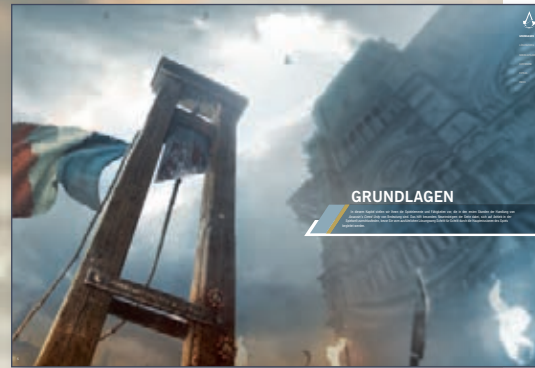
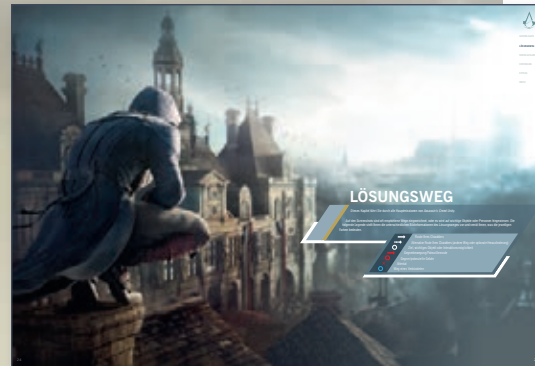


Dieses Kapitel ist darauf ausgelegt, Ihnen in den ersten Stunden von *Assassin's Creed Unity* unterstützend zur Seite zu stehen, indem alle Fähigkeiten und Funktionen aus den ersten Spielsequenzen vorgestellt werden.



Hier werden Sie durch alle Hauptmissionen geführt, wobei die Problemlösungen anhand aufwendig gekennzeichnete Screenshots veranschaulicht werden. Der Lösungsweg beginnt mit einem kurzen Rückblick, der Sie mit den wichtigsten Entwicklungen und Konzepten der vorangegangenen Episoden vertraut macht.



Lösungshilfen, Karten, Analysen und Tipps zu sämtlichen optionalen Aktivitäten aus *Assassin's Creed Unity*: Hier erfahren Sie alles, was Sie zum Erreichen des 100-prozentigen Gesamt-Synchronisationswerts benötigen.



## INHALT

Grundlagen	6
Spielprinzip & Aufbau	8
Bildschirmanzeigen	10
Tastenbelegung	11
Bewegung & Steuerung	12
Aussichtspunkte & Karten	15
Schleichen & Heimlichkeit	16
Wichtige Fähigkeiten	20
Attentate	22
Kampf	23

Lösungsweg	24
Was bisher geschah	26
Prolog	28
Sequenz 01	29
Sequenz 02	34
Sequenz 03	36
Server-Brücke: 1898	40
Sequenz 04	42
Sequenz 05	48
Sequenz 06	54
Sequenz 07	57
Server-Brücke: 1944	60
Sequenz 08	62
Sequenz 09	69
Sequenz 10	77
Sequenz 11	84
Server-Brücke: 1394	91
Sequenz 12	92

Nebenaufgaben	106
Koop-Missionen	108
Überfälle	123
Pariser Geschichten	130
Café Théâtre	146
Gesellschaftsklubs	148
Begleitermissionen	156
Massen-Events	156
Helix-Risse	157
Mysteriöse Mordfälle	166
Nostradamus' Rätsel	172
Karten & Fundstücke	188

Datenbank	206
Schnellreise	208
Fähigkeiten	208
Gegnertypen	210
Waffen	214
Geräte & Fernwaffen	218
Verbrauchsgegenstände	221
Ausrüstung	222
Fundstücke	233
Geld	233
Nützliche Kampf-Tipps	234
Café Théâtre	236
Gesellschaftsklubs	238
Optimaler Ablauf	239
Kredo-Punkte	240
Aktionsübersicht	241
Companion-App	242
Trophäen & Erfolge	244
Missionsübersicht	246

Extras	248
Geheimnisse	250
Handlung & Analyse <b>(SPOILER-WARNUNG!)</b>	252

### Index

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

### Register

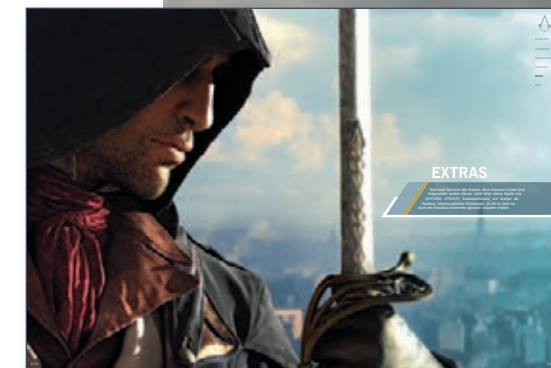
Mit der Registerleiste am rechten Rand jeder Doppelseite können Sie sich bei der Suche nach Informationen schnell innerhalb des Buches orientieren. Der obere Index zeigt alle Kapitel des Buches auf, der untere nennt die einzelnen Abschnitte des Kapitels, das Sie gerade lesen.

### 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 Unity* könnten allerdings Änderungen an Details der Spielbalance oder sogar der Auswahl an Features vorgenommen werden, die zu diesem Zeitpunkt nicht abzusehen sind.



Eine Pflichtlektüre für alle, die ihre Fähigkeiten verbessern wollen und einen fundierten Einblick in die Mechanismen und Funktionen von *Assassin's Creed Unity* erhalten möchten.



In diesem Kapitel verraten wir Ihnen, wann bei *Assassin's Creed Unity* welche Features freigeschaltet werden. Dazu gibt es **(ACHTUNG, SPOILER!)** eine Zusammenfassung und Analyse der Handlung.





- 1 Arnos Daten:** Der lange, weiße Balken unten veranschaulicht Arnos Gesundheitszustand. Die kleine diamantförmige Anzeige oben spiegelt Ihre Fortschritte im Spiel wider, wenn neue Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände für Arno freigeschaltet werden. Jeder ausgefüllte Abschnitt entspricht einem Level. Wenn Sie den höchsten Level (sechs) erreichen, färbt sich die Anzeige golden.
- 2 Minikarte:** Zeigt Arnos unmittelbare Umgebung, inklusive wichtiger Details wie potenzielle Gegner und Interaktionsmöglichkeiten. Mehr darüber auf Seite 15.
- 3 Kompass:** Das N am Rande der Minikarte weist immer nach Norden.
- 4 Waffe:** Symbolisiert Arnos aktuelle Primärwaffe. Angriffe werden im Allgemeinen mit **○/X** ausgeführt.
- 5 Fernwaffe:** Ist Arno mit einer Fernwaffe ausgestattet, können Sie diese per Druck auf **L1/LB** abfeuern. Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, können Sie mit **R3** erst zielen und dann mit **R2/RT** feuern. Die Zahl neben dem Symbol zeigt an, wie viele Schüsse abgefeuert werden können. Drücken Sie **○**, um die Waffe zu wechseln.
- 6 Gerät:** Arnos aktuell ausgewähltes Gerät für eine sekundäre Attacke oder Aktion, die mit **R1/RB** ausgelöst wird (zum Zielen können Sie die Taste gedrückt halten und anschließend loslassen). Dies kann eine spezielle Fähigkeit (wie Geld werfen) oder ein Objekt (wie die Rauchbombe) sein. Mit **○** schalten Sie zwischen verfügbaren Geräten um.
- 7 Steuerungs-HUD:** Hier wird angezeigt, welche situationsabhängigen Aktionen mit den entsprechenden Tasten des Controllers ausgeführt werden.
- 8 HUD-Ring:** Immer wenn die Gefahr besteht, dass Arno die Aufmerksamkeit potenzieller Angreifer erregt, oder wenn er selbst angreift, wird sein Körper von einer runden Anzeige umgeben, die die Positionen sämtlicher Aggressoren angibt. Die Entdeckungssymbole (siehe Seite 16) weisen in die Richtungen aller Personen, die Arno bekämpfen oder meiden muss.



In diesem Buch werden die verschiedenen Eingabemöglichkeiten durch Symbole der entsprechenden Tasten dargestellt. Grundsätzlich sollten diese einfach zu erkennen sein, aber falls es doch Unklarheiten geben sollte, werfen Sie einfach einen Blick auf die folgende Tabelle.

Bitte beachten Sie, dass dies keine vollständige Liste aller Aktionsmöglichkeiten und Fähigkeiten ist, sondern nur eine praktische Übersicht der Grundfunktionen aus der Anfangsphase des Spiels. Eine umfassende Aufstellung finden Sie im Datenbank-Kapitel.

PS4	Xbox One	Funktion
<b>L</b>	<b>L</b>	Damit lenken Sie die Bewegungen der Spielfigur und bestimmen im Kampf die Angriffsrichtung.
<b>R</b>	<b>R</b>	Damit steuern Sie die Blickrichtung der Kamera im Spiel.
<b>○</b>	<b>+</b>	Dient der direkten Auswahl von Waffen und Geräten. Im Verlauf des Spiels erweitert sich Arnos Repertoire.
<b>X</b>	<b>A</b>	Wird für Sprünge und bei gedrückter <b>R2/RT</b> -Taste für einen Parkourlauf nach oben verwendet; dient außerdem zum Ausweichen im Kampf und um geeignete Deckungselemente ins Visier zu nehmen.
<b>○</b>	<b>B</b>	Wird für einen Parkourlauf nach unten und zum Parieren im Kampf verwendet; dient außerdem zur Interaktion mit der Umgebung.
<b>○</b>	<b>X</b>	Die Hauptangriffstaste. Wird auch für Attentate verwendet.
<b>△</b>	<b>Y</b>	Aktiviert das Adlerauge.
<b>L1</b>	<b>LB</b>	Dient zum schnellen Abfeuern der ausgewählten Fernwaffe. Sie können die Taste auch gedrückt halten und dann <b>R2/RT</b> drücken, um gezielt zu schießen.
<b>R1</b>	<b>RB</b>	Dient zum schnellen Werfen des ausgewählten Geräts. Sie können die Taste auch gedrückt halten, wenn Sie erst zielen möchten, und dann zum Werfen loslassen.
<b>L2</b>	<b>LT</b>	Aktiviert den Schleichmodus. Sie können die Taste gedrückt halten und dann loslassen, um den Modus wieder zu deaktivieren, oder den Modus durch Antippen der Taste an- und ausschalten.
<b>R2</b>	<b>RT</b>	Aktiviert bei gehaltener Taste den auffälligen Modus, in dem Aktionen wie Parkourlaufen und Klettern möglich sind. Dient auch zum Abfeuern von Fernwaffen, während <b>L1/LB</b> gehalten wird.
<b>L3</b>	<b>L3</b>	Dient zum Nachladen von Fernwaffen. Öffnet im Kartenbildschirm eine Legende aller Symbole.
<b>R3</b>	<b>R3</b>	Zentriert die Kamera in die aktuelle Blickrichtung. Halten Sie die Taste gedrückt, um die meisten Bildschirmanzeigen auszublenden.
<b>OPTIONS</b> -Taste	<b>≡</b>	Öffnet/schließt das Hauptmenü.
Touchpad drücken	<b>○</b>	Öffnet die Hauptkarte.

### Hinweis zur PC-Version

In diesem Buch werden nur die Tastensymbole für Konsolen abgebildet, um überlange Tastenbelegungslisten zu vermeiden und die Übersichtlichkeit zu wahren. Übrigens ist ein Controller mit zwei Analogsticks für *Assassin's Creed Unity* sehr zu empfehlen. Sie können handelsübliche Controller für Xbox 360, Xbox One oder PlayStation 4 auch am PC verwenden und relativ einfach konfigurieren.





Arno ist zwar durchaus in der Lage, im Kampf seinen Mann zu stehen, doch häufig ist es von Vorteil, einem offenen Konflikt aus dem Wege zu gehen. Gelegentlich ist heimliches Vorgehen im Rahmen der Handlung sogar zwingend erforderlich.

## AUFFÄLLIG ODER UNAUFFÄLLIG

Eine wichtige Regel zur Heimlichkeit, die Sie bei *Assassin's Creed Unity* beherzigen sollten, lautet: Wenn es nicht möglich ist, für die anderen unsichtbar zu bleiben, dann sollten Sie sich zumindest so unauffällig wie möglich verhalten. Es gibt eine ganz klare Trennung zwischen den verschiedenen Aktionsmöglichkeiten, die entweder der Kategorie auffällig oder unauffällig angehören. Zu auffälligen Aktionen gehören Sprints, Parkourläufe und Angriffe. Damit werden Sie höchstwahrscheinlich Aufmerksamkeit erregen. Unauffälliges Verhalten hingegen bedeutet, sich wie ein unbescholtener Bürger zu verhalten oder nicht gesehen zu werden. Als Faustregel können Sie davon ausgehen, dass Aktionen, die mit gedrückter **R2/RT**-Taste ausgeführt werden, zum auffälligen Modus gehören und deshalb mit heimlicher Vorgehensweise nicht zu vereinbaren sind.

## ENTDECKUNGSSYMBOLE & GEGNERVERHALTEN

Immer wenn Arno das Misstrauen eines potenziellen Gegners erregt hat, taucht über dessen Kopf ein Symbol auf ( **01** ). Für Gegner, die sich außerhalb des Bildschirms aufhalten, wird das Symbol in der entsprechenden Richtung in Arnos HUD-Ring angezeigt. Dieser visuelle Hinweis erscheint, begleitet von einem Signalton, in folgenden Situationen:

- Wenn Arno ungebührliches Verhalten im auffälligen Modus an den Tag legt, indem er zum Beispiel Gewalt anwendet oder Taschendiebstahl begeht.
- Sobald Arno in einem Sperrgebiet entdeckt wird, das auf der Minikarte rot oder blau markiert ist, oder im Zuge von Missionen Orte aufsucht, an denen er mehr als unerwünscht ist.
- Falls Arno den potenziellen Angreifern bekannt ist. So gibt es in den Straßen von Paris beispielsweise von den Templern finanzierte Extremisten, die den Assassinen erkennen könnten, wenn er sich in ihrer Nähe aufhält. In vielen Missionen gibt es Situationen, in denen Wachen sofort attackieren, sobald sie Arno erblicken.
- Wenn besondere Bedingungen gelten, die bestimmte Personen in erhöhte Alarmbereitschaft versetzen. Das trifft zum Beispiel auf Zielpersonen zu, die Arno aufgrund seiner Missionsvorgabe verfolgen muss.

Entdeckungssymbole sind ganz einfach zu deuten:



Ein **gelbes** Entdeckungssymbol erscheint, sobald sich Arno im Blickfeld eines Gegners aufhält. Wenn er sich gelassen in eine sichere Entfernung zurückzieht, den Sichtkontakt unterbricht oder sich gar versteckt, wird das Symbol schon bald wieder verschwinden. Diese erste Phase des Entdecktwerdens sollten Sie ernst nehmen, müssen sie aber nicht fürchten – besonders wenn die potenziellen Angreifer noch weit entfernt sind. Allgemein gesagt repräsentiert sie ein gewisses Misstrauen oder einen aufkeimenden Verdacht, der leicht zerstreut werden kann.



Färbt sich das Entdeckungssymbol **orange**, richtet sich die Aufmerksamkeit des potenziellen Angreifers gezielt auf Arno, und er wird zur Untersuchung der Lage näher herankommen. Am sichersten ist es nun, aus dem Blickfeld herauszugehen und dann mindestens noch eine weitere Ecke zwischen sich und Arnos „letzte bekannte Position“ (mehr darüber im Anschluss) zu bringen. Wenn der potenzielle Angreifer dort und in unmittelbarer Umgebung nichts findet, wird er schon bald wieder auf seinen Posten zurückkehren. In Sperrgebieten wird dieser Schritt übersprungen, dort springen die Symbole sofort von Gelb auf Rot um.



Färbt sich das Entdeckungssymbol **rot**, hat der Gegner Arno entdeckt. Alle potenziellen Gegner in der Nähe werden nun zu Angreifern. Sobald der offene Konflikt ausgebrochen ist, gehen die Feinde auf Arno los und verfolgen ihn, wenn er sein Heil in der Flucht

sucht. Der Kampf endet, sobald alle Aggressoren ausgeschaltet sind oder die Flucht gelingt. Wenn Arno aus dem Blickfeld der Verfolger verschwindet, werden sie die Suche schließlich aufgeben, ihn aber nicht sofort vergessen. Solange die Symbole rot bleiben und dabei langsam kleiner werden, erinnern sich die Personen noch an Arno und werden bei Blickkontakt sofort angreifen.



