INHALT

VORWORT 4

GRUNDLAGEN 6

Das **Grundlagen**-Kapitel ist darauf ausgelegt, Sie in der Anfangsphase von *Revelations* zu unterstützen, besonders wenn Sie die vorangegangenen Episoden noch nicht kennen.

- Tastenbelegung 8
- Aufgaben & Ziele 9
- Leben & Tod 10
- Bildschirmanzeigen 11
- Karten 12
- Bewegung & Steuerung 13
- Kampf 16
- Nützliche Fähigkeiten 20
- Gefahr & Entdeckung 22

LÖSUNGSWEG 26

Der **Lösungsweg** begleitet und berät Spieler auf dem Weg durch die Haupthandlungsmissionen. Dazu kommen Informationen, Erklärungen und Strategien, sobald neue Inhalte, Funktionen und Fähigkeiten im Spiel auftauchen. Im Zusammenspiel mit dem Nebenaufgaben-Kapitel weist er den direkten Weg zur hundertprozentigen Erfüllung aller Aufgaben.

- Einleitung 28
- Sequenz 01 30
- Sequenz 02 34
- Sequenz 03 40
- Sequenz 04 54
- Sequenz 05 62
- Sequenz 06 68
- Sequenz 07 76
- Sequenz 08 80
- Sequenz 09 81

NEBENAUFGABEN 82

Das **Nebenaufgaben**-Kapitel bietet eine vollständige Anleitung zu allen sekundären Aktivitäten wie optionale Missionen, Minispiele und dem Auffinden der Sammelobjekte. Es ist so aufgebaut, dass es sich in Kombination mit dem zentralen Lösungsweg nutzen lässt, aber natürlich können Sie es auch zurate ziehen, wenn Sie Aufgaben zu einem späteren Zeitpunkt angehen möchten.

- Komplettierungsleitfaden 84
- Wiederaufbau von Konstantinopel 86
- Templer-Festen 88
- Verteidigung der Feste 90
- Assassinen rekrutieren 92

NEBENAUFGABEN (FORTSETZUNG)

- Mediterrane Verteidigung 93
- Meisterassassinen-Missionen 96
- Fraktions-Missionen 98
- Büchersuche 98
- Piri-Reis-Missionen 99
- Herausforderungen 100
- Geheime Orte 102
- Desmonds Reise 104
- Zusätzliche Erinnerungen 109

DATENBANK 128

Wenn Sie das Spiel perfekt beherrschen wollen, erfahren Sie in der **Datenbank** mehr über die Funktionsweise der unterschiedlichen Spielelemente. Neben einer umfassenden Übersicht aller Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände bietet dieses Kapitel bewährte Taktiken für den Kampf und eine fundierte Analyse sämtlicher Gegnertypen. Damit vermittelt es Ihnen ein tiefgreifendes Verständnis des Spiels – und darüber hinaus Informationen über das Freischalten aller Erfolge und Trophäen.

- Aktionsübersicht 130
- Geld verdienen 134
- Waffen 135
- Rüstung & Monturen 145
- Geschäfte 148
- Gegner 151
- Templer-Kenntnisstand 157
- Trophäen & Erfolge 158
- Aufgabenübersicht 161

MEHRSPIELER 162

Im **Mehrspieler**-Kapitel finden Sie Strategien, allerlei Tipps und informative Karten, mit denen Sie die Lernkurve in diesem Modus deutlich zu Ihren Gunsten verkürzen können.

- Grundlagen 164
- Punkte & Fortschritt 176
- Tipps & Taktik 186
- Karten & Analyse 189

EXTRAS 198

Das **Extras**-Kapitel enthält Bonusmaterial wie zum Beispiel ein Glossar rund um die Handlung der *Assassin's-Creed*-Serie. Spoiler-Warnung: Wir empfehlen Ihnen, erst dann einen Blick in dieses Kapitel zu werfen, wenn Sie die Handlung von *Revelations* aus erster Hand kennen.

- Geheimnisse 200
- Story-Zusammenfassung & Glossar 202

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 auf, 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 Revelations* könnten allerdings Anpassungen bei Details, der Spielbalance oder sogar der Auswahl an Features vorgenommen werden, die im Vorfeld noch nicht abzusehen sind.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

ATTENTATSSERIEN

04 05 06

Ezio kann eine Attentatsserie einleiten, indem er einen Gegner mit einer Kombo-Attacke besiegt, direkt nach einer Entwaffnung eliminiert oder ein Konter-Attentat verübt (📷 04). Noch während der entsprechenden Animation markieren Sie mit L1 einen anderen Feind (je näher, desto besser) und drücken die Hauptwaffentaste, um gleich das nächste Attentat dranzuhängen. Verläuft das Manöver erfolgreich, eliminiert Ezio sofort das zweite Ziel (📷 05). Theoretisch können Sie diese Serie fortsetzen, bis alle Kontrahenten besiegt am Boden liegen (📷 06).

Attentatsserien enden sofort, wenn Ezio einen Treffer kassiert oder es ihm nicht gelingt, einen Gegner zu erwischen. Bei Gefechten mit vielen Kontrahenten sollten Sie nach Möglichkeit eine Attentatsserie durch Konter-Attentate fortführen, falls Sie nicht genügend Zeit haben, einen Widersacher an einem Angriff zu hindern.

TRITTE

Mit einem Tritt ist es möglich, die Deckung von Kontrahenten zu durchbrechen, die Ezios Angriffskombos sonst abblocken. Drücken Sie dazu allein die Beintaste.

- Der Tritt hat eine kurze Reichweite. Gehen Sie dicht an den Gegner heran, bevor Sie ihn ausführen (📷 07).
- Nach dem schmerzhaften Tritt lässt der Widersacher seine Deckung fallen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um mit einer Angriffskombo nachzusetzen.
- Nicht jeder Gegner lässt sich durch Tritte beeindrucken. Falls einer immer nach hinten wegspringt oder zur Seite ausweicht, sollten Sie es mit einer anderen Technik versuchen.

07

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

GREIFEN

Drücken Sie die Leere-Hand-Taste, um einen Gegner zu greifen. Das ermöglicht eine Reihe situationsabhängiger Attacken.

- Das Werfen-Manöver (Leere-Hand-Taste und eine Richtung mit L1) versetzt Ezio in die Lage, sich in manchen Situationen einen taktischen Vorteil zu verschaffen – besonders, wenn es ihm gelingt, damit einen Gegner ins Wasser oder in einen Abgrund zu stoßen (📷 08). Er kann seinen Feind auch gegen eine feste Fläche oder andere Widersacher schleudern, um ihn umzustoßen. Wenn Sie eine Attacke folgen lassen, bevor er wieder auf die Füße kommt, wird er die nicht überleben.
- Lassen Sie mit einer gezogenen Waffe alle Tasten und L1 los und tippen auf die Hauptwaffentaste (✕/□), ist das für einen gegriffenen Feind tödlich.
- Widersteht ein Gegner dem Griffversuch, können Sie seine Abwehr mit einem Tritt durchbrechen und es erneut probieren.
- Will ein Feind Ezio greifen, drücken Sie gleichzeitig die Modus-Auffällig-Taste und die Leere-Hand-Taste, um einen Konter-Griff anzusetzen. Halten Sie die Tasten, um den Gegner zu Boden zu werfen. Wird Ezio bereits gehalten, drücken Sie diese Tasten schnell mehrfach, damit er sich herauswinden kann.

08

ATTENTATE

09

Mit seiner versteckten Klinge ist Ezio imstande, diverse Attentatstechniken auszuführen (📷 09). In der Regel funktioniert dies nur, solange er noch nicht in einen Kampf verwickelt ist. Manchmal kann er diese tödlichen Techniken jedoch auch bei Feinden einsetzen, die ihm den Rücken zuwenden. Die Tabelle verrät Ihnen, wie Sie die verschiedenen Techniken nutzen.

Attentatstechniken

EZIOS POSITION	ATTENTAT	HAUPTWAFFENTASTE	HAUPTWAFFENTASTE + MODUS-AUFFÄLLIG-TASTE
Auf einer Ebene mit dem Ziel	**Standardattentat**	Ezio wird sein Ziel aus der Nähe unauffällig erstechen.	Ezio wird sein Ziel wahrscheinlich anspringen und dabei Aufsehen erregen.
Oberhalb des Ziels	**Luftattentat**	Ezio wird herunterspringen und das Ziel augenblicklich eliminieren.	
An einem Vorsprung unterhalb des Ziels	**Attentat vom Vorsprung**	Ezio wird das Ziel in die Tiefe ziehen und dabei am Vorsprung bleiben.	Ezio wird hochspringen und das Ziel erstechen. Nützlich, wenn Sie auf der Straße darunter kein Aufsehen erregen dürfen.
In einem Versteck (Heuhaufen, Brunnen usw.)	**Attentat aus dem Versteck**	Ezio wird das vorbeigehende Ziel erstechen und im Versteck verbergen.	Ezio wird aus dem Versteck springen und das Ziel öffentlich eliminieren.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

EINLEITUNG

Bevor Sie sich mitten ins Abenteuer stürzen, sollten Sie sich einen kurzen Moment Zeit nehmen, um den Aufbau des Lösungsweg-Kapitels kennenzulernen.

A **Linke Seite: Lösungsweg.** Diese Texte sind darauf ausgelegt, Ihnen wohldosierte Informationen, Hinweise und Tipps für einen erfolgreichen Abschluss aller Haupterinnerungen zu liefern. Dabei wird darauf geachtet, Sie mit präzisen Angaben zu versorgen, ohne unnötig auf das Drumherum einzugehen, damit möglichst nichts vom eigentlichen Handlungsablauf vorweggenommen wird.

B **Rechte Seite: neue Spielelemente, Strategien und Details.** Auf den rechten Seiten des Lösungsweg-Kapitels erhalten Sie Informationen zu verschiedenen Themen, die zu Ihrem gegenwärtigen Fortschritt im Spiel passen. Dazu gehören:

- **Vorstellung neuer Spielemenente:** Immer wenn Ezio eine Fähigkeit lernt oder innerhalb der Spielwelt auf zuvor unbekannte Situationen stößt, liefern wir Ihnen die passenden Informationen, Tipps und Fingerzeige oder lenken Sie mit einem Seitenverweis zu umfassenden Angaben an anderer Stelle des Buches.
- **Ausführliche Strategien:** Bei besonders herausfordernden Haupterinnerungen und Bedingungen für volle Synchronisation bieten wir zusätzliche Lösungsweghilfen und kommentierte Abbildungen, die Ihnen beim Meistern der Situation helfen.
- **Analyse:** Sobald Ezio einer neuen Gefahr gegenübersteht, bringen wir Sie hier auf den aktuellen Stand in puncto Technik und Strategie.
- **Zusätzliche Erinnerungen:** Immer wenn neue optionale Aufgaben und Mini- oder Metagames zur Verfügung stehen, weisen wir darauf hin, auf welcher Seite des umfangreichen Nebenaufgaben-Kapitels Sie entsprechende Informationen finden.

C **Nebenaufgaben.** Sie können das Nebenaufgaben-Kapitel in Kombination mit dem Lösungsweg nutzen, wenn Sie das Spiel auf Anhieb zu hundert Prozent meistern möchten, oder auf die Informationen zurückgreifen, wenn Sie die freiwilligen Zusatzmissionen zu einen späteren Zeitpunkt absolvieren wollen.

D **Grundlagen.** Alle Spielfunktionen, die bereits zu Beginn des Abenteuers zur Verfügung stehen, werden im Grundlagen-Kapitel vorgestellt (siehe Seite 6). Wenn Sie die *Assassin's-Creed*-Serie noch nicht kennen, sollten Sie am besten zuerst dort vorbeischauen.

GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
NEBENAUFGABEN
DATENBANK
MEHRSPIELER
EXTRAS
INDEX

EINLEITUNG
SEQUENZ 01
SEQUENZ 02
SEQUENZ 03
SEQUENZ 04
SEQUENZ 05
SEQUENZ 06
SEQUENZ 07
SEQUENZ 08
SEQUENZ 09

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

ERINNERUNGEN 01 & 02

DER GALGENSTRICK & EINE KNAPPE FLUCHT: Laufen Sie zu Beginn am Strand entlang und begleiten Sie Subjekt 16 bei einem kurzen Spaziergang über die mysteriöse Animus-Insel. Nachdem er verschwunden ist, gehen Sie durch das Portal, um Sequenz 01 zu beginnen. Sobald Ezio in der spektakulären Zwischensequenz landet (womit die Gameplay-freie „Galgenstrick"-Erinnerung endet), fängt automatisch „Eine knappe Flucht" an. Der erste Teil besteht aus einer relativ unkomplizierten Vorstellung der Freerunning- und Kletterfähigkeiten. Achten Sie dabei auf die eingeblendeten Tastenfunktionen und Tipps und folgen Sie der geisterhaften Erscheinung Altaïrs bis auf das Dach der Masyaf-Festung.

Zweimal müssen Sie unterwegs byzantinische Templer Mann gegen Mann bekämpfen. Beim ersten Mal ist es ein kurzer Faustkampf, beim zweiten Mal eine bewaffnete Auseinandersetzung, nachdem Ezio seine Ausrüstung wieder hat. Setzen Sie bei der Bekämpfung dieser zweiten Wache auf ein Konter-Attentat (Hauptwaffentaste + Modus-Auffällig-Taste, unmittelbar bevor der Gegner angreift; siehe Seite 17). Damit erfüllen Sie die Voraussetzung für volle Synchronisation (📷 01). Zwei andere, unaufmerksame Wachen beseitigen Sie auf dem Weg nach oben mit Attentaten vom Vorsprung (siehe Seite 19). Drücken Sie neben der Statue an der Zielmarkierung die Leere-Hand-Taste, um mit ihr zu interagieren.

01

ERINNERUNG 03

EINE ART TAGEBUCH: Nachdem Ezio aus dem Wasserbecken gestiegen ist, besiegen Sie die Wache und folgen dem Korridor bis in eine Kammer mit der nächsten Erinnerungs-Anfangsmarkierung. Beseitigen Sie die vier markierten Zielpersonen (die erste mit einem Luftattentat). Dann gehen Sie zu der hervorgehobenen Person und drücken die Leere-Hand-Taste.

Nun müssen Sie den Zielmarkierungen bis zu einem Hauptmann folgen, der ein für Ezio wichtiges Objekt hat. Draußen kämpfen Sie auf dem Weg zur Zielmarkierung mit den Wachen oder versuchen, ihnen aus dem Weg zu gehen. Dann erklimmen Sie die Leiter. Oben auf der Mauer schalten Sie die nächste Gruppe Templer aus, bevor Sie weiterklettern (📷 02). Bei der letzten Zielmarkierung handeln Sie gemäß der Einblendungen, um mit dem Fallschirm von der Mauer zu springen. Landen Sie in ungefährdeter Entfernung hinter dem markierten Templer und seinen Beschützern.

02

Bleiben Sie außer Sicht und halten Sie einen sicheren Abstand, während Sie Ihrem Ziel den Hang hinabfolgen. Sie erfüllen die Volle-Synchro-Voraussetzung, indem Sie dieser ersten Person erfolgreich nachlaufen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Falls Sie entdeckt werden, müssen Sie mit dem Adlersinn (🎧/L3) einen neuen Templer zum Verfolgen finden.

03

ALLGEMEINE TIPPS

- Gehen Sie auf der Animus-Insel zu Beginn des Spiels nicht sofort in das Portal. Warten Sie noch einen Moment, dann werden Sie eine Unterhaltung zwischen Shaun Hastings und einer anderen Person von außerhalb des Animus mitanhören.
- Neben ihrer Standardfunktion dient die Kartentaste (◀/SELECT) auch dazu, Datenbank-Einträge aufzurufen und Tutorials zu spielen, in denen Sie sowohl grundlegende als auch fortgeschrittene Spieltechniken kennenlernen. Tippen Sie auf die Taste, wenn ein entsprechender Hinweis eingeblendet wird, und Sie bekommen die gewünschte Information oder Übungseinheit.
- Wenn Sie die Templer in der Eröffnungssequenz erledigt haben, können Sie die Körper ausplündern und dabei kleine Geldsummen oder andere Objekte einheimsen. Die exotisch klingenden Dinge sind spezielle Komponenten, die später zum Bombenbau benutzt werden. Alles, was Sie in diesen frühen Erinnerungen erwerben, nehmen Sie in die Sequenz 02 mit, sodass Sie dann einen kleinen Vorteil haben.
- Wenn Sie das erste *Assassin's Creed* kennen, könnten Sie zu Beginn von „Eine Art Tagebuch" vor dem Verlassen des Gebäudes einen kurzen Abstecher die Treppe hinauf machen. Bestimmt erkennen Sie den Ort wieder: Es ist das Arbeitszimmer von Al Mualim (📷 03). Interagieren Sie mit den Objekten, die durch das typische Animus-Schimmern hervorgehoben sind, um verborgene Dinge zu sehen. Und ein Blick in den Garten weckt sicherlich Erinnerungen an den Endkampf zwischen Altaïr und seinem ehemaligen Mentor.
- Der Fallschirm war in *Assassin's Creed Brotherhood* eine Belohnung für Spieler, die Leonardo da Vincis Kriegsmaschinen-Missionen beendet hatten. In *Revelations* ist es etwas einfacher, Fallschirme zu erhalten. Sie können ab Sequenz 02 bei Schneidern gekauft werden.

GIFTKLINGE & GIFTPFEILE

Diese Waffen sind von Beginn an verfügbar. Sie versetzen Ezio in die Lage, Ablenkungsmanöver sowie zeitverzögerte Attentate auszuführen.

- Gift kann durch die Klinge aus der Nähe oder mit kleinen Pfeilen aus der Ferne verabreicht werden. Das Besondere dabei ist: Das Opfer wird nicht sofort getötet. Stattdessen wird es wie betrunken herumtorkeln, während sich die toxische Substanz in der Blutbahn ausbreitet, und wild um sich schlagen. Wachen und Bürger in der Nähe werden dieses schreckliche Schauspiel aufmerksam beobachten. Nach einer variablen Verzögerung (aber normalerweise nicht mehr als zwanzig Sekunden) wird das Opfer zusammenbrechen und sein Leben aushauchen.
- Die Giftklinge (🗡) wird genau wie die versteckte Klinge benutzt. Gehen Sie nach der Vergiftung des Opfers zügig davon, um nicht entdeckt zu werden.
- Mit Giftpfeilen (🏹) visieren Sie eine Person an und halten die Zweitwaffentaste gedrückt, bis Ezio sein Ziel sicher erfasst hat. Beim Loslassen der Taste wird der Pfeil abgeschossen. Durch die Möglichkeit, das Gift aus unverdächtiger Entfernung einzusetzen, ist diese Waffe in späteren Sequenzen sehr wertvoll.
- Ezio kann fünf Einheiten Gift bei sich tragen. Mit jeder Anwendung eines Pfeils oder der Klinge wird eine Dosis verbraucht. Sie können die Vorräte aufstocken, indem Sie Körper ausplündern oder bei einem Arzt einkaufen.

