fähigkeiten, Eigenschaften und Serien-Boni Ihnen momentan zur Verfügung stehen. Benutzte Fähigkeiten, die erst nach einer gewissen Erholungszeit erneut bereitstehen, werden zwischenzeitlich durch einen sechseckigen Timer ersetzt. (Mehr Details zu diesem Thema auf Seite 165.)

**7 Restzeit:** Die verbleibende Zeit dieser Runde. Wenn die Zeit ausläuft, sollten Sie alles daransetzen, Ihren aktuellen Auftrag noch zu erledigen.

**8 Aktueller Rang:** Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der Runde. Für den ersten, zweiten und dritten Platz gibt es einen Podest-Bonus.

**9 Anzahl der Verfolger:** Die Anzahl der roten Markierungen verrät Ihnen, wie viele Agenten hinter Ihnen her sind.

**10 Sitzungsereignisse:** Informationen über Attentate, Boni und andere Dinge, die in der Runde passieren.

## GAMEPLAY-BESONDERHEITEN

Der Mehrspieler-Modus ist in Prinzip eine komprimierte Variante des Solospiels, bei der auf Gegenstände und all die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten im Kampf verzichtet wird. Stattdessen dreht sich alles um Verstecken, Freerunning und Attentate. Hier gibt es keine Wachen, die ausgeschaltet werden müssen, und die Interaktion mit der Umgebung geschieht automatisch.

Gleichzeitig stehen Ihnen eine Reihe ganz neuer Fähigkeiten zur Verfügung und die veränderten Bildschirmanzeigen versorgen Sie mit einer Fülle an Informationen. Anfangs kann das sogar ein wenig verwirrend sein und von den Ereignissen in der Spielwelt ablenken; daher sollten Sie sich zuerst auf die roten Warnsignale konzentrieren und den Rest weitestgehend ignorieren.

Außerdem gibt es eine neue, goldene Regel: Bleiben Sie in Bewegung! Verharren Sie nie zu lange an einem Ort und versuchen Sie besser gar nicht erst, versteckt auf Ihre Zielperson zu lauern. Denn irgendwo hat irgendwer einen Kompass, der ihn geradewegs zu Ihrem Aufenthaltsort führt.

Bedenken Sie auch, dass möglicherweise noch andere Attentäter Jagd auf Ihr Opfer machen. Ein Auftragsziel muss keinesfalls exklusiv sein; das bedeutet: Jemand wird Ihnen zuvorkommen, wenn Sie sich zu viel Zeit lassen.

## STEUERUNG

360	PS3	BEZEICHNUNG	FUNKTION
		Bewegungsstick	Bewegung der Spielfigur
		Kamerastick	Kamerasteuerung
		Schnellauswahlstasten	Ziel im Team-Modus wechseln
		Beinetaste	Schnell gehen; sprinten/springen (nur im Modus Auffällig)
		Leere-Hand-Taste	Betäuben; rempeln (nur im Modus Auffällig)
		Waffenhandtaste	Attentat/Fernwaffe benutzen
		Zielerfassungstaste	Ziel erfassen/mit Fernwaffe zielen
		Modus-Auffällig-Taste	Modus Auffällig
		Assassinenruftaste	Fähigkeit 1
		Waffenauswahlstaste	Fähigkeit 2
		Kamerataste	Kamera zentrieren
		Pausentaste	Menü
		Kartentaste	Spielerliste



Beachten Sie besonders die Schnell-gehen-Option. Durch schnelles Gehen kommen Sie zügig voran, ohne dass die Entdeckungs-Anzeige sinkt. Wenn Sie fliehen müssen, können Sie die Rempeln-Taste gedrückt halten, um Zivilisten aus dem Weg zu drängeln.

Während Sie sich durch die Menge bewegen, wird immer wieder die Attentatstaste über den Köpfen der Zivilisten eingeblendet. Aber wenn Sie Zivilisten töten, verlieren Sie Ihren Auftrag. Nutzen Sie die Zielerfassungstaste, um das zu verhindern. Drücken Sie die Taste, wenn Sie Ihr Ziel direkt im Blick haben oder es aus der Entfernung akkurat anvisieren können. Dann erscheint ein blaues Vorhängeschloss über seinem Kopf (Bild 1). Das Schloss „merkt“ sich die Person, auch wenn Sie kurzfristig den Blickkontakt verlieren, und verschwindet erst, wenn Sie das Ziel einige Sekunden lang nicht mehr sehen. Der Vorteil der Zielerfassung ist, dass das Attentatsymbol nur für das erfasste Ziel eingeblendet wird, sodass Sie in der Lage sind, genau im gewünschten Moment zuzuschlagen. Zudem riskieren Sie nicht, einen Zivilisten zu erwischen, falls das eigentliche Ziel sich plötzlich wegbewegt.

Falls ein Gegner in Sichtweite ein auffälliges Manöver ausführt, erscheint ein Zielerfassungssymbol über seinem Kopf.



- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER**
- EXTRAS
- GRUNDLAGEN
- PUNKTE & FORTSCHRITT
- TIPPS & TAKTIK
- KARTEN & ANALYSE

# KARTEN & ANALYSE

Die Arenen setzen verschiedene Schwerpunkte und unterstützen entweder heimliches Vorgehen, Katz-und-Maus-Spiel oder den Einsatz bestimmter Fertigkeiten. Die Karten auf den folgenden Seiten verraten Ihnen die Position aller Verfolgerfallen, die Sie bei den Mehrspieler-Gefechten zu Ihrem Vorteil nutzen können.

## LEGENDE (VERFOLGERFALLEN)

 Plattform	 Aufzug
 Eckschwung	 Tür

## ROM



- ◆ Der belebte Marktplatz auf den Stufen des Pantheons (Bild 1) bietet zahlreiche Möglichkeiten, um in der Menge unterzutauchen. Aber wenn die Tarnung auffliegt, sind Sie weitestgehend ungeschützt.
- ◆ Auf der Flucht vor einem Verfolger sollten Sie den Marktplatz verlassen und am Boden nach Verfolgerfallen (Tür oder Aufzug) Ausschau halten. Versuchen Sie, den Blickkontakt bei den Gebäuden, die um den Platz stehen, zu unterbrechen und die Verstecke am Rand der Karte zu erreichen.
- ◆ Auf den Dächern können Sie die Karte leicht überqueren, aber Sie werden dabei auch sehr schnell gesehen.

01