## ENTDECKUNGSTIPPS

- Wie schnell sich die Entdeckungssymbole von Gelb nach Rot verfärben, hängt von Arnos Aktionen und der Nähe des potenziellen Aggressors ab. Auffällige Aktionen wie Klettern beschleunigen den Prozess, daher ist es in den meisten Fällen ratsam, aus dem Sichtfeld herauszugehen oder sich zu verbergen, zum Beispiel in einer Personengruppe (es sei denn, Flucht ist erforderlich). Auf Entfernung steigert sich das Misstrauen deutlich langsamer als bei geringerem Abstand. Auf sehr kurze Distanz kann die Entdeckung augenblicklich erfolgen.
- Viele potenzielle Angreifer sind nicht besonders wachsam und werden bei kurzem Sichtkontakt noch nicht reagieren. Aufmerksames Personal hingegen wird einem Verdacht sogleich nachgehen. Zuerst schauen die Wachposten oder Patrouillen für einen Moment in Arnos Richtung, dann nähern sie sich ihm – oder, falls Arno rechtzeitig den Sichtkontakt unterbrochen hat, seiner letzten bekannten Position. Wenn die Wachen Arno dort nicht erblicken, werden sie auf ihren ursprünglichen Posten oder Patrouillengang zurückkehren.
- In einigen Situationen, besonders wenn Arno irgendwo unerlaubt eindringt oder in einem Sperrgebiet gesehen wird, läuft die ursprüngliche Misstrauensphase stark beschleunigt ab; manchmal greifen die Wachen bei Sichtkontakt sofort an. Dann ist es besonders wichtig, dass Arno nicht in ihrem Blickfeld auftaucht.
- Die Entdeckungssymbole sind auch durch Wände und andere Hindernisse hindurch sichtbar (und auch auf Arnos HUD-Ring). Dadurch können Sie die Bewegungen der Feinde verfolgen und leicht abschätzen, wo sich Arno am besten verstecken kann oder ob Sie ihn lieber an einen anderen Ort bewegen, damit er nicht entdeckt wird.
- Nach einer Flucht sollten Sie vorsichtig sein, bevor Sie ein Versteck wieder verlassen. Auch wenn das Kampfgeschehen bereits zum Erliegen gekommen ist, könnten Feinde in der Umgebung immer noch rote Entdeckungssymbole haben. In solchen Fällen reicht schon ein flüchtiger Blickkontakt, damit die Kampfhandlungen erneut ausbrechen. Warten Sie am besten ab, bis die Symbole verschwinden und die Gegner wieder ihren ursprünglichen Tätigkeiten nachgehen.

## LETZTE BEKANNTE POSITION

Ein neues Feature bei *Unity* ist die Anzeige der letzten bekannten Position. Eine eingefrorene blaue Silhouette ( **02** ) markiert den genauen Augenblick, in dem Arno aus dem Blickfeld aller beteiligten Gegner verschwunden ist. Wenn sie können, werden die Verfolger zu dieser Position eilen und dort in der Nähe nach dem Gesuchten Ausschau halten. Wird Arno erneut erblickt, verschwindet die Silhouette sofort.

Sie können diese Funktion ausnutzen, um Verfolger an eine ganz bestimmte Position zu locken, wenn Sie zum Beispiel Wachposten von einem Durchgang weglösen möchten. Während diese Arnos letzten Aufenthaltsort näher untersuchen, können Sie auf einem anderen Weg und ohne weitere Zwischenfälle zu Ihrem gewünschten Zielort gelangen. Sie können mithilfe dieser Funktion auch sehr gut einen Hinterhalt in einem abgelegenen Bereich vorbereiten.



## Sichtkontakt

Ein Wächter kann Arno nur entdecken, wenn er Sichtkontakt hat. Sein kegelförmiges Blickfeld erstreckt sich in die Richtung, in die er schaut. Hindernisse durchdringt es nicht ( **03** ).

Wenn Arno im Rahmen einer Mission eine Zielperson verfolgt und diese nicht aus den Augen verlieren darf, gelten andere Bedingungen. Hier wird nicht Arnos Blickfeld berücksichtigt, sondern das, was Sie tatsächlich auf Ihrem Bildschirm sehen. Arno selbst kann ruhig gegen die Wand starren, solange Sie den visuellen Kontakt durch Schwenken der Kamera mit **R3** aufrechterhalten.



## UNTERTAUCHEN

Befindet sich Arno in unmittelbarer Nähe einer Gruppe aus mindestens drei Zivilisten, wird er automatisch zwischen ihnen „untertauchen“. Auf diese Weise kann er sich vor aller Augen verstecken. Auf belebten Straßen und Plätzen ist dies die gängigste Methode, um eine Entdeckung zu vermeiden. Beginn und Ende einer Untertauchens-Situation wird immer von einem optischen Effekt und einem Soundeffekt begleitet.

■ Während des Untertauchens zeigt ein blauer Kreis am Boden den Wirkungsbereich an ( **04** ). Dies ist ein nützlicher Indikator, wenn Sie in belebten Straßen von einer Personengruppe zu einer anderen wechseln möchten.

■ Arno muss stillstehen oder normal gehen, damit er untertauchen kann. Untertaucht ist er für potenzielle Gegner und Personen, denen er unbemerkt folgen muss, praktisch unsichtbar.

■ Durch Untertauchen können Sie oft das Misstrauen potenzieller Angreifer zerstreuen. Aufmerksamere Gegner könnten sich jedoch nähern, um die Situation genauer in Augenschein zu nehmen, und die Menge auseinanderzutreiben, wodurch Arnos Tarnung augenblicklich auffliegt. In solchen Fällen müssen Sie meist zügig von einer Gruppe zur nächsten wechseln oder sich aus dem öffentlichen Bereich entfernen und unauffällig in einer Seitengasse verschwinden.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

SPIELAUFBAU

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

TASTENBELEGUNG

BEWEGUNG

KARTEN

SCHLEICHEN

FÄHIGKEITEN

ATTENTATE

KAMPF





## SCHLEICHMODUS

Mit **L2/R1** aktivieren Sie den Schleichmodus (**05**). Wenn Sie die Taste gedrückt halten, bleibt der Modus aktiv, bis Sie die Taste wieder loslassen. Oder Sie drücken jeweils nur kurz auf die Taste, um den Modus an- und wieder abzuschalten. Der Schleichmodus verringert Arnos Sichtbarkeit und auch die Geräusche, die er bei Bewegungen verursacht. Dank dieser Fähigkeit kann Arno sogar direkt hinter einem Wachmann vorbeischieben, ohne seine Aufmerksamkeit zu erregen. Arno kann sich damit auch hinter niedrigen Hindernissen (wie Möbeln, Kisten, flachen Mauern oder Zäunen) verbergen, ohne von Wachen oder Patrouillen in der Nähe gesehen zu werden.

## DECKUNG AUSNUTZEN

Wenn Sie sich einer geeigneten vertikalen Fläche nähern und **X/A** drücken, dann wird sich Arno dagegendrücken. Nun „klebt“ er teilweise an dieser Fläche, bis Sie die Deckungstaste erneut drücken oder ihn mit **L** von der Fläche weglenken. Dies kann nützlich sein, um sich außer Sicht hinter einem flachen Hindernis entlangzubewegen oder sich an eine Wand zu drücken und vorsichtig um die Ecke zu spähen, ohne dabei die Deckung zu verlassen (**06**). Sie können aus der Deckung heraus sogar Wachen in der Nähe per Attentatstechnik beseitigen. Natürlich müssen Sie dabei beachten, dass Arno nicht vollständig unsichtbar wird, sondern aus gewissen Richtungen immer noch komplett zu sehen ist.

Es gibt Situationen, in denen Arno zwischen nah beieinander befindlichen Deckungselementen unbemerkt die Position wechseln kann. Drücken Sie dazu **L** in die Richtung der nächsten Deckung. Wenn im Steuerungs-HUD oben rechts im Bild die Funktion „Deckung wechseln“ erscheint, drücken Sie **X/A**, damit Arno geschwind und ohne aufzustehen zur nächsten Position wechselt.



## NIEDERSCHLAGEN

Bei Schleichsequenzen werden Sie immer wieder Situationen erleben, in denen einsame Wache Ihre Pläne im Wege stehen. Da es nicht immer möglich ist, einer solchen Person komplett aus dem Weg zu gehen, müssen Sie die Gefahr aus dem Weg räumen: entweder durch ein Attentat mit **C/X** (siehe Seite 22) oder durch nicht tödliche Niederschläge mit **C/E** (halten Sie die Taste gedrückt, bis die Zielperson vollständig außer Gefecht gesetzt ist, sonst wird sie Alarm auslösen). Feinde niederschlagen dauert länger, als sie zu töten, dennoch kann eine solche Methode nützlich sein, zum Beispiel, wenn der Einsatz tödlicher Gewalt bei einer Mission verboten ist (**07**).

## VERSCHWINDEN

Selbst bei einer sorgfältig geplanten Schleichmission kann einmal etwas schiefgehen. Wenn Arno entdeckt wird und ein Kampf ausbricht, ist Flucht oftmals die praktischste Lösung.

- Der erste Schritt zur gelungenen Flucht besteht darin, vor dem Gegner wegzulaufen und aus dem Sichtfeld der Verfolger zu verschwinden. Dabei können Rauchbomben (siehe Seite 20) sehr hilfreich sein.
- Sobald alle Verfolger von der Minikarte verschwunden sind oder Arno hinter einem Hindernis verschwindet, erscheint die blaue Silhouette, die seine letzte bekannte Position markiert (**08**). Gelingt es Ihnen, die Umgebung zu verlassen, ohne weitere Aufmerksamkeit zu erregen, oder sich unbemerkt in ein Versteck zurückzuziehen, wird die Verfolgung bald eingestellt. Wird Arno jedoch von einem alarmierten Gegner erblickt, geht die Jagd weiter.
- Wenn Arno über Parkourrouten auf die Dächer flüchtet, kann er oft leichter Abstand zu den Verfolgern gewinnen. Allerdings müssen Sie dabei auf Wachposten achten, die an erhöhten Orten positioniert sind, und sich großräumig von ihnen fernhalten. Ein Todessprung vom Dach in ein Versteck hilft oftmals bei der Beendigung einer Flucht.

## VERSTECKE

Wenn Arno seine Umgebung vollkommen ungestört beobachten oder ein unauffälliges Attentat verüben will oder einem aufgebrachten Mob entkommen möchte, dann ist ein Versteck Gold wert. Nach ein paar allgemeinen Tipps und Hinweisen stellen wir Ihnen die verschiedenen Arten von Verstecken im Einzelnen vor:



Heuhaufen, Blätter, Zweige oder Feldfrüchte sind die gängigsten Varianten des Verstecks.

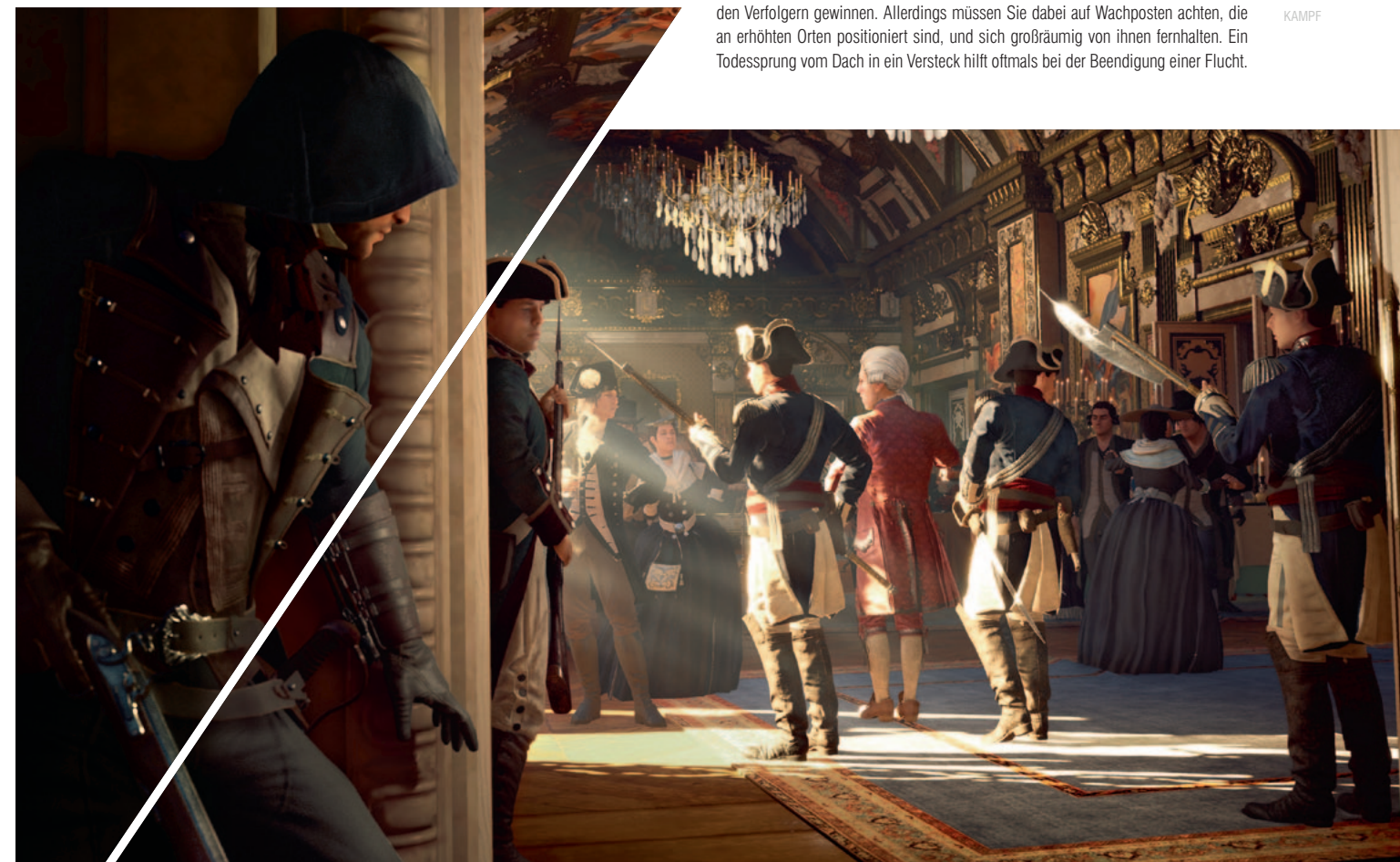
- Bewegen Sie Arno einfach in ein Versteck hinein, dann verschwindet er darin. In „weiche“ Verstecke wie zum Beispiel Heuhaufen kann er auch per Todessprung oder normalen Sprung von oben eintauchen.
- Wenn Arno den Sichtbereich seiner Verfolger verlassen hat und anschließend ein Versteck aufsucht und sich ruhig verhält, wird ein offener Konflikt für gewöhnlich enden. Versucht er jedoch, im Blickfeld der Verfolger unterzutauchen, wird er das Versteck sofort automatisch wieder verlassen – in Anwesenheit aggressiver Personen lässt sich kein Versteck benutzen.
- Solange sich Arno im offenen Konflikt befindet, zeigen blaue Dreiecke (**▽**) auf der Minikarte die Positionen der Verstecke.
- Verstecke ermöglichen eine Reihe äußerst effektiver heimlicher Attentatstechniken (siehe Seite 22).



Stille Örtchen sind, wie der Name schon andeutet, ein perfektes Versteck. Man findet sie für gewöhnlich in Gassen und hinter Häusern.



Bänke bieten oft ein freies Plätzchen für Arno, auf dem er vollkommen unverdächtig aussieht, solange andere Zivilisten darauf sitzen.



- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX
- SPIELAUFBAU
- BILDSCHIRM-ANZEIGEN
- TASTENBELEGUNG
- BEWEGUNG
- KARTEN
- SCHLEICHEN
- FÄHIGKEITEN
- ATTENTATE
- KAMPF



Es gibt verschiedene, situationsabhängige Attentatstechniken, die in zwei Kategorien eingeteilt werden können: **unauffällige Attentate**, die für heimliche Situationen maßgeschneidert sind, und **auffällige Attentate**, die viel mehr Aufsehen erregen. Grundsätzlich können Sie davon ausgehen, dass Attentate, die allein mit **○/×** ausgeführt werden, unauffälliger Natur sind. Durch Halten von **R2/RT** sorgen Sie für



**Standardattentat:** Der Attentäter befindet sich auf einer Ebene mit dem Ziel oder zwei dicht beieinander befindlichen Zielen.

- **Unauffällig:** Arno wird sein Ziel unauffällig erstechen. Wird er dabei beobachtet, hat das trotzdem Konsequenzen. Die Technik ist sehr effektiv, wenn sie von hinten gegen einsame Wachen ausgeführt wird.
- **Auffällig:** Arno wird sein Ziel zu Boden reißen, während er ihm den Todesstoß versetzt. Das ist sogar aus dem Laufen heraus möglich.



**Attentat vom Vorsprung:** Der Attentäter hängt an einem Vorsprung oder einer Kante unmittelbar unterhalb des Ziels.

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



**Attentat aus der Deckung:** Nur möglich, wenn sich Arno gegen eine geeignete Fläche oder Ecke presst, nachdem Sie **×/A** gedrückt haben.

- **Unauffällig:** Arno schnell um die Ecke, ersticht sein Ziel, zieht es mit sich zurück und legt es ab.
- **Auffällig:** Arno macht einen Satz aus der Deckung heraus und stürzt sich auf sein Opfer.

spektulärere Manöver. In der Anfangsphase des Spiels können die meisten Attentatstechniken nur gegen Einzelziele eingesetzt werden. (Arno erhält die Fähigkeit zu Doppelattentaten, die Sie möglicherweise aus früheren *Assassin's Creed*-Episoden kennen, zu einem späteren Zeitpunkt.)



**Luftattentat:** Wird von oben herab ausgeführt. Diese spektakuläre Aktion ist auch aus sehr großer Höhe möglich.

- **Nur auffällig:** Arno stürzt sich von oben auf hervorgehobene Ziele herab und tötet sie augenblicklich.



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

- **Unauffällig:** Arno packt ein Ziel in Reichweite, ersticht es und zieht es zu sich ins Versteck.
- **Auffällig:** Arno springt aus dem Versteck heraus und ersticht ein vorbeikommendes Ziel.

Zum Abschluss dieses Kapitels möchten wir Ihnen die grundlegenden Funktionen und Techniken des Kampfsystems von *Assassin's Creed Unity* vorstellen, die Arno dabei helfen werden, seine zahlreichen Gegner in die Schranken zu weisen.

- **Kampfmodus:** Sobald ein Kampf ausbricht, nimmt Arno eine andere Haltung an. Seine Bewegungen sind nun auf den angewählten Gegner ausgerichtet. Sie wählen eine Zielperson aus, indem Sie **○** in deren Richtung neigen.
- **Angreifen:** Drücken Sie **○/×**, wenn Sie einen Gegner mit einer Nahkampftacke angreifen wollen.



- **Starker Angriff:** Wenn Sie **○/×** halten, führt Arno eine langsamere, aber wirkungsvollere Nahkampftacke aus. Diese Fähigkeit kann erst später freigeschaltet werden.
- **Parieren:** Drücken Sie **○/B**, damit Arno feindliche Nahkampfangriffe abblockt.
- **Perfekte Parade:** Wenn Sie die Parieren-Taste unmittelbar vor dem Treffer des Gegners drücken, führen Sie eine perfekte Parade aus, die den Gegner aus dem Gleichgewicht bringt und die Möglichkeit zum Konter eröffnet. Sie können das Zeitfenster zum Drücken von **○/B** erkennen, wenn Sie die Gesundheitsanzeige des Gegners beobachten: Wenn Sie parieren, während sich die Lebensenergie-Anzeige gelb färbt (**01**), gelingt die perfekte Parade. Ist das Timing nicht akkurat, wird Arno eine normale Parade ausführen.
- **Ausweichen:** Drücken Sie **×/A**, um einem Angriff durch Wegrollen auszuweichen (**02**). Sie können dieses Manöver auch nutzen, um Arno besser zu positionieren, zum Beispiel in einem schmalen Durchgang, wo ihn die Gegner nicht einkreisen können.
- **Fernwaffen & Geräte:** Sie können im Kampf sowohl Fernwaffen (mit **L1/LB**) als auch Geräte (mit **R1/RB**) einsetzen. Wenn Sie einen ungemütlichen Gegner mit einem schnellen Pistolenschuss ausschalten, könnte sich das Blatt bei einer schwierigen Auseinandersetzung vielleicht zu Ihren Gunsten wenden.
- **Kritischer Kill:** Wenn die Gesundheitsanzeige eines Gegners fast leer ist und blinkt, halten Sie **○/×** gedrückt, um ihn zu exekutieren.
- **Fähigkeiten:** Wenn Sie der Handlung folgen, bekommen Sie die Gelegenheit, neue Fähigkeiten für Arno freizuschalten. Einige davon gewähren Zugriff auf neue Angriffsvarianten. Dazu gehört der starke Angriff (**○/×** gedrückt halten, um eine Spezialattacke zu entfesseln, die von der Waffenart abhängt), der Schmetterschlag (**×/A** halten, um den Gegner durch einen Schulterstoß aus dem Tritt zu bringen) und der Gnadestoß (**○/×** halten, um einen am Boden liegenden Gegner zu erledigen). Eine vollständige Übersicht des Fertigkeitensystems finden Sie auf Seite 208.
- **Feindfeuer:** Viele Gegner werden ebenfalls Fernwaffen einsetzen. Ein Symbol über dem Kopf eines Soldaten (**03**) verrät Ihnen, dass ein Schuss auf Arno vorbereitet wird (**03**). Sie können einen Treffer vermeiden, indem Sie das Blickfeld des Schützen verlassen, wegrücken oder ihn angreifen, bevor er feuert.
- **Flucht:** Halten Sie **R2/RT** gedrückt, wenn Sie das Kampfgeschehen verlassen wollen. Dadurch wird die normale Funktion von **○** wiederhergestellt, sodass sich Arno abwenden und fliehen kann. Sie können diese Technik auch verwenden, wenn Sie Arno neu positionieren möchten, zum Beispiel weil ein Ort in der Nähe einen strategischen Vorteil verspricht.





## ERINNERUNG 01 / „DIE ABSCHLUSSFEIER“

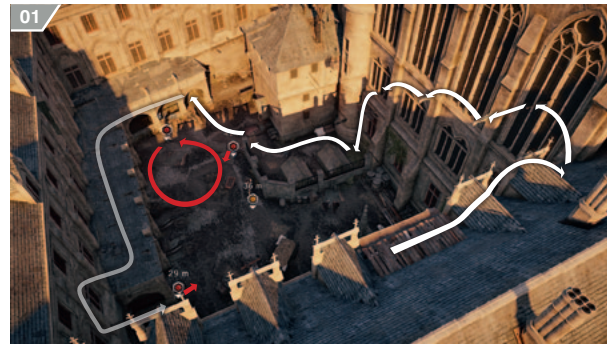
### MISSIONSÜBERSICHT

#### Herausforderungen:

- Drei Attentate aus der Deckung: siehe 01
- Mit Bellec Schritt halten: siehe 03

#### Zusätzliche Informationen:

- Sequenz 03 beginnt mit einer Vorstellung der Fähigkeiten, die im Laufe der Haupthandlung freigeschaltet werden: siehe Seite 208.
- Sie können ab jetzt auch Koop-Missionen spielen: siehe Seite 108.



Von Ihrer Position auf dem Dach aus betrachten Sie zuerst einmal den Bereich unten. Ihr Ziel lautet, die drei Wachen zu töten, und da die optionale Herausforderung vorsieht, drei Gegner aus der Deckung heraus zu eliminieren, sind diese drei die idealen Kandidaten. (Sie können die Herausforderung aber jederzeit bis zum Ende der Erinnerung erledigen.) Wenn Sie ein Attentat aus der Deckung verüben wollen, drücken Sie Arno mit **⊗/△** an eine Wand oder andere Fläche. Wenn sich eine Zielperson in Reichweite befindet, lösen Sie das tödliche Attentat mit **⊙/X** aus. Sie können diese Situationen durch geschickte Ausnutzung der Letzte-bekannte-Position-Funktion herbeiführen und auf diese Weise misstrauische Wachen in ihr Verderben locken. Sollte Arno entdeckt werden, ist die Herausforderung noch lange nicht gescheitert: Laufen Sie vor der Wache davon und biegen Sie um eine Ecke, dann können Sie sich dort außer Sicht gegen die Wand pressen (**⊗/△**) und den Verfolger eliminieren, sobald er in Reichweite gerannt kommt. Sobald alle drei Wachen tot sind, drücken Sie bei der Alarmglocke **⊙/E**, um sie zu sabotieren.



Erledigen Sie das Ziel wie angewiesen, dann sammeln Sie den Beweis durch Plündern mit **⊙/E** ein. Wenn die Soldaten herbeiströmen, werfen Sie schnell eine Rauchbombe und folgen Bellecs Beispiel: Erklimmen Sie die Wand und durchqueren Sie das Gebäude, dann kehren Sie wie er zur ebenen Erde zurück. An diesem Punkt beginnt die zweite Herausforderung dieser Mission: nach dem Verlassen des markierten Gebiets mit Bellec auf dem Weg zum Versteck der Bruderschaft Schritt zu halten. Anfangs ist das auch gar kein Problem.



Nach dem kurzen Rauchbomben-Tutorial (**R1/RB** halten, mit **R3** zielen, zum Werfen **R1/RB** loslassen) treten Sie vor und eliminieren den Mann auf der linken Seite per Attentat. Bellec wird dessen Kollegen ausschalten. Sollte Ihnen für die erste Herausforderung noch ein Attentat aus der Deckung fehlen, können Sie das bei diesem Wachmann nachholen. Den nächsten Teil der Reise absolvieren Sie zu Fuß. Machen Sie einen großen Bogen um potenzielle Angreifer, während Sie Bellec folgen.



Wenn Bellec auf die Dächer klettert, wird die Sache etwas komplizierter. Sie können leichter mit ihm Schritt halten (und damit die Herausforderung bestehen), wenn Sie oben auf den Gebäuden bleiben. Wenn Bellec durch Fenster steigt oder andere komplizierte Routen einschlägt, sollten Sie nach einfacheren Wegen suchen, auf denen Sie nicht den Anschluss verlieren.



Falls Bellec Sie doch irgendwann abhängt, wird der Aufenthaltsort der Bruderschaft durch einen Zielpunkt markiert. Wenn Sie das Ufer erreichen (entweder im Schlepptau des Assassinen oder allein), gehen Sie durch die hier abgebildete Öffnung und dann nach rechts zu einer Tür. Drücken Sie **⊙/E**, um einzutreten. Dann gehen Sie zum Zielpunkt, um die Erinnerung abzuschließen.

## ERINNERUNG 02 / „DIE BEICHTE“

### MISSIONSÜBERSICHT

#### Herausforderungen:

- Zwei Attentate aus Verstecken: siehe 08
- Keinen Alarm auslösen: siehe 06

#### Zusätzliche Informationen:

- Der Lösungsweg auf den folgenden Seiten und die Übersichtskarte auf dieser Seite bieten Ihnen eine Schritt-für-Schritt-Lösung, bei der Sie auch die beiden Herausforderungen beenden. Sie können Sivert auch auf andere Arten eliminieren. Probieren Sie ruhig verschiedene Möglichkeiten aus, denn Sie können die Mission jederzeit noch einmal spielen.
- Die erste Server-Brücke mit einer anderen Pariser Zeitebene startet sofort zum Abschluss dieser Erinnerung.



**A** Arnos Startposition. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Mission anzugehen. Diese Karte stellt die wichtigsten Ansätze heraus, die Sie wählen könnten.

**B** Ein offener Angriff auf den schwer bewachten Eingang ist nicht ratsam (und endet wahrscheinlich tödlich). Sivert ist zwar nicht weit vom Eingang entfernt, aber Arno würde das Überraschungsmoment verlieren und wahrscheinlich überwältigt werden, bevor der Templer ausreichend geschwächt wäre, um ihn mit der versteckten Klinge zu erledigen.

**C** An dieser Position starten zwei Schurken, die einem Priester die Schlüssel gestohlen haben (worauf in der Eröffnungsszene hingewiesen wurde). Sie gehen erst an Notre-Dame entlang und betreten schließlich die Kirche. Sie können ihnen die Schlüssel nach einem Kampf abnehmen oder einfach auf eine Gelegenheit zum Taschendiebstahl warten. Diese ergibt sich, wenn die Schurken am markierten Punkt anhalten.

**D** Mit den Schlüsseln der Schurken lassen sich an den beiden markierten Positionen Fenster öffnen, die ins Innere der Kirche und, was sehr nützlich ist, nach der Tat auch wieder nach draußen führen. Dies ist der schnellste Weg, um Sivert zu erreichen, ohne Alarm auszulösen.

**E** Es gibt zwei offene (und unbewachte) Fenster an diesen Positionen.

**F** Siverts Verbündeter Duchesneau startet an dieser Position. Sobald sich Arno nähert, geht er hinüber auf den (bewachten) Friedhof, um sich dort mit einem Priester zu treffen. Duchesneau zu eliminieren ist ein notwendiger Schritt, wenn Sie das „einzigartige“ Attentat dieser Mission durchführen wollen. Sollten Sie Duchesneau nach seinem Treffen mit dem Priester verpassen, geht er auf einer langen Route ganz um die Kathedrale herum. Dann wiederholt sich dieser Ablauf.

**G** Ein Kanalisationszugang an dieser Position führt zu einem Geheimgang (nehmen Sie im Tunnel die erste Abzweigung nach links), der im südöstlichen Teil von Notre-Dame endet. Er bietet eine sehr gute Gelegenheit für ein „perfektes“ Attentat, mit dem Sie auch die zwei Herausforderungen dieser Mission erfüllen.





# ERINNERUNG 02 / „DIE BEICHTE“ (FORTSETZUNG)



Zuerst sollten Sie sich die gestohlenen Schlüssel zu Notre-Dame von den Schurken holen. Absolut notwendig ist das zwar nicht, aber es gewährt Ihnen die beste Fluchtmöglichkeit, nachdem Sivert das Zeitliche gesegnet hat. Nutzen Sie an der Startposition das Adlerauge, um die Schurken unten in der Straße zu identifizieren. Dann folgen Sie ihnen über die Dächer. Sie können um die Schlüssel kämpfen und den Überfall mit einem Luftattentat einleiten, aber die elegantere Lösung wäre zu warten, bis die Schurken das im Bild markierte Gebäude betreten. Anschließend folgen Sie ihnen durch das offene Fenster.



Gehen Sie im Schleichmodus die hier abgebildete Treppe hinunter. Nach einer vorsichtigen Positionierung halten Sie **○/B**, um dem in der Nähe stehenden Mann die Schlüssel unbemerkt per Taschendiebstahl abzunehmen. Kehren Sie auf demselben Weg nach draußen zurück.



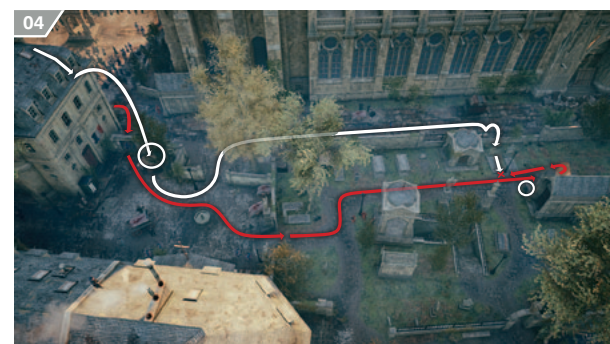
Im Bereich des Beichtstuhls gibt es zwei Wachen, die Sie ausschalten müssen, bevor Sivert hier auftaucht. Nutzen Sie die Funktion der letzten bekannten Position, um jede Wache einzeln an eine der im Bild gezeigten Positionen zu locken und dort ein Attentat aus der Deckung zu verüben, sobald sie in Reichweite kommt.



Bevor Sie den Beichtstuhl betreten, gibt es noch eine Sache zu erledigen. Gehen Sie zum Heuwagen in der Nähe und identifizieren Sie Sivert per Adlerauge, damit er seinen Patrouillengang startet. Dann verstecken Sie sich im Heuwagen. Einer seiner Leibwächter wird abbiegen und direkt am Karren vorbeigehen. Dies ist die Gelegenheit, um mit **○/X** das erste Attentat aus einem Versteck für die Herausforderung zu verüben.



Der zweite Schritt ist die Beseitigung von Duchesneau. Dadurch wird bei dieser Mission die Möglichkeit eines einzigartigen Attentats aktiviert. Um eine Entdeckung zu vermeiden, nähern Sie sich am besten über die Dächer. Wenn Sie in der Nähe seiner Position sind, geht er auf den Friedhof im Nordosten.



Wenn Sie schnell und zielgerichtet agieren, können Sie einen Todessprung in den im Bild markierten Heuwagen machen und ein Attentat auf Duchesneau verüben, wenn er vorbeigeht. Falls Ihnen diese Gelegenheit entgeht, gibt es noch eine zweite Chance auf dem Friedhof, nach seinem Treffen mit einem Priester. Nähern Sie sich auf der Straße, um Kontakt mit Extremisten zu vermeiden. Gehen Sie hinter den Fassern in Stellung, wenn Duchesneau sich neben das kleine Gebäude bewegt. Dann verüben Sie ein Attentat aus der Deckung, wenn er zu Ihnen zurückkommt.



Warten Sie, bis Sivert im Beichtstuhl ist, und betreten Sie dann im Schleichmodus (um seine Wache nicht zu stören) die rechte Kabine. Damit lösen Sie eine Filmszene aus. Sie können das einzigartige Attentat verüben, sobald die Einblendung der Taste **○/X** in der Bildmitte erscheint. Sie können sich auch erst noch das Gespräch weiter anhören, aber warten Sie nicht zu lange, denn wenn Sivert den Beichtstuhl verlässt, ist die Chance dahin. Wenn Sie Sivert auf diese Art eliminieren, ist die Attentate-aus-Verstecken-Herausforderung vollendet.



Nutzen Sie den Aufzug in der Nähe des Heuwagens, um die Galerie zu erreichen.



Folgen Sie der Straße, die am Friedhof vorbeiführt, in südöstlicher Richtung (sprinten Sie, um den Extremisten gegen Ende zu entgehen) und machen Sie den im Bild markierten Zugang zur Kanalisation ausfindig. Klettern Sie die Leiter hinunter und folgen Sie dem Tunnel bis zu einer Öffnung zu Ihrer Linken. Gehen Sie hinein und steigen Sie die erste Treppe hinauf. Drücken Sie mit **○/B** den Schalter an der Wand, um den geheimen Zugang zu Notre-Dame zu öffnen. Aktivieren Sie am oberen Ende der nächsten Treppe den Schleichmodus.



Beide Herausforderungen werden aktiviert, sobald Sie Notre-Dame betreten. Sie müssen im hinteren Teil der Kathedrale an zwei Wachen vorbei, um den (durch das Symbol **○/X** markierten) Beichtstuhl zu erreichen. Eine Wache ist stationär, die andere dreht in regelmäßigen Abständen kurze Runden. Schleichen Sie vorbei, wenn beide wegschauen. Hier bietet sich die Gelegenheit für ein Attentat aus einem Versteck, aber in Kürze werden sich noch zwei weitere ergeben.



Oben wenden Sie sich nach rechts und schließen dort mit den zu Beginn der Mission organisierten Schlüssel den Ausgang auf. (Falls Sie die Schlüssel nicht haben, benötigen Sie eine Schlossknacker-Fähigkeit, um das Schloss zu knacken.) Draußen nutzen Sie die gespannten Seile in der Nähe, um ein Nachbargebäude zu erreichen und den markierten Bereich zu verlassen.



Nach der Mission kommt es zum ersten Server-Brücken-Ereignis. Sobald Sie wieder die volle Kontrolle über Arno haben, begeben Sie sich zum Portal bei der **○**-Zielmarkierung und springen hinein, bevor die Server-Bereinigung Ihre Position erreicht.

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX

- WAS BISHER GESCHAH
- PROLOG
- SEQUENZ 01
- SEQUENZ 02
- SEQUENZ 03
- SERVER-BRÜCKE: 1898
- SEQUENZ 04
- SEQUENZ 05
- SEQUENZ 06
- SEQUENZ 07
- SERVER-BRÜCKE: 1944
- SEQUENZ 08
- SEQUENZ 09
- SEQUENZ 10
- SEQUENZ 11
- SERVER-BRÜCKE: 1394
- SEQUENZ 12



## SERVER-BRÜCKE: PARIS 1898



Gehen Sie die Gasse entlang bis zu der großen Kreuzung, wo Sie einen Blick auf den Eiffelturm haben. Wenn Sie die Sehenswürdigkeit ausgiebig bestaunen wollen, sollten Sie bedenken, dass die Simulation nach einer Weile zusammenbricht. Steigen Sie links neben dem Café in die Metro hinunter.



Am Bahnsteig überqueren Sie die Schienen und klettern auf der anderen Seite die Leiter hinauf.



Folgen Sie dem linearen Weg (inklusive etwas leichten Parkourlaufs), bis bei der Annäherung an zwei Gleise ein Zug vorbeifährt. Anschließend können Sie rechts durch den Durchgang gehen und drinnen die Wand hochklettern.



Auf der oberen Ebene wenden Sie sich nach rechts und folgen dem im Bild gezeigten Weg bis zu einer weiteren linearen Parkourstrecke. Nachdem Sie per Zwischenszene auf einen nahenden Zug aufmerksam gemacht wurden, müssen Sie die Hindernisse in Ihrem Weg überwinden, um ihm zu entkommen. Wie Sie schon mehrfach erlebt haben, können Sie **C**/**B** gedrückt halten, um beim Laufen unter Hindernissen hindurchzurutschen oder über flache Hindernisse hinwegzusetzen.



Nachdem Sie dem Zug entkommen sind, gehen Sie durch den erleuchteten Eingang und fahren mit dem Aufzug nach oben. Im nun folgenden Abschnitt sorgen Instabilitäten der Animus-Simulation dafür, dass Windstöße Dinge in Ihre Richtung schleudern. Immer wenn das passiert, gehen Sie mit **X**/**A** bei der nächstgelegenen Möglichkeit in Deckung (wie im Bild gezeigt), bis sich der Wind legt.



Wenn Sie die hier abgebildete Position erreichen, warten Sie, bis der Sturm nachlässt, und klettern dann den Kran hinauf. Von dort erreichen Sie das Gerüst, das die Freiheitsstatue umgibt. Da der Wind nun keine große Gefahr mehr darstellt, können Sie dem Weg im Uhrzeigersinn bis zu einem Aufzugseil auf der oberen Ebene folgen. Laufen Sie dagegen, um das Portal zu erreichen und diese Server-Brücke zu verlassen.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

WAS BISHER  
GESCHAH

PROLOG

SEQUENZ 01

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

SERVER-BRÜCKE:  
1898

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

SEQUENZ 07

SERVER-BRÜCKE:  
1944

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

SEQUENZ 11

SERVER-BRÜCKE:  
1394

SEQUENZ 12



# KOOP-MISSIONEN

Bei den Koop-Missionen von *Assassin's Creed Unity* kommt es darauf an, wie Sie mit dem oder den anderen Assassinen im Team zusammenarbeiten. Aufgrund der Struktur der Missionen und der Unberechenbarkeit des Teamplay-Aspekts gibt es keinen allgemeingültigen, perfekten Lösungsweg, der grundsätzlich zum Erfolg führt, denn jeder Ansatz hat verschiedene Vor- und Nachteile. Unser Ziel in diesem Abschnitt ist es daher weniger, die Koop-Missionen zu „lösen“, als vielmehr Ihre Aufmerksamkeit auf bestimmte Sachverhalte und Situationen zu lenken und effektive Routen und Strategien vorzustellen, die selbst mäßig kooperativen Assassinen zu einem erfolgreichen Missionsabschluss verhelfen können.

Beachten Sie in diesem Zusammenhang auch das Datenbank-Kapitel, denn es enthält Hinweise, Taktiken und andere nützliche Informationen, die Ihnen bei den Koop-Missionen mit Sicherheit gute Dienste leisten werden.

## ES WERDEN KÖPFE ROLLEN

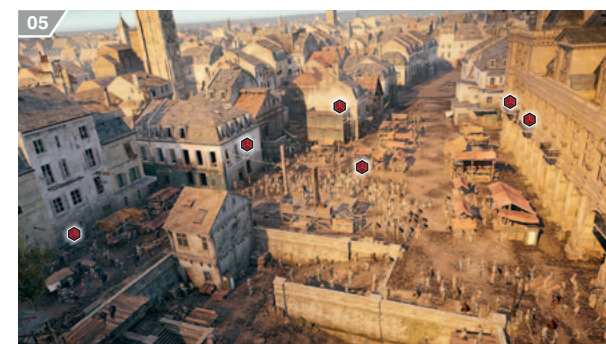
<b>Verfügbarkeit:</b>	Sequenz 03
<b>Spieler:</b>	max. 2
<b>Schwierigkeit:</b>	◆◆◆◆
<b>Belohnungen:</b>	handgemachte Lauerer-Kniehose, handgemachter mittelalterlicher Gürtel, maßgeschneiderter Muskettiermantel
<b>Sync-Punkt-Fundstücke:</b>	siehe Seite 192



Die erste Aufgabe besteht darin, den Schlüssel des Direktors vom Grand Châtelet zu stehlen. Klettern Sie nach dem Missionsstart am Turm hinauf aufs Dach zu Punkt **A**.



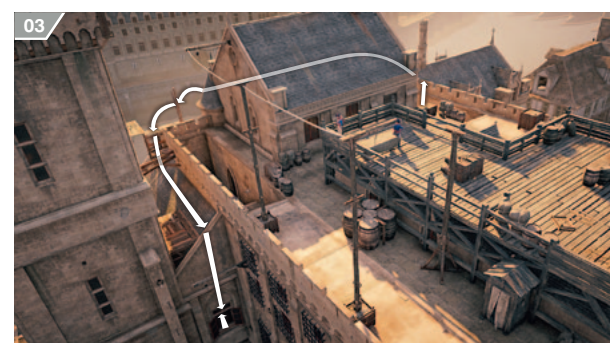
Auf seiner Patrouillenroute geht der Direktor vom Dach zum Zellentrakt eine Etage tiefer und wieder zurück. Die komplette Runde dauert nur wenige Minuten. Es gibt hier einige Wachen. Sie könnten die in Ihrer Nähe heimlich erschießen, um sich den nächsten Schritt zu erleichtern. Wenn Sie den Schlüsselträger ohne Aufsehen erwischen wollen, sollten Sie zuerst an der Außenmauer entlang bis zu Position **B** vorrücken. Während der Direktor die Treppe hinuntersteigt, verüben Sie ein Luftattentat und plündern die Leiche aus, um den Schlüssel zu erhalten. (Sie könnten auch versuchen, ihm die Stufen hinab zu folgen, und es mit Taschendiebstahl probieren, aber dabei laufen Sie unnötig Gefahr, entdeckt zu werden.)



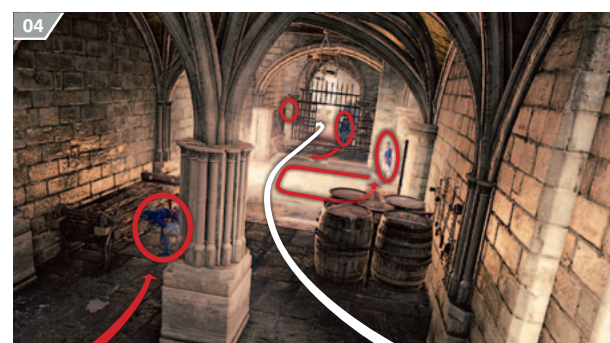
Begeben Sie sich zu dem Zielpunkt im Südosten, um den anspruchsvollsten Teil dieser Mission in Angriff zu nehmen. In diesem belebten Areal gibt es zahlreiche Extremisten und auch Standardwachen. Sie sollen drei bestimmte Templer ausfindig machen und eliminieren. Ihre tatsächlichen Aufenthaltsorte sind zufallsbedingt, wir haben die häufigsten Positionen auf der Abbildung kenntlich gemacht. Nutzen Sie das Adlerauge, um die Suche zu vereinfachen.



Pünktlich zum Ableben des dritten Templers wird die Bruderschaft ein Ablenkungsmanöver starten. Paton wird nach Nordosten fliehen. Folgen Sie der Zielmarkierung, bis Sie den Friedhof erreichen – ein großes, schwer bewachtes Suchgebiet. Gehen Sie zum dem Gebäude ganz im Süden des Suchgebiets und seien Sie auf der Hut vor Extremisten, während Sie wie hier gezeigt auf das Dach klettern.



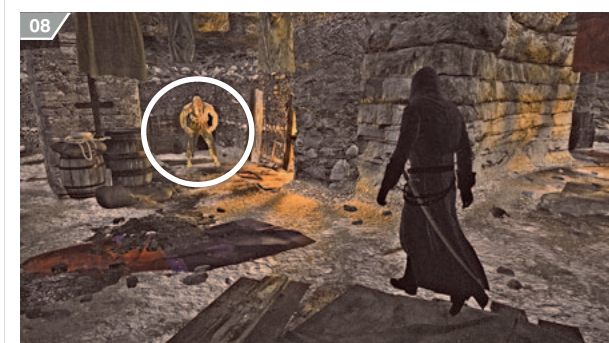
Die nächste Aufgabe lautet, Patons Notizbuch zu beschaffen. Auf direktem Weg geht das, indem Sie wie im Bild gezeigt an der Südwand im Parkourlauf zum Fenster am eckigen Turm hinabsteigen. Falls Sie zusammen mit einem Freund spielen, kann ein Assasine bereits dort in Position gehen, während der andere den Schlüssel besorgt.



Prüfen Sie per Adlerauge, dass niemand in Ihre Richtung schaut, bevor Sie durch das Fenster einsteigen. Im Inneren eliminieren Sie dann alle Wachen mit Phantomklingen-Kopftreffern oder mithilfe der letzten bekannten Position, um den Weg zum Notizbuch freizuräumen. Die Truhe mit dem Buch befindet sich, wie im Bild gezeigt, am Ende des Korridors auf der linken Seite. Ein Soldat ist direkt daneben stationiert, den müssen Sie bei der Annäherung auch noch beseitigen. Auf demselben Weg verlassen Sie das Gebäude wieder.



Klettern Sie an der gegenüberliegenden Seite des Gebäudes wieder nach unten. Sie erreichen einen Vorsprung oberhalb von zwei Extremisten, die sich mit einem koordinierten Luftattentat oder Phantomklingen ausschalten lassen. Betreten Sie den Durchgang, den die beiden bewacht haben, und gehen Sie dann nach rechts zur Treppe, die in die Katakomben führt.



Knacken Sie falls nötig das Schloss der Tür und folgen Sie dann dem Korridor dahinter. An der ersten Abzweigung halten Sie sich rechts und dann wieder rechts, dann werden Sie Paton finden. Sprechen Sie mit ihm, um die Mission zu beenden.



- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN**
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX
- KOOP-MISSIONEN**
- ÜBERFALLE
- PARISER GESCHICHTEN
- Café Théâtre
- GESELLSCHAFTSKLÜBS
- BEGLEITERMISSIONEN
- MASSEN-EVENTS
- HELDX-RISSE
- MYSTERIÖSE MORDFÄLLE
- NOSTRADAMUS RÄTSEL
- KARTEN & FUNDSTÜCKE



Im Laufe Ihres Abenteuers können Sie 50 Pariser Geschichten erleben. Sie können diese Nebenaufgaben annehmen, wann immer Sie auf der Pariser Karte darauf stoßen. Dafür winkt Ihnen eine finanzielle Belohnung, die entsprechend dem Schwierigkeitsgrad höher oder niedriger ausfällt. Die Geschichten stehen bereits nach Erinnerung 01 von Sequenz 02 zur Verfügung, aber tatsächlich ist es ratsam, damit noch etwas zu warten. Der ideale Zeitpunkt für Pariser Geschichten ist nach dem Ratstreffen der Bruderschaft zu Beginn von Sequenz 04, denn dann bekommt Arno seine nahezu unverzichtbaren Phantomklingen und Berserkerklingen. Die schwierigeren Pariser Geschichten sollten Sie vielleicht sogar bis zum Beginn von Sequenz 10 zurückstellen, wenn sämtliche Fähigkeiten und Upgrades freigeschaltet werden können.

Die folgende Anordnung der Pariser Geschichten entspricht der Reihenfolge, in der Sie in der Fortschrittsanzeige sortiert sind.

## MISSIONSÜBERSICHT

Symbol	Mission	Seite	Symbol	Mission	Seite
01	Große, dunkle Fremde	132	26	Karmeliternonnen	138
02	Flamels Geheimnis: Die Mönche	132	27	Haltet die Presse an!	139
03	Flamels Geheimnis: Denis Molinier	132	28	Die Encyclopédie Diderot	139
04	Flamels Geheimnis: das Lebenselixier	133	29	Begehrte Désirée	139
05	Kühle Köpfe bewahren	133	30	Bestürzte Désirée	139
06	Die Herrin der Wachsfiguren	133	31	Entzückte Désirée	139
07	Kanalratte	133	32	Die französischen Kronjuwelen	139
08	À la Lanterne!	134	33	Der Mantel des Schweigens	140
09	Der große Fluchtkünstler	134	34	Die Schweizer Konten	140
10	Kritik am Kritiker	134	35	Fiese Verse	141
11	Die Show stehlen	135	36	Die Bewaffung des Volkes	141
12	Ein teuflischer Trick	135	37	Eskortier-Service	141
13	Mein Königreich für ein paar Huren	135	38	Cassinis Sternbilder	142
14	De Sades Begnadigung	135	39	Die Condorcet-Methode	142
15	Sadistische Erpressung	135	40	Ein romantischer Spaziergang	142
16	Das Ritual des Baphomet	136	41	Ein Signal an Offizier Murat	142
17	Das Ritual des Baphomet	136	42	Ein Chappe, der nicht klappt	143
18	La Bande Noire	136	43	Kostbare Korrespondenz	143
19	Ischariotte, der Riese	136	44	Wie man für eine „glatte Rasur“ sorgt	144
20	Schlagzeilen für die Guillotine	137	45	Sturm auf die Waffen	144
21	Für eine Handvoll Duellanten	137	46	Mariannes Heimkehr	144
22	Die Liga der Purpurrose	137	47	Der kleine Prinz	144
23	Die Rückkehr der Purpurrose	137	48	Schere, Papier, Schlange, Kröte, Bär	145
24	Die Purpurdämmerung	138	49	Der Wandteppichdieb	145
25	Der schwebende Junge	138	50	Cartouches Memoiren	145



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

**NEBENAUFGABEN**

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

KOOP-MISSIONEN

ÜBERFALL F

**PARISER GESCHICHTEN**

CAFÉ THÉÂTRE

GESELLSCHAFTS-KLÜBS

BEGLEITER-MISSIONEN

MASSEN-EVENTS

HELDX-RISSE

MYSTERIÖSE MORDFÄLLE

NOSTRADAMUS RÄTSEL

KARTEN & FUNDSTÜCKE





**01 GROSSE, DUNKLE FREMDE**

**Ort:** Île de la Cité

**Verfügbar:** nach Sequenz 02, Erinnerung 01

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Bei dieser Mission müssen Sie Mademoiselle Lenormand durch die Straßen von Paris begleiten, bis sie Zielpersonen bestimmt. Immer wenn sie stehen bleibt, weil sich ein Ziel in der Nähe befindet, verwenden Sie das Adlerauge, um das jeweilige Opfer zu identifizieren – es ist dann gelb markiert.

- Der Bauer befindet sich südlich Ihrer Position. Mit Phantomklingen können Sie ihn unauffällig aus der Ferne ausschalten, nachdem Sie sich davon überzeugt haben, dass niemand in Ihre Richtung schaut.
- Der Soldat befindet sich auf einem kleinen, bevölkerten Platz, wo er für gewöhnlich in einen Kampf verwickelt wird. Oft erwischt es ihn dabei auch ohne Ihr Zutun. Ansonsten können Sie das Durcheinander nutzen, um inkognito zu bleiben und Ihre Zielperson von hinten zu eliminieren, während sie mit den Angreifern beschäftigt ist.
- Der Anwalt versteckt sich in einem Haus zu Ihrer Linken. Sie können einfach hineingehen und das Ziel von hinten eliminieren.
- Der Schurke steht auf einem kleinen Hof, ein paar Schritte nordwestlich des Punktes, an dem Lenormand stoppt. Nachdem Sie den einsamen Extremisten in der Gasse ausgeschaltet haben, können Sie auch ihn von hinten leicht und leise eliminieren.

**02 FLAMELS GEHEIMNIS: DIE MÖNCHE**

**Ort:** Île de la Cité

**Verfügbar:** nach „Große, dunkle Fremde“

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Nach dem Start der Aufgabe begeben Sie sich zu dem Zielpunkt bei Notre-Dame. Die Mitglieder des Kults befinden sich in der Kathedrale. Aus der Menschenmenge in der Mitte des Suchgebiets heraus können sie leicht per Adlerauge identifiziert werden. Es gibt sechs Kultmitglieder an bestimmten Positionen im Suchgebiet, aber keiner von ihnen hat das gesuchte Objekt. Denn das Teil hat der einzige Kultist, der einer Route entgegen dem Uhrzeigersinn folgt. Falls Sie bereit sind, ein oder zwei Minuten zu warten, kommt er schließlich durch die Menschenmenge. Sie müssen dort also nur auf ihn warten, ihn per Adlerauge entdecken und das Teil stehlen, wenn er dicht an Ihnen vorbeigeht. Auf diese Weise werden Sie auf keinen Fall von den Extremisten-Patrouillen entdeckt. Mit dem Teil in der Tasche kehren Sie zum Auftraggeber am Zielpunkt zurück.



**04 FLAMELS GEHEIMNIS: DAS LEBENSELIXIER**

**Ort:** Île de la Cité

**Verfügbar:** nach „Flamels Geheimnis: Denis Molinier“

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Bei der Interaktion mit dem Auftraggeber schalten Sie eine große Untersuchungszone rund um Notre-Dame frei. Ihr Ziel liegt allerdings darunter, in der Kanalisation, die Sie leicht durch den Zugang südöstlich der Kathedrale (siehe 04 auf Seite 37) erreichen. Folgen Sie dann einfach dem Tunnel, bis Sie eine Gruppe feindlich gesinnter Mönche erblicken. Umgehen Sie diese, indem Sie auf der anderen Seite der Mauer bleiben, die den Tunnel unterteilt. Gehen Sie geradeaus weiter, bis Sie den Eingang erreichen (05). Machen Sie die beiden Wachen auf beliebige Weise unschädlich, dann interagieren Sie mit dem Schalter. Per Adlerauge machen Sie Flamels Elixier im Labor ausfindig. Kehren Sie zu Lenormand zurück, um die Mission abzuschließen.



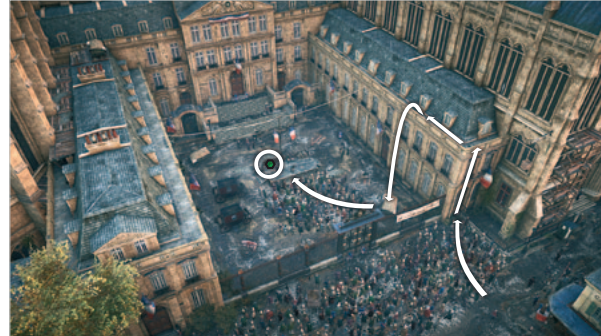
**05 KÜHLE KÖPFE BEWAHREN**

**Ort:** Île de la Cité

**Verfügbar:** nach Sequenz 02, Erinnerung 01

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Nachdem Sie die Mission bei Madame Tussaud gestartet haben, sprechen Sie im Haus mit ihren drei Angestellten und begeben sich dann zu den Zielpunkten im Westen. Es gibt viele Interaktionspunkte im Hof, aber nur einer enthält den Kopf, nach dem Sie suchen. Erklimmen Sie das Gebäude nördlich des Hofes, springen Sie in den Heuwagen und gehen Sie durch die Menge, bis Sie die richtige Stelle auf der Holzkonstruktion im Hof erreichen (06). Wachen sollten nichts bemerken, aber Sie können auch die Verkleidungsfähigkeit oder sogar eine Rauchbombe einsetzen, damit Sie beim Einsammeln des Kopfes inkognito bleiben. Mit dem Kopf verlassen Sie den Hof auf dem Weg, auf dem Sie gekommen sind. Dann folgen Sie den Zielmarkierungen bis zu den nächsten beiden Suchgebieten, wo Sie die Briefe von zwei Zielpersonen stehlen sollen. Es gibt dort kaum Wachen, daher ist der Auftrag leicht zu erfüllen. Dadurch wird eine letzte Untersuchungszone in der Nähe angezeigt, in der Conciergerie. Dringen Sie durch ein Fenster in der oberen Etage ein, dann gehen Sie die Treppe hinunter, bis Sie einen Wachmann bemerken, der wegschaut. Eliminieren Sie ihn, dann untersuchen Sie die zwei Truhen, um die fehlenden Köpfe zu erhalten. Abschließend erstatten Sie Madame Tussaud Bericht.



**06 DIE HERRIN DER WACHSFIGUREN**

**Ort:** Île de la Cité

**Verfügbar:** nach „Kühle Köpfe bewahren“

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Nachdem Sie mit Madame Tussaud gesprochen haben, begeben Sie sich in ihre Werkstatt im Norden. Im Erdgeschoss befinden sich drei Extremisten, aber die können Sie komplett ignorieren. Klettern Sie stattdessen zur oberen Etage hinauf und treten Sie durch die Tür auf dem kleinen Balkon ein. Untersuchen Sie den Brief, den Sie per Adlerauge entdecken. Nun folgen Sie den Zielmarkierungen nach Südwesten, bis Sie das Suchgebiet erreichen, in dem sich Jean Lessard versteckt. Identifizieren Sie ihn per Adlerauge, dann folgen Sie ihm in den angrenzenden Hof. Bleiben Sie dabei untergetaucht in der Menge, damit Sie nicht gesehen werden (07). Eliminieren Sie Ihre Zielperson heimlich und verlassen Sie das Gebiet, um die Mission zu beenden.



**07 KANALRATTE**

**Ort:** Ventre de Paris, Halles

**Verfügbar:** nach Sequenz 02, Erinnerung 01

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Nachdem Sie mit dem Auftraggeber auf dem Dach gesprochen haben, müssen Sie in der nahe gelegenen Untersuchungszone Ihr Ziel, Rotondo, ausfindig machen. Tatsächlich versteckt er sich unter der Erde. Es gibt zwar einen Kanalisationszugang gleich südlich Ihrer Startposition, aber dann würden Sie auf dem Weg zum Ziel innerhalb eines Sperrgebiets auf Gegner treffen. Wenn Sie hingegen den Zugang im Westen benutzen (08), ist der Weg vollkommen linear. Sie werden nur wenig Zeit im Sperrgebiet verbringen, und Sie können Rotondo mit einer Phantomklinge eliminieren, ohne andere Wachen bekämpfen zu müssen. Sobald die Sache erledigt ist, kehren Sie auf demselben Weg zurück und verlassen das Gebiet, um den Auftrag abzuschließen.



- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX
- KOOP-MISSIONEN
- ÜBERFALL F
- PARISER GESCHICHTEN
- CAFÉ THÉÂTRE
- GESELLSCHAFTS-KLÜBS
- BEGLEITER-MISSIONEN
- MASSEN-EVENTS
- HELDX-RISSE
- MYSTERIÖSE MORDFÄLLE
- NOSTRADAMUS RÄTSEL
- KARTEN & FUNDSTÜCKE



Sie können in jedem Bezirk von Paris ein Café (auch „Gesellschaftsklub“ genannt) renovieren lassen. Jedes renovierte Café gewährt einen Bonus auf Ihr regelmäßiges Einkommen im Café Théâtre und bietet Ihnen zwei oder drei Gesellschaftsklub-Missionen. Wenn Sie diese abschließen, wird die Präsenz der Extremisten in dem jeweiligen Unterbezirk reduziert.

Solange Sie Phantom- und Berserkerklingen noch nicht einsetzen können, werden sich einige Missionen als äußerst schwierig erweisen, daher sollten Sie damit am besten bis Sequenz 04 warten. Es bietet sich an, die besonders schwierigen Missionen bis Sequenz 10 zurückzustellen, da Arnos nützlichste Fähigkeiten vorher noch nicht zur Verfügung stehen.

Die Anordnung der Gesellschaftsklub-Missionen entspricht, wie schon bei den Pariser Geschichten, der Reihenfolge in der Fortschrittsanzeige des Spiels. Eine allgemeine Vorstellung der Gesellschaftsklubs samt Informationen, wie und wann man sie kaufen kann, finden Sie auf Seite 238.

## MISSIONSÜBERSICHT

Café/ Gesellschaftsklub	Mission	Seite
Île de la Cité	Brückenräuber	149
	Marats Mitteilung	149
Ventre de Paris	Sollen sie Heu fressen	149
	Wie kommt das Mehl auf das Dach?	149
	Das Horten von Geiseln	150
Le Quartier Latin	Das Café Procope	150
	Was von Roux übrig blieb	150
	Ein einnehmender Ägyptologe	151
Le Marais	Die Diebeskunst der Kunstdiebe	151
	Ein dramatischer Abgang	151
	Alte Habits ablegen	152
La Bièvre	Schutzgelderpresser	152
	Die Chouan-Rätsel	152
	Baras Begräbnis	153
Le Louvre	Hatz auf den Hetzer	153
	Das Cabinet Noir	153
	Der Verräter der Königin	154
Les Invalides	Der Bourbonenstachel	154
	Sonderlieferung	155
	Rauchig, doch herzlich	155



WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF [WWW.PIGGYBACK.COM](http://WWW.PIGGYBACK.COM)

## ÎLE DE LA CITÉ

### BRÜCKENRÄUBER

**Verfügbar:** nach der Renovierung des Café de l'Île de la Cité

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Bei dieser Mission sollen Sie auf den Brücken in der Umgebung des Cafés vier Räuberhauptmänner finden und eliminieren.

- Der Hauptmann auf der Brücke im Süden ist sehr einfach zu erreichen, wenn Sie die Verkleiden-Fähigkeit haben. Verwandeln Sie sich rechtzeitig in einen Zivilisten, dann können Sie ungefährdet in das Haus spazieren, in dem sich der Räuber versteckt, und ihn von hinten erstechen. Falls Sie diese Fähigkeit nicht haben, sollten Sie den Weg freiräumen und die wenigen Extremisten auf der Brücke heimlich erschießen.
- Auf der Brücke im Westen (südlicher Teil) benutzen Sie untergetaucht in der Menge das Adlerauge, um den Hauptmann zu identifizieren. Wenn er auf seiner Patrouille bei Ihnen vorbeikommt, warten Sie, bis er wegschaut, und erschießen ihn dann mit einem Phantomklingen-Kopftreffer oder erstechen ihn von hinten, nachdem Sie die beiden Extremisten auf dem Weg per Doppelattentat eliminiert haben.
- Der Hauptmann auf der Brücke im Westen (nördlicher Teil) ist sehr einfach zu eliminieren, solange Sie von Süden kommen. Gehen Sie auf der rechten Seite der Brücke, und der Hauptmann und seine beiden Leibwächter werden von Ihnen wegschauen. Erledigen Sie Ihr Ziel mit einem heimlichen Kopfschuss oder einem Stich in den Rücken.
- Der Hauptmann auf der Brücke im Nordosten geht eine kurze Patrouille zum Nordende der Brücke. Wenn Sie auf das einzige Gebäude der Brücke klettern, können Sie vom Dach in den Heuwagen springen, der in der Nähe seiner Route steht. Warten Sie, bis er in nördlicher Richtung passiert hat, dann folgen Sie ihm und erstechen ihn unbemerkt von hinten.

### MARATS MITTEILUNG

**Verfügbar:** nach der Renovierung des Café de l'Île de la Cité

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Der gesuchte Brief befindet sich im Besitz eines Mannes, der an der nördlichen Ecke des Sperrgebiets steht. Nähern Sie sich über das Dach unmittelbar nördlich seiner Position. Warten Sie, bis der Grobian in der Nähe verschwindet, bevor Sie das Ziel per Luftattentat erlegen und beim Plündern den Brief erhalten. Nun können Sie das Gebiet per Aufzug gleich wieder verlassen (☒).



## VENTRE DE PARIS

### SOLLEN SIE HEU FRESSEN

**Verfügbar:** nach der Renovierung des Café du Ventre de Paris

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Der Zielpunkt im Osten führt Sie zu einem Sperrgebiet, in dem Sie sechs Horter eliminieren sollen (☒).

**A & E:** Knacken Sie jeweils das Schloss der Tür zur Straße (außerhalb des Sperrgebiets), dann können Sie den Horter heimlich von hinten erledigen. Stellen Sie aber vorher per Adlerauge sicher, dass kein Extremist dabei zusieht.

**B:** Tauchen Sie in der Menge gleich südlich dieses Horters unter. Von dort aus können Sie ihn heimlich erschießen – oder sogar losstürmen und ihn per Attentat aus dem Verkehr ziehen, bevor er reagieren kann. Falls man Sie bemerkt, gibt es ein paar Schritte weiter westlich eine noch größere Gruppe, in der Sie sich leicht verstecken können.

**C:** Auch hier positionieren Sie Arno in der Menge südlich des Horters und erschießen ihn mit den Phantomklingen, während seine Kollegen wegschauen.

**D & F:** Betreten Sie das Haus, in dem sich der Horter befindet, jeweils über den Balkon der oberen Etage. Gehen Sie dann zur Treppe, die ins Erdgeschoss hinunterführt, und erschießen Sie ihn heimlich von oben.



### WIE KOMMT DAS MEHL AUF DAS DACH?

**Verfügbar:** nach der Renovierung des Café du Ventre de Paris

**Schwierigkeit:** ◆◆◆◆◆

**Lösungsweg:** Bei dieser Mission sollen Sie vier von Foulons Helfern eliminieren, die sich in ebenso vielen Suchgebieten im Osten verbergen (☒).

**A:** Dieses Ziel ist ein Schütze auf dem Dach. Erklimmen Sie das Gebäude an der Ostseite. Dann nähern Sie sich von hinten und eliminieren den Mann.

**B:** Dieser Helfer befindet sich im obersten Stockwerk des Gebäudes. Von der mit einem X markierten Position aus können Sie ihn von der anderen Straßenseite aus durchs Fenster erschießen. Ansonsten steigen Sie durch dieses Fenster ein, während er wegschaut, und erstechen ihn.

**C:** Dieser Helfer ist auf dem Dach postiert. Klettern Sie direkt von der Straße aus hoch. Steigen Sie aber nicht ganz aufs Dach, denn ein patrouillierender Grobian in der Nähe könnte Sie sonst entdecken. Nachdem Sie per Adlerauge bemerkt haben, dass der Helfer wegschaut, erlegen Sie ihn mit einem Phantomklingen-Kopftreffer.

**D:** Betreten Sie diese Gebäude über den Balkon gleich im ersten Stock. Nachdem Sie festgestellt haben, dass die Zielperson noch nicht in dem Raum ist, tauchen Sie im Versteck oder zwischen den Zivilisten davor unter. Warten Sie einen Moment, bis das Ziel zu Ihnen kommt und einem Attentat zum Opfer fällt.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

KOOP-MISSIONEN

ÜBERFALL F

PARISER GESCHICHTEN

CAFÉ THÉÂTRE

GESELLSCHAFTSKLUBS

BEGLEITER-MISSIONEN

MASSEN-EVENTS

HELDX-RISSE

MYSTERIÖSE MORDFÄLLE

NOSTRADAMUS RÄTSEL

KARTEN & FUNDSTÜCKE





- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX
- KOOP-MISSIONEN
- ÜBERFALL F
- PARISER GESCHICHTEN
- CAFÉ THÉÂTRE
- GESELLSCHAFTS-KLÜBS
- BEGLEITER-MISSIONEN
- MASSEN-EVENTS
- HELDX-RISSE
- MYSTERIÖSE MORDFÄLLE
- NOSTRADAMUS' RÄTSEL
- KARTEN & FUNDSTÜCKE

**A SATURNUS / CONSTELLATIO #3**



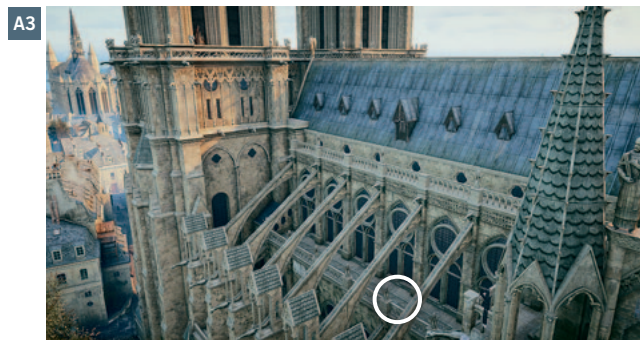
**Rätsel**  
*Ich führe zwei Blätter,  
 Flankiert von Justiz und Gesetz.  
 Ich schlage wahr und gerecht, Stund' um Stund',  
 für Monarchen und Bauern gleichermaßen.*

**Lösung**  
 Weist zu der berühmten Uhr am Boulevard du Palais auf der Île de la Cité. Die „zwei Blätter“ sind die Zeiger der Uhr, „flankiert von Justiz und Gesetz“ bezieht sich auf die beiden Statuen, die neben dem Zifferblatt stehen.



**Rätsel**  
*Umrahmt von 24 Blütenblättern aus Licht,  
 wacht die Dame der Rose, still wie ein Stein,  
 über die Gläubigen unter ihr.  
 Sieh zur Dame im Licht der untergehenden Sonne.  
 Sieh die Rose erblühen.*

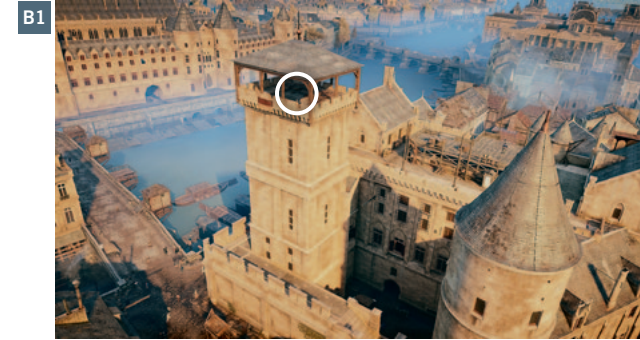
**Lösung**  
 Die „24 Blütenblätter aus Licht“ finden sich auf der Fensterrose der Kirche Notre-Dame (besagte „Dame“). Die untergehende Sonne weist nach Westen. Dementsprechend finden Sie das Symbol auf dem runden Fenster an der Westseite der Kathedrale.



**Rätsel**  
*Bleib bei unserer Dame, zwischen zwei fließenden Gewässern.  
 Zähle für jedes Buch des Pentateuch von der Rose zum Querschiff.  
 Fünf Bögen, fünf aufgerissene Augen, fünf Abträume.  
 Der Letzte sitzt über unserem Schatz.  
 Das Tor zur Unendlichkeit.*

**Lösung**  
 Wir bleiben bei Notre-Dame zwischen zwei fließenden Gewässern (den Armen der Seine). Klettern Sie an der Südseite der Kathedrale hinauf und gehen Sie vom Rosenfenster aus gesehen zum fünften Bogen (einer für jedes Buch des Pentateuch). Zu jedem Bogen gehört auch ein „albraumhafter“ Wasserspeier. Unter dem fünften Bogen finden Sie auf der oberen Ebene das letzte Symbol.

**B LÖWE / ASTRI #4**



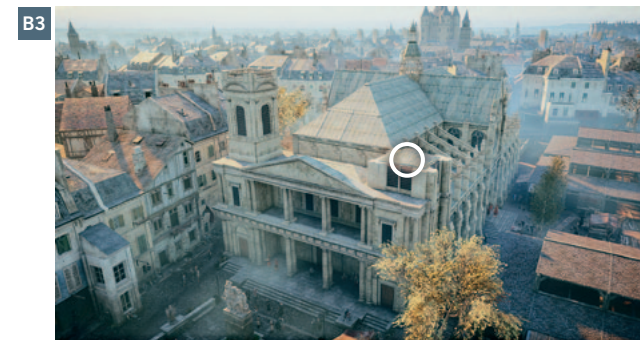
**Rätsel**  
*Über den dunklen Schatten  
 der ehemaligen Bastion  
 beobachtete der große steinerne Wächter still,  
 wie der 9. Monat sein Blut vergoss.*

**Lösung**  
 Das Rätsel weist zum Grand Châtelet (südwestlich Ihrer Startposition), das einst eine Festung war. Der „steinerne Wächter“ ist der rechteckige Turm, auf dem sie das Symbol finden. Das Blut des neunten Monats bezieht sich auf die Septembermorde von 1792, bei denen die meisten Gefangenen des Châtelets ermordet wurden.



**Rätsel**  
*Die Märtyrer des Herodes,  
 in ihrem zeitlosen Tempel,  
 suchen das Werk des Alchemisten heim,  
 mit ihrem makabren, lautlosen Tanz.*

**Lösung**  
 Das Rätsel weist zum Friedhof Cimetière des Innocents (wo die „Märtyrer“ liegen), wenige Schritte nördlich vom Grand Châtelet. Bauliche Maßnahmen dort waren im 15. Jahrhundert von dem „Alchemisten“ Nicolas Flamel finanziert worden. In der südlichen Galerie finden Sie dort das Fresko eines Totentanzes (franz.: Danse macabre) mit dem Symbol.



**Rätsel**  
*Im Bauch der Welt  
 wartet der Heilige des Hirschs  
 auf seinen südlichsten Helfer,  
 um den göttlichen Himmel zu erreichen.*

**Lösung**  
 Dieses Rätsel weist zur nahe gelegenen Église Saint-Eustache, die dem Schutzpatron der Jäger geweiht ist. Sein Symbol ist ein Hirsch unter einem Kreuz. Der „Bauch der Welt“ ist eine Anspielung auf den Bezirk Ventre de Paris (wörtlich: Bauch von Paris), in dem die Kirche liegt. An der Westseite fehlt ihr der südliche Turm (der Helfer, auf den der Heilige wartet), und dort oben finden Sie das Symbol.

**C STEINBOCK / VAPORIS #6**



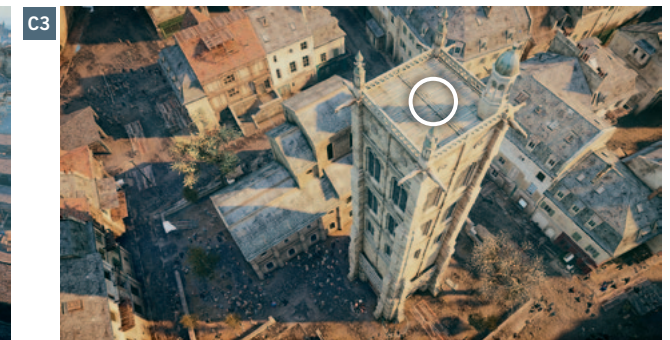
**Rätsel**  
*Erhabene Herrscher deiner Fassade  
 sehen versteinert den Hinrichtungen zu.  
 Eines Tages wirst du zittern und beben,  
 wenn dein Innerstes ein Raub der Flammen wird.*

**Lösung**  
 Das Rätsel weist zum Hôtel de Ville, wo Sie das Symbol über dem Haupteingang unterhalb des Türmchens finden. Der entscheidende Hinweis ist, dass die vielen Büsten der Fassade auf die Guillotine herablicken. Die Innenräume sollten später (1871) durch einen Brand zerstört werden.



**Rätsel**  
*„Ah! ça ira, ça ira, ça ira“, wird es erschallen.  
 Eine grausige Wendung des Schicksals,  
 dass sie kein Licht mehr verbreiten,  
 sondern vielen die Hälse brechen.*

**Lösung**  
 „Ah! ça ira“ ist ein Kampflied der Revolutionäre („Ah, wir werden es schaffen, Die Adelligen an die Laterne! ... Die Adelligen werden wir aufknüpfen!“). Gleich neben der Guillotine vor dem Hôtel de Ville finden Sie die zum Galgen umfunktionierte Laterne, an deren Fuß sich das gesuchte Symbol befindet.



**Rätsel**  
*Verwaister Turm, was ist aus dem Rest geworden?  
 Der Beginn einer Pilgerreise,  
 Erinnerungstetzen hängen von den Schnäbeln der Schimären:  
 atmosphärischer Druck an einem, Alchemie am anderen.*

**Lösung**  
 Das Symbol finden Sie oben auf dem Tour Saint-Jacques im Westen. Einst war er Teil einer Kirche, heute steht nur noch der „verwaiste“ Turm. Die Kirche war ein Ausgangspunkt der Wallfahrt nach Santiago de Compostela. Pascal soll hier Experimente zum Luftdruck durchgeführt haben, und der Alchemist Nicolas Flamel liegt hier begraben.



In diesem Abschnitt bieten wir Ihnen detaillierte, hochauflösende Karten mit den Fundorten sämtlicher Fundstücke in *Assassin's Creed Unity*. Kurze, informative Beschreibungen zu jedem einzelnen Objekt helfen Ihnen dabei, den jeweiligen Fundort problemlos ausfindig zu machen.

## FUNDSTÜCKE OFFENLEGEN






Es gibt grundsätzlich drei Methoden, um die Position von Fundstücken auf der Karte (und damit auch der Minikarte) des Spiels aufzudecken:

- Durch die Synchronisation von Aussichtspunkten werden für gewöhnlich diverse Fundstücke im entsprechenden Kartenabschnitt eingeblendet – aber nicht alle.
- Beim Erkunden der Umgebung und besonders, wenn Sie auf den Dächern unterwegs sind, werden nach und nach zusätzliche Objekte angezeigt. Im Zuge der Hauptmissionen und Nebenaufgaben werden Sie die Karte also ganz nebenbei mit neuen Symbolen füllen, auch wenn Ihnen das in dem Moment vielleicht gar nicht sofort auffällt.
- Der regelmäßige Einsatz des Adlerauges sorgt ebenfalls für das Auffinden zusätzlicher Fundstücke. Das gilt besonders für jene im Untergrund oder in Gebäuden.

Sobald ein Objekt einmal auf der Karte angezeigt wird, bleibt die Position so lange markiert, bis Sie das Fundstück einsammeln.

## FUNDSTÜCK-ARTEN

Es gibt verschiedene Arten von Fundstücken in *Assassin's Creed Unity*:

-  **Truhen:** Truhen enthalten Geld. Sie müssen manuell geöffnet werden (wohingegen andere Fundstücke automatisch eingesammelt werden, wenn Sie hindurchlaufen). Truhen mit wertvolleren Inhalten sind verschlossen (🔒) und müssen erst mit Dietrichen in einer Art Minispiel geöffnet werden. Je komplizierter das Schloss (🔒🔒🔒), desto größer die Belohnung. Dafür werden aber auch höhere Ansprüche an Ihr Reaktionsvermögen und Arnos Schlossknacker-Fähigkeit (siehe Seite 208) gestellt. Zudem werden viele Truhen von Extremisten bewacht, die erst neutralisiert werden müssen, bevor Sie an den Inhalt kommen. Bestimmte Truhen sind mit *Assassin's Creed Initiates* (👤) oder der Companion-App (📱) verknüpft. Um diese Truhen zu öffnen, müssen Sie sich registrieren oder bestimmte Aufgaben auf diesen Plattformen erfüllen (siehe Seite 242).
-  **Sync-Punkte:** Jedes dieser Fundstücke belohnt Sie mit einem Punkt, den Sie für neue Fähigkeiten ausgeben können. Sync-Punkt-Fundstücke sind nur bei Koop-Missionen verfügbar.
-  **Kokarden:** Diese Abzeichen schweben meist (aber nicht immer) hoch über dem Boden in der Luft, oft knapp über Dächern, Bäumen oder anderen erhöhten Positionen. Durch das Einsammeln aller Kokarden schalten Sie eine Trophäe/einen Erfolg frei.
-  **Nomad-Punkte:** Nomad-Punkte sind eine Währung, die Sie in der Companion-App zu *Assassin's Creed Unity* einsetzen können. Sie erscheinen alle 24 Stunden erneut am selben Ort.
-  **Artefakte:** In jedem Bezirk von Paris gibt es einen Satz Artefakte, in den Helix-Rissen gibt es jeweils zwei. Für jeden eingesammelten Satz wird ein Ausrüstungsgegenstand oder eine Waffe freigeschaltet. Die Artefakte in den Rissen sind mit *Assassin's Creed Initiates* (👤) oder der *Assassin's Creed Unity* Companion-App (📱) verknüpft. Um sie zu erhalten, müssen Sie auf diesen Plattformen bestimmte Aufgaben erfüllen (siehe Seite 242).

## TIPPS FÜR DIE JAGD AUF FUNDSTÜCKE

Es gibt buchstäblich Hunderte Fundstücke in *Assassin's Creed Unity*. Die Möglichkeit, sie einzusammeln, ist oft mit Arnos Entwicklungsstadium verknüpft. Die besonders wertvollen Truhen werden Sie nur erreichen und öffnen können, wenn Sie Arnos Repertoire an Kampftechniken erweitert haben, er eine verbesserte Ausrüstung (mit nützlichen Eigenschaften) besitzt und über eine maximal entwickelte Schlossknacker-Fähigkeit (siehe Seite 208) verfügt. Daher ist es empfehlenswert, frühestens ab Sequenz 10 (wenn der letzte Satz Fähigkeiten freigeschaltet wird) ganz gezielt auf die Jagd nach Fundstücken zu gehen.

- **Eigene Markierung:** Die Möglichkeit, auf der Hauptkarte eigene Markierungen zu setzen, ist bei der Suche nach Fundstücken außerordentlich nützlich. Den praktischen Nutzen dieser Funktion sollte man nicht unterschätzen. Wenn Sie ein Objektsymbol mit (X/A) auswählen, wird eine Zielmarkierung (📍) im Bild eingeblendet, wenn Sie in die entsprechende Richtung schauen. Sie zeigt die exakte Position (und damit auch die Höhe) an, und eine Zahl verrät Ihnen zudem die genaue Entfernung. Beachten Sie, dass Objekte, die sich auf einer anderen Ebene als Arno befinden, auf der Minikarte leicht ausgegraut sind. So können Sie problemlos feststellen, ob sich die Fundstücke in Gebäuden, auf Dächern oder unter der Erde befinden. Im Zweifelsfall sollten Sie also immer die Hauptkarte öffnen und eine eigene Markierung anbringen.
- **3-D-Karte:** Die Karte im Spiel (die Sie bei der PlayStation 4 durch Druck auf das Touchpad und bei der Xbox One mit (PS) aufrufen können) zeigt eine Darstellung der Stadt in 3-D. Nachdem Sie ein Fundstück mit einer eigenen Markierung versehen haben, können Sie den Blickwinkel in alle Richtungen verändern und damit die exakte Position des Fundstücks besser erkennen. Wenn Sie ganz dicht heranzoomen, können Sie sogar die Höhe in einem Gebäude erkennen oder ob das Fundstück unterirdisch lagert.
- **Adlerauge:** Neben der eigenen Markierung vereinfacht auch das Adlerauge das Auffinden von Fundstücken deutlich. Falls ein Objekt innerhalb der Reichweite dieser Fähigkeit liegt, können Sie es durch Wände und Böden hindurch erkennen. Im Prinzip sollten Sie das Adlerauge bei der Schatzsuche also dauerhaft einsetzen (abgesehen von den Abklingzeiten natürlich).
- **Fundstücke bei Missionen:** Auch wenn wir Ihnen empfehlen, erst im späteren Spielverlauf mit der systematischen Schatzsuche zu beginnen, heißt das natürlich nicht, dass Sie irgendwelche Fundstücke ignorieren sollten, auf die Sie unterwegs stoßen. Wenn Sie im Rahmen der Hauptideen bereits alle Fundstücke einsammeln, an die Sie ohne größere Probleme herankommen, werden Sie nach und nach schon ganz entscheidende

Fortschritte bei der umfangreichsten Nebenaufgabe von *Unity* machen. Sobald Arno schließlich im Vollbesitz seiner Fähigkeiten und Kräfte ist, müssen Sie sich nur noch um die besonders komplizierten Exemplare kümmern, die noch übrig sind.

- **Truhen erreichen:** Truhen haben von allen Fundstücken den größten unmittelbaren Nutzen (in Form von Geld), besonders wenn Arno in den ersten Sequenzen noch bettelarm und schlecht ausgerüstet ist. Leider sind gerade die Kisten mit besonders wertvollem Inhalt besonders schwierig zu erreichen, da sich oft Extremisten in der Nähe herumtreiben. Wenn Sie es auf eine rote (verschlossene) Truhe abgesehen haben, sollten Sie auf jeden Fall damit rechnen, auf Gegner zu stoßen. Erkunden Sie die Umgebung immer rechtzeitig mit dem Adlerauge. Weiße (unverschlossene) Kisten sind zwar oft unbewacht, aber es gibt auch genügend Ausnahmen, sodass grundsätzlich ein gewisses Maß an Vorsicht geboten ist.
- **Den Überblick bewahren:** Es gibt auch Spieler, die zufällig entdeckte Fundstücke unangetastet lassen, weil Sie später die gesamte Spielwelt systematisch in einem großen Aufwasch leer räumen und sich dabei die frustrierende Suche nach Objekten ersparen wollen, die Sie vor vielen Stunden längst eingesammelt (und vergessen) haben. Aber so etwas ist bei *Unity* wirklich nicht nötig. Gegenstände, die Arno physisch eingesammelt hat (so wie Kokarden und Artefakte), werden durch Silhouetten ersetzt. Truhen verbleiben sichtbar an ihrem Platz und können nicht erneut geöffnet werden. Und die Symbole bereits eingesammelter Fundstücke verschwinden von der Karte.
- **Nützliche Ausrüstungsmodifikatoren:** Achten Sie auf die Wahl der Ausrüstung, wenn Sie gezielt auf Fundstückjagd gehen. Falls Sie sich intensiv verschlossener Truhen widmen wollen, um Ihr Vermögen aufzustocken, bietet sich ein Gürtel an, der Arnos Dietrich-Tragekapazität steigert. Falls Sie auf der Suche nach Schätzen in ein Sperrgebiet eindringen, ist Ausrüstung von Vorteil, die Arnos Schleichfähigkeit verbessert. Grundsätzlich werden sich Umhänge als nützlich erweisen, die Arnos Adlerauge (Dauer, Reichweite, Abklingzeit) unterstützen. Mehr zu diesem Thema auf Seite 222.
- **Sync-Punkte:** Diese Fundstücke sind zwar sehr wertvoll, aber dementsprechend auch nicht leicht zu bekommen. Bei besonders gut bewachten Exemplaren bietet es sich an, in einer Koop-Session mit einer kompletten Gruppe auf die Jagd zu gehen. Am besten ist es, wenn Sie die Mission zuvor wenigstens schon einmal durchgespielt und sich dabei mit dem Gebiet vertraut gemacht haben.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

KOOP-MISSIONEN

ÜBERFALL F

PARISER

GESCHICHTEN

CAFÉ THÉÂTRE

GESELLSCHAFTS-

KLUBS

BEGLEITER-

MISSIONEN

MASSEN-EVENTS

HELDX-RISSE

MYSTERIÖSE

MORDFÄLLE

NOSTRADAMUS-

RÄTSEL

KARTEN &

FUNDSTÜCKE





TRUHEN

Symbol	Hinweis	Schloss
01	In einem Tunnel mit zwei Zugängen am Ufer, bewacht von vier Extremisten.	🔒
02	Am Flussufer, hinter einer Türöffnung.	-
03	In einem Raum im ersten Stock, nur durch ein Fenster an der Nordwestseite zu erreichen.	🔒
04	Erreichbar durch eine der zwei Öffnungen am nördlichen Ufer; es sind Extremisten in der Nähe.	-
05	Auf dem Dach.	-
06	In einem Raum im ersten Stock, zu erreichen durch eine Dachluke.	🔒
07	Erreichbar durch das Loch in der Wand, das am Ende von Erinnerung 01 in Sequenz 08 entsteht. Folgen Sie dem Weg und knacken Sie das verschlossene Tor (🔒), um die Truhe zu erreichen.	🔒
08	An der Hintertür des Gebäudes. Drei Extremisten in der Nähe.	🔒
09	Hinter einer niedrigen Mauer dicht bei der Treppe. Drei Extremisten.	🔒
10	Schauen Sie nach einem Torbogen mit Stufen, die unter die Erde führen. Am Fuß der Treppe gehen Sie bei erster Gelegenheit nach links.	-
11	Am Fuß der Treppe, die sich unterhalb von Kokarde Nr. 05 befindet, folgen Sie dem Weg und öffnen die verschlossene Tür (🔒).	-
12	Im Haus, Erdgeschoss, erreichbar durch das Fenster im ersten Stock. Drei Extremisten verteilen sich auf die zwei Etagen.	🔒
13	Im Garten, bewacht von drei Extremisten.	🔒
14	Im Untergrund, erreichbar vom Ufer im Süden aus. Bei der ersten Abzweigung rutschen Sie durch die pflanzenbedeckte Lücke.	-
15	Steigen Sie durch das Fenster im zweiten Stock ein. Hinter einer verschlossenen Tür (🔒).	-
16	Im Untergrund. Der Eingang liegt fast direkt unter Kokarde Nr. 16, bewacht von einer Handvoll Extremisten.	🔒
17	Im ersten Stock eines Hauses, das von vier Extremisten bewacht wird; zwei am Vordereingang, zwei im ersten Stock.	🔒
18	In dem Gebäude hinter einer verschlossenen Tür (🔒). Es gibt Extremisten auf dem Weg.	🔒
19	Im ersten Stock des Gebäudes, unter einer Treppe.	🔒
20	Neben einer Kutsche. Vier Extremisten.	🔒
21	In einem Raum im ersten Stock.	-
22	Im Untergrund, erreichbar über die Treppe im Norden. Bei jeder Abzweigung gehen Sie nach rechts.	-
23	Öffnen Sie die verschlossene Tür (🔒) an der Südseite des Gebäudes. Es sind drei Extremisten in der Nähe und ein vierter drinnen.	-
24	Auf der Dachterrasse über dem Torbogen.	-
25	Im Erdgeschoss des Gebäudes, hinter einer verschlossenen Tür (🔒). Steigen Sie durch ein Fenster im ersten Stock ein.	🔒
26	Im dritten Stock des Gebäudes, bewacht von mehreren Extremisten, hinter einer verschlossenen Tür (🔒).	🔒
27	Im ersten Stock des Gebäudes, bewacht von Extremisten.	🔒
28	Rechts vom Brasserie-Eingang, bewacht von einigen Extremisten.	🔒
29	Zweiter Stock des Gebäudes; leicht erreichbar durch ein offenes Fenster im ersten Stock.	🔒
30	Unterirdisch, erreichbar über die Treppe im Westen, drei Extremisten auf dem Weg.	🔒
31	In einem von Mauern umgebenen Bereich, bewacht von fünf Extremisten.	🔒
32	Auf dem Dach.	🔒
33	Auf dem Dach.	-
34	Im Erdgeschoss des Gebäudes. Der einzige Zugang ist eine Dachluke. Vier Extremisten im Gebäude.	🔒
35	Erdgeschoss, gleich hinter der blauen Tür.	-
36	In einem von Mauern umgebenen Bereich, bewacht von zwei Extremisten.	🔒
37	Erdgeschoss, hinter dem Gebäude, bewacht von vier Extremisten.	🔒
38	Im ersten Stock eines Hauses, bewacht von einigen Extremisten.	🔒
39	Auf dem Dach.	🔒
40	Hinter dem Haus. Vier Extremisten.	🔒

INITIATES- & NOMAD-TRUHEN

Symbol	Hinweis
41	Rechts neben der Doppeltür.
42	An der Wand, zwischen zwei Fässerreihen.
43	Neben einem Gemüsestand.
44	Neben einer Hecke im Garten.
45	Hinter der Statue.
46	Zu ebener Erde, gut sichtbar.

ARTEFAKTE

Symbol	Hinweis
01	Im Gebäude, erster Stock.
02	In der zweiten Etage des Gebäudes.
03	Im Gebäude, zweiter Stock.
04	An der Tür nahe dem Brunnen.
05	Erdgeschoss, rechts vom Kamin.

KOKARDEN

Symbol	Hinweis
01	Im Untergrund. Erreichbar über die Leiter im Nordwesten.
02	Schauen Sie am Ufer nach einem Kanalisationszugang. Die Kokarde ist gleich im Inneren auf der linken Seite.
03	Springen Sie vom Seil auf den Zaun darunter.
04	Im Untergrund. Folgen Sie dem Hinweis für Truhe Nr. 07 bis zum verschlossenen Tor, dann folgen Sie dem linearen Weg.
05	Direkt über einem Seil, das zwischen zwei Bäumen gespannt ist.
06	Springen Sie von den oberen Ästen auf die Mauer darunter.
07	Machen Sie einen Todessprung vom Dach in der Nähe.
08	Schwebt zwischen einem offenen Fenster und einem Ast.
09	Oben auf der Statue.
10	Schwebt über dem Seil.
11	Schwebt zwischen den oberen Ästen eines Baumes.
12	Springen Sie von den oberen Ästen des Baumes.
13	Zwischen den beiden Gebäuden, in der Nähe einiger Holzbalken.
14	Vor einem runden Fenster, direkt unter dem höchsten Punkt des Gebäudes.
15	Schwebt oben auf dem Turm über einer kleineren Spitze.

SYNC-PUNKTE („DANTONS OPFER“)

Symbol	Hinweis
01	In der Kanalisation unter dem Place de la Concorde.
03	In dem Gebäude, im Erdgeschoss.
05	Auf der oberen Etage eines Gebäudes, das nur durch eine verschlossene Tür (🔒) betreten werden kann.

SYNC-PUNKTE („DIE HÖLLENMASCHINE“)

Symbol	Hinweis
02	Auf dem Dach des Hôtel de Ville, buchstäblich einen Schritt vom Aussichtspunkt entfernt.
04	In den Katakomben, hinter einer verschlossenen Tür (🔒).
06	In dem Gebäude, im zweiten Stock.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

KOOP-MISSIONEN

ÜBERFALL F

PARISER GESCHICHTEN

CAFÉ THÉÂTRE

GESELLSCHAFTS-KLUBS

BEGLEITER-MISSIONEN

MASSEN-EVENTS

HELIX-RISSE

MYSTERIÖSE MORDFÄLLE

NOSTRADAMUS RÄTSEL

KARTEN & FUNDSTÜCKE



## ► SCHNELLREISE

Das Schnellreise-Netzwerk ist eine außerordentlich praktische Funktion von *Assassin's Creed Unity*. Es ermöglicht Ihnen, stundenlange Fußwege abzukürzen, und sollte Ihr Standardtransportmittel sein, nicht nur um in andere Bezirke der riesigen Stadt zu gelangen, sondern auch um größere Entfernungen innerhalb eines Gebiets zu überbrücken.

Es gibt zwei Arten von Schnellreise-Zielen:

- synchronisierte Aussichtspunkte (►►)
- renovierte Cafés/Gesellschaftsklubs (☺)

Zum Schnellreisen öffnen Sie die Hauptkarte, wählen ein geeignetes Ziel aus und drücken **Ⓞ/ⓧ**. Dann bestätigen Sie die Auswahl, und nach einem kurzen Ladevorgang wird Arno am gewählten Ort auftauchen.

Falls Sie nach Versailles zurückkehren möchten, wo die ersten Erinnerungen von Sequenz 01 spielten, finden Sie eine spezielle Schnellreise-Option beim Café Théâtre.



## ▲ FÄHIGKEITEN

Freischaltbare Fähigkeiten können sowohl passiv (dauerhaft wirksam) sein als auch aktiv (eine Aktionsmöglichkeit, die Sie bei Bedarf einsetzen).

Wenn Sie Fähigkeiten freischalten möchten, müssen Sie die in der folgenden Tabelle genannten Voraussetzungen erfüllen und zudem genügend Sync-Punkte (▲) besitzen, um sie zu erwerben. Sync-Punkte erhalten Sie zum Abschluss von Haupthandlungs-Missionen und Koop-Missionen sowie durch das Einsammeln von Sync-Punkt-Fundstücken in Koop-Missionen. Zum Kauf einer verfügbaren Fähigkeit öffnen Sie einfach das Anpassungsmenü und wählen sie aus.

Von den vier aktiven Fähigkeiten Verkleiden, Auffüllpunkt, Gemeinschaftssinn und Gruppenheilung können Sie eine der Taste **Ⓞ** zuweisen. Diese Fähigkeiten sind besonders bei Koop-Partien nützlich, da sie dem gesamten Team zugutekommen. Sie können aber auch beim Solo-Abenteuer eingesetzt werden.

Zur Auswahl folgen Sie diesem Weg durch die Menüs: Charakter-Anpassung ► Ausrüstungsmenü ► Booster und Koop-Fähigkeiten.

Falls Sie unsicher sind, welchen Fähigkeiten Sie den Vorrang geben sollen, empfehlen wir folgende ausgewogene Entwicklung:

- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| 1. Fernwaffe                | 9. Dickeres Fell              |
| 2. Schlossknackerlehrling   | 10. Gnadestoß am Boden        |
| 3. Schmetterschlag          | 11. Bomben: Giftgas           |
| 4. Dickes Fell              | 12. Schlossknackermeister     |
| 5. Auffüllpunkt             | 13. Das dickste Fell          |
| 6. Doppelattentat           | 14. Verbesserte Phantomklinge |
| 7. Luft-Doppelattentat      | 15. Eisenfell                 |
| 8. Schlossknackerkergeselle |                               |

## FÄHIGKEITEN: ÜBERSICHT

	Symbol	Fähigkeit	Beschreibung	Kosten (▲)	Voraussetzungen
Nahkampf		<b>Schmetterschlag</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Schulterstoß, der das Ziel für kurze Zeit außer Gefecht setzt oder umstößt.</li> <li>Wenn Sie in dem kurzen Moment, in dem ein Ziel durch den Schmetterschlag außer Gefecht gesetzt ist, einen Reflexschuss aus einer Fernwaffe abgeben, ist dieser für jeden Gegnertyp tödlich.</li> </ul>	2	Sequenz 02 beenden
		<b>Meister der Stangenwaffen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, mit Stangenwaffen „starke Angriffe“ auszuführen (<b>Ⓞ/ⓧ</b> halten, dann loslassen).</li> <li>Diese Aktion wird jedes Ziel von den Füßen holen, woraufhin Sie meist mit einem tödlichen Gnadestoß am Boden nachsetzen können (sofern Sie diese Fähigkeit freigeschaltet haben).</li> </ul>	4	Sequenz 05 beenden
		<b>Meister der schweren Waffen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, mit schweren Waffen „starke Angriffe“ auszuführen (<b>Ⓞ/ⓧ</b> halten, dann loslassen).</li> <li>Diese Aktion fügt dem Ziel großen Schaden zu; sie kann nicht pariert werden.</li> </ul>	4	Sequenz 05 beenden
		<b>Meister der Einhand-Waffen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, mit Einhand-Waffen „starke Angriffe“ auszuführen (<b>Ⓞ/ⓧ</b> halten, dann loslassen).</li> <li>Diese Aktion kann nicht pariert werden, was bei hochrangigen Gegnertypen nützlich ist, die normale Attacken abwehren. Wenn Sie Kombos aus zwei Standardattacken gefolgt von einem starken Angriff ständig wiederholen, hat der Gegner keine Zeit zu reagieren. Diese Technik ist gegen Grobiane besonders effektiv.</li> </ul>	4	Sequenz 05 beenden
Fernkampf		<b>Gnadestoß am Boden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine tödliche Attacke gegen Ziele, die am Boden liegen.</li> <li>Mit dieser unentbehrlichen Aktion können Sie die meisten Ziele sehr schnell ausschalten. Ein Gnadestoß ist nach einer perfekten Parade und anschließendem Schmetterschlag oder nach starken Angriffen mit einer schweren oder Stangenwaffe möglich.</li> <li>Sucher und Offiziere werden einem Gnadestoß für gewöhnlich durch eine Seitwärtsrolle ausweichen.</li> </ul>	8	Sequenz 09 beenden
		<b>Fernwaffe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Kopfschuss aus einer Pistole ist für alle Ziele tödlich. Aber der Schusslärm wird für gewöhnlich alle Wachen in der Umgebung alarmieren. Ab Sequenz 04 ist die Phantomklinge eine wesentlich geräuschartigere Alternative.</li> <li>Wenn Sie im offenen Kampf jemanden per Schmetterschlag außer Gefecht gesetzt haben und in dem kurzen Moment einen Reflexschuss mit einer Fernwaffe abgeben, ist dieser für jeden Gegnertyp tödlich.</li> </ul>	1	Sequenz 02 beenden
		<b>Auffüllpunkt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, Ihre Vorräte (und die Ihrer Mitspieler) an Verbrauchsgegenständen aufzustocken. Dies betrifft Munition, Phantomklingen, Rauchbomben, Betäubungsbomben, Kirschbomben, Geldbeutel und Dietriche.</li> <li>Wird mit <b>Ⓞ</b> aktiviert.</li> </ul>	10	Sequenz 02 beenden
		<b>Bomben: Geldbeutel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, das Gerät Geldbeutel einzusetzen.</li> <li>Durch den Wurf eines Geldbeutels in der Nähe von Zivilisten erzeugen Sie eine improvisierte Gelegenheit zum Untertauchen (siehe Seite 219).</li> </ul>	2	Sequenz 02 beenden
		<b>Bomben: Betäubungsbomben</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, das Gerät Betäubungsbombe einzusetzen.</li> <li>Betäubungsbomben setzen die Ziele fünf Sekunden lang außer Gefecht (siehe Seite 220).</li> </ul>	2	Sequenz 02 beenden
		<b>Verbesserte Phantomklinge</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, zwei Phantomklingen nacheinander abzufeuern, sodass Arno in sehr kurzer Zeit zwei Ziele heimlich eliminieren kann, ohne nachladen zu müssen.</li> </ul>	8	Sequenz 09 beenden
		<b>Bomben: Giftgas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, das Gerät Giftgas einzusetzen.</li> <li>Diese Bombe erzeugt eine runde Gaswolke, die allen Opfern innerhalb ihrer Grenzen nach und nach Schaden zufügt (siehe Seite 220). Allerdings ist sie für Arno selbst auch schädlich, Sie sollten sich also von der Wolke fernhalten.</li> </ul>	8	Sequenz 09 beenden
		<b>Gemeinschaftssinn</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, das Adlauge mit verbündeten Spielern zu teilen.</li> <li>Diese Fähigkeit ist nur bei Koop-Missionen und Überfall-Missionen nützlich.</li> <li>Wird mit <b>Ⓞ</b> aktiviert.</li> </ul>	4	Sequenz 02 beenden
		<b>Verkleiden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, sich selbst (und im Koop-Spiel auch Mitspieler in der Nähe) für kurze Zeit als ein ausgewähltes Ziel zu verkleiden.</li> <li>Wird mit <b>Ⓞ</b> aktiviert.</li> <li>Die Tarnung fliegt sofort auf, wenn Sie auffällige Aktionen (wie Rennen oder Klettern) verwenden oder sich einem Feind zu weit annähern.</li> </ul>	6	Sequenz 02 beenden
		<b>Schlossknackerlehrling</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, Schlösser von Türen oder Truhen zu knacken.</li> <li>Ohne diese Fähigkeit können Sie kein einziges Schloss öffnen, daher sollten Sie sie frühzeitig erwerben.</li> </ul>	2	Sequenz 02 beenden
Schleichen		<b>Schlossknackerkergeselle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbesserte Schlossknacker-Fähigkeit.</li> <li>Verlangsamt beim Schlossknacken die bewegliche Anzeige und vergrößert den sicheren Bereich.</li> </ul>	6	Schlossknackerlehrling-Fähigkeit; Sequenz 05 beenden
		<b>Schlossknackermeister</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beste Schlossknacker-Fähigkeit.</li> <li>Zusätzliche Verlangsamung der beweglichen Anzeige und Vergrößerung des sicheren Bereichs.</li> </ul>	9	Schlossknackerkergeselle-Fähigkeit; Sequenz 09 beenden
		<b>Abrollen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, sich nach Sprüngen aus größerer Höhe schneller zu erholen und dabei weniger Schaden zu kassieren.</li> <li>Drücken Sie bei der Landung <b>Ⓞ/ⓧ</b>, um diese Aktion auszuführen.</li> </ul>	2	Sequenz 02 beenden
Gesundheit		<b>Luft-Doppelattentat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, zwei dicht beieinander stehende Ziele bei einem Sprung von oben zu eliminieren.</li> <li>Beide Gegner müssen mit einer roten Umrisslinie als Ziel markiert sein, damit diese Fähigkeit funktioniert.</li> <li>Dies ist eine unentbehrliche Fähigkeit für heimliche Missionen, um Gegnerpaare zu eliminieren.</li> </ul>	4	Sequenz 05 beenden
		<b>Doppelattentat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, zwei dicht beieinander stehende Ziele auf gleicher Höhe (in der Regel von hinten) auszuschalten.</li> <li>Beide Gegner müssen mit einer roten Umrisslinie als Ziel markiert sein, damit diese Fähigkeit funktioniert.</li> <li>Eine weitere unentbehrliche Fähigkeit für heimliche Missionen.</li> </ul>	4	Sequenz 05 beenden
		<b>Umgebungs-Untertauchen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durch diese Fähigkeit erhält Arno weitere Möglichkeiten, der Entdeckung durch Untertauchen zu entgehen, zum Beispiel auf Bänken.</li> <li>Dies ist nur möglich, wenn dort auch Zivilisten sitzen.</li> </ul>	1	Sequenz 05 beenden
		<b>Gruppenheilung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, bei Koop- und Überfall-Missionen Mitspieler in der Nähe zu heilen.</li> <li>Wird mit <b>Ⓞ</b> aktiviert.</li> </ul>	10	Sequenz 02 beenden
		<b>Dickes Fell</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, im Kampf etwas mehr Schaden auszuhalten.</li> </ul>	2	Sequenz 02 beenden
		<b>Dickeres Fell</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, im Kampf mehr Schaden als mit der vorangegangenen Fähigkeit auszuhalten.</li> </ul>	5	Dickes Fell; Sequenz 05 beenden
		<b>Das dickste Fell</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, im Kampf mehr Schaden als mit der vorangegangenen Fähigkeit auszuhalten.</li> </ul>	9	Dickeres Fell; Sequenz 09 beenden
		<b>Eisenfell</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit, im Kampf mehr Schaden als mit der vorangegangenen Fähigkeit auszuhalten.</li> </ul>	12	Das dickste Fell; Sequenz 09 beenden

**Hinweis:** Veränderungen der genannten Werte bei Updates nach der Veröffentlichung des Spiels sind nicht auszuschließen.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

SCHNELLREISE

FÄHIGKEITEN

GEGNERTYPEN

WAFFEN

GERÄTE

VERBRAUCHSGÜTER

AUSRÜSTUNG

FUNDSTÜCKE

GELD

KAMPF-TIPPS

CAFÉ THÉÂTRE

OPTIMALER ABLAUF

KREDO-PUNKTE

AKTIONSÜBERSICHT

COMPANION-APP

TROPHÄEN & ERFOLGE

MISSIONSÜBERSICHT



In diesem Abschnitt möchten wir Ihnen wertvolle Tipps und Anregungen mit auf den Weg geben, damit Sie Arnos Fähigkeiten voll und ganz ausschöpfen und selbst die gefährlichsten Gegner aus *Assassin's Creed Unity* in ihre Schranken weisen können.

## STARKE ANGRIFFE



Starke Angriffe können Sie auslösen, indem Sie **Ⓞ/ⓧ** länger gedrückt halten (statt die Taste nur kurz zu drücken). Diese Fähigkeit ist extrem nützlich, sie muss allerdings für die verschiedenen Waffengattungen erst einzeln freigeschaltet werden.

- Beim starken Angriff einer Stangenwaffe wird die Waffe herumgeschwungen und stößt dabei alle betroffenen Ziele zu Boden (**01**). Ein oder zwei Sekunden lang sind sie nun außer Gefecht gesetzt, wodurch Arno die Möglichkeit hat, seinen Opfern mit einem (im späteren Spielverlauf freischaltbaren) Gnadestoß am Boden den Rest zu geben.
- Bei einer schweren Waffe ist der starke Angriff ein langsamer Hieb, der großen Schaden verursacht und das Opfer zu Boden schmettert (**02**). Aufgrund der nötigen Aufladezeit dieses Angriffs sollten Sie ihn nur gezielt einsetzen, wenn sich eine gute Gelegenheit bietet – zum Beispiel nach einer perfekten Parade oder einem erfolgreichen Ausweichmanöver.
- Der starke Angriff einer Einhand-Waffe kann vom Ziel nicht pariert werden. Dadurch ist er sehr nützlich bei den stärkeren Gegnertypen, die Arnos Attacken sonst abwehren würden. Es ist möglich, Kombos aus zwei Standardangriffen gefolgt von einem starken Angriff ständig zu wiederholen, sodass dem Gegner keine Zeit zum Reagieren bleibt. Besonders bei Grobianen ist diese Technik sehr effektiv.



## KÄMPFE DER FRAKTIONEN

Ein Kampf der Fraktionen ist eine Auseinandersetzung zwischen zwei oder drei Gruppierungen: blau gekleideten Wachen, rot gewandeten Extremisten und Verbündeten, die Arno unterstützen (und die beim Adlerauge grün hervorgehoben sind). Bei solchen Kämpfen haben Sie die Chance, Feinde sehr schnell auszuschalten. Laufen Sie einfach ein paar Meter vom Kampfgeschehen weg, dann können Sie sich unbeachtet wieder nähern und Gegner in schneller Folge mit Attentaten oder gar Doppelattentaten eliminieren, ohne sich am offenen Kampf zu beteiligen (**03**). Sie können solche Gefechte auch absichtlich herbeiführen, indem Sie Gruppen von Extremisten zu Wachen oder Verbündeten in der Nähe locken. Und mit einer Berserkerklinge können Sie sogar dafür sorgen, dass sich Angehörige einer Gegnerfraktion untereinander bekämpfen.



## FERNWAFFEN

Falls Sie Probleme mit einem bestimmten Kampf haben, können Fernwaffen Ihre Rettung sein. Immer wenn Sie ein Ziel mit einer perfekten Parade oder einem Schmetterschlag kurzzeitig außer Gefecht gesetzt haben, können Sie sofort im Anschluss daran kurz auf **L3/LB** drücken und den Kontrahenten mit dem Schuss einer ausgerüsteten Fernwaffe augenblicklich töten – das gilt auch für die besonders gefährlichen Gegnertypen. Bei Berserkerklingen ist es nicht einmal nötig, den Gegner zuvor außer Gefecht zu setzen. Gehen Sie einfach weg, dann werden sich die restlichen Gegner mit ihrem ehemaligen Kameraden beschäftigen – und Sie können den Überlebenden anschließend den Rest geben (**04**).



Wenn Sie den Schleichmodus bevorzugen, können Sie mithilfe eines Berserkerklingen-Kampfs die Gegner aus einem erstaunlich großen Umkreis weglocken. Solange Sie ein widerstandsfähiges Ziel (vorzugsweise einen Verteidiger oder Sucher) auswählen und außer Sicht bleiben, können Sie ungefährdet mit Phantomklingen-Kopftreffern Gegner ausschalten, die gegen den Berserker kämpfen.

## BOMBEN



Immer wenn Sie es mit einer großen Menge an Gegnern zu tun bekommen, können Sie sich in brandgefährlichen Situationen mit Bomben etwas Luft verschaffen. Rauchbomben und Betäubungsbomben ermöglichen es Ihnen, dem Feind zu entkommen oder zumindest an eine vorteilhaftere Position zu gelangen. Giftgasbomben sind wohl die effektivste Variante, denn in ihrem Wirkungsbereich

werden ganze feindliche Gruppen geschädigt. Eine Kombination aus Berserkerklinge, mit der Sie alle Feinde in der Nähe zu Ihrem Opfer locken, (**05**) und Giftgasbombe (mit der Sie die versammelte Gegnerschar vergiften) kann sich in vielen Situationen als außerordentlich wirksam erweisen (**06**).

## GNADENSTOSS AM BODEN

Die Kombination aus einer perfekten Parade (**07**), einem anschließenden Schmetterschlag (**08**) und einem Gnadestoß gegen das Opfer am Boden (**09**) ist eine sehr wirksame Methode, um Feinde schnell und effizient auszuschalten. Die Ausführung ist zwar nicht ganz anspruchslos, da alle drei Aktionen in schneller Abfolge durchgeführt werden müssen, aber dafür ist diese Kombination auch für die meisten Gegnertypen tödlich (beachten Sie aber, dass aufgeladene Attacken von Suchern und Grobianen gar nicht pariert werden können). Allerdings ist diese Kombo erst ab Sequenz 10 möglich, wenn die Fähigkeit Gnadestoß am Boden freigeschaltet wird.

Es dauert ein paar Sekunden, alle drei Kommandos nacheinander auszuführen. Das bedeutet, bei größeren Gefechten besteht die Gefahr, von einem anderen Gegner unterbrochen zu werden. Wenn das passiert, wehren Sie die Attacke einfach mit einer perfekten Parade ab und beginnen den Ablauf von vorn.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

EXTRAS

INDEX

SCHNELLREISE

FÄHIGKEITEN

GENERTYPEN

WAFFEN

GERÄTE

VERBRAUCHSGÜTER

AUSRÜSTUNG

FUNDSTÜCKE

GELD

KAMPF-TIPPS

CAFÉ THÉÂTRE

OPTIMALER ABLAUF

KREDO-PUNKTE

AKTIONSÜBERSICHT

COMPANION-APP

TROPHÄEN & ERFOLGE

MISSIONSÜBERSICHT