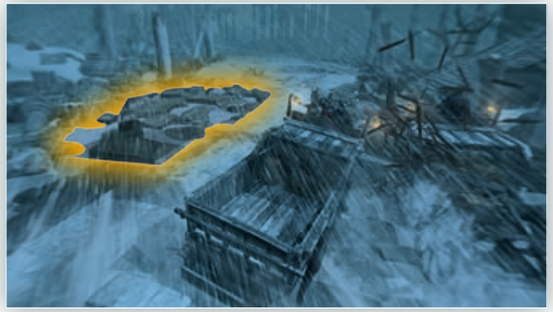
GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
NEBENAUFGABEN
DATENBANK
MEHRSPIELER
EXTRAS
INDEX
EINLEITUNG
SEQUENZ 01
SEQUENZ 02
SEQUENZ 03
SEQUENZ 04
SEQUENZ 05
SEQUENZ 06
SEQUENZ 07
SEQUENZ 08
SEQUENZ 09

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

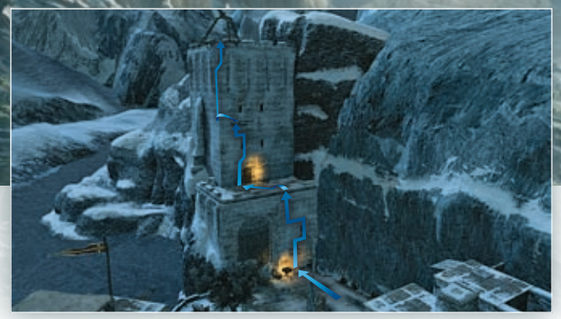
ERINNERUNG 04

DIE HARTE TOUR: Direkt im Anschluss an Erinnerung 03 wird Ezio in dieser dramatischen Episode hinter einer Kutsche hergeschleift. Lenken Sie mit L nach links oder rechts, um Hindernissen (wie Gebüsch oder Gestein) auszuweichen. Sobald das Seil zu zerreißen droht, ist es auch möglich, L nach oben zu halten, damit Ezio sich näher an die Kutsche heranzieht. Allerdings können Sie dabei nicht gleichzeitig Gefahren ausweichen. Daher ist es erforderlich, dass Sie Ezio abwechselnd in Schüben nach vorne bewegen und an den auftauchenden Hindernissen vorbeilenken.



04

Im zweiten Teil dieser Erinnerung muss Ezio feindliche Karren von der Strecke rammen. Ziehen Sie L ein wenig in die Gegenrichtung, bevor Sie dann auf das Ziel zuhalten, um es mit genügend Schwung zu rammen. Währenddessen sollten Sie unbedingt unwegsames Terrain vermeiden (04). Dieses beschädigt den Karren enorm, wesentlich mehr als Rammstöße. Daher empfiehlt sich der Versuch, Ihren Gegner in diese Gefahrenquelle zu schieben, wenn Sie eine auf der Straße vor sich erblicken. Die zweite Kutsche wird von Ezios Zielperson, dem Templer-Hauptmann Leandros gelenkt. Rammen Sie Ihren Gegenspieler in diesem letzten Abschnitt nach rechts, um ansonsten unvermeidbares, raues Terrain zu umfahren. Einigen Stellen können Sie auch am linken Rand der Strecke entgehen. Der Schaden, den Sie verursachen, ist irrelevant: Hier kommt es nur darauf an, eine bestimmte Zeit lang zu überleben.



05

ERINNERUNG 05

VERWUNDETER ADLER: Die letzte Erinnerung in Sequenz 01 beginnt mit einem kurzen Kampf, doch danach sollten Sie sie eher als Übung in Sachen Diskretion betrachten. Benutzen Sie Ihr Schwert, um die ersten drei Gegner durch kontrollierte Konter-Attentate auszuschalten. Dann laufen Sie zur Zielmarkierung. Wenn Sie die Holzbrücke erreichen, warten Sie, bis die Wache nach links geht, schlüpfen nach rechts vorbei und steigen die Stufen zur Zielmarkierung hoch. Ezio wird automatisch mit dem Wasserrad nach oben gelangen.

Wählen Sie die versteckte Klinge und schalten Sie die Wache vor Ihnen per Attentat aus. Betrachten Sie dann den unteren Bereich. Mit dem Adlersinn (▲/L3) erkennen Sie die Route des Templer-Hauptmanns. Da der verletzte Ezio nicht klettern kann, hängt das erfolgreiche Eindringen in die Burg davon ab, den Blicken der Gegner zu entgehen, Möglichkeiten zum Untertauchen wahrzunehmen und den optimalen Weg zu wählen. Falls Sie Konflikte vermeiden und volle Synchronisation erreichen möchten, halten Sie sich am besten an die Karte samt Hinweisen auf der rechten Seite.

Innerhalb der Burg schalten Sie die Wachen mit sicheren Konter-Attentaten per Schwert aus. Plündern Sie die besiegten Gegner, damit Sie Medizin bekommen. Verwenden Sie diese entsprechend der Einblendung, um Ezio zu heilen und damit Zugriff auf sein komplettes Repertoire an Fähigkeiten zu erhalten. Mit dem Fallgitter im Rücken wenden Sie sich nach rechts und folgen dem Weg hinter das erste Gebäude, wo Sie eine Wache ungefährdet per Attentat aus einem Heuhaufen beseitigen können. Von hier aus schlüpfen Sie an den Wachposten auf den Dächern und zu Ihrer Linken vorbei, indem Sie dem Weg an der Felswand zu Ihrer Rechten folgen – benutzen Sie die Schnell-gehen-Fähigkeit, um zügig und unentdeckt voranzukommen. Betreten Sie die Zielmarkierung und beginnen Sie mit dem Erklimmen des Turmes (05). Byzantinische Schützen werden dabei auf Ezio feuern; also verharren Sie nicht zu lange an einer Position.

Oben beseitigen Sie Leandros durch ein Attentat mit der versteckten Klinge. Zurück auf der Animus-Insel gehen Sie dann mit Desmond zur Zielmarkierung, wo Sequenz 02 beginnt.

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

VERWUNDETER ADLER: VOLLE SYNCHRONISATION

Die Voraussetzung für die volle Synchronisation in Erinnerung 05 ist die unauffällige Beseitigung von fünf Wachen aus Heuhaufen heraus. Um Attentate aus diesen Verstecken zu verüben, müssen Sie zuerst einmal in einen Heuhaufen abtauchen, L loslassen und warten. Wenn ein Opfer in der Nähe ist, tippen Sie auf die Hauptwaffentaste, um es in einer Aktion rasch auszuschalten und im Heu zu verstecken.

Es gibt in dieser Erinnerung drei Orte, an denen Templer dicht genug an einem Heuhaufen stehen oder vorbeikommen. Daher ist neben Heimlichkeit auch noch etwas Kreativität gefragt. Da sich Ezio nicht im Heu verstecken kann, wenn ihn Gegner während eines offenen Konfliktes sehen, ist es nötig, Wachen geschickt in ihr Verderben zu locken. Dazu muss Ezio im Blickfeld eines Wachmanns stehen, bis sich dessen Entdeckungs-Anzeige rot färbt. Nun ziehen Sie sich diskret in ein Versteck zurück und warten, bis er vorbeikommt, um nach dem Rechten zu sehen.

Auf der Karte sind die Positionen aller Heuhaufen vermerkt und wir verraten Ihnen, wie Sie auf dem Weg zu Leandros die nötigen Eliminierungen schaffen. Blaue Pfeile verdeutlichen den Weg, dem Sie folgen sollten, und rote Pfeile die Patrouillenrouten der Wachen.

I Warten Sie, bis sich der Wachposten nach rechts bewegt. Dann verstecken Sie sich hinter seinem Rücken in diesem Heuhaufen. Wenn er in Reichweite kommt und Sie festgestellt haben, dass es keine Zeugen gibt, verüben Sie das Attentat. Sie können versuchen, weitere Wachen aus der Nähe zu diesem Versteck zu locken.

II Biegen Sie hier links ab und laufen Sie außer Sicht die Hintergasse entlang.

III Am Ende des menschenleeren Pfades warten Sie bei dem Durchgang, bis ein Wachmann auf dem Weg zu Ihrer Linken auftaucht. Wenn er in den Marktbereich geht, folgen Sie ihm langsam.

IV Die Patrouille im Marktbereich beschreitet eine rechteckige Route, während ein zweiter Mann im rückwärtigen Teil zwischen zwei Positionen hin und her wechselt. Tauchen Sie in einer Gruppe Zivilisten unter, bis die zweite Wache nach links geht, und dann laufen Sie vorwärts und schlagen den Weg nach rechts ein. Hüpfen Sie sofort in den Heuhaufen und warten Sie, bis eine andere Wache kommt. Das ermöglicht ein einfaches Attentat. Wenn Sie jetzt noch nicht vier der fünf benötigten Attentate verbuchen konnten, sollten Sie versuchen, weitere Wachen zu diesem Versteck zu locken.

V Hier befindet sich noch ein Wachmann, bei dem Sie Interesse für den Heuhaufen in der Nähe erwecken können. Falls Sie bereits vier Attentate ausgeführt haben, ist es auch möglich, ihn zu umgehen und direkt zum Tor zu marschieren.

VI Nach dem Kampf hinter dem Falltor schleichen Sie hinter diesem Gebäude vorbei und eliminieren die stationäre Wache aus dem Heuhaufen. Sollten Sie jetzt noch nicht alle fünf Wachposten beseitigt haben, müssen Sie zur Komplettierung der Aufgabe Wachen zu diesem Heuhaufen (oder einem der beiden, die sich dichter an der Zielmarkierung befinden) locken.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

SEQUENZ 02: SCHMELZTIEGEL DER WELT

ERINNERUNG 01

EIN WARMES WILLKOMMEN: Nach der Eröffnungsszene folgen Sie Yusuf durch die Straßen Konstantinopels, bis byzantinische Angreifer auftauchen, die Sie ohne viel Federlesens ausschalten (📷 01). Entfernen Sie sich während der kurzen Auseinandersetzung aber nicht zu weit von Ihrem Begleiter, damit die Bedingung für volle Synchronisation erfüllt wird. Diese kurze und informative Erinnerung endet mit der Ankunft beim Hauptquartier der Assassinen. Interagieren Sie mit der Tür, um einzutreten.

ERINNERUNG 02

AUFRÜSTEN UND ERKUNDEN: Verlassen Sie das Assassinen-Hauptquartier durch die Tür bei der Zielmarkierung. Falls Sie von Anfang an gründlich alle Leichen ausgeplündert haben, besitzen Sie wahrscheinlich schon genügend Geld. Falls nicht, können Sie durch Taschendiebstahl im Handumdrehen die benötigten 343 ₳ zusammenbekommen. Sie haben aber auch die Möglichkeit, in der Umgebung nach sogenannten „Stadt-Ereignissen" Ausschau zu halten. Das sind optionale Aufgaben, bei denen Ezio Bürgern hilft und dafür eine Belohnung bekommt. Mehr darüber auf Seite 98. Wenn Sie fertig sind, kaufen Sie beim Schmied an der Zielmarkierung (📷 02) die Azap-Lederschulterteile und kehren ins Hauptquartier zurück.

01

02

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

SAMMELOBJEKTE

In *Assassin's Creed Revelations* gibt es drei Arten von „Sammelobjekten": Animus-Datenfragmente, Memoirenseiten und Schatztruhen. Das Nebenaufgaben-Kapitel (ab Seite 109) bietet umfassendes Kartenmaterial, in dem sämtliche Fundorte verzeichnet sind – inklusive zahlreicher nützlicher Hinweise für passionierte Schatzsucher.

100 **Animus-Datenfragmente** exisitieren insgesamt. Wenn Sie von der Sammelleidenschaft gepackt werden, können Sie mehrere zusätzliche Portale auf der Animus-Insel freischalten – mehr darüber im Nebenaufgaben-Kapitel ab Seite 109. Für die vollständige Sammlung winkt eine Trophäe/ein Erfolg.

Es gibt zehn **Memoirenseiten**. Stöbern Sie alle auf, dann schalten Sie eine spezielle sekundäre Erinnerung (siehe Seite 102) und eine Trophäe/einen Erfolg frei.

Schatztruhen können verschiedene Geldmengen und Komponenten für die Bombenherstellung enthalten – mehr darüber auf Seite 45. Es ist zwar möglich, beides auf anderem Wege ebenfalls zu bekommen, aber das Plündern sämtlicher Schatztruhen Konstantinopels trägt auch zum Synchronitäts-Gesamtwert bei. Für einen 100-Prozent-Spieldurchgang sind sie also unverzichtbar. Beachten Sie, dass es einen Unterschied zwischen Schatztruhen und Bombenverstecken gibt. Letztere sind bescheidene Holzkisten oder leicht verzierte Kisten mit abgerundeten Ecken, die nur Herstellungs-Komponenten enthalten. Bombenverstecke zählen bei der Gesamt-Synchronisation nicht mit.

AUSRÜSTUNG

Zu Beginn des Abenteuers ist Ezios Waffen- und Rüstungsauswahl zwar noch arg begrenzt, aber in der Anfangsphase von Sequenz 02 kommen einige neue Dinge dazu.

Ezio ist nun imstande, **Wurfmesser** zu benutzen. Nachdem Sie sie ausgewählt haben, können Sie durch Antippen der Zweitwaffentaste eine Klinge auf ein markiertes oder erfasstes Ziel werfen. Halten Sie die Zweitwaffentaste für einen kurzen Zeitraum gedrückt, um drei Messer gleichzeitig zu schleudern – die potenziellen Ziele werden durch einen roten Umriss markiert, wenn Sie die Attacke lange genug „aufgeladen" haben. Mit L1 ist es dann möglich, die Zielauswahl zu verändern, bevor Sie die Klingen beim Loslassen der Taste schleudern.

Mit seiner **Pistole** kann Ezio ebenfalls Gegner aus der Ferne töten, aber die Waffe ist extrem laut. Meiden Sie ihre Benutzung, wenn Unauffälligkeit gefragt ist. Halten Sie die Zweitwaffentaste gedrückt, um auf eine Person zu zielen, die markiert oder per Zielerfassung auserkoren wurde. Lassen Sie die Taste los, wenn Ezio zielsicher ist, um zu feuern.

In Erinnerung 02 kauft Ezio seine erste **Rüstung**. Ein kompletter Satz besteht aus Schulterteilen (bzw. -platten), Armschutz, Stiefeln und Brustschutz (bzw. -panzer). Jedes getragene Rüstungsteil erhöht die Anzahl der Blöcke in seiner Gesundheitsanzeige. Immer wenn Ezio verletzt wird, erleidet seine Rüstung ein wenig mehr Schaden. Irgendwann geht sie kaputt; dann verfällt der Gesundheitsbonus. Von einem Schmied können Sie die Teile jederzeit reparieren lassen.

Die **Armbrust** ist ein wertvolles Hilfsmittel, wenn Heimlichkeit gefragt ist. Sie kann gleich zu Beginn von Sequenz 02 gekauft werden. Allerdings ist der Preis zu diesem Zeitpunkt immens hoch. Auch wenn die Waffe manchmal beim Erreichen optionaler Synchronisationsvoraussetzungen behilflich sein kann, empfehlen wir, Ihr Geld lieber erst in den Erwerb von Immobilien und Geschäften zu stecken (siehe „Der Wiederaufbau von Konstantinopel") und mit der Anschaffung zumindest bis Sequenz 04 zu warten. Dann wird es einfacher sein, große Geldsummen in relativ kurzer Zeit anzuhäufen.

DER WIEDERAUFBAU VON KONSTANTINOPEL

Wie in *Assassin's Creed Brotherhood* kann Ezio sein Geld in Geschäfte, Organisationen und Wahrzeichen der Stadt investieren. Im Nebenaufgaben-Kapitel erfahren Sie auf Seite 86, wie Sie dabei am besten Schritt für Schritt vorgehen, was Sie in den verschiedenen Sequenzen im Idealfall erreichen können und welche Investitionen sich am meisten lohnen.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

ERINNERUNG 03

DIE HAKENKLINGE: Gehen Sie zur Erinnerungs-Anfangsmarkierung vor dem Hauptquartier der Assassinen, wenn Sie Ihre Ausrüstung erweitern möchten. Folgen Sie Yusuf und den eingeblendeten Anweisungen, um die neue Hakenklinge auf Herz und Nieren zu testen. Auf der rechten Seite können Sie alle Hakenklingen-Techniken noch einmal nachlesen. Wenn Sie kein Veteran der *Assassin's-Creed*-Serie sind, erscheinen manche Abschnitte von Yusufs Grundkurs vielleicht recht anspruchsvoll. Dann sollten Sie regelmäßig anhalten und Yusufs Bewegungen und seine Route genau beobachten, bevor Sie seinem Beispiel folgen (03).

Sie haben bei jeder Technik drei Chancen, um sie richtig hinzubekommen. Damit sollte die volle Synchronisation durchaus in greifbare Nähe rücken. Beachten Sie, dass Sie die Leere-Hand-Taste bei der letzten Übung *gedrückt halten* müssen, damit der „Hakenlauf" bei dem markierten Sparringspartner klappt. Falls Sie die Taste nur antippen, macht Ezio einen „Hakenwurf", der hier nicht gefragt ist.

03

ERINNERUNG 04

DER BLICK VON GALATA: Sprechen Sie bei der Erinnerungs-Anfangsmarkierung mit Yusuf, dann wird er Ezio zu einem Wettklettern auf den Galataturm herausfordern. Das Ganze ist eine praktische Übung für die Hakenklingen-Anwendung beim Klettern. Solange Sie mit dem einheimischen Assassinen mithalten, sollten Sie die volle Synchro bequem schaffen. Immer wenn der nächste Vorsprung scheinbar außerhalb der Reichweite liegt, benutzen Sie die Technik „Springen mit der Hakenklinge", um den Aufstieg fortzusetzten.

An der Spitze angekommen, stellen Sie sich auf den Aussichtspunkt (04) und drücken zum Synchronisieren /L3. Auf der rechten Seite können Sie sich unter der Überschrift „Aussichtspunkte" über die Auswirkungen informieren. Bevor Sie per Todessprung auf direktem Wege vom Aussichtspunkt nach unten zurückkehren, plündern Sie noch die Truhe auf der anderen Seite der Spitze. Dann klettern Sie daran hinauf, um die erste Memoirenseite zu finden (mehr dazu auf der vorherigen Seite unter „Sammelobjekte").

ERINNERUNG 05

FORTGESCHRITTENE TAKTIKEN: Diese Erinnerung beginnt automatisch, sobald Ezio am Fuß des Turms wieder mit Yusuf zusammenkommt. Nun wird die Benutzung von Seilrutschen erklärt. Nachdem Sie das erste Attentat von einer Seilrutsche aus verübt und damit volle Synchronisation erlangt haben, müssen Sie sich zur Galata-Feste begeben und die Zielmarkierung auf dem Dach betreten. Die Seilrutsche, die nach Yusufs Verabschiedung vor Ihnen liegt, bietet eine weitere Gelegenheit für ein Attentat, falls der erste Versuch scheiterte (05).

Vor der Zielmarkierung könnten Sie erst noch den Turm in der Nähe erklimmen und mit dem dortigen Aussichtspunkt synchronisieren. Beenden Sie die Erinnerung, indem Sie mit dem Assassinen auf dem Dach reden.

04

05

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

HAKENKLINGE: AKTIONSÜBERSICHT

- Drücken und halten Sie die Leere-Hand-Taste in der Luft, um die **Ausstrecken-**Technik zu benutzen. Damit kann Ezio nach Vorsprüngen greifen, die ansonsten knapp außerhalb seiner Reichweite liegen, oder sich an Griffgelegenheiten klammern, an denen er vorbeifällt. (Dies ersetzt im Prinzip die alte „Festhalten"-Technik.)

- Drücken Sie die Leere-Hand-Taste in der Luft, bevor Sie an einer Lampe um die Ecke schwingen (oder bei irgendeinem anderen geeigneten Objekt, das an einer Ecke hängt), um einen **weiten Sprung** auszuführen. Statt herumzuschwingen, wird Ezio einen verlängerten Sprung geradeaus machen.

- Rennen Sie auf einen Gegner zu und halten Sie bei der Annäherung die Leere-Hand-Taste gedrückt, um beim Kontakt einen **Hakenlauf** anzuwenden. Diese nicht tödliche Technik ist besonders effektiv, wenn Sie auf der Flucht sind und an einem Feind vorbeikommen müssen, besonders bei Wachen, die Ezios Ankunft mit gezogener Waffe erwarten.

- Rennen Sie auf einen potenziellen Widersacher zu und tippen Sie kurz auf die Leere-Hand-Taste, wenn Sie das **Hakenwurf-**Manöver einsetzen möchten. Danach ist Ezio automatisch im Kampf-Modus, der Gegner liegt am Boden und Sie können sofort ein Attentat mit der versteckten Klinge verüben.

- Bei Zivilisten und anderen nicht feindlichen Personen sind Hakenlauf und -wurf nicht möglich; stattdessen kommt die **Beinfeger**-Technik zum Einsatz (06). Dabei wird die Zielperson ohne bleibende Schäden von den Füßen gerissen. Das wird eine ernste Rüge von osmanischen Soldaten zur Folge haben, die Zeugen der Aktion sind.

06

- Zum **Springen mit der Hakenklinge** halten Sie beim Klettern L vorwärts, die Modus-Auffällig-Taste gedrückt und tippen die Beintaste an. Damit kann Ezio mit der Hakenklinge Vorsprünge erreichen, die außerhalb seiner normalen Reichweite liegen. Falls es die Anordnung von Vorsprüngen erlaubt, halten Sie die Beintaste beim Klettern gedrückt, um die Sache ein wenig zu beschleunigen.

- Halten Sie Modus-Auffällig- und Beintaste, um an eine **Seilrutsche** zu springen und sie zu benutzen. Ezio wird automatisch seine Hakenklinge ausfahren und damit am Seil hinunterrutschen. In der Bewegung können Sie die Modus-Auffällig-Taste loslassen, um das Tempo zu reduzieren. Das kann unter Umständen nützlich sein, wenn Sie die Aufmerksamkeit von Wachen vermeiden möchten. Drücken Sie die Leere-Hand-Taste, um die Seilrutsche unterwegs loszulassen.

- Für ein **Attentat von einer Seilrutsche** drücken Sie die Hauptwaffentaste, wenn das Opfer unten in Reichweite kommt.

- Mit der Hakenklinge kann Ezio nun die Technik **Doppeltes Attentat** benutzen, bei der zwei dicht beieinander befindliche Ziele gleichzeitig eliminiert werden.

- Zu guter Letzt ermöglicht die Hakenklinge besondere **Konter** in Kampfsituationen. Der nicht tödliche Konter-Hakenwurf (07) ähnelt – hinsichtlich des engen Zeitfensters für die Ausführung und des Endergebnisses – dem Konter-Attentat mit der versteckten Klinge. Allerdings drücken Sie dabei Modus-Auffällig-Taste + Leere-Hand-Taste. Der Konter-Griff wird mit demselben Tastenkommando ausgeführt, ist aber nur möglich, während ein Gegner versucht, Ezio zu greifen. Der Konter-Hakenlauf verwendet ebenfalls dieselben Tasten (wobei Sie dann allerdings die Leere-Hand-Taste gedrückt halten müssen) und erlaubt Ihnen, den Kampf-Modus zu verlassen, um schnell zu fliehen. Und schließlich gibt es noch den Konter-Diebstahl – halten Sie Modus-Auffällig-Taste + Zweitwaffentaste gedrückt. So können Sie einem Angreifer während seiner Attacke das Geld aus der Tasche ziehen. Das verkürzt die Zeit, die nach dem Kampf zum Plündern aufgewendet werden müsste.

07

AUSSICHTPUNKTE

Durch die Synchronisation an Aussichtspunkten per Adlersinntaste können Sie die Umgebung auf der Karte aufdecken. Dadurch werden neben der Topografie auch wichtige Orte wie Geschäfte und Markierungen für sekundäre Erinnerungen angezeigt. Es gibt 22 Aussichtspunkte in Konstantinopel (gekennzeichnet durch das Symbol), und wir möchten Ihnen empfehlen, sich mit allen zu synchronisieren, die Sie erreichen können. Das ist auch während laufender Erinnerungen möglich, solange die Aufgabenstellung nichts Gegenteiliges behauptet. Also machen Sie ruhig einen kleinen Abstecher, sobald Sie an einem dieser Punkte vorbeikommen.

Einige Aussichtspunkte befinden sich unter starker Templer-Bewachung in Sperrgebieten. Die dortigen Besuche sollten Sie zurückstellen, bis Sie bereit sind, die Templer aus dieser militarisierten Zone zu vertreiben.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

ERINNERUNG 06

IN DER DEFENSIVE: Diese Erinnerung beginnt unmittelbar mit dem Erreichen der letzten Zielmarkierung von „Fortgeschrittene Taktiken“. Sie dient als Einführung in ein wichtiges neues Feature von *Revelations*: das Minigame „Verteidigung der Feste“. Nützliche Hinweise finden Sie unter der Überschrift „In der Defensive: Schritt für Schritt“ (inklusive eines Tricks zum Freischalten einer Trophäe/eines Erfolges). Eine umfassende Vorstellung aller Kontrollen, Funktionen und Taktiken zur „Verteidigung der Feste“ ist im Nebenaufgaben-Kapitel auf Seite 90 verfügbar.

ERINNERUNG 07

IN DER OFFENSIVE: Bevor Sie diese letzte Erinnerung von Sequenz 02 beginnen, möchten Sie vielleicht noch die restlichen Aussichtspunkte im Galata-Bezirk aufsuchen und Ihren Immobilienbesitz durch die Renovierung von Geschäften erweitern. Detaillierte Informationen über das Metagame „Wiederaufbau von Konstantinopel“ bietet das Nebenaufgaben-Kapitel auf Seite 86.

Sobald Sie bereit sind, interagieren Sie bei der Erinnerungs-Anfangsmarkierung mit der hervorgehobenen Person, um per Boot in den Kaiserlichen Bezirk zu fahren. Nach der Ankunft unterstützen Sie Yusuf, dann folgen Sie ihm durch die Straßen. Nach seiner Vorführung der Kirschköderbombe benutzen Sie selbst eine, um die Wachen entsprechend der Aufforderung abzulenken. Halten Sie die Zweitwaffentaste und benutzen Sie L zum Anvisieren der markierten Position. Dann lassen Sie die Taste los, um die Bombe zu werfen. Die Wachen werden der Sache auf den Grund gehen, und Sie können ungefährdet durch den Bogen laufen.

Beim Erreichen der Dächer sehen Sie eine kurze Zwischensequenz. Sobald es weitergeht, verüben Sie schnell ein Seilrutschen-Attentat auf den Gewehrschützen vor Ihnen. Der Angriff auf die Feste beginnt, wenn Sie bei der Zielmarkierung mit Yusuf sprechen. Zum Erreichen der vollen Synchronisation müssen Sie die Templer-Feste

08

befreien, ohne dass ein offener Konflikt ausbricht – aber das ist einfacher, als Sie vielleicht vermuten.

Identifizieren Sie den Templer-Hauptmann in der Straße unterhalb Ihrer Position mit dem Adlersinn. Wenn er fortgeht, folgen Sie der hier gezeigten Route (08). Nähern Sie sich dem ersten Wachmann, wenn er Ihnen den Rücken zuwendet, und eliminieren Sie ihn mit einem Wurfmesser. Den nächsten Gewehrschützen erlegen Sie ebenfalls mit einer geschleuderten Klinge, wenn er zur rechten Seite seines Daches geht. Springen Sie zu diesem Gebäude hinüber und wählen Sie die Giftpfeile. Treffen Sie den Templer-Hauptmann mit einem einzigen Projektil und verschwinden Sie außer Sicht. Nachdem Sie unten in der Straße nach Patrouillen geschaut haben, springen Sie zum Turm und klettern schnell zum Laufsteg hinauf, damit Sie nicht entdeckt werden. Dann können Sie die letzten Momente des Hauptmanns von oben verfolgen und drücken gemäß der Aufforderung die Leere-Hand-Taste, um das Rückzugssignal zu geben. Damit endet sowohl die Erinnerung als auch die Sequenz.

Unsere komplette Anleitung für die Eroberung aller Templer-Festen Konstantinopels beginnt im Nebenaufgaben-Kapitel auf Seite 88.

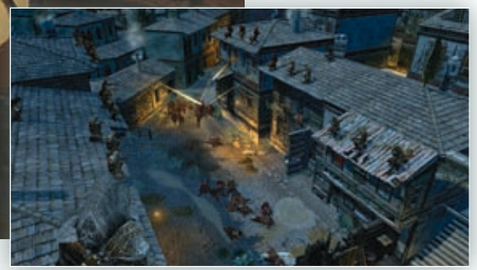
WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

IN DER DEFENSIVE: SCHRITT FÜR SCHRITT

Während der Erinnerung „In der Defensive“ können Sie eine Trophäe/einen Erfolg freischalten, was bei späteren Durchgängen dieses Minigames wesentlich schwieriger ist. Die ersten Angriffswellen der Templer erscheinen in großzügigen Abständen, damit sich der Spieler mit der Bedienung und Funktionsweise vertraut machen kann. Somit ist es möglich, in den Pausen ganz entspannt abzuwarten, während der Moralwert – der bei der „Verteidigung der Feste“ zum Erwerb aller Einheiten dient – nach und nach ansteigt. Wenn Sie geduldig genug sind, um ihn jedes Mal mindestens auf 50 steigen zu lassen, steht Ihnen im letzten Teil der Erinnerung eine unheimlich mächtige Truppe zur Verfügung.

Zu Beginn des Minigames steuern Sie mit R Ezios Blick und mit L bewegen Sie den Zeiger. Folgen Sie den Anweisungen und platzieren Sie einen Anführer, um auf der anderen Straßenseite das Dach links vom Bogen freizuschalten, sowie zwei Armbrustschützen für die erste Welle. Wir empfehlen für deren Positionierung den steilen Dachabschnitt. Wenn Sie aufgefordert werden, eine Barrikade zu platzieren, errichten Sie diese gleich links vom Bogen. Fügen Sie während dieses Angriffs mindestens noch drei weitere Armbrustschützen hinzu.

Wenn Sie aufgefordert werden, einen weiteren Anführer ins Spiel zu bringen, stellen Sie ihn auf das Dach links von Ezio. Dann postieren Sie mindestens drei Gewehrschützen an die entfernteste Position. Nun kommt die entscheidende Phase für alle, die es auf die Trophäe/den Erfolg „Eiserner Vorhang“ abgesehen haben: Ignorieren Sie die Anweisung zum Abfeuern der Kanone und überlassen Sie die Beseitigung der Templer Ihren Armbrust- und Gewehrschützen.



09

Ist diese Welle vorbei, bewegen Sie den Zeiger zur Barrikade und bauen sie bis zum Maximum aus. Dann füllen Sie alle Plätze auf den Dächern mit einer ausgewogenen Mischung aus beiden offensiven Einheiten (09). Wenn die Belagerungsmaschine anrollt, können Sie optional noch eine weitere Barrikade errichten, um den Vormarsch zu verzögern. Solange Sie die Kanone nicht einsetzen, ist Ihnen „Eiserner Vorhang“ nach der Abwehr der letzten Templer-Attacke sicher.

10

TEMPLER-KENNTNISSTAND

Zum Abschluss der Einführung in die „Verteidigung der Feste“ bei Erinnerung 06 wird ein wichtiges neues Feature aktiviert: der Templer-Kenntnisstand. Er ähnelt zwar dem Bekanntheitsgrad aus *Assassin's Creed Brotherhood*, weist aber einige entscheidende Unterschiede auf.

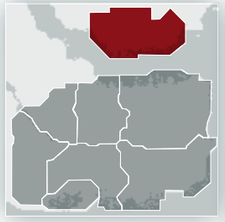
Die Anzeige für den Templer-Kenntnisstand ( ) steigt, wenn Ezio bestimmte Aktivitäten ausführt. Das Ausmaß der Steigerung hängt davon ab, wie problematisch die Tat für seine byzantinischen Gegner ist. Solange die Anzeige noch nicht zu 100 % gefüllt ist, lautet Ezios Status „geheim“. Das Töten von Gegnern im Kampf bewirkt nur einen geringfügigen Anstieg. Der Kauf eines Gebäudes füllt die Anzeige um fast ein Viertel. Die Eroberung einer Templer-Feste (mit Ausnahme jener in Erinnerung 07) füllt sie sofort komplett. Ist die Anzeige voll, sind sich die Templer seiner Aktivitäten „bewusst“ und werden mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Assassinen-Feste attackieren. Besonders, wenn Ezio weitere verwerfliche Taten begeht (wie zum Beispiel das Anzetteln eines offenen Konflikts). Der Templer-Angriff muss zurückgeschlagen werden, indem Sie die Assassinen-Feste aufsuchen und das Minispiel „Verteidigung der Feste“ absolvieren.

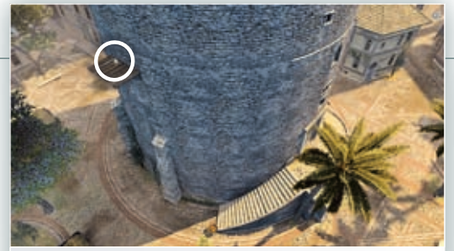
Es gibt zwei Methoden zur Verringerung des Templer-Kenntnisstandes. Erstens die Bestechung von Herolden (die auf Karte und Mini-Karte durch das Symbol angezeigt werden). Das kostet 100 und senkt die Anzeige um 25 %. Sobald die Anzeige mindestens zur Hälfte gefüllt ist, haben Sie zudem die Möglichkeit, einen korrupten Funktionär (markiert durch das Symbol) zu eliminieren. Das senkt die Anzeige um 50 %. Allerdings sind diese Personen in Begleitung von Leibwächtern unterwegs. Es liegt an Ihnen, ob Sie ein diskretes Attentat vorziehen oder es auf eine offene Auseinandersetzung ankommen lassen möchten (10).

Eine aufmerksame Verwaltung der Templer-Kenntnisstandanzeige ist wichtig, falls Sie nicht allzu viel Zeit mit dem Hin und Her durch Templer-Attacken verbringen möchten. Eine ausführliche Übersicht und Analyse des Templer-Kenntnisstandsystems finden Sie auf Seite 157. Wir möchten Ihnen empfehlen, die Informationen zumindest kurz zu überfliegen, bevor Sie weiterspielen.

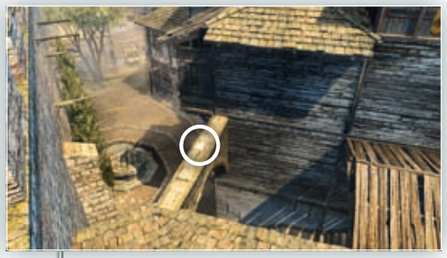
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

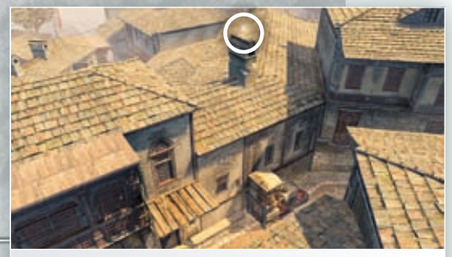
GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
NEBENAUFGABEN
DATENBANK
MEHRSPIELER
EXTRAS
INDEX
EINLEITUNG
SEQUENZ 01
SEQUENZ 02
SEQUENZ 03
SEQUENZ 04
SEQUENZ 05
SEQUENZ 06
SEQUENZ 07
SEQUENZ 08
SEQUENZ 09



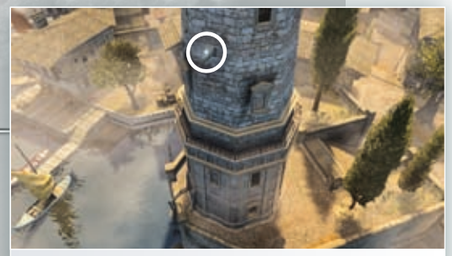


Klettern Sie auf den Galataturm und springen Sie nach Süden mit einem Fallschirm ab, um diese Plattform zu erreichen. Es spielt keine Rolle, ob Ezio danach zu Tode stürzt: Solange er nur mit der Wand darüber kollidiert und das Datenfragment im Fallen berührt, gehört es zur Sammlung.

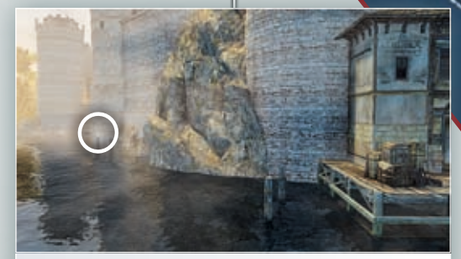




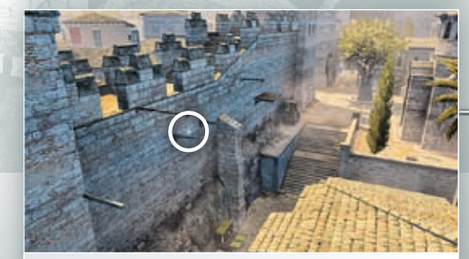
Nicht weit westlich von einer Bank.



Lassen Sie sich vom Vorsprung darüber hinunterfallen.

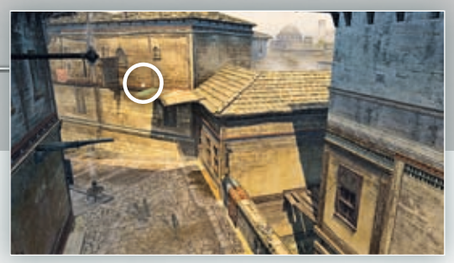


Sie könnten einfach hinschwimmen, aber es gibt südöstlich auch ein Boot.



Erreichbar per Freerunning vom Gebäude im Süden oder von den Kisten im Norden.

Ein Stück östlich von einem Dachversteck.



Oben auf einem Dach gleich südlich von einem Schneider, zwischen zwei Seilrutschen.

GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
NEBENAUFGABEN
DATENBANK
MEHRSPIELER
EXTRAS
INDEX
LEITFADEN
WIEDERAUFBAU
TEMPLER-FESTEN
FESTEN-VERTEIDIGUNG
REKRUTIERUNG
MEDITERRANE VERTEIDIGUNG
MEISTERASSASSINEN
FRAKTIONS-MISSIONEN
BÜCHERSUCHE
PIRI-REIS-MISSIONEN
HERAUSFORDERUNGEN
GEHEIME ORTE
DESMONDS REISE
ZUSÄTZLICHE ERINNERUNGEN

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

GELD VERDIENEN

Anders als in *Assassin's Creed Brotherhood* und besonders in *Assassin's Creed II* ist es diesmal unerlässlich, dass Sie wenigstens teilweise optionale Aufgaben bewältigen, um Geld für Ausrüstung und Upgrades zu erhalten. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen, auf welche Weise Ezio an Akçe (₳) kommen kann.

Missionsbelohnungen: Wie schon bei früheren Episoden der Serie bekommen Sie für den Abschluss von Haupterinnerungen und sekundären Erinnerungen eine kleine Prämie. Doch Sie werden feststellen, dass die Summen schon ab Sequenz 03 unerheblich sind.

Stadt-Ereignisse: Mit diesen optionalen Aufgaben kann Ezio seine Finanzlage besonders in frühen Sequenzen aufbessern. Pro Abschluss gibt es 500 ₳.

Stehlen und Plündern: Taschendiebstahl kann in Sequenz 02 noch nützlich sein, wenn Ezios finanzielle Möglichkeiten begrenzt sind, aber sobald seine Immobilien und die „Mediterrane Verteidigung" Gewinne abwerfen, wird diese bescheidene Einkommensquelle irrelevant. Die Ausbeute beim Klauen hängt vom gesellschaftlichen Stand des Bestohlenen ab. Wer feine Gewänder trägt, hat mehr als jemand in Lumpen, wobei der Unterschied jedoch nicht besonders gewaltig ist. Stehlen wirkt sich zwar nicht auf den Templer-Kenntnisstand aus (anders als beim Bekanntheitsgrad in *Brotherhood*), aber männliche Opfer könnten Ezio attackieren, wenn sie den Diebstahl entdecken, und osmanische Soldaten in der Nähe könnten angreifen. Daher sollten Sie diese Geldbeschaffungsmethode in Konstantinopel alsbald vergessen.

Das Ausplündern besiegter Gegner hingegen kann äußerst profitabel sein – allerdings nicht unbedingt in finanzieller Hinsicht. In den Taschen seiner Opfer findet Ezio meist eine kleine Geldsumme, doch entscheidender sind die verschiedenen Gegenstände (so wie Wurfmesser, Medizin und Herstellungs-Komponenten). Dadurch ist Ezio stets imstande, seine Vorräte an Verbrauchsgütern aufzustocken, und muss dafür keine Händler bezahlen. Überschüssige Komponenten können sogar für ein hübsches Sümmchen an Piri Reis verkauft werden. Meuchelmörder und Templer-Hauptmänner in Festungen sind die lukrativsten Plünderziele, da sie um die 1.000 ₳ bei sich tragen. Beachten Sie, dass Plündern eine verwerfliche Aktion ist und das Missfallen der Bürger erregt. Patrouillen, die das beobachten, werden zum Angriff übergehen. Sie können Gegner sogar schon während des Kampfes um ihre Wertsachen erleichtern, und zwar mithilfe des Konter-Diebstahls (siehe Seite 132).

Schatztruhen & Bombenverstecke: Die verzierten, rechteckigen Schatztruhen enthalten variable Geldsummen und gelegentlich Komponenten. Außerdem tragen sie zum Gesamt-Synchronisationswert teil. Die meisten sind in Konstantinopel zu finden, 12 gibt es in Kappadokien (Sequenz 07) und 15 an den geheimen Orten (vier davon besucht Ezio in Haupterinnerungen auf der Suche nach den Masyaf-Schlüsseln, einer ist die freischaltbare Hagia Sophia). In Buchläden können Sie Schatzkarten erwerben, die Ihnen die Fundorte in Konstantinopel und Kappadokien verraten. Bombenverstecke sind Behälter, die entweder aus Holz sind oder abgerundete Ecken haben. In ihnen finden sich nur Herstellungs-Komponenten – die Ezio bei Piri Reis in Geld ummünzen kann.

Templer-Kuriere: Diesen Personen können Sie die Steuereinnahmen der Templer abnehmen, für gewöhnlich zwischen 1.000 ₳ und 1.500 ₳. Aber die flinken Läufer bekommt man nicht leicht zu fassen; also müssen Sie sich diese respektablen Sümmchen letztendlich doch mühsam erarbeiten. Vergessen Sie nicht, dass Sie Kuriere durch Rammen, Beinfeger oder Griff-Techniken außer Gefecht setzen sollten. Ein getöteter Kurier erhöht den Templer-Kenntnisstand sofort auf Maximum.

Mediterrane Verteidigung: In der Anfangsphase von Sequenz 03 können Sie Ihre Assassinen-Rekruten erstmals auf Missionen schicken, die nicht nur ihren Rang verbessern, sondern auch noch nennenswerte Einkünfte versprechen. Wenn Sie schließlich Städte von der Templer-Herrschaft befreien, werden regelmäßige Einkünfte aus dieser Region auf Ezios Bankkonto landen. Auf Seite 93 erfahren Sie, wie die „Mediterrane Verteidigung" zu einer wahren Geldmaschine wird.

Wiederaufbau von Konstantinopel: Wenn Ezio Stadtbezirke vom Templer-Einfluss befreit, eröffnet er damit neue Geschäftsfelder. Investitionen in Läden und andere Besitztümer führen zu einem regelmäßigen Einkommen und erwirtschaften im Laufe der Zeit beträchtliche Profite. Auf Seite 86 erhalten Sie eine vollständige Anleitung zu diesem lukrativen Metagame.

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

WAFFEN

Die Handhabung und Effektivität aller Nahkampfwaffen im Gefecht wird durch drei Werte charakterisiert: Schaden, Tempo und Schutz. Je höher die Wertung in einer Kategorie, desto besser die Waffe.

- **Schaden:** Dieses Attribut bestimmt den Schaden, den eine erfolgreiche Attacke anrichtet.
- **Tempo:** Waffen mit einem hohen Wert erlauben schnellere und häufigere Angriffe.
- **Schutz:** Bezeichnet die Effektivität einer Waffe beim Blocken feindlicher Attacken.

Ebenfalls wichtige Faktoren bei der Beurteilung einer Waffenklasse stellen Spezialangriffe und die Anzahl von Treffern dar, die nötig sind, um einen Gegner im Rahmen einer Kombo zu eliminieren.

- **Spezialangriffe:** Dies sind Techniken, die durch längeren Tastendruck „aufgeladen" werden müssen und nur bei bestimmten Waffenklassen vorkommen. Lange und schwere Waffen können geworfen werden, Langwaffen ermöglichen zudem die Schwung-Attacke. Ist Ezio nur mit seinen Fäusten bewaffnet, kann er Sand werfen.
- **Kombo-Effizienz:** Waffenklassen unterscheiden sich in der Anzahl der Treffer, die bei einer Kombo zum abschließenden Gnadenstoß führen. Die Größe der Waffe wirkt sich auf die Effektivität bei Kombos und Attentatsserien aus.

Gnadenstoß (Blitz-Attentat)

WAFFE	NÖTIGE TREFFER
Fäuste	5
Versteckte Klinge	4
Kleine Waffen	3
Mittlere Waffen	3
Schwere Waffen	2
Langwaffen	2

Immer wenn Sie eine Waffe kaufen oder als Belohnung erhalten, legt Ezio sie automatisch an. Zu einer anderen Waffe aus Ihrer Sammlung können Sie bei einem Schmied wechseln (vorausgesetzt, er hat sie ebenfalls im Angebot), oder durch die Auswahl an den Präsentationsständern im Assassinen-Hauptquartier.

FÄUSTE

Mit seinen Fäusten kann Ezio schnelle Attacken ausführen, aber die meisten Gegner werden keine Kombos zulassen – es sei denn, Sie leiten eine per Ausweichmanöver ein. Einzelne Schläge richten beim Gegner sehr wenig Schaden an. Außerdem ist Ezio äußerst anfällig für feindliche Attacken, selbst wenn Sie aufmerksam blocken. Das Besondere am unbewaffneten Kampf besteht jedoch darin, dass Ezio den Gegner entwaffnen kann, was vor allem beim Gegnertyp Waräger einen großen Vorteil darstellt, denn dessen Langwaffe ist bei großen Gefechten so nützlich wie kaum eine andere. Außerdem ist der Faustkampf unverzichtbar, wenn Sie einen Gegner außer Gefecht setzen wollen, ohne ihn zu töten. Falls Heimlichkeit und Gnade gefragt sind, schleichen Sie sich von hinten an den Gegner und tippen die Hauptwaffentaste an, um ihn mit einem nicht tödlichen Manöver ins Reich der Träume zu schicken.

Faustkampf-Attribute

NAME	SCHADEN	TEMPO	SCHUTZ	PREIS (₳)	VERFÜGBARKEIT
Fäuste	✖	✖✖✖✖✖	✖	–	Von Anfang an

Spezialangriff: Sand werfen

Halten Sie unbewaffnet die Hauptwaffentaste gedrückt, um eine Handvoll Sand, Staub oder Dreck zu greifen. Lassen Sie die Taste los, um sie dem Widersacher ins Gesicht zu schleudern (01). Das wird Gegner innerhalb des Wirkungsbereiches vorübergehend außer Gefecht setzen. Bei Janitscharen und Warägern zeigt die Aktion jedoch keinerlei Wirkung. Ezio ist während der „Aufladephase" der Attacke unbeweglich und sie kann nicht nachträglich abgebrochen werden.

- Anfällige Gegner sind nach dem Sandwurf reif für eine Kombo-Attacke, selbst wenn sie diese normalerweise blocken oder ausweichen würden.
- Wenn Feinde diese Angriffsart einsetzen – besonders Waräger machen das gern –, können Sie mit einem Ausweichmanöver zur Seite springen.

01

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Alle Feinde in *Assassin's Creed Revelations* gehören einem der verschiedenen Gegnertypen an, die abhängig von ihrer Klasse bestimmte Verhaltensmuster, Fähigkeiten und auch Schwächen an den Tag legen. In diesem Abschnitt nehmen wir jeden Gegnertyp genauer unter die Lupe, geben Tipps und erklären die zugrunde liegenden Mechanismen des verborgenen Moralsystems.

GEGNERTYPEN

BYZANTINISCHE MILIZ

Die byzantinischen Milizen gleichen den osmanischen Elite-Wachen, da es sich bei beiden Sorten um Standardsoldaten handelt, die Ezios Attacken wenig entgegenzusetzen haben.

- Milizen sind extrem anfällig für Projektile. Ein einziges Wurfmesser reicht bereits aus, um sie flachzulegen. Sie sind in der Lage, Tritten auszuweichen; aber das spielt kaum eine Rolle, da sie leicht per Kombo oder Konter-Attentat besiegt werden können.
- Tauchen Milizen in gemischten Gegnergruppen gemeinsam mit gefährlicheren Gegnern auf, dann bieten sie eine geeignete Angriffsfläche für den Start von Attentatsserien.
- Sie besitzen zwar rudimentäre Freerunning-Fähigkeiten, sind aber langsamer als Ezio und können keine Wände hochklettern.

DATENBLATT: MILIZ	
Gesundheitspunkte	36
Stärke	3
Moral	25
Nahkampfwaffe	Einhändiges Schwert oder Streitkolben
Fernwaffe	Steine
Hinweise	■ Kann Tritten ausweichen ■ Anfällig für alles andere

PLÜNDERLISTE	
Fundsache	**Chance (%)**
Kugeln	25
Wurfmesser	100
Medizin	40
Armbrustbolzen	25
Gift	30
Akçe (₳)	12–17
Bomben-Komponenten	90

BYZANTINISCHER ALMOGÀVAR

Die langsamen, aber unnachgiebig aggressiven, schwer gepanzerten Almogàvars sind unschwer an ihrer gewaltigen Statur zu erkennen.

- Nach einer charakteristischen Ausholbewegung führen Almogàvars die Schmetterangriff-Spezialattacke aus. Ein Treffer schleudert Ezio zu Boden und verursacht enormen Schaden. Sie können die Attacke in der Vorbereitungsphase mit einem Angriff oder Tritt unterbrechen oder ihr mit einem Ausweichmanöver entgehen und dann mit einer Kombo nachsetzen.
- Ezio muss einer Attacke ausweichen oder die Deckung mit einem Tritt durchbrechen, damit er eine Kombo starten kann. Almogàvars sind extrem anfällig für Konter-Attentate; nur der Schmetterangriff kann nicht gekontert werden. Auch wenn sie scheinbar immun gegen Entwaffnungen sind, gibt es eine Möglichkeit, sie von ihrer schweren Waffe zu trennen. Warten Sie, bis ein Almogàvar zu seiner Drei-Attacken-Kombo ansetzt. Lassen Sie zu, dass Ezio von der ersten Attacke getroffen wird. Wenn der Almogàvar zum zweiten Angriff ansetzt, drücken Sie die entsprechende Taste, um die Waffe in Empfang zu nehmen.
- Almogàvars sind langsam und schwerfällig und können nicht klettern. Von einer erhöhten Position oder aus sicherer Entfernung ist es leicht möglich, sie mit Fernwaffen auszuschalten.
- Aufgrund ihrer enormen Stärke und der Angewohnheit, immer an vorderster Front zu kämpfen, sollten Almogàvars nach dem Beginn einer Attentatsserie stets das bevorzugte Ziel sein.

DATENBLATT: ALMOGÀVAR	
Gesundheitspunkte	84
Stärke	7
Moral	1.000
Nahkampfwaffe	Schwere Waffe
Fernwaffe	Steine
Hinweise	■ Widersteht Entwaffnung und ist immun gegen Hakenwurf ■ Kann Griffe und Attacken durch Standardwaffen blocken ■ Die finale Attacke seiner Kombo ist nicht zu blocken ■ Kann Ezio mit dem Schmetterangriff niederschlagen ■ Anfällig für alles andere, inklusive Tritte und Attentatsserien

PLÜNDERLISTE	
Fundsache	**Chance (%)**
Kugeln	40
Wurfmesser	35
Medizin	50
Armbrustbolzen	40
Gift	40
Akçe (₳)	41–49
Bomben-Komponenten	90

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

TIPPS FÜR FÄHIGKEITSPAKETE

- Nach dem Stufenaufstieg können Sie sich Ihre eigenen Fähigkeitspakete schnüren, damit Ihre Fähigkeiten, Eigenschaften und Serien optimal zum Einsatz kommen. Die Standardpakete erlauben nur eine Eigenschaft, die freischaltbaren Pakete derer zwei.

- Ihnen stehen bis zu fünf anpassbare Pakete zur Verfügung, sodass Sie unterstützende Fertigkeiten in verschiedenen Variationen zusammenstellen können. Sie haben zwischen den Runden oder nach jedem Ableben die Möglichkeit, ein anderes Paket auszuwählen. Verpassen Sie ihnen am besten plakative Namen, damit Sie stets schnell das richtige finden.

- Wenn Ihre Gegner sich 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. Wenn sie deutlich überlegen sind, nutzen Sie als Ausgleich einen Niederlagenbonus wie Punkte x2.

- Als Anregung für die Zusammenstellung nützlicher Pakete hier einige Fähigkeiten, die sich gut kombinieren lassen:

  - **Templerblick + Verkleiden:** Mit dieser Kombination erhöhen heimliche Spieler ihre Chancen auf eine Betäubung.

  - **Sprengfalle + Verkleiden:** Eine defensive Kombination, die guten Schutz bietet und Angriffe in Verkleidung ermöglicht.

  - **Verwandlung + Rauchbomben:** Nützlich, wenn Sie in der Rangliste weit oben stehen. Sorgt für punkteträchtige Attentate und hält Verfolger auf.

  - **Hemmen + Gift:** Versierte Spieler können mit diesen Hilfsmitteln viele Bonuspunkte zusammentragen.

- Denken Sie immer daran, dass Fähigkeiten keinen Erfolg garantieren. Dem Nebel einer Rauchbombe kann man dank der Explosionsverzögerung ausweichen, um eine Sprengfalle vorsichtig einen Bogen machen und sogar dem Hemmen-Effekt entgehen, wenn man ein oder zwei Sekunden außerhalb der Reichweite des Gegners bleibt.

- Viele Fähigkeiten haben ein Gegenstück, das ihnen entgegenwirkt: Ein Wurfmesser kann zum Beispiel Stürmen stoppen, ein Knallkörper eine Verkleidung oder Verwandlung aufdecken.

TIPPS FÜR TEAM-TAKTIK

- Immer wenn Sie in der Nähe eines Verbündeten sind, der grad ein Ziel eliminiert hat, dann rennen Sie schnell zum Opfer und sichern sich durch ein Boden-Attentat einen Bonus. Wenn Sie in Formation unterwegs sind, können alle Kollegen das 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 das Boden-Attentat auf das besiegte Ziel.

- Wenn Sie ein Ziel erfassen, sieht der Partner ebenfalls das Symbol. Das hilft Ihnen dabei, die gemeinsamen Handlungen zu koordinieren.

- Kooperation erhöht die Punktzahl. Prüfen Sie, ob Sie anstelle eines überhasteten Attentates Bonuspunkte durch die Einbeziehung des Mitspielers erzielen können. Stimmen Sie Ihre Fähigkeitspakete untereinander auf offensive oder unterstützende Rollen ab.

- Erwischt es den Kollegen, ist sein Attentäter reif für eine Betäubung. Geben Sie sich gegenseitig Rückendeckung, denn wenn alle nahe beieinander agieren, locken Sie auch Ihre Verfolger an denselben Ort.

- Drücken Sie die Zweitwaffentaste, um einen betäubten Kameraden zu beleben und einen Bonus zu erhalten.

- Lassen Sie sich den Gegner vom Kollegen zutreiben. Stellen Sie mit Verkleiden eine Falle, denn viele Kontrahenten gehen davon aus, ihre Verfolger zu kennen.

- Setzen Sie je nach der Situation auf Alleingänge oder Teamwork. Wenn Sie hinten liegen, arbeiten Sie zusammen an einem Ziel und legen es auf punkteträchtige Attentate und Team-Boni an. Liegen Sie jedoch vorn, kann es von Vorteil sein, sich aufzuteilen und jeweils ein Ziel aufs Korn zu nehmen.

- Ein Templer mit einem leeren roten Symbol über dem Kopf (▼) jagt einen Ihrer Verbündeten. Eliminieren oder betäuben Sie ihn, um den Kollegen zu retten.

- Zusammenarbeit innerhalb des Teams ist wichtig. Achten Sie auf die Position der Mitstreiter und auf ihren aktuellen Status. In einigen Spielmodi ist es sinnvoll, gemeinsam unterwegs zu sein, damit Sie in Überzahl auf Gegner treffen. Bedenken Sie auch, dass sich eine vom Teammitglied geschlosse Verfolgerfalle automatisch für Sie öffnet.

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

KARTEN & ANALYSE

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, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können.

Legende (Verfolgerfallen)

Aufzug | Eckschwung | Tor

TEMPLER-HOSPIZ

- Bei Deathmatch und Einfaches Deathmatch konzentriert sich das Geschehen auf den kleinen Platz vor der Kirche. Nutzen Sie die Heuwagen, Bänke und statischen Gruppen, um vorbeikommende Ziele zu erlegen und Versteckter-Kill-Boni abzuräumen. Die beiden Tore in der Nähe helfen beim Rückzug.

- Die langen Kolonnaden, die den zentralen Platz umgeben, unterstützen die Flucht vor Verfolgern. Nicht nur, dass Sie den Blickkontakt mithilfe der Säulen und Durchgänge leicht unterbrechen können, Sie haben auch noch die Möglichkeit, einige Tore zu benutzen.

- Der zentrale Platz bietet konzentrische Routen, die den zügigen Übergang zwischen inneren und äußeren Wegen oder vom Boden zu den Dächern ermöglichen. Viele Lifte sorgen für besonders schnelle Übergänge. Auf der Flucht können Sie also versuchen, den Blickkontakt in drei Dimensionen zu unterbrechen.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED