# CONTENIDO

Resúmenes concisos, explicaciones y datos que ayudarán a todos los lectores (ya sean jugadores novatos o curtidos veteranos de Assassin's Creed) a comprender los hechos y conceptos más importantes presentados en episodios anteriores.

Este capítulo está pensado para ayudarte a desenvolverte en las primeras horas de juego de Assassin's Creed® III. Se centra en las habilidades y conceptos presentados durante las tres primeras secuencias del juego.

Este capítulo te guiará a través de todas las misiones principales, con capturas de pantalla anotadas que te ofrecerán soluciones de un vistazo con las que finalizar la aventura (y sus objetivos opcionales) con una sincronización completa.

En este capítulo encontrarás todo lo necesario para completar todas las misiones secundarias y conseguir una sincronización del 100%.

**Inicio rápido** 6

**La historia hasta ahora** 10
Resumen de la historia 12
Cronología 20
Personajes y conceptos 22

**Introducción** 32
Estructura del juego y progreso 34
Movimiento 35
Atalayas y mapas 39
Interacción social 40
Sigilo 42
Habilidades sociales y de sigilo 45
Asesinatos 48
Escapar 50
Combate 51
Arquetipos de enemigos 55
Resumen de controles e interfaz 56
Sincronización y 100% completado 58

**Recorrido** 60
Secuencia 1 62
Secuencia 2 68
Secuencia 3 78
Secuencia 4 83
Secuencia 5 87
15 de noviembre de 2012 92
Secuencia 6 94
Secuencia 7 100
Secuencia 8 110
1 de diciembre de 2012 114
Secuencia 9 116
Secuencia 10 120
12 de diciembre de 2012 124
Secuencia 11 126
Secuencia 12 128
20 de diciembre de 2012 131

**Misiones secundarias** 132
Cronología de misiones 134
Misiones de ciudadanos 136
Atacar caravanas 138
Clubs 139
Minijuegos 142
Fuertes 144
Misiones de liberación 154
Gremio de Asesinos 162
Los subterráneos 164
Introducción naval 171
Misiones navales 176
Contratos de corso 180
Lugares navales 182
Misiones de la hacienda 193
Misiones de Benedict Arnold 198
Objetos coleccionables 200

**Referencia y análisis** 216
Movimiento avanzado 218
Red de desplazamiento rápido 220
Notoriedad 221
Enemigos 222
Armas 226
Herramientas 229
Reclutas Asesinos 233
Combate y otros 234
Generar ingresos 235
La hacienda 236
- Reclutar trabajadores 238
- Acumular recursos 240
- Cacería 242
- Conseguir planos 244
- Desarrollo 244
- Caravanas 249

Tiendas 252
Atuendos 253
Logros y trofeos 254
Resumen de movimientos 256
Lista de misiones 257

**Multijugador** 258
Puntos básicos 260
Personajes y personalización 265
Puntuación y progreso 268
Conjuntos de habilidades 275
Modos de juego 278
Consejos avanzados 284
Mapas y análisis 287

**Extras** 294
Secretos 296
Resumen de la historia 298
Análisis y conjeturas 304


En este capítulo, examinaremos en profundidad los muchos sistemas que sostienen la experiencia de Assassin's Creed® III.

En este capítulo, presentamos una gran cantidad de conocimientos, explicaciones y técnicas que te ayudarán a jugar a un nivel competitivo desde tu primera incursión en el apasionante modo multijugador.

En este capítulo, **que revela numerosos detalles de la trama**, ofrecemos un breve resumen de todos los secretos y elementos desbloqueables. A continuación, encontrarás un completo análisis de los principales sucesos de la historia de Assassin's Creed® III.

### Inicio rápido

Al dorso encontrarás la sección "Inicio rápido", que ofrece una presentación visual del contenido de la guía y te explica cómo usarla de forma óptima en función de tus necesidades y expectativas personales.

### Índice

Si prefieres jugar con una ayuda mínima, usa el índice de la guía para ir directamente al tema que te interese cada vez que necesites una información concreta o un consejo.

### Pestaña vertical

La pestaña vertical del margen derecho de cada página doble es una herramienta de navegación pensada para que te orientes al explorar la guía. La sección de arriba es una lista de todos los capítulos, y la de abajo destaca la parte del capítulo que estás leyendo.

### Aviso de actualización

Nos hemos esforzado para que los contenidos de esta guía fuesen correctos en el momento de su impresión. Sin embargo, es posible que futuras actualizaciones de Assassin's Creed® III contengan ajustes, cambios en el equilibrio del sistema de juego o incluso novedades imposibles de anticipar en el momento de redactar estas líneas.



HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

La siguiente cronología presenta los eventos más significativos de la trama de Assassin's Creed y muestra cómo estos conducen a los acontecimientos que tienen lugar al inicio de Assassin's Creed® III.

Dos humanos roban un Fragmento del Edén para rebelarse contra sus amos de la Primera Civilización. Este acto de rebeldía podría haber sido la primera acción de libre albedrío llevada a cabo por el linaje de los Asesinos en su fase embrionaria.



**Primera Civilización**
(Prehistoria)

Se desata una guerra entre la humanidad y la Primera Civilización. Al centrar toda su atención en este conflicto, la Primera Civilización no puede evitar la catástrofe, una erupción solar gigantesca que abrasó la superficie terrestre. Solo lograron sobrevivir un puñado de miembros de la Primera Civilización. Antes de morir, Minerva, Juno y Tinia (y, posiblemente, otros de su raza) guardaron en una cripta los conocimientos recopilados a partir de sus investigaciones. La raza humana sobrevivió al cataclismo, pero la pérdida de conocimientos tecnológicos y el regreso forzoso a la tradición oral hicieron que la humanidad tergiversara la verdadera historia.

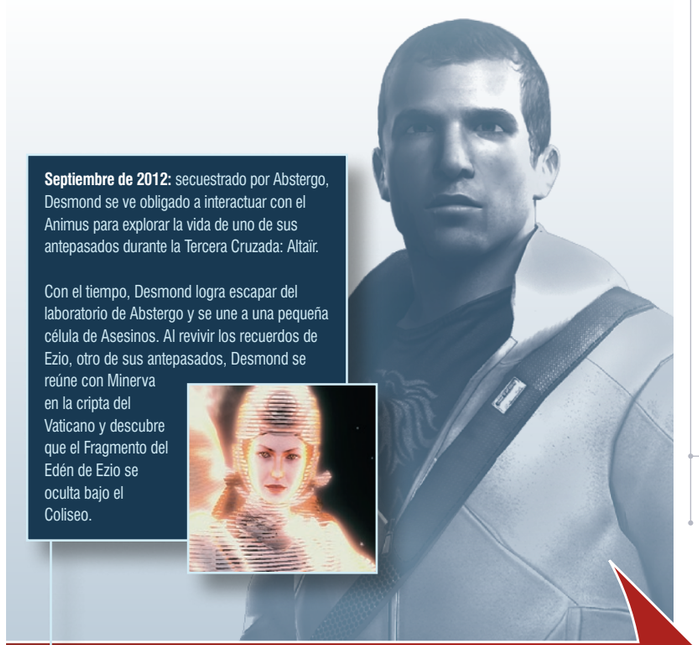
**Cruzadas**
(1191-1257)
**Altaïr**

Aunque les separan varios siglos, Altaïr y Ezio obtienen poderosos artefactos y visitan sagrarios antiguos mientras se enfrentan a sus enemigos templarios. Durante el proceso, se convierten en canales biológicos que permiten que los miembros de la Primera Civilización (Minerva, Juno y Tinia) transmitan mensajes a Desmond en la actualidad.

**Renacimiento**
(1459-1512)
**Ezio**

**Revolución americana**
(1753-1783)
**Connor**

Acontecimientos de Assassin's Creed® III.



**Septiembre de 2012:** secuestrado por Abstergo, Desmond se ve obligado a interactuar con el Animus para explorar la vida de uno de sus antepasados durante la Tercera Cruzada: Altaïr.

Con el tiempo, Desmond logra escapar del laboratorio de Abstergo y se une a una pequeña célula de Asesinos. Al revivir los recuerdos de Ezio, otro de sus antepasados, Desmond se reúne con Minerva en la cripta del Vaticano y descubre que el Fragmento del Edén de Ezio se oculta bajo el Coliseo.



**Octubre de 2012:** Desmond encuentra el Fragmento del Edén en la cripta de Juno que descansa bajo el Coliseo. En cuanto toca el artefacto, queda bajo la influencia de Juno y finalmente se desvanece. Sus compañeros Asesinos lo someten a un programa especial del Animus, donde Desmond "completa" las vidas de sus dos antepasados (Altaïr y Ezio) para recuperar su propia identidad. Mientras tanto, sus compañeros transportan su cuerpo desde Italia hasta Estados Unidos.

Al explorar los recuerdos finales de sus antepasados, Desmond puede reunirse con Tinia, el tercer miembro del triunvirato de la Primera Civilización, junto con Minerva y Juno. Tinia le habla de una cripta subterránea situada en lo que actualmente se conoce como el estado de Nueva York. El triunvirato guardó sus conocimientos en ese templo y es posible que la información que contiene permita que la humanidad evite otra catástrofe. Desmond llega al templo al inicio de Assassin's Creed® III.

**Presente**
(2012)
**Desmond**

**21 de diciembre de 2012:** esta es la fecha en que Abstergo planea poner en órbita un satélite de comunicaciones que contiene un Fruto del Edén. Los templarios desean usar el Fruto para controlar a la población de la Tierra.

Ciertas culturas profetizan que el día 21 de diciembre de 2012 marcará una época de transición o puede que incluso el Armagedón. ¿Podría ser esta la segunda catástrofe augurada por la Primera Civilización?

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
RESUMEN DE HISTORIA
CRONOLOGÍA
PERSONAJES/ CONCEPTOS



HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

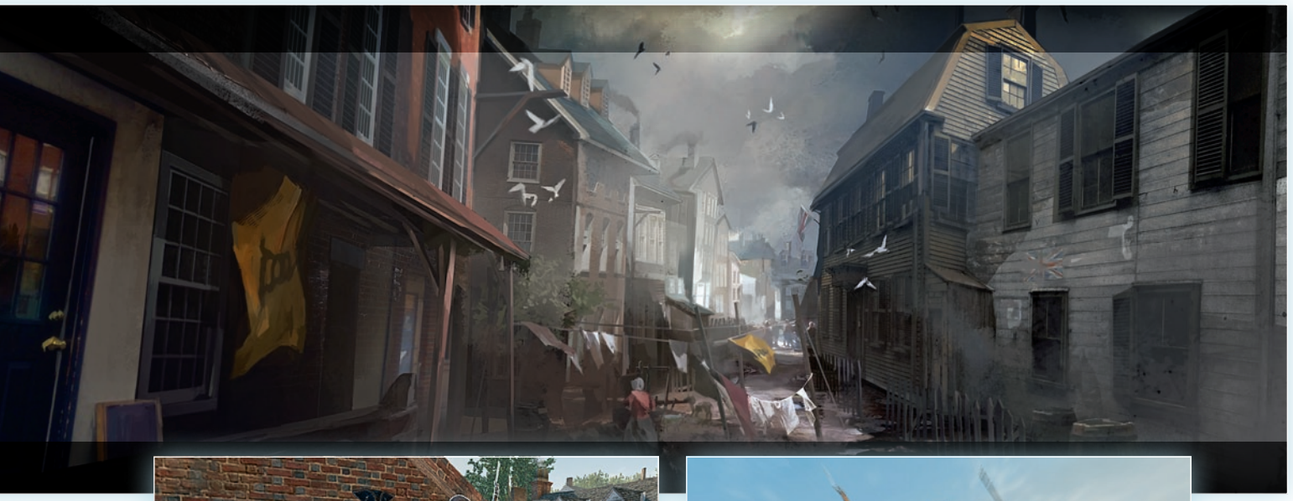
01

Si las situaciones de sigilo en Assassin's Creed® III pueden describirse como una especie de artefacto mecánico, las técnicas de asesinato son el medio a través del cual puedes interrumpir el funcionamiento de dichos aparatos. Siempre que necesites infiltrarte en una zona vigilada, habrá patrullas y centinelas que harán que te sea más difícil viajar entre puntos indicados sin que te detecten. Por tanto, realizar asesinatos silenciosos te permite eliminar eslabones determinados en la cadena, para que las máquinas diseñadas para impedirte pasar de forma segura dejen de funcionar.

Si bien existen muchas técnicas de asesinato contextuales diferentes, estas se pueden dividir en dos grupos: las que son de **perfil bajo** (y por tanto adecuadas para las situaciones de sigilo) y las de **perfil alto**, que tienen más probabilidades de atraer la atención. Por regla general, un asesinato realizado solo con Ⓧ/▢ será discreto, mientras que si mantienes pulsado RT/R1, se desencadenará un asesinato más violento y vistoso.

Antes de indicar los distintos tipos de asesinato, os ofrecemos algunas pautas útiles:

- Los asesinatos de perfil alto tienen un alcance mayor que su equivalente más discreto de perfil bajo. Si un blanco va a permanecer lo suficientemente cerca como para ejecutarlo con un asesinato sigiloso y hay posibles testigos mirando o moviéndose a otras direcciones, normalmente es más fácil realizar el movimiento vistoso y ocultar después el cadáver.
- Presta mucha atención al blanco resaltado (📷 01), que indica tu blanco actual al realizar asesinatos, particularmente en los asesinatos aéreos. Asegúrate de ajustar la posición de Haytham y de la cámara para seleccionar al adversario correcto.
- Haytham usará automáticamente su hoja oculta para la mayoría de los asesinatos, pero en ocasiones, mientras acecha a un blanco a pie, utilizará el arma que tengas seleccionada en ese momento. Usa la rueda de armas para seleccionar antes manualmente la hoja oculta, puesto que los asesinatos con otras armas pueden ser más prolongados y harán más ruido.



**Asesinato estándar:** se realizan con el blanco en el mismo nivel.

- **Perfil bajo:** Haytham apuñalará a su blanco de forma discreta, aunque eso conlleve consecuencias a vista de todos. Es muy eficaz si se efectúa a un solo centinela o guardia de patrulla por detrás; usa la habilidad de andar rápido para acercarte sin hacer ruido.
- **Perfil alto:** Haytham saltará y tirará al blanco al suelo cuando aseste el golpe mortal. Esto puedes hacerlo mientras corres.

**Asesinato doble:** se realizan con dos blancos alineados a corta distancia en el mismo nivel.

- **Perfil bajo:** Haytham alcanzará y apuñalará a las dos víctimas de manera simultánea.
- **Perfil alto:** Haytham saltará y tirará a los dos blancos al suelo.

**Asesinato aéreo:** se realizan desde arriba sobre un blanco.

- **Solo perfil alto:** Haytham saltará sobre la víctima resaltada desde arriba, y la matará al instante. Este movimiento puede derribar a dos blancos a corta distancia.

**Asesinato desde cornisas:** se realizan cuando cuelgas de una cornisa justo por debajo de un blanco.

- **Perfil bajo:** Haytham alcanzará al blanco para agarrarlo (y apuñalarlo), y después arrojarlo por la cornisa. Este movimiento es útil si hay otros enemigos en el mismo nivel a los que debas evitar, pero no lo es tanto si hay patrullas o guardias debajo.
- **Perfil alto:** Haytham da un salto y tira a su presa al suelo para asestar el golpe mortal. Esta es la técnica más eficiente contra los centinelas solitarios de los tejados.

**Asesinato en escondrijo:** se realizan desde cualquier escondrijo.

- **Perfil bajo:** Haytham alcanzará y agarrará simultáneamente a un blanco dentro de su alcance para apuñalarlo. Después, lo arrastrará hasta su escondite. Hay una excepción importante: si Haytham está sentado en un banco, apuñalará a su presa con destreza y de manera discreta lo sentará donde él estaba, por lo que perderá su escondite.
- **Perfil alto:** Haytham saltará para apuñalar a un adversario que pase junto a él.

**Asesinato desde esquinas:** solo se puede realizar cuando se esté apoyado sobre una superficie adecuada.

- **Perfil bajo:** Haytham rodea rápidamente la esquina, apuñala a la víctima y la arrastra de vuelta a su posición, sentándola en el suelo.
- **Perfil alto:** Haytham irrumpe en la escena para saltar sobre su presa.

**Asesinato en zona de acecho:** solo se puede realizar cuando se esté escondido en una zona de acecho.

- **Perfil bajo:** Haytham arrastrará al blanco a la maleza para realizar el asesinato y dejará el cadáver oculto allí.
- **Perfil alto:** Haytham saldrá de repente para asesinar a un blanco a corta distancia.

### ATAQUES NO LETALES

Algunas misiones tienen objetivos opcionales que requieren que Haytham no asesine a ningún adversario. En estos casos, el repertorio completo de movimientos de asesinato no servirá de mucho a quienes traten de conseguir una sincronización del 100%. Sin embargo, hay una técnica que puedes usar contra los adversarios que vayan solos: atacar desarmado. Si te acercas de esa manera a un blanco por detrás sin ser descubierto y pulsas Ⓧ/▢, Haytham lo incapacitará de forma sigilosa.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
PROGRESO EN EL JUEGO
MOVIMIENTO
ATALAYAS Y MAPAS
INTERACCIÓN SOCIAL
SIGILO
HABILIDADES DE SIGILO
ASESINATOS
ESCAPAR
COMBATE
ARQUETIPOS ENEMIGOS
INTERFAZ Y CONTROLES
SINCRONIZACIÓN 100%


HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## TRAS LA PISTA DE JOHNSON

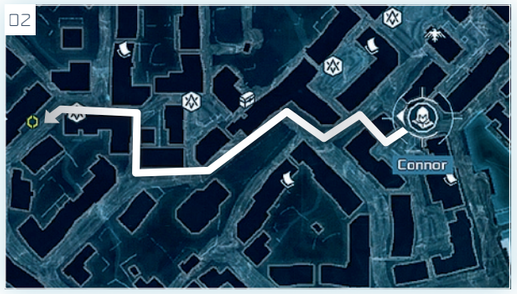
### DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

| Objetivos opcionales | Lecturas adicionales |
|---|---|
| ■ Mantén tu notoriedad por debajo del nivel 2.<br>■ No uses armas de fuego más de seis veces.<br>■ Utiliza barriles de pólvora para destruir tres alijos de contrabando. | ■ Consulta la página 231 para obtener información sobre el dardo de cuerda.<br>■ Encontrarás los recorridos de las nuevas misiones de la hacienda – así como nuevas oportunidades de comercio y desarrollo – en las páginas 193 y 244 respectivamente.<br>■ Para embarcarte en las nuevas misiones navales (consulta la página 176), puedes hablar con Faulkner en la hacienda o dirigirte a la jefatura de puerto de cualquier mapa.<br>■ Habrás advertido que Connor puede acceder a una serie de juegos de tablero y otros entretenimientos sencillos. En la página 142 encontrarás consejos y técnicas que te ayudarán a mejorar tu rendimiento. |

01

Antes de que abandones la hacienda para iniciar este recuerdo, te recomendamos encarecidamente que completes la misión Cazador silencioso (comienza en la posición resaltada aquí) para aprender a usar el nuevo dardo de cuerda. Lo encontrarás a escasa distancia, al sudoeste de la casa (consulta la página 194 para obtener ayuda). También deberías empezar a desarrollar y a explotar la hacienda para incrementar tus ingresos, pues el hecho de empezar ahora supondrá toda una diferencia más adelante.

02

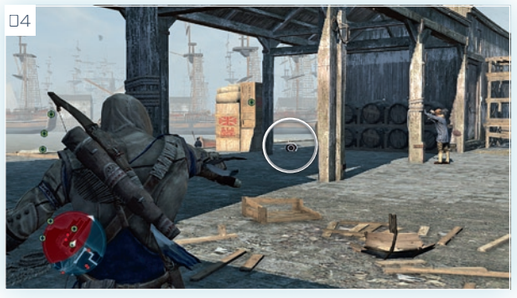



Cuando estés listo para empezar, desplázate rápido a Boston y dirígete al marcador de inicio de recuerdo, situado en los muelles. Entabla conversación con Sam Adams y camina con él hasta que se inicie una secuencia. Cuando termine, ayuda al indignado francés a deshacerse de los cuatro soldados y, acto seguido, dirígete a la reunión (si has alcanzado el nivel de notoriedad 1, arranca un cartel para volver a estar de incógnito). A pesar de lo que digan las indicaciones en pantalla, no te enfrentes a ninguno de los recaudadores de impuestos que encontrarás durante el trayecto. Si lo haces, incrementarás tu notoriedad, así que déjalo para más tarde.

03

Tras la secuencia, abandona el edificio y dirígete al marcador de los muelles; una vez más, ignora a los recaudadores de impuestos y a los contrabandistas. Al llegar a la zona restringida, avanza hacia el lado este del círculo, próximo al imponente fuerte de piedra. Si te aproximas al primer cargamento siguiendo estas indicaciones, evitarás fácilmente a los cuatro guardias apostados y al soldado que hace la ronda por el lado oeste del edificio.

04



En este recuerdo no hay ninguna prohibición directa de conflicto, pero nuestro acercamiento basado en el sigilo te permitirá completar todos los objetivos opcionales fácilmente. Si participas en algún combate, asegúrate de arrancar después los carteles de “se busca” para reducir tu nivel de notoriedad. Cuando el soldado de patrulla se acerque al embarcadero, prepara la pistola de Connor, apunta al barril de pólvora del suelo con el modo de precisión (LT/L1) y abre fuego.

05

En cuanto explote el barril de pólvora, escapa por la ruta indicada aquí para abandonar la zona antes de que los guardias se acerquen a investigar.

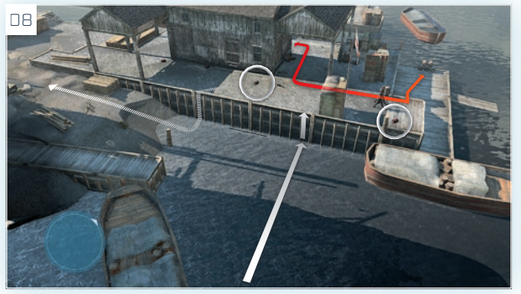
06

No hay ningún barril de pólvora cerca del segundo cargamento ilegal, de modo que para completar el objetivo opcional tendrás que recoger el que indicamos aquí y llevarlo tranquilamente al embarcadero. Si no te echas a correr, los guardias deberían ignorar tu presencia.

07

Deja el barril de pólvora junto al cargamento y, acto seguido, salta al bote para poder disparar desde una distancia segura. Mientras explota, da media vuelta y salta al agua. Sumérgete (para reducir las posibilidades de ser detectado) y nada hacia el siguiente marcador de objetivo, situado en el muelle de delante.

08



Trepa por el lado del muelle y observa los movimientos de ambos guardias. Se mueven en formación y permanecerán de pie un tiempo prolongado cuando paseen por el embarcadero. Aprovecha esta oportunidad para trepar, dejar un barril de pólvora junto al cargamento y disparar, como hiciste antes. Salta de inmediato al agua y sigue el camino que te indicamos para abandonar la zona restringida.

09

Tras completar el reto principal, deberás centrarte en los dos últimos objetivos: destruir las cajas que transportan dos contrabandistas (marcados con círculos naranjas en el mapa) y eliminar a dos grupos de recaudadores de impuestos (los círculos rojos). Hemos señalado los blancos más sencillos, situados en zonas en las que no hay enemigos adicionales o en las que apenas los hay.

10

Para deshacerte de los recaudadores de impuestos, inicia la batalla con un asesinato adecuado. De los dos marcados en el mapa, solo el que está más cerca de los dos contrabandistas resaltados puede atraer a una pequeña patrulla de casacas rojas. Si esperas a que pasen y se alejen de la zona de acción, podrás enfrentarte a ellos sin complicaciones adicionales. Para mantener tu notoriedad a un nivel bajo y completar el objetivo opcional relacionado, asegúrate de arrancar los carteles de “se busca” (que encontrarás cerca de ambos grupos de recaudadores de impuestos después de cada combate).

11

Te resultará mucho más sencillo ocuparte de los contrabandistas. Tras asegurarte de que no haya ningún guardia presente (no los habrá en los puntos que hemos marcado en el mapa), echa a correr para empujarlos. Mientras la caja cae al suelo, da media vuelta y echa a correr para escapar de ellos. Aunque intentarán darte caza, pronto tirarán la toalla.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
SECUENCIA 1
SECUENCIA 2
SECUENCIA 3
SECUENCIA 4
SECUENCIA 5
15 DE NOVIEMBRE, 2012
SECUENCIA 6
SECUENCIA 7
SECUENCIA 8
1 DE DICIEMBRE, 2012
SECUENCIA 9
SECUENCIA 10
12 DE DICIEMBRE, 2012
SECUENCIA 11
SECUENCIA 12
20 DE DICIEMBRE, 2012


HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## EL COCINERO FURIOSO

### DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

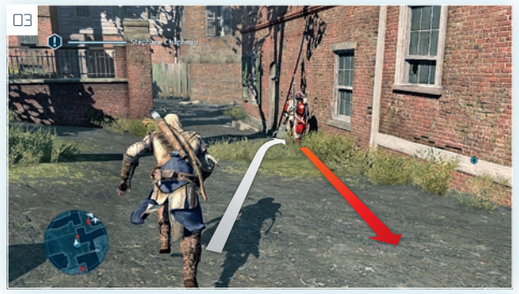
| Objetivos opcionales | Lecturas adicionales |
|---|---|
| ■ Limita el tiempo de una sesión de conflicto abierto a un máximo de 15 segundos.<br>■ Limita la pérdida de salud de Chapheau a un máximo del 50%.<br>■ Ejecuta cinco asesinatos de perfil bajo. | ■ El granadero es un nuevo arquetipo de enemigo muy poderoso. También aparecerán exploradores en Boston y en la frontera. Encontrarás más información en la página 222.<br>■ Puedes completar un puñado de misiones de ciudadanos en Boston, entre las que se incluye un contrato de asesinato en el distrito norte (consulta la página 137). |

01 En la primera fase de este breve e intenso recuerdo, Connor sigue la estela de furia de Chapheau en su intento de reconvenir a los soldados británicos. La verdadera dificultad es completar los objetivos opcionales, así que nos centraremos en ellos en esta sección. Equípate con las hojas ocultas de inmediato; las necesitarás en todas partes.

02

Mientras Chapheau atrae la atención de los dos primeros guardias, sitúate detrás del que se encuentra a mayor distancia y asesínalo. Después, anda rápido y acaba con su compañero antes de que pueda iniciar una pelea.

03




Los casacas rojas abordados por la multitud no te atacarán, así que puedes ignorarlos. Cuando llegues a los otros dos deberás repetir el mismo procedimiento, pero esta vez tendrás que ser más rápido. Sitúate detrás del guardia que se encuentra a mayor distancia e intenta asesinarlo antes de que el otro alcance a Chapheau.

04

La confrontación posterior supondrá todo un reto, pero encontrarás un punto de control justo antes de empezar. Corre para situarte detrás del granadero más próximo, asesínalo y acaba de inmediato con su compañero. Acto seguido, tendrás que derrotar a la otra pareja en un conflicto abierto antes de que acabe el tiempo. Si eres rápido, podrás derribar al regular restante con un contraataque y, después, asesinar al granadero mientras Chapheau lo distrae.

05

Cuando sigas a Chapheau por el callejón, saldrá por la izquierda. En cuanto veas que se aproximan dos soldados, toma la iniciativa y asesínalos. Si no lo haces, Chapheau empujará a uno de ellos para iniciar una pelea.

06

En un callejón posterior, estate atento a dos soldados que aparecerán cuando Chapheau gire a la derecha. Una vez más, asesinarlos de inmediato será la estrategia más segura. Después de la secuencia, sigue las indicaciones en pantalla para dirigir a Chapheau hacia el blanco correcto.



HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

## EL MOTÍN DEL TÉ

### DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

| Objetivos opcionales | Lecturas adicionales |
|---|---|
| ■ Tira 10 cajas de té al agua.<br>■ Arroja al agua a tres casacas rojas.<br>■ Ejecuta un asesinato aéreo con mosquete. | ■ Puedes examinar los diversos propósitos y la destreza potencial de los reclutas Asesinos en la página 162. |

01 Tras iniciar el recuerdo, tu primer objetivo será eliminar a los guardias resaltados en los muelles. Se trata de una gran oportunidad para recurrir a los servicios del nuevo recluta de Connor. Te sugerimos que lo utilices con el mayor de los dos grupos, situado en el lado izquierdo del barco desde tu posición inicial.

02

La sección principal del recuerdo se iniciará en cuanto acabes con los quince blancos. Los retos a los que tendrás que enfrentarte se basan en el combate extendido y en situaciones que varían en cada recorrido, de modo que aquí nos centraremos en tácticas comprobadas. Examina el mapa anotado de la zona de acción. Los dos hombres a los que Connor debe proteger (Revere y Molineux, círculos azules) permanecerán en las cubiertas de sus respectivos barcos. A izquierda y derecha de ambas naves, varios grupos de soldados aliados (cruces azules) intentarán detener el avance de los agresores. Los enemigos (líneas rojas) llegarán por los embarcaderos, intentarán subir a bordo a través de las planchas y atacarán a Connor y a los hombres que debe proteger. Las cajas de té que Connor debe tirar al agua para completar el objetivo opcional se encuentran, principalmente, cerca de la proa de ambos barcos. Asegúrate de que Revere, Molineux y Connor no caigan antes de que se acabe el tiempo. Esto se representa mediante la cantidad total de té vertido, que se actualiza de forma regular en la esquina superior izquierda de la pantalla.

**Consejos generales**

- Empieza el recuerdo tirando tantas cajas de té como puedas. Pulsa B/◎ para cogerlas y luego A/⊗ para arrojarlas al agua. Hazlo con cuidado, pues las cajas que se estampen contra el muelle no puntuarán. Más adelante habrá pocos momentos de calma y estarán muy espaciados, de modo que apunta bien para deshacerte rápidamente de las diez cajas. Si no deseas completar los objetivos opcionales, puedes ignorar este punto.
- Para ejecutar el asesinato aéreo con mosquete, coge un mosquete (encontrarás estantes de armas en los barcos) y salta sobre la barandilla de una de las naves para asesinar a un adversario en el muelle inferior. Es preferible que te centres en este objetivo opcional después de acabar con las cajas.
- Aunque los primeros combates serán sencillos, la cantidad de adversarios a los que tendrás que enfrentarte no tardará en incrementarse. Si ves que varios enemigos atacan a Revere y Molineux, actúa de inmediato. Después, centra tus energías en proteger al aliado al que le quede menos salud y recuerda que su peor amenaza son los oficiales.
- A medida que se desarrollen los acontecimientos, no te olvides de recurrir a tu nuevo recluta Asesino. Si estás ocupado luchando en una cubierta, puedes ordenarle atacar a los soldados del otro barco.
- Podrás saltar fácilmente de un barco al otro, pero los soldados enemigos se quedarán atrás. Evita a toda costa caer al agua, pues las consecuencias podrían ser desastrosas.
- Aunque el objetivo opcional de arrojar al agua a tres soldados sugiere que debes usar la habilidad de contraatacar y lanzar, puedes limitarte a asestar puñetazos y patadas a tus rivales cuando no haya ningún obstáculo que pueda detener su caída. Te resultará más sencillo completar este objetivo si te enfrentas a los soldados en el muelle en cuanto lleguen.

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED



INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
SECUENCIA 1
SECUENCIA 2
SECUENCIA 3
SECUENCIA 4
SECUENCIA 5
15 DE NOVIEMBRE, 2012
SECUENCIA 6
SECUENCIA 7
SECUENCIA 8
1 DE DICIEMBRE, 2012
SECUENCIA 9
SECUENCIA 10
12 DE DICIEMBRE, 2012
SECUENCIA 11
SECUENCIA 12
20 DE DICIEMBRE, 2012

## RESUMEN

| NOMBRE | REGIÓN | UBICACIÓN |
|---|---|---|
| **Fuerte St. Mathieu** | Frontera | Sur, cerca de la salida de Nueva York. |
| **Fuerte Monmouth** | Frontera | Esquina suroeste del mapa, al oeste de una jefatura de puerto. |
| **Fuerte Duquesne** | Frontera | Noroeste del mapa, al norte de Valley Forge. |
| **Fuerte Hill** | Boston | La parte más al este de la ciudad. |
| **Fuerte Independence** | Boston | Suroeste, cerca del punto de interés de Boston Common. |
| **Fuerte Washington** | Nueva York | Oeste, cerca de los muelles. |
| **Fuerte Division** | Nueva York | Noreste, cerca de la salida de la frontera. |

Los fuertes son áreas marcadas con zonas restringidas grandes y circulares. Aunque ningún recuerdo o personaje te encargará conquistar estas fortalezas, liberar los siete fuertes es un paso importante en el camino para la sincronización al 100%. También te permitirá reducir los impuestos gravados a las caravanas que viajan a cada zona del mapa (ver página 251) y obtener acceso a un cofre que hay en su interior.

En cada fuerte hay un gran número de casacas rojas dentro de la frontera roja. Connor pasará al nivel 2 de notoriedad en cuanto entre en la zona restringida, por lo que cualquier enemigo que lo espíe podrá acercarse al instante para investigarlo y, si lo detectan del todo, atacarlo de inmediato. Entrar en un conflicto abierto en cualquier momento provocará que se dispare la alarma y que te ataquen todos los soldados cercanos. Además, todas las entradas y salidas al fuerte se cerrarán de golpe, impidiéndote un fácil acceso y, lo que es peor, escapar rápidamente si Connor se queda encerrado en su interior.

Para conquistar un fuerte, Connor debe completar los siguientes pasos:

- **Matar al capitán del fuerte:** este individuo es del poderoso arquetipo jäger (ver página 225), y aparecerá marcado con un icono ⬢.
- **Incendiar la reserva de pólvora:** este pequeño edificio también aparece marcado con un icono ⬢. Interactúa con la puerta (Ⓑ/◎) para que comience una cuenta atrás de diez segundos. Cuando termine, la reserva explotará. Naturalmente, esto sembrará la confusión en los alrededores.
- **Bajar la bandera:** el último paso, solo posible cuando hayas acabado con el capitán y la reserva de pólvora, consiste en bajar la bandera británica (marcada con el icono ⬢ ; de nuevo, pulsa Ⓑ/◎). Esto pondrá fin de inmediato a la liberación del fuerte y las tropas británicas serán reemplazadas por patriotas en el vídeo final. Como bonificación adicional, el icono del fuerte será ahora una nueva posición para el desplazamiento rápido.

Puedes matar al capitán e incendiar la reserva de pólvora en el orden que quieras. Pero es importante señalar que no podrás interactuar con una reserva de pólvora o bajar una bandera durante un conflicto abierto.

Estos son los ingredientes básicos de la liberación de un fuerte, común para las siete fortalezas que visitará Connor. Pero tú decides la forma en que llevarás a cabo cada objetivo. Si quieres entrar a empujones por las puertas y enfrentarte a todos sus soldados en una auténtica batalla campal, eres libre de hacerlo.

En esta sección te ofrecemos recorridos sigilosos para los siete fuertes. Pero es importante subrayar que no es la única forma de conseguirlo: casi siempre existen alternativas o distintas variaciones. En todo caso, son las mejores rutas que hemos encontrado tras innumerables intentos. Como las posiciones de algunos guardias pueden variar en cada fuerte, nunca estarás seguro de lo que te espera en su interior. Si te encuentras con algo distinto, adapta tu estrategia o desplázate rápido al exterior y vuelve a entrar para reiniciar el área.

**Guías generales y consejos:**

- Los tres fuertes de la frontera pueden conquistarse desde el comienzo de la secuencia 5. Como Connor no conseguirá todo su arsenal de armas y herramientas hasta la secuencia 6, te resultará más complicado, pero no imposible. Los fuertes de Boston pueden liberarse cuando completes "El más buscado de Boston" en la secuencia 5, mientras que los dos fuertes de Nueva York puede abordarse tras "Suministros desaparecidos", en la secuencia 9.
- Entra siempre en un fuerte bien provisto de dardos envenenados: son ideales para matar capitanes, e imprescindibles en nuestros recorridos sigilosos.
- Tendrás que completar los tres pasos obligatorios para conquistar un fuerte. Si abandonas el área antes de bajar la bandera, a tu regreso el fuerte habrá vuelto a su estado inicial.
- Cuando suene la alarma, algunos capitanes correrán con sus tropas para enfrentarse a Connor, mientras que otros más cobardes buscarán refugio en algún lugar del fuerte. Si quieres abordar la liberación de forma directa, recuerda que matar a un capitán provocará que algunos de sus subordinados más cercanos se den la vuelta y huyan.
- En Boston y Nueva York, puedes llamar a reclutas Asesinos para que te ayuden durante la infiltración y asesinen blancos por ti; la habilidad Tirador (ver página 155) te resultará especialmente eficaz. Ten en cuenta que usar Asesinos puede provocar variaciones inesperadas en el comportamiento y movimiento de los enemigos dentro de un fuerte.
- Infiltrarse en un fuerte es más fácil cuando llueve, ya que se reduce el alcance de la detección de todos los guardias; con las ventiscas y nevadas, la detección se reduce aún más.
- Se producen variaciones ocasionales en las posiciones de guardia dependiendo de la hora del día. Cuando proceda, nuestros recorridos siempre te indicarán si es mejor infiltrarse en el perímetro por el día o bajo la protección de la noche.
- Aunque no podrás interactuar con las reservas de pólvora durante un conflicto abierto, cerca de algunos fuertes encontrarás barriles de pólvora. Si les disparas, la reserva de pólvora estallará al instante. Si después corres hacia la bandera (y has matado ya al capitán), solo tendrás que matar a los enemigos que aparecerán y podrás bajar la bandera.
- Finalmente, los cofres encontrados dentro de los fuertes contienen recompensas importantes, pero tendrás que forzar sus cerraduras y estas son las más difíciles que encontrarás. Tras colocar los sticks en las posiciones requeridas (rotaciones lentas y calculadas ayudan a detectar más fácilmente cada "llave"), asegúrate de que permanezcan inmóviles mientras pulsas RT/R2 rápidamente. La velocidad a la que pulsas el botón resulta crucial. Si no consigues activar el mecanismo antes de que se acabe el tiempo, tendrás que volver a intentarlo.



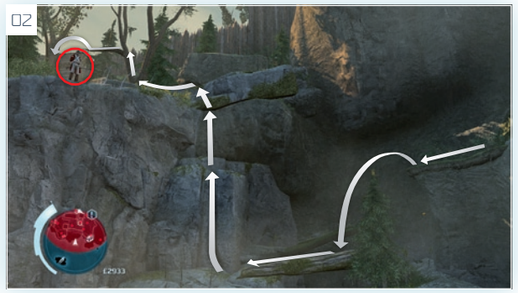
HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

## FUERTE ST. MATHIEU

01

Acércate al fuerte por el este, si puede ser durante el día. Ignora o neutraliza al guardia que está junto al acantilado y después deslízate por la pendiente tal y como te indicamos. Un detalle interesante es que hay pumas merodeando por la zona. Hemos sido testigos de varios casos en los que un puma atacó y mató al centinela al quedarnos parados sin que nos viese. Ten un poco de paciencia y conseguirás el logro/trofeo "Testigo presencial" de esta forma.

02



Trepa por el acantilado en el que está el guardia tal y como te indicamos. Podrás empujarlo abajo o ignorarlo sin correr peligro. Trepa por el árbol y avanza al tramo con forma de V más cercano.

03

Sigue la ruta que te indicamos para llegar al tejado de una torre de vigilancia. No te preocupes por el guardia de la primera torre a la izquierda: no reparará en Connor.

04

Vigila al guardia de abajo y, cuando se desplace a la parte izquierda de su patrulla de ruta, salta al escondrijo. Cuando el guardia regrese al carro de heno, asesínalo sin hacer ruido. Si has entrado de noche, es posible que haya otras patrullas por esta zona, que seguirán rutas mucho más largas. Usa la habilidad Silbido y redúcelos desde el carro de heno, uno a uno.

05

Trepa por el tejado que está a unos pasos en dirección norte. Después, usa la superficie en pendiente y la chimenea para que no te detecten. Espera a que el capitán se acerque al pozo: es tu aviso para salir de tu escondrijo y dispararle un dardo envenenado.

06

Vuelve inmediatamente al borde sur del tejado y déjate caer detrás de los leños. Si los dos guardias que están junto a la reserva de pólvora se acercan a investigar la muerte del capitán, interactúa con la puerta para activar el contador de la explosión; después, vuelve rápidamente arriba y coloca a Connor cerca de la bandera. Cuando se produzca la explosión, pulsa Ⓑ/◎ de inmediato para bajar el estandarte británico. Si los dos guardias no vienen a investigar la muerte del capitán, acércate con sigilo a la puerta para activar el contador y después escóndete en el carro de heno hasta que el campamento vuelva a la rutina. Busca entonces un momento tranquilo para llegar a la bandera.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
CRONOLOGÍA MISIONES
MISIONES CIUDADANOS
ATACAR CARAVANAS
CLUBS
MINIJUEGOS
FUERTES
MISIONES LIBERACIÓN
GREMIO DE ASESINOS
LOS SUBTERRÁNEOS
INTRODUCCIÓN NAVAL
MISIONES NAVALES
CONTRATOS DE CORSO
LUGARES NAVALES
MISIONES DE HACIENDA
MISIONES B. ARNOLD
COLECCIONABLES

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

A partir de la secuencia 6, Connor podrá embarcarse en diferentes expediciones náuticas. Las misiones navales son recuerdos en varias fases, que se centran en la navegación y el combate naval a bordo de la Aquila. En ellas se narra una historia secundaria que complementa las aventuras de Connor en tierra. Los contratos de corso son recuerdos más cortos, en los que la Aquila y su tripulación deben neutralizar a flotas rivales para completar diversos objetivos. Ambos tipos de misiones se pueden iniciar desde el mapa de la costa este, interactuando con Robert Faulkner en la hacienda o en la jefatura de puerto de otras zonas.

Antes de pasar a los recorridos y las tácticas para todas las misiones navales y los contratos de corso, te ofreceremos algunas explicaciones, consejos e instrucciones sobre cómo capitanear la Aquila de forma eficaz.

## ASPECTOS BÁSICOS

El medidor curvo a la izquierda del minimapa representa la integridad de la Aquila. Sufrirás daños por colisiones con rocas u otras embarcaciones, así como los disparos enemigos o las olas traicioneras cuando no logres agarrarte. Si generas suficientes fondos en la hacienda (consulta la página 193), podrás invertir en mejoras para el casco de la nave en un momento posterior de la historia. La barra de vida de la Aquila no se puede rellenar mientras esté en alta mar, aunque la tripulación se encargará de repararla entre misiones.

Escuchar a tu tripulación te permitirá obtener información vital, no es solo ruido de fondo. Insistimos en esto porque sabemos que es fácil ignorar sus comentarios al principio. Llegarás a apreciar su ayuda cuando una advertencia te evite una colisión o te permita agarrarte y evitar una andanada que podría haber sido mortal. Aunque tu atención esté centrada en un blanco concreto, la tripulación siempre tiene una visión de 360 grados de los peligros que rodean a la Aquila.

01

Los sonidos te resultarán muy útiles en muchas partes de Assassin's Creed® III, pero son especialmente importantes durante las expediciones navales, ya que los comentarios de la tripulación ofrecen información importante sobre lo que ocurre a bordo y en las proximidades de la Aquila (01).

- A la izquierda de Connor está Robert Faulkner, que ofrece advertencias sobre vientos adversos y olas traicioneras, y avisará a su joven capitán cuando navegue en contra del viento.
- Los dos hombres que se encuentran en el centro del barco, a izquierda y derecha, son oficiales de artillería. Te informarán cuando los cañones estén listos para disparar, y protestarán con una mal disimulada impaciencia si pides una andanada o fuego del cañón ligero en pleno proceso de carga.

### LEYENDA DEL MINIMAPA

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Destino | | Barcos aliados |
| | Objetivo/Blanco | | Olas traicioneras |
| | Barcos enemigos | | Dirección del viento |

### CONTROLES

| XBOX 360 | PS3 | RESUMEN |
|---|---|---|
| L | L | Se usa para dirigir el barco. |
| R | R | Se utiliza para controlar la cámara del juego. |
| A | ✕ | Media vela/Toda vela: aumenta la velocidad del barco. |
| B | ○ | Media vela/Sin velas: reduce la velocidad del barco. |
| X | □ | Agarrarte: Connor y su tripulación se ponen a cubierto del fuego enemigo o las olas traicioneras. |
| LT | L1 | Disparar cañones ligeros: mantén para apuntar y suelta para disparar. |
| RT | R1 | Disparar cañones: mantén para concentrar el fuego y suelta para disparar. |

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
CRONOLOGÍA MISIONES
MISIONES CIUDADANOS
ATACAR CARAVANAS
CLUBS
MINIJUEGOS
FUERTES
MISIONES LIBERACIÓN
GREMIO DE ASESINOS
LOS SUBTERRÁNEOS
INTRODUCCIÓN NAVAL
MISIONES NAVALES
CONTRATOS DE CORSO
LUGARES NAVALES
MISIONES DE HACIENDA
MISIONES DE B. ARNOLD
COLECCIONABLES

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## CONSEJOS PARA LA NAVEGACIÓN

- Al navegar a toda vela, la nave es más rápida a costa de una maniobrabilidad reducida.
- Navegar a media vela es más lento, pero te permite dirigir la Aquila de forma más eficaz.
- Los vientos adversos te empujan en la dirección de las ráfagas y hacen que sea casi imposible navegar a toda vela. Por ejemplo, aunque gires el timón todo a babor para contrarrestar los efectos de un viento que viene desde esa misma dirección, seguirás desviándote inexorablemente a estribor. Para contrarrestar los efectos de estos vendavales temporales, pide media vela. Si la velocidad es esencial, puedes alternar entre ambas para alcanzar un equilibrio entre maniobrabilidad y velocidad.

02

- En el minimapa, un indicador con forma de embudo muestra la dirección del viento dominante (vientos adversos aparte, 📷 02). Si navegas con el viento a favor, la Aquila será más rápida. En ese caso, el embudo se mostrará en verde. Si navegas en su contra, la velocidad de la nave se reducirá bastante, lo que se indica con un tono naranja o rojo.
- Los impactos contra rocas o acantilados provocarán daños en la Aquila. Si te acercas demasiado a la orilla, la nave se rozará con bancos de arena y arrecifes, lo que reducirá tu velocidad.
- Las olas traicioneras son un fenómeno restringido a recuerdos específicos y requieren que te agarres para evitar daños. El momento perfecto para hacerlo suele indicarse mediante una señal en pantalla. Cuando recibas una advertencia de que llega una ola traicionera, comprueba su ángulo de aproximación en el minimapa e intenta siempre dirigirte hacia ella antes de agarrarte. Si te alejas de la ola, la Aquila podría sufrir daños graves en caso de que la acción de agarrarte termine demasiado pronto. Dicho esto, si logras sincronizar la maniobra a la perfección, disfrutarás de la espectacular vista de la Aquila surcando la cresta de la ola.

Recuerda que puedes mejorar la Aquila a lo largo del juego, a fin de aumentar el daño que provoca a otros barcos y hacer que sea menos vulnerable a los ataques. A partir de la secuencia 6, puedes caminar hacia Robert Faulkner (en la plataforma de desembarque de la Aquila) o los libros de las jefaturas de puerto para comprar mejoras (consulta la página 253).

## GUERRA NAVAL

### Consejos generales

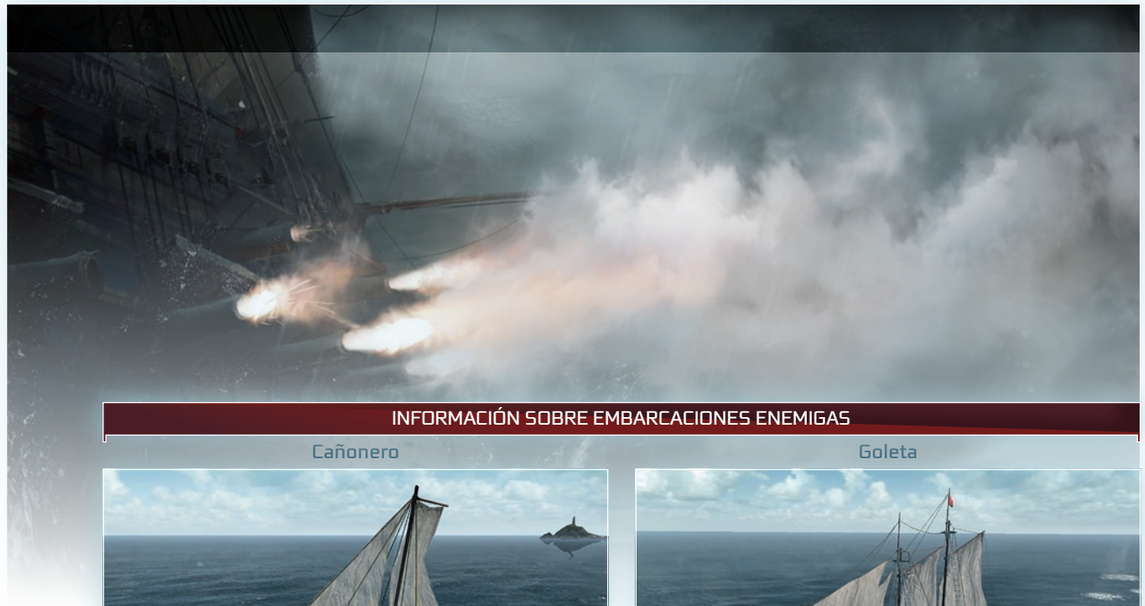
- Una aproximación directa a los barcos enemigos suele ser una solución ineficaz, ya que limita tus posibilidades ofensivas. En lugar de ello, intenta realizar aproximaciones diagonales que te permitan disparar potentes andanadas.
- En la mayoría de combates, es recomendable asegurarte de que todos los barcos enemigos estén a un lado de la Aquila. Recibir ataques de varios barcos desde ambos lados puede ser desorientador y tener efectos devastadores. Siempre que sea posible, rodea a las flotas enemigas con un ángulo amplio. Sin embargo, en las situaciones en las que no puedas evitar tener a enemigos a ambos lados, recuerda que los cañones de babor y estribor disparan por separado y tienen temporizadores de recarga independientes. Aunque el peligro que supone navegar entre naves enemigas es mayor, esta situación también aumenta la potencia de fuego disponible.
- Cuando dispares una andanada, al mantener el botón para un "tiro concentrado" se estrechará gradualmente la banda blanca que indica la dirección del disparo. Esto puede suponer un enorme aumento de la precisión en disparos de medio a largo alcance. Cuando la Aquila esté muy cerca de una embarcación enemiga, no es necesario concentrar los cañones. Dispara de inmediato y ahorrarás unos valiosos segundos.
- Impactar en naves de gran tamaño con una andanada precisa puede cancelar el disparo que estuvieran preparando. Pero ocurrirá lo mismo con la Aquila: los impactos dañinos bloquearán momentáneamente tus opciones de ataque.
- Los cañones ligeros tienen un tiempo de recarga mucho más breve, pero producen un daño insignificante contra los barcos de mayor tamaño, a menos que impacten en un punto débil. Su función principal es eliminar a pequeños cañoneros con un solo disparo o a goletas con hasta tres impactos. A menos que dispares a bocajarro, los cañones ligeros solo impactarán en los barcos si la retícula del blanco está en rojo. Cuando la Aquila esté cerca de una nave rival, la retícula estará casi siempre en rojo, con algún cambio ocasional a blanco. En distancias largas, ocurre lo contrario. Convertirte en un "francotirador" de largo alcance es algo que requiere práctica y experiencia.
- Algunas expediciones navales tienen lugar en un mar embravecido, con olas que complican aún más los enfrentamientos. Apuntar así es mucho más difícil. En ocasiones, tendrás que concentrar el fuego de los cañones y esperar a disponer de una línea clara de visión para disparar. Si te encuentras en un canal de olas (📷 03), espera hasta que la Aquila y el barco enemigo estén en línea y aprovecha la oportunidad para disparar. Si la Aquila y un barco enemigo están separados por una ola (📷 04), concentra los cañones en la dirección del barco (usando el mástil como referencia visual) y abre fuego cuando el blanco esté a la misma altura que la Aquila.

03

04

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

- Por supuesto, las mejoras (consulta la página 253) hacen que resulte más sencillo completar los objetivos opcionales, si es que quieres lograr una sincronización del 100%. Te recomendamos encarecidamente que consigas las mejoras Cañón adicional, Timón mejorado y Proyectil perforante lo antes posible. Aunque son bastante caros, los refuerzos para el casco también te ayudarán con los objetivos opcionales más difíciles. Permiten recurrir a estrategias más agresivas, ya que la resistencia adicional significa que no es tan importante mantener la integridad del casco de la Aquila a toda costa.
- Los puntos de control son habituales en las misiones navales en varias fases, de modo que puedes aprovecharlos si quieres conseguir una partida perfecta. Los vídeos animados suelen indicar que se han guardado tus avances, lo que significa que puedes volver al punto de control si tu progreso en un objetivo opcional no es satisfactorio. Sin embargo, los contratos de corso, que son más breves, se producen en una sola "toma", así que deberás repetirlos desde el principio si algo te sale mal.
- Antes de continuar, una pequeña curiosidad para los lectores más interesados en el mundo de Assassin's Creed: Aquila es la palabra latina para "águila" y el nombre de la constelación en la que se encuentra la estrella Altaïr, derivada de una frase en árabe que significa "el águila voladora".



### INFORMACIÓN SOBRE EMBARCACIONES ENEMIGAS

#### Cañonero

**Notas**

- Los navíos enemigos más pequeños. Producen escasos daños.
- No son una prioridad: húndelos con los cañones ligeros mientras esperas entre recargas del cañón.

#### Goleta

**Notas**

- Te atacarán directamente en un ángulo con metralla.
- Rápidas y muy maniobrables, producen daños considerables. Elimínalas rápidamente.

#### Fragata

**Notas**

- Pueden disparar sus cañones con intervalos de recarga relativamente breves.
- Embiste su proa o centra una andanada sobre ella para exponer su punto débil.

#### Buque de guerra

**Notas**

- El barco enemigo de mayor tamaño.
- Usa una bala ardiente para provocar el máximo daño, o bien dirige andanadas a su proa (¡e incluso embestidas!) para exponer su punto débil.



© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

En esta sección te ofrecemos mapas detallados con las ubicaciones de todos los objetos coleccionables de Assassin's Creed® III. Aunque muchos los encontrarás a plena vista en cuanto llegues al área marcada, otros están endiabladamente bien escondidos o conectados a un desafío secundario. En estos casos te ofrecemos ilustraciones e imágenes ilustrativas que te permitirán encontrar dichos objetos con facilidad.

Como extra para los cazadores empedernidos, también hemos incluido anotaciones en los mapas de la frontera y la hacienda, con todas las ubicaciones en las que encontrarás variedades concretas de animales. Podrás usar esta información para ganar una fortuna con la caza, y atraparlos para conseguir pieles impolutas que podrás vender en las caravanas (consulta la página 242).

Hay cuatro tipos distintos de objetos coleccionables en Assassin's Creed® III:

Las **páginas de almanaque** solo se encuentran en Boston y Nueva York, y empezarán a volar en cuanto Connor se acerque a ellas. Tendrás que actuar en el momento justo y con cuidado para atraparlas antes de que desaparezcan, lo que suele implicar hacer parkour por una ruta específica. Si no consigues atrapar un almanaque, volverá a reaparecer en su posición original en cuanto te alejes un par de calles. Si estás cerca de una posición de desplazamiento rápido, llegar allí desde el mapa principal puede ser una forma rápida de reiniciar el objeto coleccionable. En cuanto consigas las cuatro páginas de un almanaque, obtendrás un plano de desarrollo para uno de los inventos de Ben Franklin (que es uno de los requisitos para completar el juego al 100%).

Las **plumas** son objetos coleccionables más convencionales y estáticos: solo pueden conseguirse en la frontera, por lo general en las ramas más altas de los árboles. Te daremos consejos para conseguir las plumas más difíciles de alcanzar o encontrar. Con las demás no tendrás más que colocarte debajo de ellas y observar los alrededores para aplicar "ingeniería inversa" y dar con el camino necesario para llegar a su posición.

Los **cofres del tesoro** (o, para ser más exactos, los que contribuyen a una sincronización al 100%) están en Boston, Nueva York y la frontera. Los de las ciudades están cerrados y requieren que Connor fuerce sus cerraduras para hacerse con sus valiosos contenidos (por lo general, dinero en metálico y planos de desarrollo). Sin embargo, completar misiones de liberación (consulta la página 154) se premia con llaves para todos los cofres del distrito de la misión, algo que simplifica considerablemente el proceso. Las únicas excepciones son los cofres del interior de los fuertes: solo se abren con el minijuego de forzar cerraduras, aunque las sumas que contienen son considerables (7.500 £ salvo en un caso de 10.000 £).

Las **baratijas de Pata de palo** están repartidas por todo el mundo del juego (incluida la hacienda) y se necesitan para desbloquear los lugares navales de la historia adicional El tesoro del capitán Kidd, que es muy divertida y gratificante. Consulta la página 182 para obtener más información.

Antes de seguir leyendo, te recomendamos que revises la siguiente selección breve de consejos y trucos generales:

- Encontrarás objetos coleccionables impresionantes por medio del diario. Ten en cuenta que tendrás que conseguir al menos un objeto de cada categoría (por ejemplo, una pluma) para que aparezca información sobre ella. Del mismo modo, las entradas completas se eliminarán: cuando consigas todas las baratijas, desaparecerán de la lista.
- Todos los objetos coleccionables que recojas mientras uses la opción Repetir se guardarán automáticamente, incluso aunque no hayas completado el recuerdo. Esto incluye el dinero y los planos de desarrollo encontrados en cofres.
- Una función útil del marcador personal del mapa principal: al seleccionar objetos coleccionables, no solo te ayudará a llegar hasta el objeto en cuestión, sino que también te ofrecerá información sobre su altura con respecto a Connor. Si compras todos los mapas a la venta a partir de la secuencia 6 (consulta la página 252), podrás ver y seleccionar todos los objetos coleccionables, incluso los de las áreas con "niebla" que todavía no has explorado.
- En cuanto Connor divise un nuevo objeto coleccionable, quedará marcado para siempre en el mapa principal y el minimapa hasta que lo consigas.
- Por último, no podrás acceder a todas las áreas del mapa (y por tanto, localizar y recoger todos los objetos coleccionables) hasta que Nueva York y todo el área de Valley Forge estén disponibles en la secuencia 9.

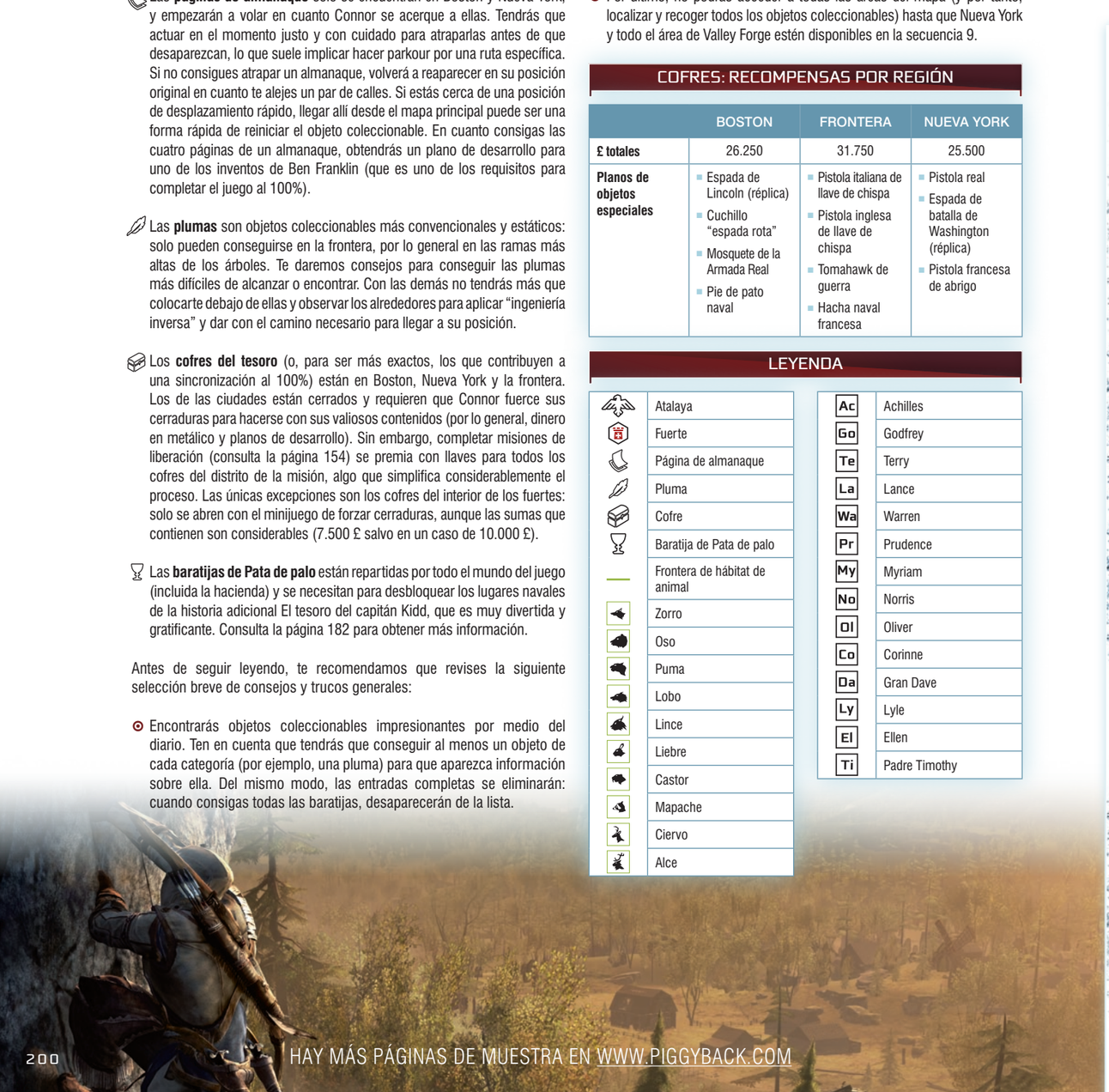
## COFRES: RECOMPENSAS POR REGIÓN

| | BOSTON | FRONTERA | NUEVA YORK |
|---|---|---|---|
| **£ totales** | 26.250 | 31.750 | 25.500 |
| **Planos de objetos especiales** | ▪ Espada de Lincoln (réplica)<br>▪ Cuchillo "espada rota"<br>▪ Mosquete de la Armada Real<br>▪ Pie de pato naval | ▪ Pistola italiana de llave de chispa<br>▪ Pistola inglesa de llave de chispa<br>▪ Tomahawk de guerra<br>▪ Hacha naval francesa | ▪ Pistola real<br>▪ Espada de batalla de Washington (réplica)<br>▪ Pistola francesa de abrigo |

## LEYENDA

| | |
|---|---|
| | Atalaya |
| | Fuerte |
| | Página de almanaque |
| | Pluma |
| | Cofre |
| | Baratija de Pata de palo |
| | Frontera de hábitat de animal |
| | Zorro |
| | Oso |
| | Puma |
| | Lobo |
| | Lince |
| | Liebre |
| | Castor |
| | Mapache |
| | Ciervo |
| | Alce |

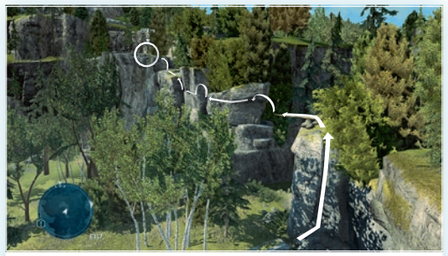
| | |
|---|---|
| Ac | Achilles |
| Go | Godfrey |
| Te | Terry |
| La | Lance |
| Wa | Warren |
| Pr | Prudence |
| My | Myriam |
| No | Norris |
| Ol | Oliver |
| Co | Corinne |
| Da | Gran Dave |
| Ly | Lyle |
| El | Ellen |
| Ti | Padre Timothy |



HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM



## LA HACIENDA DAVENPORT



Aunque te mostramos el camino para llegar a la baratija, si quieres ahorrar tiempo recuerda que Connor realiza la misma escalada durante la misión de la hacienda "El cortejo de Norris" (consulta la página 196).

La baratija que está cercana al sur de Pata de palo aparece a simple vista, pero atención: el área suele estar a rebosar de lobos.

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED



INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
CRONOLOGÍA MISIONES
MISIONES CIUDADANOS
ATACAR CARAVANAS
CLUBS
MINIJUEGOS
FUERTES
MISIONES LIBERACIÓN
GREMIO DE ASESINOS
LOS SUBTERRÁNEOS
INTRODUCCIÓN NAVAL
MISIONES NAVALES
CONTRATOS DE CORSO
LUGARES NAVALES
MISIONES DE HACIENDA
MISIONES DE B. ARNOLD
COLECCIONABLES

Desde la secuencia 4 hasta el final de la secuencia 5, los entornos de Assassin's Creed® III cobran vida con numerosas actividades y experiencias nuevas. Las rutas por las que viaja Connor entre sus encuentros narrativos están abarrotadas de distracciones muy provechosas, desde misiones secundarias relevantes a simples tareas opcionales y retos. Mientras que Haytham se desplazaba directamente de un recuerdo de la historia principal a otro, el camino de Connor entre sus distintos objetivos (para los jugadores que deseen disfrutar tanto del mundo como les sea posible) pronto se asemejará a una inmensa e intrincada telaraña que cubre todos los rincones y todas las regiones de Boston, la frontera, la hacienda Davenport y Nueva York.

Por este motivo, utilizar y expandir la red de desplazamiento rápido para acortar drásticamente el tiempo dedicado a desplazarse es un paso esencial. Antes de examinar este sistema vital, echaremos un vistazo a los nuevos movimientos y habilidades de parkour presentados en la secuencia 4.

## PARKOUR Y TREPAR AVANZADOS

El recuerdo Plumas y árboles sirve como cursillo acelerado en el arte de hacer parkour sobre los árboles. Inicialmente, esta nueva función puede intimidar un poco. Puede que hasta los jugadores más experimentados que han perfeccionado sus dotes haciendo parkour durante años en los anteriores títulos de Assassin's Creed vean frenados sus movimientos, habitualmente decididos, debido a momentos inesperados de duda.

Si acudes aquí desde el capítulo de Recorrido en un estado de confusión, podemos tranquilizarte inmediatamente: el parkour por los árboles se convertirá en algo natural muy rápidamente. Tal como discutimos en el capítulo de Introducción, la clave para dominar verdaderamente la escalada y el parkour en las zonas urbanas es aprender a leer e interpretar instintivamente el lenguaje visual del mundo, planeando cada desplazamiento con unos cuantos pasos de anticipación. Lo mismo se aplica a hacer parkour en los árboles; es solo que el "idioma" de estas rutas elevadas está escrito en un dialecto ligeramente distinto que debes aprender para analizar el entorno de forma rápida y eficiente.

Aunque la práctica es lo mejor para aprender, la siguiente guía visual de los "componentes básicos" de las rutas de parkour a través de los árboles te ayudará a interpretar más fácilmente las rutas y a moverte con más confianza.

Igual que los barriles, las cajas o los carros volcados pueden indicar el comienzo de una ruta urbana de parkour en Boston, muchas rutas basadas en árboles comienzan con un punto de partida reconocible. El tipo de árbol mostrado aquí, un tocón ocupando el espacio en el que antes había un árbol, con una gruesa rama extendiéndose hacia fuera, es un típico punto de partida. También puedes empezar subiendo de una carrera a un tronco para alcanzar una rama baja, o saltando desde otra plataforma, como por ejemplo un peñasco o un tejado.

Aunque Connor no puede trepar directamente a la inmensa mayoría de troncos de árbol, el tipo de árbol mostrado aquí tiene unos cuantos asideros pequeños que le permiten trepar. Suelen aparecer cuando hay una ruta de parkour elevada, ofreciendo un oportuno punto de entrada.

Muchos árboles presentan secciones con forma de V a las que Connor puede saltar al desplazarse de una rama a otra. Aunque Connor puede poner en práctica habilidades de combate, como por ejemplo disparar armas a distancia y ejecutar asesinatos aéreos desde las ramas, esto no suele ser posible cuando está situado entre ramas principales, o al descansar en la intersección entre el tronco del árbol y una rama gruesa.

Algunos árboles mayores pueden contener más de una posición en forma de V. Para subir de una sección en forma de V a otra más elevada, usa Ⓐ/⊗. Esto es mucho más práctico que realinear la cámara con Ⓡ para trepar manualmente.

Quizá la parte más difícil de hacer parkour en los árboles, al menos al principio, es tener fe en la capacidad de Connor para balancearse por el exterior de un tronco para alcanzar una rama en el lado opuesto del árbol. Si sabes que hay una rama al otro lado, es solo cuestión de mantener RT/R1 y L para dirigirle hacia el tronco. Connor hará el resto.

No te preocupes si una rama del lado opuesto de un tronco parece estar a una altura ligeramente superior o inferior: Connor realizará en cualquier caso la maniobra con gran precisión.

Aunque Connor no puede ponerse de pie sobre ramas finas, las puede usar para balancearse entre dos posiciones "sólidas" de una ruta de parkour.

Esta captura de pantalla muestra un típico trayecto de parkour a través de los árboles empleando muchos de los distintos pasos que hemos descrito en esta sección. Al igual que con muchos trayectos de este tipo, no es necesario soltar RT/R1 y L en ningún momento: lo único que tienes que hacer es dirigir a Connor hacia la dirección adecuada.

Ciertas atalayas de la frontera están situadas en las ramas más altas de árboles enormes. Para alcanzarlas suele ser necesario saltar entre las ramas grandes de la base y luego subir mediante las secciones en forma de V y balancearse por sucesiones de ramas menores más cercanas a la cima para alcanzar la posición oficial de la atalaya. Esta, como de costumbre, estará señalizada por la obligatoria águila que echará a volar al acercarse Connor.

Dejando a un lado los árboles en un último consejo, fíjate en que podrás escalar cualquier acantilado en la escarpada frontera si divisas algún asidero reconocible al que Connor pueda sujetarse. Aunque las cornisas horizontales suelen ser fáciles de distinguir, deberías buscar atentamente estrechas hendiduras verticales, tal como se muestra aquí. Aunque no resulta evidente de un primer vistazo, estas hendiduras permiten ascender fácilmente.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
MOVIMIENTO AVANZADO
DESPLAZAMIENTO RÁPIDO
NOTORIEDAD
ENEMIGOS
ARMAS
HERRAMIENTAS
RECLUTAS ASESINOS
COMBATE Y OTROS
GENERAR INGRESOS
LA HACIENDA
RECLUTAR TRABAJADORES
ACUMULAR RECURSOS
CACERÍA
CONSEGUIR PLANOS
DESARROLLO
CARAVANAS
TIENDAS
ATUENDOS
LOGROS Y TROFEOS
RESUMEN MOVIMIENTOS
LISTA DE MISIONES


HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

El mapa de caza (pulsa ◀/SELECT para que se muestre el mapa principal, y luego usa L para seleccionar la entrada adecuada) muestra las distintas regiones de caza de la frontera, cada una de las cuales está frecuentada por cuatro especies autóctonas. Se representan mediante iconos en la esquina superior derecha de la pantalla. Las que aún no has encontrado se indican mediante una huella de pezuña con un signo de interrogación. La hacienda Davenport cuenta como una sola región de caza y en ella habitan siete tipos de animales.

## REGIONES DE CAZA

| NOMBRE | ANIMALES |
|---|---|
| **Black Creek** | Lince, alce, liebre, castor |
| **Kanièn:keh** | Zorro, ciervo, liebre, puma |
| **John's Town** | Oso, zorro, alce, liebre |
| **Valley Forge** | Alce, liebre, mapache, castor |
| **Concord** | Mapache, liebre, castor, ciervo |
| **Monmouth** | Liebre, mapache, alce, zorro |
| **Hacienda Davenport** | Alce, ciervo, zorro, castor, mapache, lobo, liebre |
| **Diamond Basin** | Ciervo, lobo, puma, castor |
| **Great Piece Hills** | Lince, liebre, lobo, alce |
| **Packanack** | Oso, lince, liebre, castor |
| **Scotch Plains** | Mapache, ciervo, liebre, puma |
| **Bosque de Troy** | Lobo, liebre, ciervo, alce |
| **Lexington** | Liebre, mapache, ciervo, zorro |

## TRAMPAS Y CEBO

Las trampas y el cebo, a los que puedes acceder mediante la rueda de herramientas, solo se emplean para cazar. El cebo se utiliza para atraer animales, con idea de que caigan en una trampa o de que Connor los mate directamente. También puedes colocar trampas (mantén pulsado B/○ hasta que se llene el medidor) cerca de las pistas de animales que veas en el bosque. Después de colocar una trampa, espera a que se muestre una notificación que indica que has capturado un animal y date prisa en recogerlo antes de que escape o te lo roben.

Puedes recargar tus existencias de cebo y trampas mediante la opción de desarrollo del libro de cuentas (si dispones de los recursos y artesanos necesarios en la hacienda), o bien comprando suministros en los colmados o a los buhoneros.

### Trampas y cebo: capacidad de la bolsa y mejoras

| NOMBRE | CAPACIDAD/MEJORA | DISPONIBILIDAD |
|---|---|---|
| **Bolsa de cebo predeterminada** | 10 | - |
| **Bolsa de trampas predeterminada** | 10 | - |
| **Mejora de bolsa de trampas 1** | +5 | Mediante desarrollo |
| **Mejora de bolsa de trampas 2** | +5 | A través de Uplay |

Los animales se pueden dividir a grandes rasgos en dos categorías: pasivos y agresivos.

- Los **animales agresivos** (principalmente osos, lobos, linces y pumas) acecharán y atacarán a Connor si lo ven. Se representan como enemigos en el minimapa. Para matarlos, deberás usar armas a distancia desde lejos, pillarlos desprevenidos con un asesinato (preferiblemente desde arriba) o dejar que te ataquen y completar el minijuego de secuencia de botones para acabar con ellos. Los animales más peligrosos (como los osos) pueden requerir secuencias más largas y complejas. Las consecuencias también serán devastadoras si fallas. Los alces machos pueden cargar contra Connor e intentar ensartarle si los asusta o los ataca. Pero a diferencia de los depredadores naturales, normalmente le dejarán en paz si mantiene las distancias.

- Los **animales pasivos** (como las liebres y castores) huirán en el momento que vean u oigan a Connor. Para matarlos, puedes usar un arma a distancia desde lejos, un arma cuerpo a cuerpo, o bien colocar trampas para atraparlos. Para atraer animales a una posición en particular, coloca cebo cerca de las zonas de acecho o escondrijos, luego espera a que se acerquen y golpea desde tu escondite.

Puedes despellejar los animales que caces para obtener recursos, que a su vez podrás vender o usar para desarrollar nuevos objetos. Con la práctica, descubrirás que es divertido y muy rentable. Cuando cuentes con los servicios de la cazadora en la hacienda, podrás comprar directamente una selección de productos de animales, pero hay algunos que solo Connor puede matar y despellejar.

Aunque cazar no es una actividad especialmente compleja, sin duda los siguientes consejos te resultarán muy útiles:

- Para aumentar la tasa de repoblación de animales en un lugar, busca pistas con la vista de águila. Al examinarlas, los animales podrían aparecer en mayores cantidades y la criatura indicada cuando Connor examine la pista se destacará en el minimapa con el icono ⬢. Usa cebo cerca de las pistas para atraer a muchos animales.
- Por norma general, los animales no verán a Connor si está escondido en zonas de acecho, escondrijos o situado fuera de su campo visual en las ramas más altas. Algunos tipos de animales también tienen un punto ciego directamente detrás. Sin embargo, la mayoría de las criaturas detectarán a Connor de inmediato si se mueve estando a descubierto.
- Aunque Connor puede obtener varios recursos de un mismo animal, el método empleado para matarlo determina la calidad de la piel obtenida. Las pieles impolutas son, con diferencia, los objetos más valiosos que conseguirás cazando, mientras que las pieles dañadas durante la caza, especialmente si usas armas de fuego, valen mucho menos. Las muertes más limpias se consiguen mediante la hoja oculta y movimientos de asesinato. Los animales agresivos asesinados con la hoja oculta en el minijuego de pulsación de botones siempre proporcionan pieles perfectas. Otras herramientas recomendables para matarlos son los dardos envenenados, el arco y las trampas.
- Una de las estrategias de caza más sencillas es buscar el punto inicial de un trayecto de parkour por los árboles, examinar las pistas cercanas, llegar a una rama alta y quedarte quieto. A continuación, podrás ejecutar un asesinato aéreo sobre los animales que pasen bajo Connor. Si las criaturas no se ponen a tu alcance, tira cebo al suelo para atraerlas. Si quieres, puedes colocar trampas en posiciones estratégicas antes de empezar para lograr la máxima eficiencia al acumular recursos.
- Dentro de las regiones de caza, encontrarás algunas zonas con una especie dominante que abunda en el lugar y tiene una tasa de repoblación especialmente alta. Intenta recordar estas zonas cuando encuentres alguna. Por ejemplo, la pequeña isla del extremo oeste de la región de Packanack (y la zona de alrededor) está plagada de osos. Completar las misiones secundarias de la Sociedad de Caza (consulta la página 138) es un modo excelente de descubrir estas zonas únicas.
- Algunas pistas corresponden a especies concretas: por ejemplo, hay un tipo especial de arbusto pequeño que indica la presencia de ciervos. Con el tiempo, ni siquiera tendrás que examinarlas para saber el animal que vas a encontrar. Esto te resultará muy útil si buscas un tipo de criatura en concreto.
- Siempre que estés viajando por la frontera o la hacienda, ten equipados el arco o los dardos envenenados y la hoja oculta por si surgen oportunidades de caza. Te sorprenderá la cantidad de animales que se pondrán a tu alcance sin darse cuenta, y las reacciones rápidas te proporcionarán bonificaciones muy buenas.

En general, la caza es un modo excelente de acumular recursos de caza y generar ingresos. Requiere una escasa inversión (aparte de reabastecer herramientas), nunca es especialmente exigente y, aparte de ataques ocasionales de depredadores y algún que otro encontronazo aleatorio con los guardias, no suele ser peligrosa cuando te has acostumbrado a los desafíos de la frontera. Los despojos de caza que más beneficios proporcionan al comerciar con las caravanas son la piel de oso y la de castor, que tienen un valor básico de 240 £ y 160 £ respectivamente. Si cargas una caravana con estos objetos, obtendrás unos beneficios increíbles incluso en una etapa temprana de la historia. Consulta la página 249 para saber más.

## RECURSOS DE CAZA

| ICONO | NOMBRE | DEBILIDADES | RECURSOS POTENCIALES |
|---|---|---|---|
| | **Zorro** | Cebo, trampas | Piel de zorro (100 £), cola de zorro (20 £), piel de zorro dañada (12 £) |
| | **Oso** | Cebo, asesinatos aéreos | **Piel de oso (240 £),** grasa de oso (20 £), garras de oso (10 £), piel de oso dañada (40 £) |
| | **Puma** | Cebo, dardos envenenados | Colmillos de puma (10 £), piel de puma (90 £), piel de puma dañada (4 £) |
| | **Lobo** | Cebo, arco (acechando) | Colmillos de lobo (10 £), piel de lobo (100 £), piel de lobo dañada (10 £) |
| | **Lince** | Cebo, trampas, dardos envenenados | Garras de lince (10 £), piel de lince (70 £), piel de lince dañada (4 £) |
| | **Liebre** | Cebo, trampas, punto ciego por detrás | Piel de liebre (30 £), pata de conejo (4 £), piel de liebre dañada (2 £) |
| | **Castor** | Cebo, trampas; también son increíblemente lentos | **Piel de castor (160 £)**, dientes de castor (10 £), castóreo (30 £), piel de castor dañada (12 £) |
| | **Mapache** | Cebo, trampas, punto ciego por detrás | Piel de mapache (60 £), piel de mapache dañada (2 £) |
| | **Ciervo** | Cebo, punto ciego por detrás | Corazón de ciervo (10 £), médula de ciervo (4 £), carne de venado (40 £), cola de ciervo (6 £), piel de ciervo (120 £), piel de ciervo dañada (12 £) |
| | **Alce** | Cebo, punto ciego por detrás, asesinatos aéreos | Piel de alce (140 £), cornamenta de alce (20 £), corazón de alce (10 £), carne de alce (60 £), piel de alce dañada (16 £) |

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
MOVIMIENTO AVANZADO
DESPLAZAMIENTO RÁPIDO
NOTORIEDAD
ENEMIGOS
ARMAS
HERRAMIENTAS
RECLUTAS ASESINOS
COMBATE Y OTROS
GENERAR INGRESOS
LA HACIENDA
RECLUTAR TRABAJADORES
ACUMULAR RECURSOS
CACERÍA
CONSEGUIR PLANOS
DESARROLLO
CARAVANAS
TIENDAS
ATUENDOS
LOGROS Y TROFEOS
RESUMEN MOVIMIENTOS
LISTA DE MISIONES


HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

## REGLAS DE ORO

- Mantente en movimiento. Debes seguir a un blanco mientras tus perseguidores te pisan los talones, de modo que solo podrás quedarte quieto en situaciones muy concretas, por ejemplo para esconderte de un perseguidor o para preparar una emboscada.
- Intenta completar tus contratos con una bonificación de puntuación elevada. Conseguir más asesinatos que tus rivales no te servirá de nada si ellos acumulan sistemáticamente el doble de puntos que tú.
- No les sirvas en bandeja puntos a tus contrincantes permitiendo que te maten o te aturdan. ¡Sé paciente! Correr hacia un blanco te permitirá llegar a él más deprisa, pero también incrementará las probabilidades de que te descubran (o peor, de que te fijen) otros jugadores.
- Un jugador que disponga de más EXP y recursos de personaje siempre tendrá ventaja, de modo que sigue jugando. La curva de progresos se nivelará y tardarás más en acceder a los niveles superiores, pero merecerá la pena esforzarse para conseguir habilidades avanzadas.
- No planees estrategias, ¡improvisa! Concéntrate en encontrar a tu blanco lo antes posible, pero mantente alerta y listo para cambiar de táctica al instante.
- Intenta fijar a tu blanco en cuanto lo identifiques. Esta acción te permitirá seguirles la pista a tus adversarios, incluso cuando abandonen tu campo visual (pero solo brevemente) y te impedirá asesinar civiles accidentalmente.
- Cuanto antes uses las habilidades, mejor. La asignación de contratos y el tiempo de seguimiento con un conjunto de habilidades completo y un tiempo de reactivación predeterminado apenas equivale a una habilidad por asesinato.

## CONSEJOS PARA LOS CONJUNTOS DE HABILIDADES

- A medida que subas de nivel tendrás que definir conjuntos personalizados que te ayudarán a aprovechar al máximo tus habilidades, medras y rachas. Estos conjuntos te permitirán activar dos medras; mientras que los conjuntos predeterminados solo incluyen una.
- Con tus progresos obtendrás hasta cinco conjuntos personalizados que cubrirán distintas opciones estratégicas. Podrás cambiar la configuración de estos conjuntos de poderes complementarios entre rondas o después de morir. Para ello deberás pulsar ◀/SELECT + Ⓐ/⊗ durante una partida (tiene un coste de ▲), o activar la bonificación de pérdidas de Cambio de habilidades. Ponle a cada conjunto un nombre descriptivo para poder seleccionarlo rápidamente antes de reaparecer.
- Si tus adversarios se mueven por los tejados, utiliza habilidades a distancia para deshacerte de ellos. Si se muestran agresivos, las habilidades defensivas te permitirán humillarlos. Si sospechas que los demás participantes tienen más experiencia que tú, elige tu bonificación de pérdidas favorita (por ejemplo, Puntuación x2) para ser competitivo.
- Recuerda que las habilidades no son totalmente fiables. Por ejemplo, puedes evitar el humo de la Bomba de humo durante el tiempo de demora de la explosión, rodear con cautela el Cable trampa para esquivarlo, e incluso escapar del efecto de Anulación manteniéndote fuera del alcance de tu adversario durante un par de segundos.
- Ciertas habilidades pueden contrarrestar los efectos de otras. Por ejemplo, Buscapiés puede revelar a un blanco Disfrazado o Mezclado, mientras que Cuchillos ralentizará incluso a un blanco que disponga de la medra Persecución intensa.
- A continuación te mostramos distintas selecciones de habilidades que funcionan bien juntas, para que te hagas una idea sobre las posibles combinaciones.

**CONJUNTOS DEFENSIVOS**

| | Conjunto 1 | Conjunto 2 | Conjunto 3 |
|---|---|---|---|
| **Habilidades** | Escudo de Animus | Señuelo | Cable trampa |
| | Bomba de humo | Guardaespaldas | Cierre |
| | Cuchillos | Pistola | Pistola |
| **Medras** | Amortiguador de asesinatos | Amortiguador de asesinatos | Persecución intensa |
| | Mezclarse | Mezclarse | Imparable |
| **Racha y bonificación** | Pirateo de Animus | Transformación masiva | Aproximación furtiva |
| | Carroñero | Revelación | Visión |

**CONJUNTOS OFENSIVOS**

| | Conjunto 1 | Conjunto 2 | Conjunto 3 |
|---|---|---|---|
| **Habilidades** | Transformación | Disfraz | Señuelo |
| | Anulación | Desaparición | Guardaespaldas |
| | Dardo envenenado | Interferencia | Interferencia |
| **Medras** | Persecución intensa | Reactivación general | Mezclarse |
| | Imparable | Aguante | Amortiguador de asesinatos |
| **Racha y bonificación** | Transformación masiva | Racha silenciosa +250 | Transformación masiva |
| | Revelación | Carroñero | Revelación |

## CONSEJOS DE PUNTUACIÓN Y BONIFICACIONES

- Cuando el blanco esté escondido en el heno, salta al interior. Esto lo obligará a abandonar su escondite y te permitirá conseguir fácilmente una bonificación por Asesinato escondido.
- Intenta combinar tus habilidades durante una ronda. La variedad te concederá bonificaciones de puntuación importantes.
- Si estás cerca de otros jugadores tras ejecutar un asesinato, la asignación del siguiente contrato se demorará. Dirígete al límite exterior del mapa para reducir el tiempo de espera.
- Cuando otro jugador asesine a tu blanco, no te olvides de rematarlo para obtener una bonificación por Remate en tierra.
- El desarrollo (consulta la página 276) te permite mejorar tus habilidades favoritas y, por lo tanto, ganar puntos más fácilmente en cada sesión.
- Cuanto mejor sea tu aproximación, más breve será la animación de asesinato. Esto te permitirá pasar desapercibido y dirigirte de inmediato hacia tu siguiente blanco.

## IDENTIFICAR AL ADVERSARIO

01

- Si empiezas a oír susurros sabrás que tu perseguidor se aproxima. En cambio, si oyes el latido de tu corazón, sabrás que tu blanco está cerca. Si te cuesta oír los susurros, prueba a ajustar el sonido del televisor o utiliza auriculares.
- Una flecha situada en el interior de la brújula indicará que el blanco se encuentra a una altura distinta. Es posible que se mueva por los tejados mientras tú avanzas por las calles o que se encuentre en un piso distinto (📷 01). Aprovecha esta información para planear tu aproximación y saber dónde buscar a tu blanco.
- Mezclarte entre multitudes móviles te permitirá acercarte al blanco sin ser visto.
- Mezclarte entre la multitud te resultará menos efectivo que permanecer junto a un civil que sea idéntico a tu personaje. Esto frenará a tu adversario, que tendrá que decidir a cuál de los dos atacar.
- Si intentas matar a un blanco mezclado en un grupo en el que haya un doble, podrás usar el campo visual para identificarlo. Sitúate detrás de un obstáculo o una esquina y muévete lentamente para que solo haya un personaje en tu campo visual. El contorno que rodea el retrato del blanco te indicará a qué doble debes matar (📷 02 & 📷 03). En cambio, cuando utilices un doble de forma defensiva (por ejemplo, con Mezclarse), intenta que tu personaje se coloque de forma que aparezca en el campo visual del perseguidor al mismo tiempo que su doble.
- Cuando detectes un blanco que también te haya identificado, el resultado del duelo normalmente estará determinado por las habilidades. Usa la habilidad que tenga el efecto más intenso y duradero. Por ejemplo, la Bomba de humo incapacitará al blanco durante más tiempo que los Cuchillos.
- Tendrás más posibilidades de localizar a tu contrato si te desplazas a mayor altura que él. Si estás en un tejado por encima de tu blanco, el alcance de un asesinato aéreo durante una persecución será superior al que necesitarías para alcanzarlo al nivel de la calle y no sufrirás daños durante la caída. Además, si te mueves por los tejados evitarás que te detecten otros jugadores.
- Desde lejos cuesta más detectar a algunos personajes que a otros, sobre todo si eres nuevo en el juego. Si tienes problemas con algún personaje, prueba a adoptar su aspecto. Es posible que a tu perseguidor también le cueste identificarte.
- Observa los movimientos de los civiles controlados por la IA e intenta imitarlos. Como el resto de jugadores estarán tan ocupados como tú, con frecuencia lograrás hacerte pasar por un PNJ más.
- Si tu perseguidor realiza una acción de perfil alto dentro de tu campo visual, aparecerá un icono rojo sobre su cabeza, de modo que te resultará sencillo detectarlo (🛡).
- Cuando un jugador mueva la cámara para mirar atrás, su personaje moverá la cabeza, así que presta atención a este gesto para localizar a tus rivales (📷 04).
- Detente un momento y echa un vistazo a la brújula para ver hacia qué lado gira el arco. Interpretar su dirección y su anchura te permitirá interceptar a tu blanco en la intersección más cercana.
- Si tu blanco se mueve constantemente por los tejados, podrás optar entre darle caza y ejecutar un asesinato temerario o dispararlo por la espalda con la Pistola o el Dardo envenenado para ahorrar tiempo y conseguir una bonificación.

02

03

- En cuanto localices y elimines a tu blanco revelarás tu posición al resto de jugadores, aunque estés en un escondrijo. En ese momento habrá muchas posibilidades de que te maten, de modo que te resultará más beneficioso escapar con rapidez que intentar mezclarte o esconderte.
- Usa el Veneno o los Dardos envenenados para no provocar un alboroto y, después, aléjate con discreción. Es posible que el revuelo causado distraiga a los adversarios próximos a tu posición.

04

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
PUNTOS BÁSICOS
PERSONAJES/ PERSONAL.
PUNTUACIÓN Y PROGRESO
CONJUNTOS HABILIDADES
MODOS DE JUEGO
CONSEJOS AVANZADOS
MAPAS Y ANÁLISIS



HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

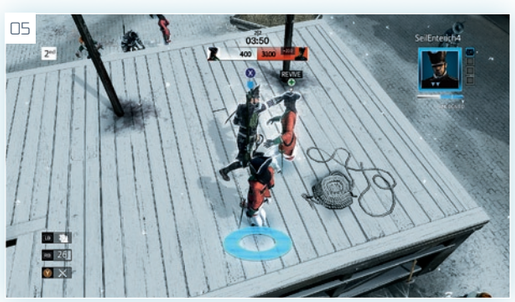
## CONSEJOS PARA PERFIL ALTO Y PERSECUCIÓN

- Cuando sigas de cerca a un blanco, no olvides mirar a tu alrededor de forma regular para identificar a los adversarios que te puedan estar siguiendo.
- Tus rivales no podrán asesinarte con movimientos normales mientras estés escalando o saltando. Sin embargo, las habilidades a distancia acabarán rápidamente con cualquiera que escale o haga parkour.
- Las persecuciones favorecen a quien escapa, ya que puede utilizar obstáculos de persecución y escondrijos para hacer que se agote el tiempo más deprisa. Por lo tanto, no debes intentar seguir a un blanco, sino cortarle el paso. Las persecuciones te obligan a perder un tiempo que deberías emplear en matar, y como hay un 50% de probabilidad de que el blanco gire a izquierda o derecha, anticiparte te ayudará a zanjar más rápido este asunto. Es preferible perder a un enemigo experto que iniciar una persecución prolongada.
- Escala siempre por partes, usando vigas y postes, y aprovecha las superficies lisas y las que permitan hacer parkour para correr. Escalar un muro te dejará expuesto a los ataques a distancia.
- Si has fijado a tu perseguidor, pulsa rápidamente el botón de aturdir mientras se acerca para tener más posibilidades de incapacitarlo y poner fin a la persecución. En el peor de los casos obtendrás una bonificación de Muerte honorable por las molestias.
- Cuando te persigan, usa la habilidad Interferencia mientras doblas una esquina o te sitúas detrás de un obstáculo. Esta te permitirá dar media vuelta para aturdir a tu perseguidor.

## TÁCTICAS DE EQUIPO

- Las acciones cooperativas aumentan la puntuación. Antes de ejecutar un asesinato, comprueba si puedes implicar a tus compañeros para obtener más puntos. Planead juntos vuestros conjuntos de habilidades para adoptar funciones ofensivas o de apoyo.
- Siempre que estés cerca de un aliado que acabe de matar a un blanco, corre hacia la víctima y ejecuta un remate en tierra para obtener una bonificación. Pueden hacerlo todos tus compañeros de equipo y es una forma genial de maximizar la puntuación cuando os movéis en formación.
- Si un compañero que se encuentra cerca de ti queda aturdido, intenta matar a su blanco y reanima de inmediato a tu aliado. No solo le ahorrarás unos preciosos segundos, sino que también conseguirás más puntos. Además, recuérdale que remate en tierra al blanco derrotado.
- Cuando fijes a un enemigo, tus compañeros también lo verán fijado (Y), lo que os ayudará a coordinar vuestras acciones conjuntas.
- Si matan o aturden a un compañero, su asesino estará listo para contraatacar (📷 05). Cubríos mutuamente cuando estéis cerca, ya que estaréis atrayendo a vuestros cazadores hacia el mismo lugar.
- Pulsa B/○ para reanimar a un aliado aturdido y obtener una bonificación (📷 06).
- Usa la interfaz del blanco (consulta la página 261) para alternar entre blancos y después ve a por el adversario que esté más cerca o en la posición más interesante. No es necesario centrarse en el primer blanco asignado.
- Pirateo de Animus no es tan efectivo en los modos por equipos, donde solo tienes un máximo de cuatro blancos.
- Utiliza a un compañero de equipo para atraer a un blanco hacia tu posición. Preparar una trampa con Disfraz será efectivo, pues muchos adversarios esperarán reconocer a sus perseguidores.
- Ajustad los esfuerzos individuales y cooperativos en función de la situación. Durante una persecución, centraos en un único blanco para llevar a cabo asesinatos de calidad y obtener bonificaciones de equipo. Una vez que toméis la delantera, será más ventajoso que os dividáis y que os ocupéis cada uno de un blanco.
- Recuerda que un obstáculo de persecución cerrado por un compañero se abrirá automáticamente para ti.

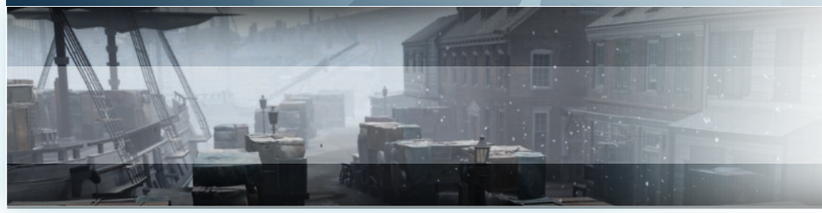
05



06

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

# MAPAS Y ANÁLISIS



Para que te resulte más sencillo familiarizarte con cada escenario, los mapas que presentamos a continuación revelan la disposición de los destinos que visitarás. También incluyen las posiciones de todos los puntos de interés, como los obstáculos de persecución y los elementos exclusivos para ciertos modos de juego.

### Leyenda

- Elevador
- Ayuda en esquina
- Puertas que se cierran
- Plataformas que caen
- Territorio (solo en Dominio)
- Artefacto y base (solo en Asalto al artefacto)

## PUERTO DE BOSTON

- Cuando intentes escapar de un perseguidor, evita correr por el muelle. El conjunto de la zona es bastante lineal y ofrece pocas oportunidades de romper el campo visual.
- El concurrido mercado a los pies de la iglesia ofrece muchas posibilidades de mezclase entre la multitud y desplazarse usando el sigilo social, pero si descubren tu escondite quedarás totalmente expuesto.
- Los asesinatos aéreos, la Pistola e incluso los asesinatos desde un saliente serán frecuentes en las rutas superiores, así que presta atención al perfil de la ciudad.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
PUNTOS BÁSICOS
PERSONAJES/ PERSONAL.
PUNTUACIÓN Y PROGRESO
CONJUNTOS HABILIDADES
MODOS DE JUEGO
CONSEJOS AVANZADOS
MAPAS Y ANÁLISIS

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED