INICIO RÁPIDO

Assassin's Creed IV es uno de los juegos más grandes y repletos de funciones con el que hemos tenido el gusto de trabajar y jugar. Además de su apasionante historia principal (completarla te llevará un mínimo de quince horas, si el viento juega a tu favor), también incluye numerosas misiones secundarias, varias distracciones opcionales y cientos de coleccionables. ¿Y el mapa del Caribe? Este mundo abierto contiene todo un *océano* que conquistar.

Obviamente, esta guía contiene una cantidad descomunal de información y consejos, como es lógico en un juego de este calibre, que define todo un género. Hay mucho que digerir, y entendemos que algunos lectores querrán buscar consejos y análisis concretos que se adopten a su estilo de juego.

En esta sección de Inicio rápido, hemos definido seis áreas de interés u objetivos generales distintos que puedes seguir. Dependiendo de cuáles sean tus objetivos al comenzar a jugar con Assassin's Creed IV, esto te permitirá identificar las secciones de la guía que te interesen más. Si cambias de prioridades a medida que avances en la aventura, regresa aquí y encontrarás referencias rápidas a otras secciones de la guía.

Herramientas de búsqueda y navegación

Índice y leyenda del mapa

Si quieres jugar con una ayuda mínima, usa nuestro completo índice para pasar al tema que te interese cuando necesites un consejo o información en concreto. También se incluye una leyenda del mapa con todos los iconos y anotaciones que encontrarás en la guía.

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. También puedes usar la sección Contenidos, al comienzo de la guía, para encontrar fácilmente el tema que buscas.

FAMILIARIZACIÓN

Es tu primera experiencia en el mundo de Assassin's Creed.

Capítulo Historia hasta ahora (página 10)
Tu punto de entrada ideal a esta guía. Contiene todo lo que necesitas para familiarizarte con los acontecimientos clave de la historia de la serie hasta la fecha.

Capítulo Introducción (página 22)
Este capítulo está pensado para ayudarte a moverte con seguridad durante las primeras horas de Assassin's Creed IV, haciendo hincapié en las habilidades y conceptos básicos.

Capítulo Recorrido (página 44)
Una ayuda paso a paso durante toda la historia, con imágenes accesibles y directas que te ofrecerán soluciones con un solo vistazo.

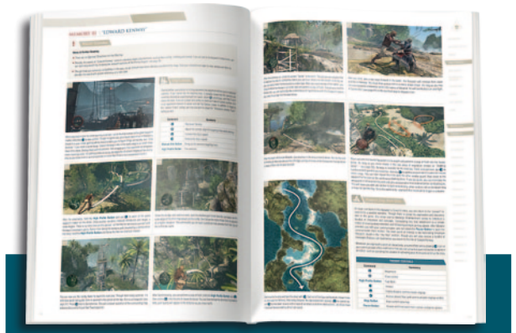
EXPLORACIÓN

Quieres moverte a tus anchas por el mundo del juego y divertirte con las numerosas funciones disponibles.

Sección Mapas y coleccionables (página 130)
Un recorrido guiado por todos los escenarios del juego, con mapas anotados, consejos para llegar a los coleccionables más recónditos, y diversos puntos de interés.

Capítulo Referencia y análisis (página 226)
Un estudio en profundidad de los numerosos sistemas que sostienen la experiencia de juego, centrándonos especialmente en los tan importantes conceptos navales, el sistema económico, el combate avanzado y los elementos desbloqueables.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM



COMPLETAR EL JUEGO

Tu objetivo es completar la historia principal.

Capítulo Recorrido (página 44)
En nuestro Recorrido se tratan todas las misiones principales con soluciones de fácil visualización. También se incluyen útiles referencias a páginas de otros capítulos, en los que podrás informarte sobre temas cuando sean relevantes para tu progreso o actuación.

MULTIJUGADOR

Quieres aumentar tus progresos en el modo multijugador de Assassin's Creed IV.

Capítulo Multijugador (página 262)
Este capítulo te ofrece una gran cantidad de conocimientos, explicaciones y técnicas que te ayudarán a jugar a un nivel competitivo desde el principio.

SINCRONIZACIÓN 100%

No aspiras a menos que una sincronización del 100%.

Capítulo Recorrido (página 44)
Una útil herramienta de referencia siempre que encuentres algún problema, con soluciones fiables para los objetivos opcionales.

Capítulo Misiones secundarias (página 126)
Recorridos, análisis y consejos que cubren todas las actividades opcionales de Assassin's Creed IV, y mapas detallados de todas las regiones, con las posiciones de todos los coleccionables y puntos de interés.

Capítulo Referencia y análisis (página 226)
Una descripción exhaustiva de las mecánicas que gobiernan el mundo de Assassin's Creed IV y un amplio punto de referencia al conseguir los innumerables elementos desbloqueables del juego.

COMPRENSIÓN DE LA HISTORIA

Quieres entender todos los aspectos de la historia y resolver sus misterios.

Capítulo Historia hasta ahora (página 10)
Resúmenes concisos, explicaciones y datos que te ayudarán a comprender los hechos y conceptos más importantes presentados en episodios anteriores de Assassin's Creed.

Secciones "Anteriormente" (página 48)
En nuestro capítulo Recorrido, cada secuencia comienza con un resumen rápido de los acontecimientos clave ocurridos en la secuencia anterior.

Sección Análisis de la historia (página 304)
En el capítulo Extras, plagado de detalles de la trama (ten cuidado), encontrarás una extensa sección en la que analizamos el argumento del juego y sus misterios más fascinantes. Si tienes alguna duda sobre la historia de Assassin's Creed IV, aquí podrás resolverla.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Trepar

- **Aspectos básicos al trepar:** para empezar a trepar, haz que Kenway corra hacia una superficie sólida con asideros claros a su alcance. Usa L para ascender, moverte a derecha o izquierda o descender. Emplear R para ajustar la cámara y planear tu ruta es una habilidad vital. Los edificios de las zonas urbanas ofrecen invariablemente varias rutas diferentes para trepar hasta un destino (09); identificar las más rápidas y directas es una habilidad que irás adquiriendo con la práctica.

- **Descenso:** para comenzar un descenso estando de pie en un punto de observación elevado, mantén L mientras te acercas a una zona de borde apropiada y Kenway mirará hacia abajo (10). Pulsa ✥ para colgarte del saliente y empezar a trepar.

- **Soltarse:** para que Kenway se suelte de una superficie mientras trepa, pulsa ✥. Empezará a caer hacia el suelo. Para "agarrarse en caída" a otro saliente, pulsa L hacia la superficie (11).

- **Impulso hacia atrás o lateral:** mientras trepas, mantén pulsado el **botón de perfil alto** y pulsa ✥ para impulsarte hacia atrás (12). Esto hará que Kenway se impulse desde una superficie y agarre un saliente que tenga detrás o se deje caer al suelo. Si inclinas L hacia el lado al mismo tiempo, el impulso será lateral y no hacia atrás.

09

10

11

12

Nadar

- **Nadar:** usa L para moverte en el agua y mantén pulsado el **botón de perfil alto** para aumentar la velocidad de brazada de Kenway.

- **Nadar de forma sigilosa:** mantén pulsado ✥ para nadar de forma sigilosa. Kenway se zambullirá bajo la superficie y desaparecerá de la vista. Podrás moverte con L, aunque a menos velocidad. Es un recurso idóneo para evitar la mirada de los centinelas al infiltrarte en zonas vigiladas por el agua o para evitar disparos mientras escapas. El indicador blanco que aparece en pantalla muestra el tiempo que queda antes de que Kenway deba salir a la superficie a tomar aire.

- **Salir del agua:** Kenway vadeará automáticamente el agua poco profunda. Para trepar a una superficie que tenga por encima pero que esté a su alcance, mantén el **botón de perfil alto** y dirige a Edward a la dirección adecuada.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

ATALAYAS Y MAPAS

Al llegar por primera vez a un lugar, el mapa entero (y por extensión, el minimapa) estará en blanco. Por suerte, el Caribe está repleto de puntos elevados que Kenway puede escalar, que se conocen como atalayas (01) y están marcadas con un icono característico. Tras alcanzar el punto elevado o saliente adecuado, puedes pulsar ✥ para "sincronizarte" con el entorno. Las atalayas con las que todavía no te has sincronizado se representan mediante contornos blancos con el centro en negro en el mapa principal y el minimapa (); las atalayas con las que te has sincronizado tienen un contorno negro con el centro en blanco ().

Al sincronizarte con una atalaya se revela inmediatamente el terreno circundante, incluidos todos los puntos de interés que haya cerca, los puntos de inicio de misiones secundarias y otras actividades opcionales. Además, cuando estés en la viga de una atalaya sincronizada, todos los puntos de interés dentro de una amplia zona (incluidos los coleccionables y las actividades) aparecerán resaltados con iconos superpuestos sobre su ubicación real. Esta es una función que podrás aprovechar cuando uses las atalayas como destinos de desplazamiento rápido en un momento posterior de la historia principal, lo que puede reducir drásticamente el tiempo empleado en moverte de un lugar a otro. Por ello, te recomendamos que trepes todas las atalayas que encuentres.

Mapa principal

Puedes acceder al mapa principal en cualquier momento del juego activo pulsando el **botón de mapa**. La posición de Kenway viene representada por el icono de Asesino encapuchado (), y la flecha que lo acompaña se corresponde con la dirección hacia la que mira la cámara, y no el propio Kenway.

Usa L para moverte por el mapa y R para controlar el nivel de zoom. Usa ✥ para alejar el zoom al máximo nivel (algo muy útil para determinar rápidamente tu posición en el Caribe en cada momento) y ✥ para centrar el cursor en Kenway. Para ver una descripción de cualquier icono en el mapa, mueve el cursor sobre él. También puedes pulsar el **botón de apuntado manual** para acceder a una leyenda completa de todos los iconos empleados en el mapa. Pulsa el **botón de recarga** y el **botón de coleccionables** para alternar entre los filtros y mostrar los iconos por categorías.

Minimapa

El minimapa muestra una pequeña porción del mapa principal (02). La flecha del borde exterior del minimapa siempre apunta hacia el norte. La flecha del centro representa a Kenway.

Todos los lugares de interés, puntos interactivos y marcadores activos dentro de las zonas sincronizadas están señalados por iconos en el minimapa. Todos los iconos aparecen a tamaño completo cuando están dentro de sus límites, y se encogen y desaparecen cuando Kenway se aleja de ellos.

Algunos iconos aparecen en todo momento. Los lugares de inicio de recuerdo para las misiones de la historia principal, los marcadores de objetivos y los marcadores manuales situados en el mapa principal siempre se muestran claramente. Si estos destinos están fuera de la zona actual del minimapa, los iconos se moverán al borde exterior para indicar su ubicación aproximada.

ICONOS CLAVE DEL MAPA

	Kenway		Enemigo
	Misión de la historia principal		Tirador enemigo
	Aliado		Atalaya
	Blanco		Marcador personal
	Destino		Barco de Kenway

01

Desplazamiento rápido

Cuando se desbloquee el desplazamiento rápido, podrás pulsar ✥ cuando esté destacado un icono adecuado del mapa (como una atalaya o el icono de una ubicación descubierta) para iniciar un viaje casi instantáneo a ese lugar. Por norma general, tu barco siempre viajará contigo.

Marcador personal

Aunque la pantalla del mapa principal resulta útil para planear tus rutas y calcular las distancias que separan diferentes actividades, una de sus características más convenientes es la posibilidad de fijar un marcador personal con ✥. Aprovecha este mecanismo para explorar sin perder el rumbo, o bien para dividir trayectos largos o complicados en secciones más manejables.

Si usas un marcador personal para resaltar un icono del mapa (como una tienda o una atalaya), el lugar en cuestión aparecerá en el minimapa aunque esté muy lejos. También observarás que aparece un icono en la pantalla principal cuando mires en la dirección de tu blanco (aunque no sea directamente visible para Kenway), acompañado de una medida de distancia en metros. Esto simplifica el proceso de encontrar coleccionables conocidos e identificar la posición precisa de una plataforma de sincronización en una atalaya.

Coordenadas del mapa

Al alejar el zoom del mapa principal, observarás un sistema de coordenadas. Se expresan en forma de dos cifras de tres dígitos separadas por una coma.

- El **primer número** es la *abscisa*, también conocida como **coordenada X**. Se corresponde con el eje horizontal del mapa. El valor 0 se establece en el extremo izquierdo (oeste) del mapa y aumenta al mover el cursor a la derecha (hacia el este), hasta un máximo de 1000 en el extremo más al este.

- El **segundo número** es la *ordenada*, también conocida como **coordenada Y**. Se corresponde con el eje vertical del mapa. El valor 0 se establece en el extremo inferior (sur) del mapa y aumenta al mover el cursor arriba (hacia el norte), hasta un máximo de 1000 en el extremo más al norte.

Cada punto del mapa (y por tanto cada lugar) tiene unas coordenadas únicas expresadas como "**xxx,yyy**". Este sistema puede resultar muy útil para determinar la posición exacta de una ciudad o una isla del Caribe. También lo utilizaremos en el capítulo de misiones secundarias para señalar la ubicación de coleccionables, misiones y otros puntos de interés.

02

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
PROGRESO EN EL JUEGO
PANTALLA
CONTROLES
MOVIMIENTO A PIE
ATALAYAS Y MAPAS
SIGILO
ESCAPAR DEL COMBATE
HABILIDADES
ASESINATOS
COMBATE
NAVEGACIÓN

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

RECUERDO 1 \ "EDWARD KENWAY"

! DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

Notas e información adicional:

- No hay objetivos opcionales para este recuerdo.
- En líneas generales, los acontecimientos del recuerdo "Edward Kenway" sirven para presentar elementos básicos del juego como las habilidades de parkour, trepar y combatir. Si es la primera vez que juegas a la serie Assassin's Creed, te recomendamos que estudies las secciones relevantes del capítulo de la Introducción (consulta la página 22).
- Aunque en la zona abundan los coleccionables, a estas alturas del juego muchos de estos objetos aún no han sido desbloqueados. Contén por ahora tus ganas de hacerte con ellos y regresa a la isla más adelante para saquear con mayor eficacia.

01

Cuando el juego se inicie tras la breve secuencia cinemática, corre al timón del barco que aparece señalado por el punto de ruta verde y pulsa ⊕ para tomar el control. Aunque los consejos del juego, tu experiencia naval previa en Assassin's Creed III o tu capacidad innata para jugar deberían servirte en estos primeros momentos, consulta "Controles del barco" si necesitas un breve resumen. El papel de Edward Kenway en combate comienza en cuanto los barcos pequeños se preparan para atacar. Destrúyelos con andanadas y después enfréntate a tu verdadero adversario: un navío mucho más imponente. Un rayo ocasiona graves daños a la estructura del barco enemigo mientras te acercas, así que es probable que no necesites más de tres o cuatro andanadas para hundirlo.

Controles del barco

Durante los combates, tu prioridad es hacer que tus enemigos queden alineados con los cañones de babor o estribor. Si no puedes ver las líneas de disparo, es probable que los cañones estén apuntando a un punto bajo las olas: mueve Ⓡ según proceda para hacer que sean visibles. Si por el contrario prefieres invertir el eje Y de la cámara, este es un buen momento para pausar el juego e ir a la pantalla de opciones. Además de activar el ajuste del "eje Y del cañón", quizá quieras también configurar el ajuste "cámara de 3ª persona: eje Y".

Comando	Resumen
Ⓛ	Maniobrar el barco
Ⓡ	Ajustar la cámara y alinear las líneas de disparo mientras apuntas
⊕	Aumentar la velocidad del barco
⊕	Reducir la velocidad del barco
Botón de apuntado manual	Mostrar las líneas de disparo del cañón
Botón de perfil alto	Disparar cañones

02

Después de las escenas cinemáticas, mantén el **botón de perfil alto** y usa Ⓛ para nadar hasta el punto de ruta verde en la orilla. Cuando otro interludio narrativo te presente a tu blanco, la persecución dará comienzo. Durante la misma no hay límite de tiempo, así que no dudes en familiarizarte con la extraordinaria agilidad de Kenway. En lugar de seguir el camino más obvio (señalado aquí mediante una línea blanca discontinua), mantén el **botón de perfil alto** y sigue el atajo de parkour.

03

Cruza el puente y continúa hacia el oeste pasando el estanque de aguas poco profundas (fíjate en que la brújula al borde del minimapa siempre señala el norte); después sigue la ruta que se muestra aquí para subir más alto. De este modo podrás alcanzar una plataforma que se extiende desde lo alto del acantilado hasta el norte.

04

Ahora puedes utilizar la torre cercana para llegar hasta la siguiente zona. Aunque opcional desde un punto de vista técnico, merece la pena tomarse el tiempo para ascender hasta la cima, donde encontrarás una atalaya (consulta la página 31). Pulsa ⊕ para sincronizarla. Esta acción revela una sección del mapa circundante y te proporciona una útil posición de desplazamiento rápido para el futuro.

05

Después de sincronizar, puedes realizar un salto de fe (mantén el **botón de perfil alto** y ⊕, y después mueve Ⓛ) al montón de hojas que hay abajo. Después puedes seguir el atajo que se muestra aquí. Tu presa aparecerá en la distancia mientras te diriges al norte.

06

Tras un breve parkour, trepa por la "escalera" de madera situada al norte. Aunque puedes explorar la zona en busca de coleccionables antes de continuar, en realidad no sirve de mucho, ya que puedes regresar fácilmente a este lugar más adelante. Cuando llegues a lo alto de la escalera, fíjate en el Asesino que corre hacia la derecha y lleva a cabo un salto de fe. Aunque tienes que seguirlo, puedes dar un pequeño rodeo opcional para sincronizar la atalaya antes de lanzarte al agua.

07

Tras aterrizar, da unos cuantos pasos dentro del agua: el Asesino abandonará su cobertura y disparará a Kenway. En ese momento tendrás que perseguirlo de forma más directa. Siempre que superes los obstáculos mediante parkour y te mantengas a menos de 50 metros de Walpole, al final se dará media vuelta y luchará. La forma más rápida de acabar con él es un contraataque (consulta la página 41).

08

Tras la muerte de Duncan Walpole, la partida se reanuda en la zona que se muestra arriba. Corre hasta el extremo de la rama que se extiende sobre el borde del acantilado y sincroniza la atalaya; después da un salto de fe al agua de abajo.

09

Muévete por el tronco en dirección sur y da un salto de fe a las hojas que hay debajo. Siempre que te muevas lentamente por las zonas bajas de vegetación (llamadas "zonas de acecho"; consulta la página 35), Kenway será invisible a ojos de sus enemigos. Desde la posición oculta, pulsa ⊕ para atraer al guardia más próximo hasta tu posición y después pulsa ⊕ para asesinarlo con sigilo cuando esté a tu alcance. Repite esta estrategia con el otro guardia cercano. Ahora acércate a hurtadillas al punto de control situado al este a través de la zona de acecho. Si actúas con rapidez, podrás eliminar a los dos guardias cercanos con un asesinato doble por detrás antes de que empiece el combate. De este modo, solo tendrás que luchar contra un soldado, aunque otros soldados presentes en la playa podrían unirse a la contienda. Cuando termine el combate, acércate al mercader para iniciar una secuencia.

10

Nada en dirección al barco y toma el timón con ⊕. Aléjate navegando de la bahía siguiendo la ruta que se muestra aquí para concluir el recuerdo. Resulta buena idea alternar entre las dos velocidades de movimiento (⊕ para acelerar y ⊕ para ralentizar) en este laberinto de bancos de arena y otros obstáculos. Los barcos a media vela son más fáciles de maniobrar.

Época actual: primera parte

En los momentos clave de la historia de Assassin's Creed IV, regresarás al "presente", donde se desarrolla una historia paralela. Aunque en fases posteriores del juego podrás explorar y realizar descubrimientos, esta visita inicial a Abstergo Entertainment sirve para presentarte una serie de personajes y conceptos. Para completar esta primera parte, solo tendrás que seguir las indicaciones. Después de que Melanie te dé tu comunicador, podrás pulsar el **botón de pausa** para abrir la pantalla principal del comunicador. El principal punto de interés es el Manual del empleado incluido en la sección "Mis archivos", aunque también recibirás varios mensajes que podrás leer antes de volver a la vida de Edward Kenway.

Cada vez que te acercas a un punto de interacción, un efecto de sonido y un icono brillante de ⊕ en tu comunicador te notifican que puedes pulsar un botón específico para realizar una acción, como accionar un ascensor o activar tu Animus para continuar la historia.

CONTROLES EN EL PRESENTE

Comando	Resumen
Ⓛ	Movimiento
Ⓡ	Ver control
Botón de perfil alto	Andar rápido
⊕	Interactuar
⊕	Activar/Desactivar pantalla del comunicador
⊕	Acceder a los archivos almacenados (con la pantalla del comunicador visible)
Botón de mapa	Ver mapa de la zona actual
Botón de pausa	Acceder a la pantalla principal del comunicador y opciones del juego

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
SECUENCIA 1
PRESENTE 1
SECUENCIA 2
SECUENCIA 3
PRESENTE 2
SECUENCIA 4
SECUENCIA 5
SECUENCIA 6
PRESENTE 3
SECUENCIA 7
SECUENCIA 8
SECUENCIA 9
SECUENCIA 10
PRESENTE 4
SECUENCIA 11
SECUENCIA 12

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

SECUENCIA 2

Anteriormente…

Edward Kenway, un corsario convertido en pirata en busca de fortuna en las Indias Occidentales, sobrevive por los pelos a un brutal combate naval durante una tempestad. Tras nadar abriéndose paso entre los restos del naufragio y alcanzar la orilla de una isla cercana, descubre a un superviviente de la flota enemiga. Duncan Walpole, un inglés ataviado con un atuendo característico de la Hermandad, afirma tener que ir urgentemente a La Habana por un importante asunto. Los dos hombres chocan —su animadversión alimentada por la avaricia de Kenway y el intento fallido de Walpole de asesinarle con una pistola empapada— y Walpole es asesinado tras una larga persecución. Decidido a hacerse pasar por el Asesino para engañar a sus contactos en Cuba, Kenway se apropia de las pertenencias de Walpole y se pone su uniforme. Después de espiar una goleta propicia en una bahía cercana, Kenway salva a su propietario (el mercader Stede Bonnet) de un desafortunado contratiempo con soldados corruptos y ambos zarpan rumbo a La Habana…

RECUERDO 1 \ "LA ANIMADA HABANA"

DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

Objetivos opcionales:

- Embiste al ratero.
- Usa bombas de humo para escapar del combate.

Notas e información adicional:

- Este recuerdo se inicia automáticamente al comienzo de la secuencia 2.
- Puedes aprender más sobre el combate (consulta la página 40) y las bombas de humo (consulta la página 36) en el capítulo Introducción.

01

Acompaña a Stede Bonnet hasta que veas a un vendedor de armas y después compra un nuevo juego de espadas cuando se te indique. Cuando Bonnet admita que se ha perdido, sube a la torre de la iglesia hasta alcanzar la atalaya en la cara oeste y después pulsa para sincronizar.

02

Después de que Kenway identifique la taberna, da un salto de fe y aterriza en el carro de heno que hay debajo. Baja inmediatamente de él y persigue al ratero que ha asaltado a Bonnet. La persecución es rápida y cada vez más complicada. Cuando estés a muy poca distancia de él (lo que podría llevarte un tiempo), pulsa para hacer que Kenway salte y embista al ratero, quien responderá al ataque. Mátalo y saquea su cadáver. Si tienes dificultades o prefieres completar el objetivo opcional con tranquilidad, toma el atajo que se muestra aquí para embestirlo fácilmente al comienzo de la persecución (podrás volver a un punto de control en este lugar cuando quieras hasta que mates y saquees al ratero).

03

Ve hasta el punto de ruta para reencontrarte con Bonnet. La pelea de la taberna sirve de tutorial para enseñarte aspectos básicos del sistema de combate de Assassin's Creed IV, así que sigue las instrucciones en pantalla cuando aparezcan. Al término de la pelea, se te pedirá que uses bombas de humo para ayudar a Kenway a escapar de los soldados españoles.

04

Cuando la partida se reanuda, Kenway comienza justo al lado de la salida. Tu objetivo es escapar de la zona. Ábrete paso rápidamente entre la multitud alrededor de la salida al norte y después gira a la derecha y lanza una bomba de humo ( ) para incapacitar a los soldados a medida que se aproximan. Corre rápidamente hacia el callejón y lanza una segunda bomba de humo mientras entras para impedir que te sigan (los jugadores con mucha experiencia en Assassin's Creed pueden optar por usar el elevador en su lugar, aunque esto hace que sea más difícil incapacitar a los soldados en el "cuello de botella" del callejón).

05

Trepa rápidamente hasta los tejados por la escalera (si no has usado el elevador) y sigue el itinerario de parkour que se muestra aquí para abandonar la zona marcada sin más incidencias. El camino en dirección sur es fácil de seguir y es improbable que los soldados incapacitados por la segunda bomba de humo lleguen al tejado para dar caza a Kenway antes de que este pueda desaparecer de su vista. Hay un escondrijo al final de la ruta que se muestra aquí, aunque puede que la persecución (y por lo tanto esta misión) acabe justo antes de que llegues a él. Cuando el recuerdo "La animada Habana" finalice, tendrás libertad para explorar la ciudad.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

RECUERDO 2 \ "¿Y MI AZÚCAR?"

DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

Objetivos opcionales:

- Contrata a bailarinas para distraer a los guardias.
- Evita un enfrentamiento abierto.

Notas e información adicional:

- Ahora eres libre de explorar La Habana a tu ritmo. Aunque algunas misiones secundarias y algunas funciones no están disponibles hasta más avanzada la historia, puedes desbloquear atalayas y recoger coleccionables. Consulta la página 132 para ver un mapa completo de la ciudad y una guía de sus actividades. En esta zona también puedes usar atalayas sincronizadas como posiciones de desplazamiento rápido.
- Asegúrate de tener al menos 150 R antes de iniciar este recuerdo: los necesitarás para completar tu primer objetivo opcional. Puedes obtener fácilmente esta cantidad abriendo un cofre del tesoro.
- Consulta la página 32 para obtener más información sobre el sigilo (en especial la importante habilidad de Mezclarse); la página 37 para saber más sobre la Vista de águila; y la página 36 para ver instrucciones sobre cómo usar la habilidad de Robar.

01

Reúnete con Stede Bonnet en la posición de la misión principal ( ) en los muelles y pulsa para comenzar cuando aparezca la indicación. Después de leer el tutorial de la Vista de águila, activa esta función con para "identificar" a tus blancos y seguirlos desde una distancia segura. Cuando los guardias estén fuera de la pantalla, aparecerá un cronómetro que te indicará que debes girar la cámara hasta que tengas contacto visual de nuevo. Tus blancos se abrirán camino finalmente por una zona protegida, señalada claramente en rojo en el minimapa y conocida como zona restringida. En estas zonas, todos los enemigos potenciales sospecharán de inmediato de Kenway y no tardarán en atacar si permanece a la vista. Por suerte, puedes bordear fácilmente esta zona sin adentrarte en ella. Dirígete al sur para mantenerte en paralelo a tus blancos mientras salen de la zona.

02

Los dos soldados cruzarán la calle y entrarán en otra zona restringida. Ve al sur para llegar a la zona del mercado antes que ellos, tal como se muestra aquí. En el mercado, mézclate con los civiles inmóviles para esconderte de los soldados mientras salen de la zona restringida. Ambos soldados echarán a correr. Corre rápido para seguirlos, pero mantén siempre una distancia segura. Ten especial cuidado cuando gires en las esquinas. Si los soldados ven a Kenway, muévete rápidamente para alejarte de su vista o mézclate para disipar las sospechas.

03

Al término de la persecución, se te pedirá que escuches una conversación entre los dos soldados. Contrata a las bailarinas cercanas (pulsa), quienes rodearán a Kenway y lo seguirán mientras se mezcla con ellas. Camina a un paso normal (usa Andar rápido manteniendo si necesitas un poco más de velocidad) y permanece dentro del límite de color blanco para escuchar la conversación.

04

Tienes un nuevo blanco al que seguir: el capitán (mostrado aquí). Activa la Vista de águila para identificarlo y después síguelo a una distancia prudencial hasta que entre en una zona restringida. Espera fuera hasta que salga de nuevo.

05

El capitán organizará una patrulla cuando abandone la zona restringida y después seguirá la ruta que se muestra aquí. Cuando se acerque a los puestos del mercado, muévete detrás de él (Andar rápido funciona bien en distancias cortas) y mantén hasta que el medidor de robo esté completamente lleno para hacerte con su llave.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
SECUENCIA 1
PRESENTE 1
SECUENCIA 2
SECUENCIA 3
PRESENTE 2
SECUENCIA 4
SECUENCIA 5
SECUENCIA 6
PRESENTE 3
SECUENCIA 7
SECUENCIA 8
SECUENCIA 9
SECUENCIA 10
PRESENTE 4
SECUENCIA 11
SECUENCIA 12

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

RECUERDO 3 \ "¿EL SEÑOR WALPOLE, SUPONGO?"

! DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

Objetivos opcionales:

- Completa el reto de puntería de Rogers.
- Hurta a todos los templarios.

Notas e información adicional:

- Hablaremos de todas las técnicas de asesinato principales en la página 38.
- En esta misión Kenway adquirirá su primera pistola y las icónicas hojas ocultas.
- Que no te engañen las grandes sumas de dinero que Kenway obtiene al robar a los templarios. Las ganancias conseguidas al robar a la gente de a pie raramente superan un mísero puñado de *reales*, y el riesgo de que te descubran hace que esta sea una mala (y laboriosa) forma de conseguir dinero.

01

Dirígete al marcador de la misión principal en el sur de La Habana, después acércate a la puerta y pulsa para comenzar. Usa Andar rápido para encaminarte rápidamente a la terraza.

02

Tras la secuencia, Kenway recibe unas pistolas. Realiza un par de disparos de práctica y después espera a que los dos templarios terminen de hablar. En ese momento podrás hablar con Julien du Casse a la izquierda para continuar, o con Woodes Rogers a la derecha para participar en una breve competición de tiro. Para completar el objetivo adicional (y obtener una bonificación de 350 R), elige primero la segunda opción. Tu objetivo consiste en acertar a todos los blancos marcados dentro del límite de tiempo. Para ganar con facilidad, muévete de derecha a izquierda y apunta al primer blanco antes de que aparezca el cronómetro. Puedes volver a colocar a Kenway cada vez que necesites recargar. En caso de fallar, puedes intentarlo de nuevo hablando con Rogers.

03

Después de hablar con Du Casse para continuar, los dos hombres harán una demostración de las técnicas de asesinato. El orden es el siguiente:

A. Un asesinato estándar a pie: a solas cerca del blanco.

B. Un asesinato desde un escondrijo: desde el interior de un montón de heno.

C. Un asesinato mezclado entre una multitud: mézclate entre los trabajadores y pulsa .

D. Un asesinato aéreo: trepa al tejado, mira hacia abajo al blanco y pulsa .

E. Un asesinato de perfil alto: mantén el **botón de perfil alto** y para correr rápido hasta un maniquí y apuñálalo automáticamente en cuanto estés a la distancia adecuada.

04

Acércate a los dos hombres y pulsa para continuar. Síguelos hasta que comience la secuencia. Después de la escena en la que el gobernador Torres le da unos anillos a Kenway y a los dos templarios, recuperas el control activo durante un breve periodo de tiempo. Para completar el segundo objetivo opcional de este recuerdo, debes robar a Torres, Rogers y Du Casse antes de que el gobernador finalice la reunión. Se trata simplemente de situarse detrás de cada blanco y mantener hasta que termine el robo. Cuando la secuencia termine, Kenway irá automáticamente a las puertas de la mansión.

06

Si aún siguen al servicio de Kenway, pulsa para despedir a las bailarinas. La totalidad de la fortaleza y sus alrededores son una zona restringida, por lo que no puedes entrar sin más por la puerta principal. En su lugar, dirígete a la parte sur de la imponente fortificación y cuélate por la puerta lateral que se muestra aquí. Intenta mantenerte pegado a la pared para evitar que los centinelas de arriba te detecten. El objetivo opcional "Evita un enfrentamiento abierto" se activa en este momento.

07

Ejerce presión contra la parte izquierda de la puerta, espera a que se acerque un soldado (un bruto) y, después, ejecuta un asesinato en una esquina. Entra en el fuerte y gira a la derecha; después acaba con el segundo guardia por la espalda antes de que dé la alarma.

08

Continúa hasta la siguiente sala y salta por la ventana.

09

Sigue la ruta que se muestra aquí para alcanzar la parte superior de la muralla exterior; además, durante la escalada podrás recoger un fragmento del Animus.

10

En lo alto de la muralla, busca a un guardia por encima de tu posición y después ejecuta un asesinato desde una cornisa cuando el guardia esté encima de Kenway. Tras comprobar que nadie esté mirando en tu dirección (sobre todo el centinela del tejado), podrás trepar y correr rápido hasta la puerta (señalada mediante un punto de ruta). Pulsa para iniciar una secuencia.

11

Por último, salta desde la muralla al mar, nada fuera de la zona restringida y reúnete con Bonnet en el punto de ruta.

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

RECUERDO 4 \ "EL HOMBRE AL QUE LLAMAN SABIO"

DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

Objetivos opcionales:

- Usa la pistola en combate.
- Embiste al Sabio desde arriba.

Notas e información adicional:

- Consulta la página 40 para obtener más información sobre el movimiento de desbaratar defensa, la página 41 para saber más sobre las técnicas de contraataque y la página 42 para consultar las instrucciones sobre cómo conseguir rachas de asesinatos.
- Si ya has participado en otras persecuciones antes de este recuerdo, comprueba que tienes un suministro completo de munición para pistolas ante de empezar.
- Incluso si has descuidado todas las actividades no relacionadas con la trama, es probable que ya hayas acumulado unos pocos miles de *reales*. No los malgastes demasiado rápido en objetos no esenciales como armas o trajes. Pronto obtendrás más beneficios si inviertes importantes sumas de dinero en una función principal del juego, así que guarda tu dinero para más adelante. También merece la pena saquear cofres del tesoro cuando te topes con ellos, ya que pueden ser una buena fuente de ingresos durante las primeras secuencias. Si necesitas más ayuda, consulta la exhaustiva sección Mapas y coleccionables del capítulo de misiones secundarias.

01

Interactúa con Woodes Rogers en el lugar señalado para iniciar el recuerdo y después acompaña al grupo mientras pasean por las calles de la ciudad. Cuando los Asesinos comiencen su ataque, tendrás que actuar con decisión para neutralizar a todos los blancos rápidamente antes de que Torres resulte herido de gravedad. Mientras los blancos individuales se enfrentan a otros atacantes, intenta escabullirte por detrás para ejecutar asesinatos poco costosos (pero eficaces). Recuerda que los Asesinos son inmunes al primer golpe de un ataque de combo a menos que pierdan el equilibrio o sean distraídos. Utiliza el movimiento de desbaratar defensa (⊕) de antemano. Si pulsas dos veces rápidamente, podrás derribarlos y asesinarlos en el suelo con facilidad. Cuando estés combatiendo contra más de un blanco a tu alcance, el asesinato de un adversario (sea de la forma que sea) dará inicio a una racha de asesinatos potencial (consulta la página 42), que te permitirá ocuparte de los Asesinos con mayor rapidez. Tus principales objetivos deberían ser los enemigos que atacan a Torres. Una vez que hayas despejado la zona circundante, ve a matar a los supervivientes que aparecen en el minimapa.

02

Los blancos en los tejados son una seria amenaza para Torres y el éxito de la misión. Utiliza la pistola para dispararles siempre que sea posible. Necesitas acertar al menos una vez para lograr el objetivo opcional. Cuando Torres se haya puesto a salvo, abandona el combate y corre con él para evitar la desincronización.

03

Cuando el Sabio trate de escapar, lánzate de inmediato a la persecución, pero no cometas el error de tratar de seguirlo por los tejados. Si lo sigues por las calles de debajo (mira la imagen), alcanzarás una posición óptima desde la que esperarlo y embestirlo. La única limitación es que debes permanecer en todo momento a menos de 50 metros de él, ya vayas por delante o por detrás.

04

Ocupa la posición en la zona elevada que se muestra aquí y apunta al Sabio para realizar una embestida. No es necesario que muevas (L) en ninguna dirección, simplemente mantén el **botón de perfil alto** y pulsa ⊕ para poner fin a la persecución cuando el Sabio pase por debajo. Técnicamente este movimiento es una embestida aérea (aunque no sea el mejor ejemplo de ello) y te basta para conseguir el segundo objetivo opcional.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

RECUERDO 5 \ "ZANJANDO DEUDAS"

DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

Objetivos opcionales:

- Evita un enfrentamiento abierto.
- Mata a tres guardias desde zonas de acecho.

Notas e información adicional:

- Iniciar este recuerdo da lugar a tres misiones consecutivas. Si tienes otros asuntos que atender en La Habana, es mejor que te ocupes de ellos antes de comenzar. Por supuesto, podrás regresar aquí más adelante.

01

Acércate a Stede Bonnet en el lugar señalado y pulsa ⊕ para iniciar el recuerdo. Cuando termine la secuencia, salta la valla y aterriza en la zona de acecho que se muestra aquí. Cuando Kenway se haya ocultado, pulsa inmediatamente ⊕ para silbar y atraer la atención del guardia más cercano antes de que comience a patrullar. Cuando se acerque, pulsa ⊕ para asesinarlo. Después podrás avanzar y acabar con el segundo guardia desde el extremo de la siguiente zona de acecho.

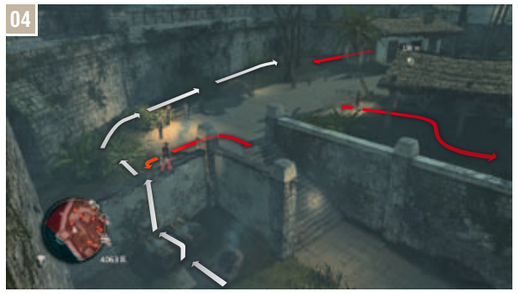
02

Mientras prestas atención a los dos guardias que patrullan el camino, ve rápidamente de una zona de acecho a otra para acercarte al lado izquierdo del edificio mostrado aquí. Desde el borde de la zona de acecho, atrae la atención del guardia situado directamente frente a ti y mátalo desde tu escondite para completar el primer objetivo opcional.

03

De nuevo, muévete entre las zonas de acecho para alcanzar la posición mostrada y después activa la Vista de águila para identificar al carcelero en lo alto de las escaleras. Tras una breve pausa, el carcelero se acercará a la posición de Kenway. Asesínalo mientras pasa a su lado y después mantén ⊕ mientras te agachas sobre su cadáver oculto para robarle la llave.

04



El derramamiento de sangre gratuito no tiene ninguna ventaja, así que es mejor que evites a los guardias que quedan. Trepa hasta quedar colgado de la pared, espera hasta que el guardia cercano se dirija a las escaleras y ve rápidamente a la zona de acecho. Podrás moverte entre las zonas de acecho cuando el área esté despejada mientras te diriges al edificio.

05

El guardia que patrulla cerca del edificio es más problemático que la mayoría, así que es mejor que lo atraigas con un silbido y lo mates de forma silenciosa. Después podrás correr hacia el carro volcado y saltar por encima del muro. Aunque esto puede atraer la atención, puedes ocultarte en la zona de acecho más adelante antes de que los guardias identifiquen a Kenway.

06

Una carrera rápida y audaz desde la zona de acecho siguiendo el muro exterior que conduce a la entrada de la prisión te permitirá alcanzar el punto de ruta sin más contratiempos. Espera a que el guardia que patrulla mire hacia otro lado para empezar a correr. Verás que los centinelas estáticos están menos atentos. Acércate a la puerta y pulsa ⊕ para iniciar la secuencia de cierre.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
SECUENCIA 1
PRESENTE 1
SECUENCIA 2
SECUENCIA 3
PRESENTE 2
SECUENCIA 4
SECUENCIA 5
SECUENCIA 6
PRESENTE 3
SECUENCIA 7
SECUENCIA 8
SECUENCIA 9
SECUENCIA 10
PRESENTE 4
SECUENCIA 11
SECUENCIA 12

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

Objetivos opcionales:

- Mata a tres guardias desde detrás de las esquinas.
- Libera a 23 piratas.

Notas e información adicional:

- Este recuerdo constituye la primera ocasión en una misión principal que requiere que luches contra los arquetipos de enemigos conocidos como el explorador, el bruto y el capitán.
- Los exploradores (de constitución delgada; llevan dagas) son algo así como los soldados genéricos, pero bloquean el golpe inicial de un combo. Los contraataques y las rachas de asesinato son los mejores métodos para eliminarlos.
- Los brutos (de constitución fuerte; llevan hachas) son adversarios de alto nivel, inmunes a los ataques normales y a los contraataques. La mejor forma de eliminarlos es usar dos veces el movimiento de desbaratar defensa (x2), y después apuñalarlos antes de que vuelvan a ponerse en pie.
- Los capitanes (de constitución media; se distinguen por sus atuendos ostentosos) son inmunes a casi todos los ataques de Kenway. Sin embargo, son vulnerables al movimiento de parada: simplemente mantén pulsado y Kenway golpeará al capitán automáticamente para incapacitarlo brevemente. A continuación, ejecuta un ataque de combo completo o dos movimientos de desbaratar defensa para rematarlo en el suelo.
- Consulta la página 241 para obtener más información acerca de estos tipos de enemigos.

01

Tras la secuencia inicial, pulsa el botón indicado para liberar a Kenway y a su compañero de sus grilletes. Muévete rápidamente hacia la parte derecha de la puerta y silba para atraer la atención del guardia. Ejecuta un asesinato en una esquina cuando se ponga a tu alcance.

02

Ve a la siguiente sala y sitúa rápidamente a Kenway en el extremo más lejano de las estanterías de la izquierda. Desde allí, silba para realizar el segundo de los tres asesinatos en una esquina necesarios para completar el primer objetivo opcional.

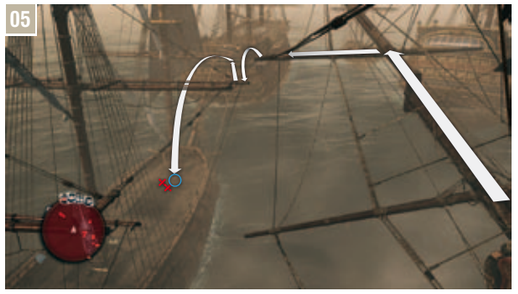
03

Sigue adelante y dirígete a la abertura de la izquierda (como se muestra aquí) para ejecutar el tercer y último asesinato en una esquina. Después podrás acercarte a la mesa de la siguiente sala y recoger las pertenencias de Kenway antes de trepar por la escalera cercana y subir a cubierta.

04

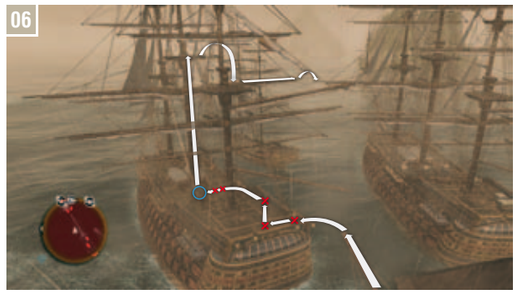
Si optas por combatir durante el resto del recuerdo, deberás enfrentarte a algunos nuevos y poderosos enemigos: consulta la sección "Notas e información adicional" en la parte superior de la página. Nuestro recorrido señala una progresión probablemente basada en el sigilo, además de la mejor ruta entre los barcos, aunque eres libre de optar por el combate en lugar de por la discreción si lo prefieres. Sigue la ruta mostrada en la captura de pantalla desde babor y asesina con sigilo a los guardias de forma consecutiva. Puedes silbar desde el borde de las cajas para atraerlos hacia tu posición. Una vez llegues hasta los prisioneros, libéralos y corre hacia la proa.

05



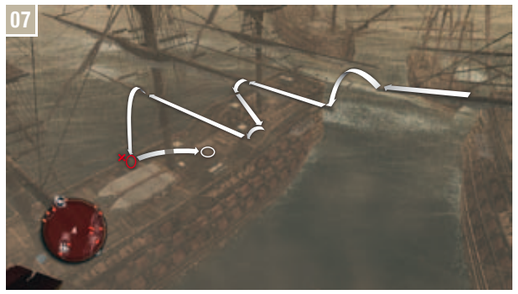
Recorre la ruta que se muestra aquí para subirte a las jarcias del siguiente barco y realiza un asesinato aéreo para matar a los dos guardias que vigilan a los piratas. Cuando hayas liberado a los prisioneros, corre hacia el bauprés.

06



Salta desde el bauprés para llegar al siguiente barco. Mata con asesinatos sigilosos a los cinco guardias a medida que te los vas encontrando en tu camino hacia los prisioneros. Cuando los liberes, usa el gancho que tienes justo enfrente para alcanzar instantáneamente la plataforma superior del palo mayor. Desde aquí, una sencilla carrera de parkour te llevará hasta las jarcias del siguiente navío.

07



Haz parkour hasta el otro costado del barco como se muestra aquí y mata al soldado que tienes debajo con un asesinato aéreo. Acércate a la trampilla resaltada y pulsa para moverte por debajo de la cubierta. Siempre que sea posible escabullirte, mata a cada soldado con sigilo. La opción más rápida es realizar una secuencia de asesinatos seguida de una breve lucha al final. Libera a los piratas en la última zona y después sube por la escalera cercana para volver a la cubierta superior.

08

Finalmente, salta al último barco, el navío del que Kenway pretende apropiarse. Si eres ingenioso, podrás matar al capitán, señalado en esta captura de pantalla, con un asesinato aéreo (o incluso un asesinato estándar que no conlleve un combate) y facilitar de ese modo el combate final. Cuando el último atacante haya muerto, acércate al timón y pulsa para iniciar una secuencia.

09

Pulsa dos veces para acelerar y girarte hacia el punto de ruta. Lanza andanadas contra los primeros barcos que se acercan. Cuando estén detrás de ti, podrás lanzar barriles de fuego para dañar las goletas que te persiguen. También es conveniente que vires a izquierda y derecha de forma periódica para evitar que tus perseguidores concentren el fuego en un solo punto.

10

Las olas gigantes pueden poner fin a tu aventura. Si logras superar este peligro, las goletas perseguidoras resultarán destruidas. Dirige el barco directamente hacia el muro de agua y mantén para agarrarte uno o dos segundos antes de que la ola golpee. De ese modo sobrevivirás a la embestida. La parte restante de la travesía es relajante en comparación: simplemente tienes que mantenerte alejado de las trombas marinas y de una ola gigante más. Puedes reducir a media vela para atenuar el efecto de las trombas marinas sobre el pilotaje del barco. Agárrate para reducir el daño sufrido si el barco se ve atraído dentro de la zona del minimapa señalada en amarillo. El mar se calmará a medida que te acerques al punto de ruta y el recuerdo y la secuencia llegarán a su fin cuando lo alcances.

Secuencia final

Hasta ahora, la mayor parte de la acción ha transcurrido en tierra, pero la secuencia 3 comienza con una sucesión de misiones navales a medida que accedes a partes más extensas del Caribe. Si aún no lo has hecho, este es el momento perfecto para aprender todo sobre la exploración naval, el combate y otras funciones relacionadas. Aunque muchas de las características se desbloquean de forma gradual a lo largo de la siguiente secuencia, es mejor prevenir que curar. Consulta la página 228 del capítulo Referencia y análisis para conocer todos los detalles.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
INDICE
SECUENCIA 1
PRESENTE 1
SECUENCIA 2
SECUENCIA 3
PRESENTE 2
SECUENCIA 4
SECUENCIA 5
SECUENCIA 6
PRESENTE 3
SECUENCIA 7
SECUENCIA 8
SECUENCIA 9
SECUENCIA 10
PRESENTE 4
SECUENCIA 11
SECUENCIA 12

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Es posible invertir muchas horas explorando el Caribe. Este mar esconde docenas de enclaves únicos, muchos de los cuales no se visitan en el curso de la historia principal: islas remotas, cuevas, pecios hundidos, ruinas mayas y prósperos asentamientos en los que podrás comprar suministros.

Aunque tus medios, curiosidad y codicia están limitados por la desincronización de la secuencia 3, lo único que necesitas para desbloquear todo el mapa del Caribe es completar la pareja de recuerdos de la historia principal que comienza con "Un hombre loco" y termina con "La vieja cueva" al principio de la secuencia 4. Con solo tres destinos potenciales fuera de los límites hasta acontecimientos posteriores, podrías pasar días aventurándote en las múltiples islas, y aun así no verías todo lo que esta zona puede ofrecer.

Consejos de navegación

Antes de seguir con nuestra guía de los principales enclaves del Caribe, debemos recordarte cómo dejar huella en ellos. Aunque las **atalayas** se utilizan para actualizar el mapa y descubrir coleccionables en cada lugar (normalmente uno en las islas menores, quizás más en los destinos importantes, y varios en las ciudades), debes conquistar **fuertes navales** para revelar partes del mapa mayor. Si miras detenidamente, verás que el Caribe está dividido en once zonas. Cada una de ellas corresponde a un fuerte local. Completa los objetivos para tomar esa base a la fuerza y todas las ubicaciones no descubiertas de la zona se revelarán automáticamente en el mapa. Además, también se documentan todos los coleccionables desconocidos (es decir, los que aparecen en bancos de arena y playas).

Las siguientes notas también te ayudarán en tus viajes:

- El sistema de coordenadas empleado en el juego es muy fácil de usar. Cada punto del mapa (y por tanto cada lugar) tiene unas coordenadas únicas expresadas como "xxx,yyy". 0,0 es el extremo suroeste; 1000,1000 está al noreste. Consulta los detalles en la página 31.
- El póster incluido en esta guía ofrece un resumen fantástico de la zona del Caribe. Es especialmente útil para trazar una ruta entre los coleccionables desconocidos.
- En general, todos los barcos y las criaturas marinas que encuentres dependerán de la zona del fuerte que estés atravesando. Hemos dedicado una página a cada zona, con una guía de lo que podrías encontrar dentro de los límites de esa región única.
- Recuerda que cada lugar que visites (y atalaya con la que te sincronices) es un destino potencial de desplazamiento rápido (consulta la página 240).

Búsqueda de coleccionables: consejos útiles

- La función de marcador personal del mapa principal es muy útil para buscar coleccionables. El icono del objeto en cuestión se muestra físicamente en la pantalla cuando miras en su dirección, aunque esté tapado por muros o se encuentre demasiado lejos.
- Los objetos que estén por encima o por debajo de la posición actual de Kenway adquieren un color gris en el minimapa. Si dudas, visita el mapa principal para colocar un marcador personal: te ayudarán a resolver las dudas relativas a la elevación en cuestión de segundos.
- Cuando hayas recogido todos los coleccionables y completado las misiones secundarias propias de una zona concreta, su icono aparecerá en color dorado en el mapa principal. También sonará una breve fanfarria y la información se mostrará automáticamente por medio del *botón de coleccionables*, que señalará la consecución de este logro.
- Aunque todavía no hayas conquistado un fuerte en una zona del Caribe, al navegar cerca de una playa o de un banco de arena que esconda un objeto coleccionable se te pedirá que pulses ⌂ para ver dicha localización. También sirve para marcar permanentemente el objeto en cuestión en tu mapa.
- Merece mucho la pena encontrar los lugares de excavación de los mapas del tesoro, y es algo que analizamos detenidamente (incluyendo la clásica "X" que marca el lugar) a lo largo de esta sección. En la "Lista de mapas del tesoro" podrás ver las referencias a las páginas de todos los mapas y los lugares a los que llevan.

LISTA DE MAPAS DEL TESORO

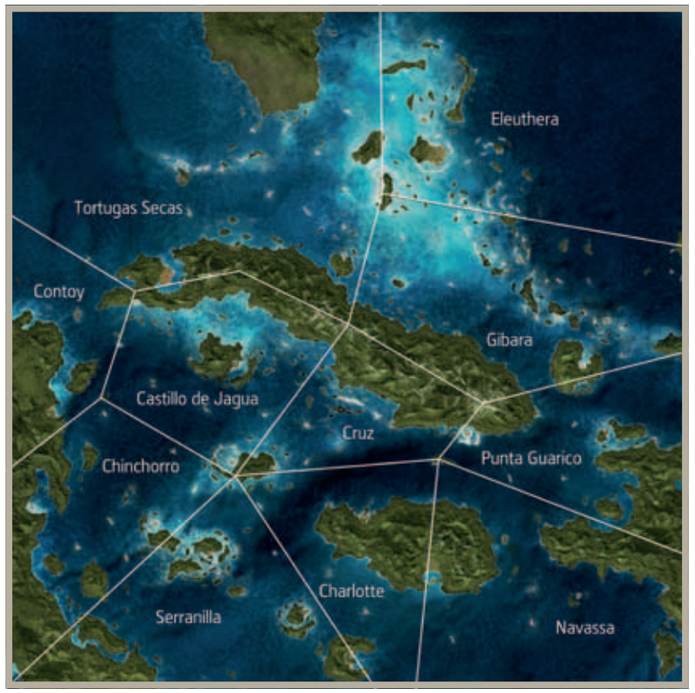
Adquisición del mapa	Página	Ubicación del cofre enterrado	Página
La Habana	132	La Habana	132
Gran Inagua	148	Nasáu	142
Isla de Providencia	172	Long Bay	177
Cabo de Buenavista	136	Cabo de Buenavista	136
Petite Caverne	197	Tulum	156
Cayo Ambergris	207	Misteriosa	174
Bahía de Anotto	206	Príncipe	166
Misteriosa	174	Kingston	178
Isla de Pinos	160	Estrecho de las Caimán	161
Tortuga	167	Matanzas	140
Isla de Ábaco	146	Laguna salada	153
Corozal	169	Cayo Ambergris	207
Île à Vache	182	Jigüey	197
Isla de San Andrés	145	Isla de Ábaco	146
Laguna salada	153	New Bone	175
Santanilla	170	San Juan	205
Bahía Cumberland	165	Isla de Pinos	160
Isla Mayaguana	152	Isla de San Andrés	145
Estrecho de las Caimán	161	Petite Caverne	197
Flota de Kenway	218	Bahía Cumberland	165
		Isla de Providencia	172
		Bahía de Anotto	206

Lista de planos de diseño de élite

Muchas de las mejoras del Jackdaw más destacables solo se pueden comprar después de conseguir el plano de diseño necesario en un lugar específico. Esta tabla incluye todos los pasos necesarios (con las referencias a las páginas de este capítulo) para conseguir todos los planos de diseño de "élite".

PLANOS DE DISEÑO DE ÉLITE

Mejora	Más información
Casco de élite	Abre un cofre del tesoro concreto en el Naufragio del San Ignacio (visitado durante un recuerdo de la historia principal; consulta la página 76).
Cañones de andanada, juego de élite	Abre un cofre concreto al explorar el pecio hundido del Agujero Azul (consulta la página 200).
Espolón de élite	Abre un cofre concreto al explorar el Hundimiento de La Concepción (consulta la página 202).
Potencia de balas de cañón de élite	Abre un cofre concreto al explorar el pecio hundido de las Ruinas de Kabáh (consulta la página 198).
Morteros de élite	Abre un cofre concreto al explorar el Naufragio del Atocha (consulta la página 204).
Cañones ligeros de élite	Abre un cofre concreto al explorar el pecio hundido de las Cavernas del Ojo del Diablo (consulta la página 199).
Potencia de artillería pesada de élite	Encuentra el mapa del tesoro al explorar la cueva de Cayo Ambergris (consulta la página 207) y luego visita Misteriosa para cavar (consulta la página 174).
Potencia de barriles de fuego de élite	Consigue el mapa del tesoro de Santanilla (consulta la página 170) y luego visita San Juan para cavar (consulta la página 205).
Reserva de artillería pesada de élite	Recoge el mapa del tesoro del Estrecho de las Caimán (consulta la página 161) y luego ve a Petite Caverne para cavar (consulta la página 197).
Reserva de mortero de élite	Consigue el mapa del tesoro de Tortuga (consulta la página 167) y visita el lugar de la excavación de Matanzas (consulta la página 140).
Reserva de barriles de fuego de élite	Consigue el mapa del tesoro de la Flota de Kenway (consulta la página 218) y luego visita Isla de Providencia para cavar (consulta la página 172).
Fuerza de arpón de élite	Encuentra el mapa del tesoro en Isla Mayaguana (consulta la página 152) y luego excava el cofre en la Isla de San Andrés (consulta la página 145).



LEYENDA

Icono	Tipo de coleccionable	Recompensa
	Cofre	Dinero (suele ser entre 200 y 300 R), y a veces munición.
	Fragmento del Animus	Necesario para completar retos de Abstergo y desbloquear trucos, y también emblemas y títulos para el modo multijugador. Los fragmentos del Animus suelen encontrarse en tejados o árboles, y para acceder a ellos suele ser necesario realizar breves sesiones de ascensiones o parkour. Si aparecen suspendidos en el aire, suele ser necesario un salto de fe para alcanzarlos.
	Mapa del tesoro	Se encuentran cerca de cadáveres. Conducen a cofres enterrados.
	Cofre enterrado	Planos de diseño de las mejoras de élite del Jackdaw y de 3000 a 4000 R. Solo puedes excavar un cofre enterrado si tienes el mapa del tesoro correspondiente.
	Piedra maya	Recompensas de los rompecabezas de estelas mayas, en los que debes alinear una capa con elementos naturales en la escena. Cuando las tengas todas, desbloquean el atuendo maya.
	Partitura	Nuevas canciones para la tripulación del Jackdaw mientras navegas por el Caribe. Las partituras (también llamadas "salomas") empezarán a alejarse flotando cuando Kenway se acerque. Debes sincronizar y dirigir tu aproximación con cuidado antes de que desaparezcan, lo que frecuentemente implicará un parkour por una ruta muy específica.
	Carta	Cartas que pueden leerse en la base de datos del Animus. Revelan detalles acerca de la vida de un Sabio anterior.
	Página de manuscrito	Extractos visuales del misterioso manuscrito Voynich que pueden consultarse en la base de datos del Animus. Siempre están protegidas y aparecen en el centro de una pequeña zona restringida.
	Atalaya	Al sincronizar atalayas se actualiza el mapa de la zona correspondiente.
	Taberna	Tras una pelea a puñetazos obligatoria para "desbloquearla", cada taberna te permite tres cosas: contratar miembros para la tripulación, jugar a minijuegos y comprar información acerca de convoyes para saquearlos.
	Caza templaria	La recompensa por completar las cuatro cazas templarias son las llaves necesarias para desbloquear la armadura templaria en la guarida de Gran Inagua.
	Contrato de Asesino	Cada contrato cumplido supone una recompensa de 1000 R y una bonificación adicional si no creas un conflicto abierto.
	Contrato naval	La recompensa por estas misiones varía desde 1200 hasta 2400 R, en función de su dificultad.
	Almacén	Al saquearlos obtendrás pequeñas o modestas cantidades de todos los tipos de cargamentos, y una recompensa económica si logras completar el saqueo sin que suene ninguna campana de alarma.

LISTA DE MAPAS

Zona	Icono	Nombre	Coordenadas	Página
Tortugas Secas	H	La Habana	(240,607)	132
		Fuerte de Tortugas Secas	(254,749)	135
	CB	Cabo de Buenavista	(179,593)	136
		Placer de los Roques	(495,634)	138
		Florida	(409,815)	139
		Matanzas	(333,650)	140
		Naufragio del San Ignacio	(379,770)	84
Eleuthera	N	Nasáu	(633,784)	142
		Fuerte de Eleuthera	(726,784)	141
		Isla de San Andrés	(579,720)	145
		Isla de Ábaco	(606,835)	146
		Isla del Gato	(742,695)	147
Gibara		Gran Inagua	(845,468)	148
		Fuerte de Gibara	(657,521)	150
		Isla de Crooked	(807,541)	151
		Isla Mayaguana	(880,544)	152
		Laguna salada	(749,625)	153
		Jigüey	(565,539)	197
		Naufragio del Atocha	(630,660)	204
	BI	Isla negra	(985,626)	154
Contoy		Fuerte de Contoy	(102,547)	155
	T	Tulum	(70,405)	156
	SI	Isla del sacrificio	(37,533)	157
Castillo de Jagua		Castillo de Jagua	(356,556)	158
		Arroyos	(192,563)	159
		Isla de Pinos	(335,469)	160
		Estrecho de las Caimán	(327,334)	161
		La Trinchera Negra	(215,449)	203
Cruz		Cabo de Cruz	(566,390)	162
		Gran Caimán	(397,324)	163
		San Juan	(479,487)	205
		Cavernas del Ojo del Diablo	(487,357)	199
Punta Guarico		Punta Guarico	(776,399)	164
		Bahía Cumberland	(679,381)	165
	P	Príncipe	(992,422)	166
		Tortuga	(882,370)	167
		Petite Caverne	(901,263)	197
Chinchorro		Fuerte de Chinchorro	(124,357)	168
		Corozal	(42,268)	169
		Santanilla	(217,250)	170
		Cayo Ambergris	(55,178)	207
		Hundimiento de La Concepción	(181,296)	202
Serranilla		Fuerte Serranilla	(347,140)	171
	IP	Isla de Providencia	(502,44)	172
		Misteriosa	(307,195)	174
		New Bone	(442,118)	175
Charlotte		Fuerte de Charlotte	(470,272)	174
	LG	Long Bay	(525,253)	177
		Bahía de Anotto	(621,277)	206
		El Agujero Azul	(471,170)	200
Navassa	K	Kingston	(623,172)	178
		Fuerte de Navassa	(728,219)	181
		Île à Vache	(843,140)	182
		Ruinas de Kabáh	(769,145)	198
	M	Isla del misterio	(980,79)	183

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
CRONOL. FINALIZACIÓN
MAPAS/ COLECCIONABLES
CAZAS TEMPLARIAS
CONTRATOS DE ASESINO
FUERTES NAVALES
PECIOS Y CUEVAS
ALMACENES
CONTRATOS NAVALES
SUPERBARCOS
FLOTA DE KENWAY
ABSTERGO ENTERTAINMENT
RETOS DE ABSTERGO
MISIONES DE AVELINE

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

H La Habana (240,607)

DATOS IMPORTANTES

Disponibilidad	Se visita por primera vez durante la secuencia 2, "La animada Habana"; disponible como destino naval tras "Capitán novato", al principio de la secuencia 3.
Actividades	6 contratos de Asesino (ver página 189), 1 caza templaria (ver página 185), almacén (ver página 208), 1 mapa del tesoro, salvar piratas
Servicios	Taberna, capitanía de puerto, colmado, oficial local

La saloma que hay al norte de la catedral es muy fácil de atrapar si te acercas desde el oeste.

Alcanzar este fragmento del Animus que está al oeste de la catedral puede ser un enigma, porque parece estar fuera de tu alcance saltes desde donde saltes, y no hay ninguna posición para dar un salto de fe, que suele ser la solución en estos casos. Debes dejarte caer desde el balcón (un detalle que es fácil pasar por alto) y, desde allí, saltar a la cuerda.

Acércate a esta saloma, que se encuentra al sureste de la taberna, desde los tejados del lado izquierdo de la calle. Ignora su movimiento inicial y sigue corriendo hacia el norte para interceptarla.

El mapa del tesoro que se encuentra cerca de un colmado al norte de la catedral conduce a las coordenadas 240,607: la propia Habana. El sitio de excavación se encuentra en una playa que está muy al sur de la ciudad, cerca del lugar del comienzo de la muralla exterior. Contiene el plano de diseño del mascarón del Queen Anne y 3000 R.

La caza de esta saloma, al suroeste del fuerte, es complicada por los centinelas de los tejados. Mientras no recurras al desplazamiento rápido (que restablece a todos los guardias de una zona del mapa en sus posiciones originales), podrás anticiparte y eliminar a los guardias para luego atender otros asuntos hasta que la saloma regrese poco después. Deberías acercarte a ella desde el oeste para atraparla con mucha más facilidad.

En la horca del sur del fuerte del noreste suelen ejecutarse piratas y es uno de los pocos casos en los que puedes encontrar al arquetipo capitán mientras exploras La Habana. Si disparas a la cabeza del bruto que se halla sobre la palanca (o aciertas a la cuerda, si te gusta el dramatismo), y eliminas a todos los enemigos de la zona, podrás evitar el ahorcamiento y reclutar a nuevos y agradecidos miembros para la tripulación.

Atrapa la saloma cerca del Jackdaw acercándote a ella desde el norte.

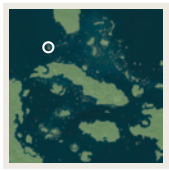
Acércate a esta saloma (justo al norte del colmado del extremo sur del mapa) desde la dirección que se muestra aquí: volará directamente hacia Kenway y será fácil atraparla.

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Conquistar cada fuerte actualiza el mapa del Caribe, elimina su zona restringida y muestra todos los coleccionables de esa zona; además, te ofrece un pequeño extra monetario. Hay tres fuertes con el nivel 1/fácil (*: Tortugas Secas, Eleuthera, Gibara), cuatro fuertes del nivel 2/medio (**: Castillo de Jagua, Cabo de Cruz, Contoy, Navassa), y tres fuertes del nivel 3/difícil (***: Chinchorro, Serranilla, Charlotte).

Por norma general, todos los fuertes del nivel 1 pueden conquistarse con las mejoras básicas del Jackdaw disponibles al final de los tutoriales navales de la secuencia 3, aunque invertir en más mejoras puede suponerte una gran ventaja. Los fuertes del nivel 2 requieren mejoras de nivel medio: la protección del casco reforzada, el juego avanzado de cañones de andanada, la bala de cañón reforzada, los morteros reforzados y, a poder ser, los cañones ligeros avanzados. Para los fuertes del nivel 3, deberías conseguir el penúltimo nivel de todas las mejoras importantes del Jackdaw, e incluso las mejoras de élite si dispones de ellas.

Tras el ataque naval inicial, la segunda fase de la conquista de un fuerte empezará cuando atraques el Jackdaw y te unas a la batalla detrás de sus muros. Tendrás que derrotar a al menos un capitán identificado (hasta tres en el caso de los fuertes más complicados) para hundir los ánimos de los defensores y obligarlos a rendirse; eso desbloqueará un último punto de ruta y tendrás que asesinar al comandante del fuerte. Nuestras soluciones te ofrecen la ruta más directa hasta cada capitán, con asesinatos lo menos problemáticos posible, pero los enemigos pueden atacar a Kenway y complicar las cosas en cualquier momento. Te recomendamos que, antes de empezar un ataque, cuentes con un buen surtido de bombas de humo, pistolas cargadas y, si es posible, munición de cerbatana.

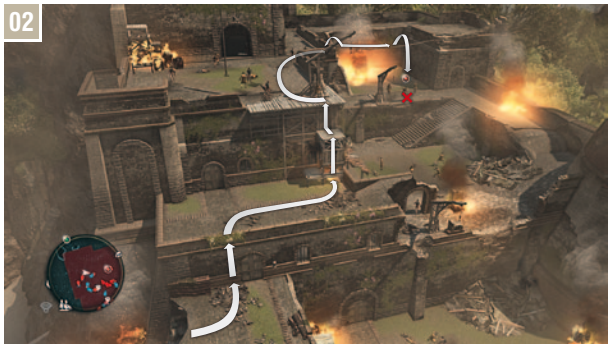


Fuerte de Tortugas Secas (254,749)

01

Aborda este fuerte desde el este, porque así podrás atacar con dos andanadas la torre que está más al sur cuando rodees la punta de la isla. Si ya has invertido en el mortero, también puedes bombardear el fuerte antes siquiera de tenerlo a la vista, usando como guía la inconfundible señal roja que aparece cuando se detecta un posible blanco. Pero no es imprescindible, ya que (incluso a toda vela) podrás destruir los tres blancos con andanadas y disparos de cañón ligero en un solo intento. Atraca el barco en el lado norte del fuerte para empezar el ataque en tierra.

02



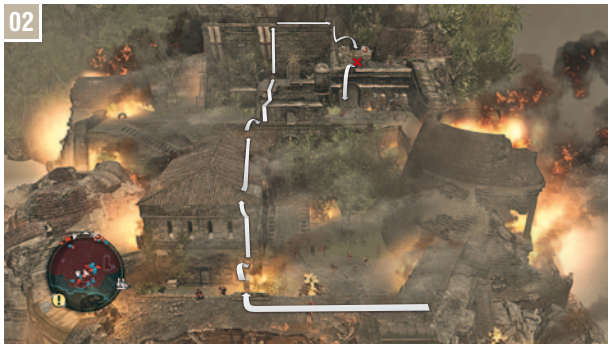
Tras subirte al muro exterior, sigue la ruta que te indicamos para llegar a una serie de cuerdas que están sobre la posición del capitán. Ejecuta un asesinato aéreo y defiéndete unos instantes hasta que los guardias se rindan, o huye inmediatamente al punto de ruta en el que está el comandante del fuerte para matarlo.

Fuerte de Eleuthera (726,784)

01

El camino más práctico para llegar a Eleuthera es por el oeste, ya que esto te permitirá destruir todos los blancos marcados de una sentada; y además, te dejará en una posición perfecta para atracar en el lado este antes de que otros barcos puedan llegar a la zona. Puedes reducir la velocidad a media vela cuando estés cerca: la lamentable potencia de fuego del fuerte no supondrá una gran amenaza para el Jackdaw.

02

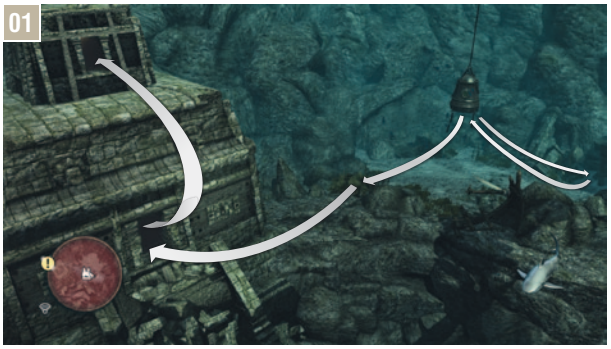


Haz parkour y trepa por el circuito que te indicamos en la captura de pantalla para llegar a una viga de madera que está justo encima del capitán enemigo y así matarlo fácilmente con un asesinato aéreo. Después podrás dejarte caer a la entrada de la sala de operaciones que está justo debajo.

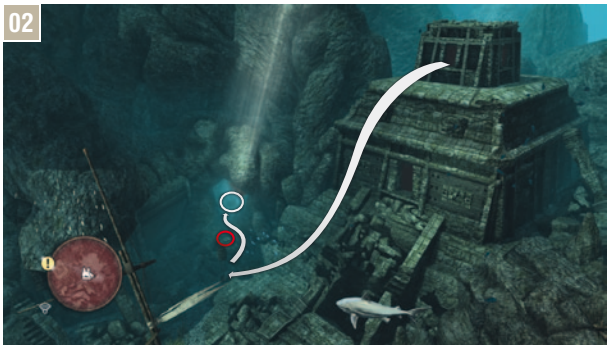
INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
CRONOL. FINALIZACIÓN
MAPAS/ COLECCIONABLES
CAZAS TEMPLARIAS
CONTRATOS DE ASESINO
FUERTES NAVALES
PECIOS Y CUEVAS
ALMACENES
CONTRATOS NAVALES
SUPERBARCOS
FLOTA DE KENWAY
ABSTERGO ENTERTAINMENT
RETOS DE ABSTERGO
MISIONES DE AVELINE

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

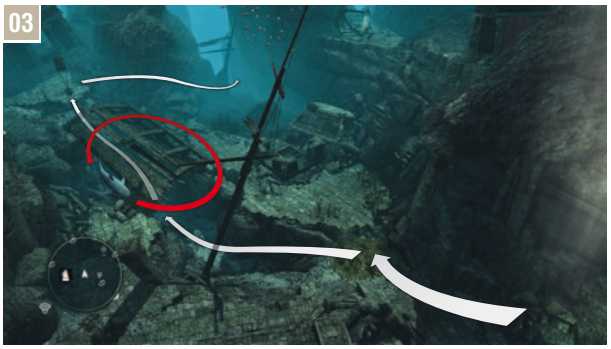
Ruinas de Kabáh (769,145)



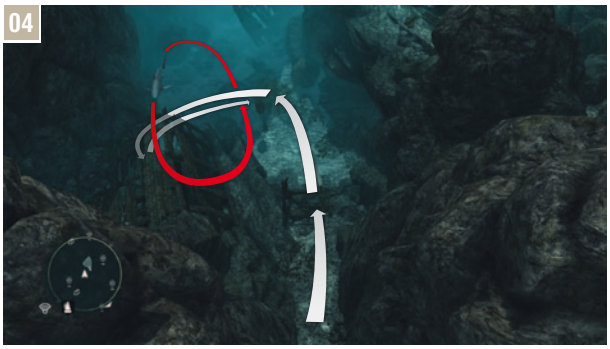
Desde la campana de buceo, nada hasta el cofre que está al sur (tu izquierda nada más empezar), y después regresa a la campana. A continuación, atraviesa las algas para llegar a la entrada inferior de las ruinas; allí encontrarás un segundo cofre, protegido por una morena, que contiene el **plano de diseño** de la mejora de **balas de cañón de élite** para el Jackdaw. Cógelo, date la vuelta y nada rápidamente a la entrada superior de las ruinas, donde te espera un fragmento del Animus.



Desde la entrada superior, nada hasta el barril de aire. Esquiva con cuidado la anguila siguiendo la ruta que te indicamos, abre el cofre y adéntrate nadando en el túnel. Coge aire en la primera bolsa de aire y toma el camino de la derecha al llegar a un cruce; entrarás en un largo pasillo recto. La única dificultad de esta zona es que una potente corriente submarina te empujará hacia atrás a intervalos regulares. Esto será el aviso de lo que parecerá un terremoto: cuando la cámara tiemble, nada rápidamente hacia una abertura del lado derecho y quédate allí hasta que la corriente termine. Encontrarás un cofre en el primer camino hacia la derecha, y un fragmento del Animus junto con una bolsa de aire al final del segundo camino a la derecha. Usa las dos vigas de impulso que te encontrarás por el camino para que Kenway salga propulsado hacia delante. Después de llenar el indicador de aire, vuelve nadando a la entrada del túnel.

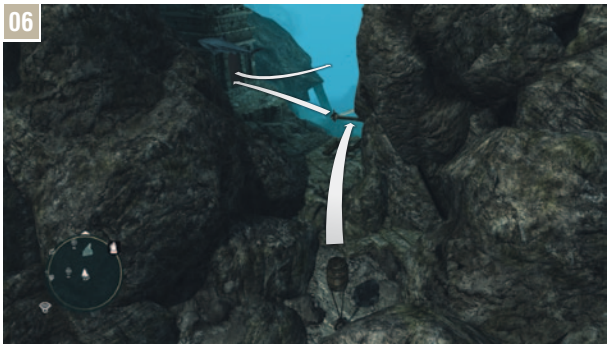


Una vez en el exterior, nada hasta las algas. En cuanto el tiburón que anda cerca se dé la vuelta, acércate al pecio en el que encontrarás un cofre. Sal por el otro lado y llena tu indicador de aire con el barril. Cuando estés listo para seguir, nada hacia el estrecho pasillo del suroeste.



Nada por el lecho del océano y usa la viga de impulso para llegar rápidamente a las algas. En cuanto dejes de interesarle al tiburón, nada hacia el quinto cofre del pecio (alejándote todo lo que puedas de la morena y los erizos), y después hacia el barril de aire. Vuelve a cruzar las algas, pero esta vez nada hacia la parte de atrás del pecio. Podrás acceder a un fragmento del Animus por una abertura del otro lado. Usa el barril cercano para coger aire.

Sigue nadando en la misma dirección para encontrar el séptimo cofre, a unas pocas brazadas. Espera a que el tiburón se aleje de la salida y nada para llegar al siguiente barril de aire.



Desde el barril, nada hacia la viga de impulso para llegar hasta la puerta que te indicamos. Encontrarás el último cofre al final del camino, después de una morena. Ábrelo y regresa a la campana de buceo. Podrás rellenar tu indicador de aire con el barril que está en lo alto de las ruinas.

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Al saquear almacenes conseguirás pequeñas cantidades de distintos tipos de cargamento, así como un pequeño extra monetario si completas el reto sin que un guardia active la alarma: 400 R, 750 R o 1000 R, dependiendo del nivel de dificultad del almacén (***, **, *). Esta función se desbloquea (y además se muestra) en "El azúcar y sus beneficios", en la secuencia 3. Los almacenes serán mucho más fáciles de asaltar una vez que consigas la cerbatana, al finalizar la secuencia 4.

Habrá un máximo de tres almacenes (elegidos al azar entre un total de ocho) disponibles para asaltar en cualquier momento. En cuanto completes un almacén, otro del grupo de cinco se llenará de cargamento tras cinco minutos de "reactivación". Esto hace que sea un poco más difícil saquear de forma agresiva estos lugares en busca de cargamento, pero aun así sigue siendo una estrategia viable en cuanto estén desbloqueadas todas las atalayas cercanas.

Contar con un buen número de dardos narcóticos (y sus mejoras de reserva y duración) y bombas de humo es una buena táctica para las infiltraciones sigilosas. Nuestros recorridos de este capítulo se centran en estrategias posibles y comprobadas que requieren un nivel mínimo de violencia. Si prefieres una táctica más directa o activar una situación de combates después de un paso en falso desafortunado, recuerda que lanzar una bomba de humo cerca de una alarma impedirá que los guardias puedan activarla.

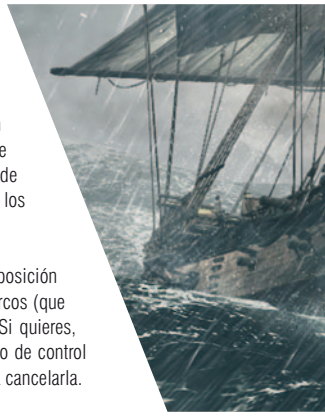
Nasáu (633,784)

La forma más rápida de empezar este saqueo es desplazarte rápidamente a la atalaya del suroeste de la ciudad, desde la que podrás ver el almacén; otra opción es acercarte a él por el norte y entrar en la zona de acecho creada por las cosechas que están al otro lado del muro de piedra. Atrae al guardia con un silbido y castiga su estupidez de la manera que creas más conveniente. Después, activa la Vista de águila para identificar al portador de la llave. Este capitán recorre una ruta en sentido contrario a las agujas del reloj por la zona que tiene justo delante, que también le llevará por delante de tu posición. Un silbido en el momento justo, y que no alerte al soldado que lo acompaña, es la táctica perfecta, aunque puedes incapacitar a ambos con dardos narcóticos si saltan la barrera para investigar. Pasa a la zona de acecho que está dentro de la zona restringida, y usa dardos narcóticos para incapacitar a los dos artilleros y al guardia que está parado a la izquierda de la puerta del almacén (marcado con una X). Asegúrate de que nadie más esté mirando y corre hacia tu recompensa para recogerla.

La Habana (240,607)

Trepa por el edificio que está al norte de este almacén y usa la Vista de águila para identificar al portador de la llave: un capitán que sigue un breve recorrido entre los brutos que protegen la entrada y otro más que está cerca del muelle. Desde la viga de madera (posición Ⓐ), da un salto de fe para caer en el carro de heno que está debajo (posición Ⓑ). El capitán hará algo muy curioso: abandonará la zona restringida y recorrerá el bloque que está al norte en sentido contrario a las agujas del reloj. Después de dar dos vueltas, volverá a su posición original y se quedará parado, así que es muy importante que te des prisa. Desde el carro de heno, silba para atraer al explorador cuando se acerque a tu posición y elimínalo. Ten cuidado con el artillero que está en el tejado del almacén y asesina al soldado que sigue una ruta por la derecha en la posición Ⓒ. Narcotiza al artillero y desactiva la alarma. Sube al muro e intercepta al capitán en su ruta: no debería haber dado más de una vuelta completa. Es mejor pillarlo por sorpresa (con un asesinato por detrás o un dardo narcótico). Después podrás volver a entrar en la zona restringida (salta sobre el muro que está cerca del carro de heno) y acércate a la posición Ⓓ. Espera a que los soldados que patrullan por el muelle miren hacia otro lado y corre hacia la puerta. También puedes lanzarles dardos narcóticos.

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED



Los superbarcos aparecen por primera vez en el mapa al comienzo de la secuencia 4. Pero para poder hacerles frente necesitarás gran parte de las mejoras del Jackdaw, si no todas. Enfrentarse a ellos supone participar en batallas navales de un altísimo nivel que durarán un mínimo de diez minutos. Tus rivales gozarán de una potencia de fuego, velocidad, maniobrabilidad y tácticas inigualables.

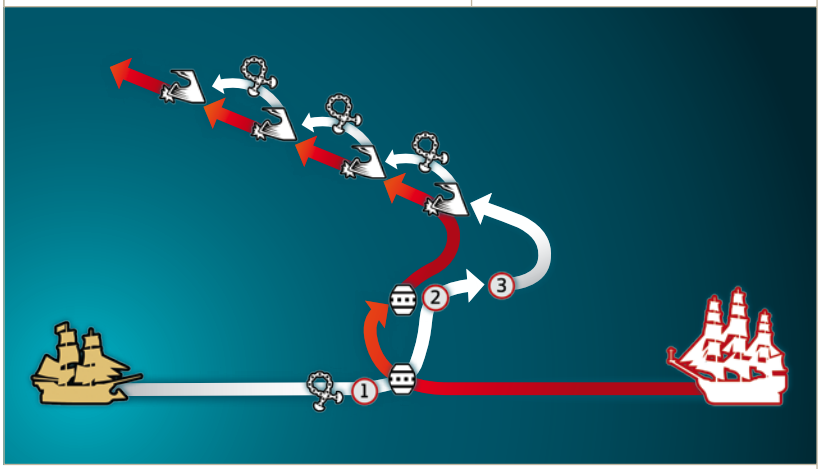
Las batallas solo comenzarán en cuanto te acerques a ellos unos 500 metros. Pero no podrás desplazarte rápidamente en cuanto tengas un superbarco a la vista, incluso si todavía no ha comenzado la batalla. Si entras accidentalmente en su área de influencia, usa la velocidad de viaje para alejarte. Cuando veas el icono de guardado automático en la parte inferior de la pantalla, es la indicación de que la restricción ha finalizado.

Nunca olvides recoger el cargamento flotante que dejarán los superbarcos que hundas: ison una excelente recompensa! Podrás conseguir 20 000 R en cada una de las cuatro batallas contra superbarcos. Si destruyes los cuatro, desbloquearás el logro/trofeo Diablo del Caribe.

Los superbarcos no se alejarán demasiado de su posición inicial, y lo más probable es que no aparezcan más barcos (que el Jackdaw podría abordar si necesita reparaciones). Si quieres, puedes visitar el menú de pausa para volver a un punto de control justo antes de una batalla, o alejarte de su alcance para cancelarla.

EL IMPOLUTO

Comienzo de misión: Región de Tortugas Secas (199,894)	**Barco enemigo:** Navío de guerra de nivel 75
Peculiaridad: Daño de embestida muy alto	**Salud:** 52 000
Mejoras recomendadas: Todas las mejoras de élite	**Recompensa:** 20 000 R

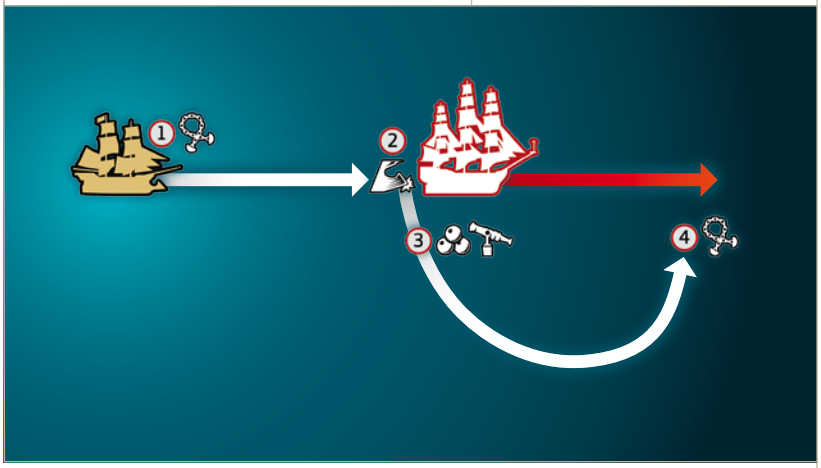


Notas:

1. El Impoluto es muy rápido e intentará embestirte sin descanso. Confiar únicamente en tus ataques de mortero y andanadas no es una opción porque no podrás ir tan rápido como él. Tendrás que acercarte mucho (y quedarte ahí) para poder causarle daños importantes. Cuando comiencen las hostilidades, acércate a él de frente a toda velocidad. En cuanto esté a tu alcance, dispárale balas encadenadas y comienza a girar a la izquierda. El efecto de aturdimiento impedirá que El Impoluto te embista. En cuanto se crucen vuestros caminos, lanza barriles de fuego a su casco para empezar a diezmar su barra de salud.
2. Gira inmediatamente a la derecha cuando el superbarco intente embestirte una vez más. Lanza más barriles de fuego para dañarlo y comenzará a alejarse en dirección contraria.
3. Detén de inmediato el Jackdaw y gira lo más rápido que puedas en la dirección del enemigo que huye. En cuanto estés bien alineado, cambia a toda vela en su dirección y usa balas encadenadas para frenarlo. A partir de este momento, solo tendrás que mantenerte detrás del barco, inmovilizarlo continuamente con tus cañones de caza y embestir repetidamente su popa. No olvides agarrarte antes de cada embestida para no hacerte daño. "Atrapar" a El Impoluto de esta forma no solo reducirá su salud muy rápido, sino que también te dejará fuera del alcance de sus ataques. Es un poco cutre... pero funciona.

LA DAMA NEGRA

Comienzo de misión: Región de Serranilla (289,67)	**Barco enemigo:** Navío de guerra de nivel 75
Peculiaridad: Protección de casco y disparos de mortero sin marcador	**Salud:** 30 000
Mejoras recomendadas: Todas las mejoras de élite	**Recompensa:** 20 000 R



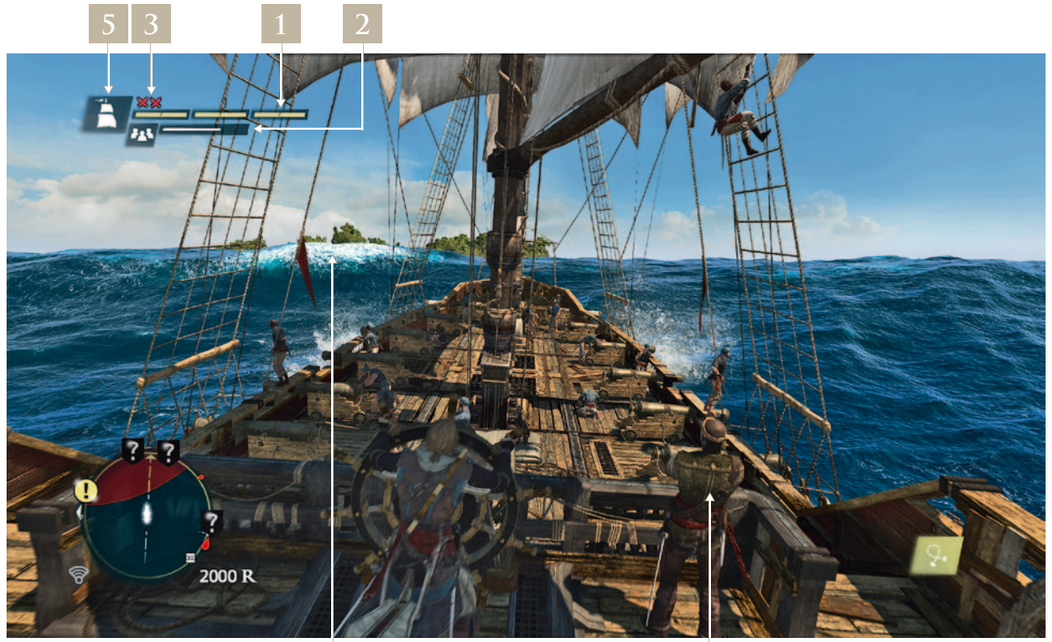
Notas:

1. La Dama Negra es una auténtica fortaleza: el casco de este barco está reforzado hasta el punto de que tu mortero, normalmente muy eficaz, no te servirá de nada en esta batalla. Pero La Dama tiene un talón de Aquiles: su popa (parte trasera) es débil. Sin embargo, también te disparará incansablemente descargas de mortero que no se indican con ningún marcador, por lo que no podrás quedarte detrás; de hecho, tendrás que moverte continuamente. Una buena táctica es realizar ataques contra la popa del barco. Acércate a él a toda vela por detrás e inmovilízalo con disparos de balas encadenadas.
2. Embiste su popa a toda velocidad. No olvides agarrarte antes de cada impacto. Dependiendo del ángulo de ataque, es posible (solo posible) que puedas dispararle balas encadenadas e intentar una segunda embestida. Si no lo ves factible, pasa el punto 3.
3. Con el Jackdaw detenido por la colisión, gira inmediatamente a la derecha para ponerte en perpendicular al blanco y lanza una descarga de artillería pesada sobre su vulnerable popa; y si es posible, dos. Así le provocarás daños muy graves. En cuanto La Dama Negra esté fuera del alcance de tu artillería pesada, cambia a toda vela. Si tienes que enfrentarte a sus andanadas, agárrate y reza.
4. Empieza de nuevo el ciclo, comenzando con balas encadenadas para frenar el barco. La Dama Negra podrá moverse a una velocidad sorprendentemente rápida cuando se aleje del Jackdaw.

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

En esta sección te ofrecemos un buen número de explicaciones, datos y consejos de gran valor que te convertirán en el mejor de los capitanes. Encontrarás una guía exhaustiva de los distintos escenarios del Caribe en la sección Mapas y coleccionables que comienza en la página 130.

Introducción naval



1 La barra de salud
El indicador amarillo de la esquina superior izquierda de la pantalla representa la integridad estructural del Jackdaw, dividida en tres segmentos. Las colisiones, el fuego enemigo y los efectos del clima tormentoso (más concretamente, las olas gigantes y las trombas marinas) generarán daños que harán que este indicador se reduzca. Aunque la barra de salud del Jackdaw no puede rellenarse durante un combate, los segmentos semivacíos se irán regenerando después de las batallas. Los segmentos que falten podrán llenarse visitando una capitanía de puerto o, de forma más habitual, saqueando un barco enemigo antes de hundirlo para reparar el Jackdaw tras un abordaje exitoso: consulta la página 234.

2 Indicador de tripulación
El indicador blanco que está debajo de la barra de salud representa la cantidad de miembros de la tripulación del Jackdaw. Tu tripulación es un recurso esencial que aumentará tu fuerza y eficacia general durante los abordajes. También necesitarás mejoras para aumentar la capacidad del Jackdaw para enfrentarte a barcos más grandes. Contar con una tripulación numerosa en todo momento es una parte importante de tu papel como capitán. Consulta la página 234 para obtener más información.

3 Indicador de Se busca
Los iconos de espadas (✕) te indicarán tu nivel de Se busca; el número representa la fuerza de los cazadores de piratas que perseguirán y atacarán al Jackdaw para reclamar su botín. Consulta la página 240 para obtener más información.

4 Pistas de sonido
Los comentarios de tu tripulación (en especial los del oficial de cubierta) te ofrecerán información importante sobre los sucesos más pertinentes: condiciones climatológicas, cargamentos o supervivientes cercanos, momentos en los que tendrás que agarrarte para reducir daños y estridentes avisos sobre posibles colisiones. Incluso te ofrecerán consejos tácticos durante el combate, como avisos de que un bergantín está a punto de embestir al Jackdaw. Escuchar a tu tripulación te ofrece información muy valiosa; sus conversaciones son mucho más que sonido ambiente. Incluso cuando tu atención esté centrada en un blanco específico, tu tripulación tendrá una visión de 360 grados sobre todos los peligros que rodean a tu barco.

5 Velocidad de navegación
Aumenta la velocidad de tu barco con ⊕ y redúcela con ⊖. Ir a **toda vela** (▲) hará que tu barco vaya más rápido pero a costa de una menor maniobrabilidad. Navegar a **media vela** (▲) es más lento pero te permitirá controlar el Jackdaw con más precisión. Tu velocidad también dependerá de la dirección del viento, indicada por una flecha larga y fina en el minimapa. Los vientos fuertes te empujarán en la dirección de la racha y harán que sea muy difícil maniobrar a toda vela. Para contrarrestar los efectos de los vendavales temporales, usa la media vela. Si necesitas ir a toda velocidad, alterna entre ambas velocidades para conseguir un equilibrio entre maniobrabilidad y avance rápido.

En alta mar suele ser conveniente usar la llamada "velocidad de viaje", la más rápida disponible. Esta función, asistida por el Animus, te permitirá reducir considerablemente la duración de tus desplazamientos, pero desactivará la vista de pantalla y gran parte de las funciones del barco (aunque podrás seguir recogiendo tripulación y cargamento con ⊕ si están cerca). La velocidad de viaje se desactiva automáticamente si el Jackdaw está a punto de colisionar y se suele desactivar por completo durante las tormentas o batallas más intensas, o en algunas misiones principales y secundarias.

6 Las olas y el clima
Las condiciones climatológicas más adversas pueden crear grandes olas que complicarán mucho la navegación y el combate. Las olas pueden romper tu campo de visión y el camino de las líneas de apuntado, por lo que tendrás que ajustar la curva de tus disparos con R mientras apuntas. Durante una tormenta, es posible que te encuentres con olas gigantes. La única forma de abordarlas sin que el Jackdaw sufra daños y caigan tripulantes por la borda es ir directo hacia ellas y agarrarte justo antes del impacto.

Otro problema son las trombas marinas, que aparecerán como círculos naranjas en tu minimapa. Procura esquivarlas o el Jackdaw sufrirá daños considerables. Si te arrastran a su área de efecto, frena a media vela para poder maniobrar mejor; agárrate para reducir los daños si el Jackdaw termina en el centro de una de estas tormentas.

Las condiciones adversas también dañarán al resto de barcos, que incluso podrán irse a pique en las tormentas más extremas. En esos casos, merece la pena hacer un desvío para recoger el cargamento y la tripulación que pierdan.

Si prestas atención, es posible detectar tormentas desde la distancia, por la presencia de frentes de tormenta en el cielo. Eso te permitirá cambiar de ruta para sortear los bordes de la tormenta o incluso usar el desplazamiento rápido para ir directo a tu destino.

CONTROLES NAVALES

Xbox 360 y Xbox One	PS3 y PS4	Wii U	Término estandarizado	Resumen
L	L	L	L	Se usa para dirigir el barco.
R	R	R	R	Se utiliza para controlar la cámara del juego.
✪	✪	✪	✪	Se usa para cambiar o silenciar las salomas.
A	✕	B	⊕	Se usa para aumentar la velocidad del barco.
B	○	A	⊖	Se usa para reducir la velocidad del barco.
X	□	Y	⊖	Agarrarse: Kenway y su tripulación se pondrán a cubierto del fuego enemigo o se agarrarán fuerte para sobrevivir a olas gigantes y trombas marinas.
Y	△	X	⊕	Cañones ligeros: mantén para apuntar y suelta para disparar.
RT	R1 (PS3) R2 (PS4)	ZR	**Botón de perfil alto**	Disparar cañones: los cañones usados dependen de la dirección de la cámara. Las andanadas (con la cámara mirando a un lado), los cañones de caza (con la cámara mirando hacia delante) y los barriles de fuego (con la cámara mirando a la parte trasera del barco).
LT	L1 (PS3) L2 (PS4)	ZL	**Botón de apuntado manual**	Líneas de apuntado: mantén para centrar, usa R para apuntar.
RB	R2 (PS3) R1 (PS4)	R	**Botón de coleccionables**	Catalejo: mantén el botón y mira a tu alrededor con L, acerca la vista con R y marca los blancos con ⊕.
LB	L2 (PS3) L1 (PS4)	L	**Botón de recarga**	Mortero: mantén el botón y apunta con R. Dispara con el **botón de perfil alto**.
R	R3	R	R	Centra la cámara de juego para mirar a la parte delantera del Jackdaw.

El catalejo

El catalejo es una herramienta de una utilidad excepcional para examinar posibles destinos y conseguir información sobre los barcos que te encuentres. Mantén el **botón de coleccionables** y mira a tu alrededor con L. Acerca o aleja la vista con R. Cuando apuntes con el catalejo a un barco que esté a tu alcance, aparecerá una ventana en la pantalla con la siguiente información:

- Su tipo y nivel (por ejemplo, goleta de nivel 4). Usa estos datos para comprobar si puedes atacar el barco sin correr riesgos; consulta la página 239 para obtener más información. Para facilitarte las cosas, los barcos que supongan un peligro importante para el Jackdaw aparecerán con su nivel marcado en rojo.
- El nombre del barco y su bando: británico, español, portugués, pirata o civil.
- Información sobre el cargamento del barco. Puede ser munición, y posiblemente tres de cinco tipos de cargamento en diversas cantidades. En el caso de los barcos mucho más grandes o del barco principal de un convoy, una suma de *reales*. Estas son las recompensas que conseguirás si abordas el barco con éxito. Consulta la página 234 para obtener más información.

"Identificar" barcos

En las batallas largas, es muy útil "identificar" a los barcos enemigos más peligrosos. Para ello, puedes colocar un marcador personal en el mapa del juego o verlo a través del catalejo y pulsar ⊕. El barco que marques aparecerá resaltado en todo momento con el icono 🩸, tanto en la pantalla como en el minimapa. El icono se mantendrá en la pantalla principal incluso si el blanco no se muestra del todo o está fuera de tu campo de visión. Además, se mostrará su distancia en metros.

Así simplificarás en gran medida el proceso de estar siempre pendiente de los barcos más peligrosos de cualquier flota, y tener siempre a la vista su posición relativa y su distancia. Podrás usar esta información para mantenerte fuera de su alcance (algo especialmente útil con las fragatas y los navíos de guerra) hasta que hundas todos los barcos pequeños, o para asegurarte de que te mantienes en una posición desde la que podrás disparar al blanco con andanadas y el mortero.

LEYENDA DEL MINIMAPA

	El Jackdaw		Dirección del viento
	Misión de la historia principal		
	Aliado		Racha de viento
	Blanco		Superviviente en el agua
	Destino		Cargamento en el agua
	Barco enemigo (la punta del icono se corresponde con la proa del barco)		Tromba marina
	Posibilidad de abordaje		Ola gigante

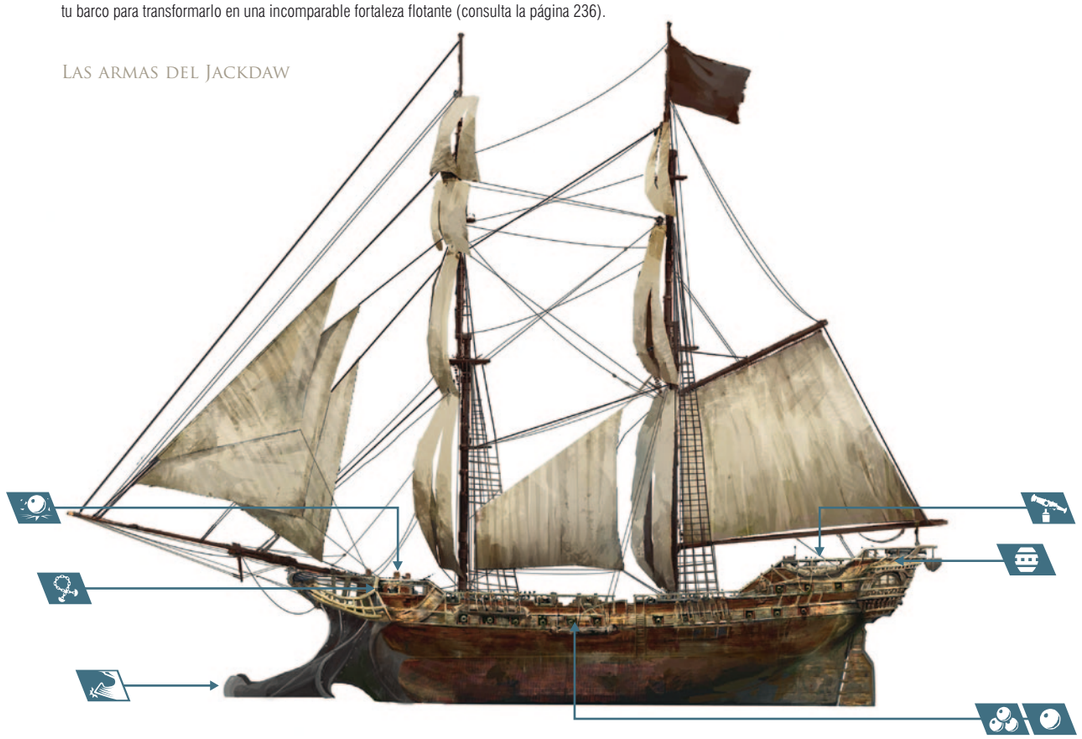
INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
GUÍA NAVAL
DESPLAZAMIENTO RÁPIDO
SISTEMA DE SE BUSCA
ARQUETIPOS ENEMIGOS
ARMAS CUERPO A CUERPO
PISTOLAS
HERRAMIENTAS
ATUENDOS
CAZAR Y ARPONEAR
DESARROLLO
TÁCTICAS DE COMBATE
COLECCIONABLES
EVENTOS DE LA COMUNIDAD
SISTEMA ECONÓMICO
GUARIDA GRAN INAGUA
MINIJUEGOS
RESUMEN DE MOVIMIENTOS
LOGROS Y TROFEOS
LISTAS DE MISIONES

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Armas

Aunque el Jackdaw comienza con pocas armas y una potencia de fuego muy limitada, poco a poco podrás ir comprando nuevos armamentos y mejorar todos los aspectos de tu barco para transformarlo en una incomparable fortaleza flotante (consulta la página 236).

Las armas del Jackdaw



Nombre	Icono	Notas sobre uso	Disponibilidad	Munición	Alcance (m)
Cañones de andanada		**Balas de cañón**: gira la cámara hacia uno de los lados del Jackdaw, mantén el **botón de apuntado manual** para ajustar las líneas de apuntado y centrar tu disparo y por último abre fuego con el **botón de perfil alto**. Esta será tu arma principal en muchas batallas, ofreciéndote un buen nivel de daño y de flexibilidad de apuntado.	Desde el principio	Ilimitada	0-250
		Artillería pesada: se usa automáticamente en lugar de las balas de cañón cuando disparas andanadas sin mostrar las líneas de apuntado (es decir, disparar a ciegas sin mantener pulsado el **botón de apuntado manual**). La artillería pesada provoca daños tremendos pero solo es eficaz a corta distancia. Úsala cuando pases muy cerca de un barco enemigo con solo pulsar el **botón de perfil alto**.	Se compra en el menú de mejoras (900 R; ver página 236)	Limitada	0-150
Cañón ligero		Se usa para disparar a los puntos débiles que revelará el daño provocado por otras armas. Mantén L3 para alinear la retícula de apuntado con el punto débil y suelta el botón para disparar. Una buena táctica para aumentar el daño es alternar entre andanadas y el cañón ligero en los puntos vulnerables mientras los cañones se cargan.	Desde el principio	Ilimitada	0-300
Cañones de caza		**Balas encadenadas**: gira la cámara adelante, mantén el **botón de apuntado manual** para ajustar las líneas de apuntado y centrar tu disparo, y abre fuego con el **botón de perfil alto**. Esta arma no es especialmente poderosa pero tiene un efecto de aturdimiento. Resulta muy útil cuando intentas moverte a una posición óptima con respecto a un barco que podría atacarte con andanadas.	Desde el principio	Ilimitada	0-350
Mortero		Un arma muy potente con un alcance potencialmente muy largo. Mantén el **botón de recarga** para alinear tu disparo (la zona de apuntado se pondrá roja si se solapa con posibles blancos) y dispara con el **botón de perfil alto**.	Se compra en el menú de mejoras (800 R; ver página 236)	Limitada	150-500
Barriles de fuego		Gira la cámara hacia la parte trasera del barco, mantén el botón de apuntado manual para ajustar los círculos de apuntado y suelta los barriles con el **botón de perfil alto**. Los barriles explotarán automáticamente al chocar con un barco (el Jackdaw incluido), aunque puedes detonarlos manualmente con el cañón ligero para aprovecharte del "daño de dispersión" cuando tengas un barco enemigo a tiro.	Desde el principio	Limitada	40-55
Espolón		Navega contra un blanco para provocarle daño. Cuanto mayor sea tu velocidad antes del impacto, mayor será el daño que causarás.	Se compra en el menú de mejoras (500 R y 25 unidades de madera; ver página 236)	-	-

Munición

La artillería pesada, los barriles de fuego y las descargas de mortero solo estarán disponibles si llevas a bordo su munición correspondiente. Hay varias formas de abastecerte de munición:

- Saquea barcos enemigos (usa el catalejo para asegurarte antes de que llevan munición).
- Recoge las cajas flotantes que suelten otros barcos.
- Cómpralas en capitanías de puerto (a un precio de 50 R por unidad).
- Abre cofres del tesoro en cuevas, guaridas de contrabandistas y barcos hundidos.

Líneas y alcance de apuntado

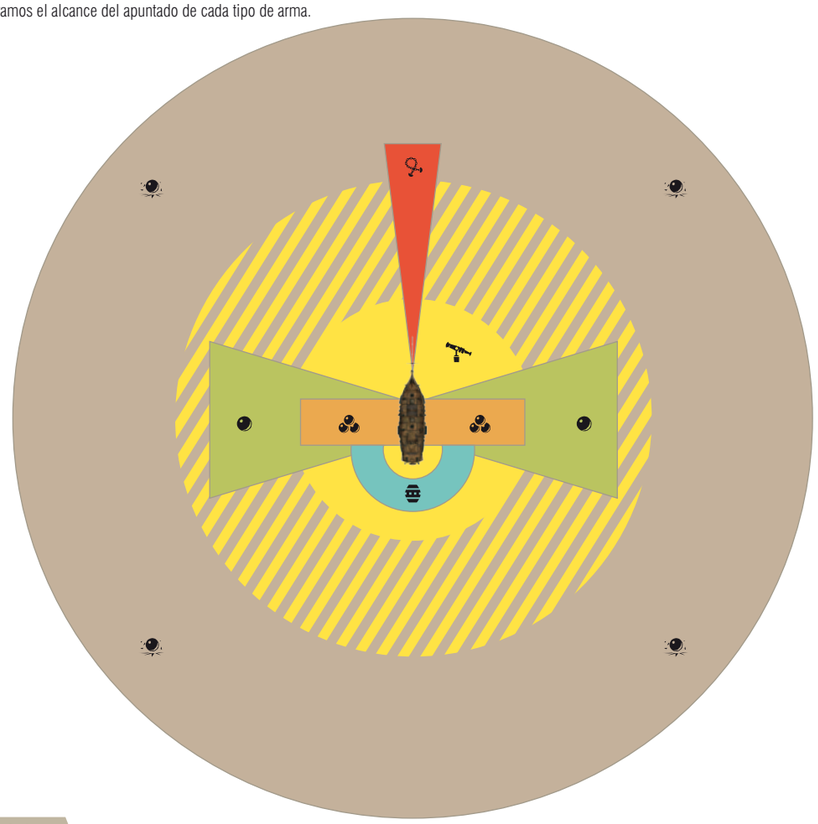
Cada tipo de arma puede disparar con un alcance concreto y en una dirección específica:

- Los cañones de andanada disparan desde babor y estribor del Jackdaw.
- Los cañones de caza disparan hacia delante.
- Los barriles de fuego se sueltan desde la popa del barco.
- El mortero y los cañones ligeros pueden disparar desde todas las direcciones del Jackdaw.

Cuando mantengas el botón de apuntado (el **botón de recarga** en el caso del mortero y **el botón de apuntado manual** en el resto de armas) verás que en la pantalla aparecen unas líneas de apuntado; representan el recorrido que seguirán los proyectiles que vas a disparar. Puedes ajustar las líneas de apuntado con R, aunque al maniobrar el barco con L también se moverán en relación al Jackdaw. En el caso de los cañones, cuanto más tiempo mantengas apretado el botón de apuntado, más se centrarán las líneas de apuntado y por tanto más preciso será el disparo. Esto es especialmente importante si estás alineando una andanada en la parte delantera o trasera de un barco enemigo; es una táctica importante cuando te enfrentes a una fragata o un navío de guerra.

Los cañones de andanada dispararán balas de cañón cuando se muestren las líneas de apuntado, y artillería pesada de mayor potencia si disparas a ciegas sin mantener pulsado el **botón de apuntado manual**. En el diagrama te mostramos el alcance del apuntado de cada tipo de arma.

Icono	Nombre
	Cañones de andanada Bala de cañón (disparo con líneas de apuntado)
	Cañones de andanada Artillería pesada (disparo a ciegas sin líneas de apuntado)
	Cañón ligero
	Cañones de caza Balas encadenadas
	Mortero
	Barriles de fuego



Cálculo de daño

El daño provocado por todos los barcos se calcula para cada proyectil que se dispara. En el caso de una andanada, por ejemplo, todos los cañones de andanada dispararán un proyectil y cada uno que acierte en el blanco provocará un daño fijo que se especifica en la tabla de la página 237. Si estás usando el juego intermedio (13 cañones con una fuerza intermedia de balas de cañón: 50 puntos de daño), cada descarga se compondrá de 13 proyectiles, provocando cada uno de ellos 50 puntos de daño.

Para simplificar, recuerda los siguientes datos:

- Apunta al casco del barco enemigo, ya que ahí es donde podrás provocar el mayor daño al asegurarte de que todos tus disparos aciertan. Casi todos los disparos por encima del casco no servirán de nada, salvo los que impacten en los mástiles. Esto puede resultar tácticamente viable si tienes un barco enemigo justo detrás.
- A corta distancia, dispara a ciegas sin líneas de apuntado para usar artillería pesada, mucho más potente que las balas de cañón.
- Desde lejos, centra tus disparos con las líneas de apuntado hasta que encajen perfectamente en la anchura del casco del blanco, para una máxima eficacia.
- El mortero es un arma de una potencia extrema (y aún más si consigues muchas de sus mejoras) y tiene el mayor alcance de todas tus armas. Pero el retardo hasta que los proyectiles aterricen requiere que apuntes con cuidado (normalmente a la parte delantera del barco) para acertar a un blanco móvil. Es muy eficaz con las fragatas y los navíos de guerra, ya que sus cubiertas son más grandes y, por tanto, más fáciles de acertar.
- Cuantos más cañones consigas (con las mejoras de juegos de cañones), más proyectiles se dispararán.
- Cuanto más potente sea tu disparo (por medio de las mejoras de fuerza), más daño provocará cada proyectil por separado.

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
GUÍA NAVAL
DESPLAZAMIENTO RÁPIDO
SISTEMA DE SE BUSCA
ARQUETIPOS ENEMIGOS
ARMAS CUERPO A CUERPO
PISTOLAS
HERRAMIENTAS
ATUENDOS
CAZAR Y ARPONEAR
DESARROLLO
TÁCTICAS DE COMBATE
COLECCIONABLES
EVENTOS DE LA COMUNIDAD
SISTEMA ECONÓMICO
GUARIDA GRAN INAGUA
MINIJUEGOS
RESUMEN DE MOVIMIENTOS
LOGROS Y TROFEOS
LISTAS DE MISIONES

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM
© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

DESPLAZAMIENTO RÁPIDO

La red de desplazamiento rápido es uno de los sistemas más vitales de Assassin's Creed IV, pues te permite omitir literalmente horas de viaje entre destinos. Aunque a veces está desactivado durante los recuerdos de la historia principal y ciertas misiones secundarias, el desplazamiento rápido tendría que ser tu método esencial para abreviar los viajes entre distintas zonas, o incluso para moverte de una parte de una región concreta a otra.

Para desplazarte rápidamente, abre la pantalla del mapa principal, acerca o aleja la vista hasta que veas tu destino, selecciona en el mapa la posición de desplazamiento rápido que necesites, pulsa y confirma tu selección. Tras un breve tiempo de carga, Kenway aparecerá en la ubicación elegida. Si seleccionas una atalaya, comenzará subido a ella, y desde allí podrás divisar todos los puntos de interés y los enemigos de la zona.

Desplazarte rápidamente a un lugar de la región en que te encuentres (por ejemplo, de un lugar de La Habana a otro) tiene el mismo efecto que marcharte de un destino: todos los PNJ (guardias incluidos) volverán a su estado inicial. Esto también se aplica a los animales que caces, por lo que puede ayudarte a conseguir con relativa facilidad materiales para vender o desarrollar.

Todos los posibles puntos de desplazamiento rápido aparecen con el icono (), aunque tendrás que desbloquearlos visitando un lugar una vez, o sincronizando atalayas. Pueden ser de los siguientes tipos:

DESTINOS DE DESPLAZAMIENTO RÁPIDO

Icono	Descripción
	Atalayas sincronizadas
	Ubicaciones principales
	Fuertes navales (conquistados)
	Plantaciones
	Aldeas
	Islas
	Pecios hundidos
	Cuevas/Guaridas de contrabandistas
	Ruinas

EL SISTEMA DE SE BUSCA

El sistema de Se busca funciona como una disuasión para que el jugador no cometa actos violentos de forma desenfrenada a bordo del Jackdaw. Aunque eres libre para devastar flotas enteras a tu antojo, las penalizaciones que conlleva un sistema de Se busca activo te dificultarán un poco viajar sin complicaciones o enfrentamientos, y te obligarán a pagar (con tiempo o dinero) para eliminarlo.

Por defecto, el Jackdaw está de incógnito. Pero a medida que te enfrentes a barcos y los hundas, tu nivel de Se busca irá aumentando poco a poco, hasta llegar al nivel máximo, el 4.

PUNTOS DE PENALIZACIÓN

Acción	Penalización
Luchar contra un barco	+5 puntos
Hundir un cañonero	+5 puntos
Hundir una goleta, un bergantín, una fragata o un navío de guerra	+10 puntos

HITOS DE SE BUSCA

Niveles	Hito
Incógnito	0-49 puntos
Nivel 1 ()	50 puntos
Nivel 2 ()	100 puntos
Nivel 3 ()	150 puntos
Nivel 4 ()	210 puntos

En cuanto llegues al nivel 1, el Jackdaw entrará en el estado de Se busca y se enviará a un barco cazador para perseguirte. El juego comprobará si los cazadores aún te siguen cada 8 minutos y medio, y enviará reemplazos acordes a tu nivel si no es así. A medida que aumente tu nivel de Se busca, te perseguirán barcos cada vez más peligrosos:

PATRULLAS DE CAZADORES

Estado de Se busca	Cazadores enviados
Incógnito	-
Nivel 1	1 bergantín del nivel 17
Nivel 2	1 bergantín del nivel 20, 1 goleta del nivel 8
Nivel 3	1 goleta del nivel 11, 1 fragata del nivel 38
Nivel 4	1 fragata del nivel 38, 1 navío de guerra del nivel 60

Puedes reducir tu nivel de Se busca de las siguientes formas:

- Sobornando a un oficial (). Esto restablece por completo tu nivel de Se busca. Encontrarás oficiales en todas las ciudades y aldeas del Caribe, normalmente cerca de una capitanía de puerto. También estarán en todos los fuertes que conquistes. El precio dependerá de tu nivel de Se busca: 200 R por el nivel 1, 400 R por el nivel 2, 600 R por el nivel 3 y 800 R por el nivel 4.
- Eligiendo la opción correspondiente tras conseguir abordar un barco. Esto reducirá en un grado tu nivel de Se busca, sin importar el tipo de barco abordado.
- Desincronizándote. Esto restablece automáticamente tu nivel de Se busca al estado de incógnito.

Provocar el caos de forma deliberada sin prestar atención a tu nivel de Se busca puede provocar que te enfrentes a un navío de guerra del nivel 60, una buena forma de conseguir recursos cuando el Jackdaw esté preparado para ello.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

ARQUETIPOS ENEMIGOS

Todos los enemigos de Assassin's Creed IV pertenecen a uno o varios arquetipos enemigos específicos, y poseerán comportamientos, aptitudes y puntos débiles característicos de su clase. En esta sección examinaremos sus puntos fuertes y débiles y te daremos consejos para evitar sus ataques y acabar con ellos sin complicaciones. Aunque te los encontrarás con muchos uniformes distintos, cada arquetipo se identifica fácilmente por varios rasgos reconocibles como su constitución o su arma preferida.

Soldado

Los soldados son con diferencia el tipo de enemigo más abundante durante la primera mitad de la historia, y seguirán estando presentes en las secuencias posteriores.

- Los soldados no ofrecen resistencia alguna y atacan con un único golpe de embestida.
- Son extremadamente vulnerables a las balas. Incluso los disparos rápidos les resultarán letales.
- En las batallas en las que tengas que enfrentarte a varios enemigos, liquida a la mayoría de los soldados con una racha de asesinatos (que puede incluir también a los exploradores que estén luchando en la batalla) para que puedas hacerte con el control de la situación con más facilidad.
- Aunque se defienden más o menos haciendo parkour, los soldados son más lentos que Kenway corriendo rápido en línea recta y tienen escasas dotes de escalada.

Artillero

Los artilleros suelen estar en tejados o torres de vigilancia, haciendo de centinelas dedicados a impedir que nadie se acerque.

- Cuando veas que un artillero está a punto de dispararte mientras estás luchando cuerpo a cuerpo contra otro enemigo, usa cualquier blanco cercano como escudo humano pulsando (más información en la página 42). También puedes "cancelar" su ataque a distancia si le aciertas con un disparo de pistola o un dardo de cerbatana.
- En cuanto detecten a Kenway, los artilleros abrirán fuego a intervalos regulares mientras permanezca dentro de su alcance. Si no puedes evitarlos completamente, trata de salir de su campo visual tan rápido como puedas. También te ayudará usar elementos de cobertura natural (como tejados inclinados y chimeneas) para desaparecer de su vista. Si un artillero alcanza a Kenway mientras trepa o hace parkour, usa el movimiento de agarre en caída pulsando hacia la superficie más cercana que tenga una cornisa o asidero al alcance para evitar caer en picado al suelo.
- Los artilleros se enfrentarán a Kenway en combate cuerpo a cuerpo a corto alcance. En estas situaciones, su comportamiento es funcionalmente idéntico al de los soldados genéricos, con la única excepción de que normalmente necesitarás dos tiros de pistola al cuerpo para acabar con ellos.
- Este arquetipo enemigo es un peligro constante hasta que consigas la cerbatana. A partir de ese momento quedarán relegados a mera molestia temporal que podrás tranquilizar fácilmente con dardos narcóticos o enloquecedores; estos últimos son un gran aliado para provocar una distracción caótica...

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
GUÍA NAVAL
DESPLAZAMIENTO RÁPIDO
SISTEMA DE SE BUSCA
ARQUETIPOS ENEMIGOS
ARMAS CUERPO A CUERPO
PISTOLAS
HERRAMIENTAS
ATUENDOS
CAZAR Y ARPONEAR
DESARROLLO
TÁCTICAS DE COMBATE
COLECCIONABLES
EVENTOS DE LA COMUNIDAD
SISTEMA ECONÓMICO
GUARIDA GRAN INAGUA
MINIJUEGOS
RESUMEN DE MOVIMIENTOS
LOGROS Y TROFEOS
LISTAS DE MISIONES

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Acumular riquezas

El siguiente resumen te ofrece una guía sencilla sobre las formas en que Kenway puede acumular riquezas con las que financiarse compras importantes. Se incluyen enlaces a consejos en otras secciones de la guía si es necesario.

COFRES DEL TESORO:
Los cofres te ofrecen sumas respetables de dinero y, con frecuencia, objetos intercambiables que puedes convertir al instante en más R. Abrir cofres también aumenta tu índice de sincronización total. Algunos cofres especiales se consideran como secretos y te ofrecen recompensas especiales, como páginas de manuscrito. Los cofres aparecerán en los mapas del juego cuando hayas sincronizado la atalaya de la zona. En el caso de los cofres desconocidos, tendrás que conquistar el fuerte de la zona para que aparezcan en el mapa del Caribe. Por último, encontrarás aún más cofres en las cuevas y los pecios hundidos (y ; consulta la página 197).

SAQUEAR BARCOS PARA CONSEGUIR CARGAMENTO:
Cada vez que derrotes un barco, podrás saquear la mercancía que transporte (cargamento o munición, y en ocasiones *reales*). Obtendrás toda la mercancía si te tomas la molestia de abordar el barco, y solo la mitad si lo hundes y consigues la mercancía que flote en el mar. Podrás identificar con anticipación la mercancía de un barco si lo examinas con el catalejo. Si bien tres de los tipos de cargamento se reservan para mejoras del Jackdaw, el ron y el azúcar pueden venderse a buen precio. Consulta la página 238 para ver varios consejos sobre cómo conseguir cargamento.

MAPAS DEL TESORO:
En cuanto los consigas, los mapas del tesoro te llevarán a excavaciones en las que Kenway podrá conseguir sustanciosas sumas de reales (por lo general, entre 3000 y 4000 R) y, ocasionalmente, planos de diseño para mejoras del Jackdaw. Al comienzo de la historia, podrás financiarte parcialmente mejoras muy caras del Jackdaw que de otra forma solo podrías conseguir en secuencias posteriores. También puede ser un desafío adicional muy divertido. En nuestra extensa sección Mapas y coleccionables hablamos de todos los mapas del tesoro y excavaciones: consulta la página 130.

FLOTA DE KENWAY:
Puedes acceder al metajuego en línea Flota de Kenway desde el camarote del capitán del Jackdaw o desde una segunda pantalla. Pasa a la página 218 para ver una guía completa de este metajuego tan lucrativo.

ATACAR CONVOYES:
Los convoyes son pequeñas flotas que podrás saquear para conseguir una recompensa: 2000, 3000 o 5000 R, dependiendo de la dificultad del convoy. Puedes activar la aparición de un convoy si compras información por 200 R en una taberna de la zona.

FUERTES NAVALES:
Hay 10 fuertes navales opcionales que podrás conquistar en el Caribe (consulta la página 193). Hacerlo te ofrecerá varias recompensas de bienvenida: 1000 R por los fuertes de dificultad fácil (nivel 1), 3000 R por los fuertes de dificultad media (nivel 2), y 5000 R por los fuertes de dificultad alta (nivel 3). Conquistar un fuerte te proporcionará una ventaja adicional: se revelarán todos los iconos de esa zona del mapa del juego (incluidos los coleccionables de las áreas desconocidas).

ALMACENES:
Hay varias plantaciones y ciudades de todo el Caribe que cuentan con un almacén (consulta la página 208). Podrás saquearlos cuando estén llenos si robas una llave para abrirlos. Así conseguirás entre pequeñas y medianas cantidades de todo tipo de cargamento, más un extra monetario si consigues entrar en el edificio sin que los guardias activen la alarma. Con un poco de práctica, saquear almacenes puede resultar una actividad de lo más rentable.

VENDER PRODUCTOS DE ANIMALES:
Cazar y arponear animales te permitirá conseguir productos de caza con los que podrás desarrollar mejoras; pero puedes vender los que te sobren en colmados y capitanías de puerto. Consulta la página 248 para obtener más información.

RECOMPENSAS DE CAZAS TEMPLARIAS:
Podrás completar cuatro cazas templarias, compuesta cada una de ellas por cuatro misiones individuales (consulta la página 184). Cada misión que completes se premia con una modesta suma de reales (hasta alcanzar un total de 3050 R por cada conjunto completo de cuatro misiones).

RECOMPENSAS DE CONTRATOS DE ASESINO:
Obtendrás pagos en metálico por cada contrato de Asesino que completes (consulta la página 188). Cada contrato completado se premia con una recompensa de 1000 R, más un extra adicional si no activas un conflicto abierto.

CONTRATOS NAVALES:
Cada vez que conquistes un fuerte (consulta la página 193), conseguirás al menos un contrato naval. Completar estas misiones navales se premia con recompensas de entre 1200 y 2400 R, dependiendo de su dificultad.

MENSAJEROS:
Atrapar a estos veloces personajes embistiéndolos o matándolos tras una persecución te proporcionará una pequeña recompensa monetaria y generosas cantidades de munición. Teniendo en cuenta la dificultad de la persecución, esto puede resultar una distracción divertida o extenuante, pero no una forma práctica de conseguir dinero.

HURTAR Y SAQUEAR:
La suma de monedas que obtendrás hurtando y saqueando será siempre mínima. Pero muchos guardias llevan objetos prácticos (sobre todo munición), así que podrás saquearlos para no gastar dinero (y ahorrarte viajes a los colmados).

MINIJUEGOS:
En muchas tabernas podrás jugar a los minijuegos de fanorona, molino o damas. Si ganas, podrás duplicar la apuesta inicial. Pero no es una forma muy segura de aumentar tus fondos. Consulta la página 255 para ver más detalles.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

RESUMEN DE LA ECONOMÍA

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
GUÍA NAVAL
DESPLAZAMIENTO RÁPIDO
SISTEMA DE SE BUSCA
ARQUETIPOS ENEMIGOS
ARMAS CUERPO A CUERPO
PISTOLAS
HERRAMIENTAS
ATUENDOS
CAZAR Y ARPONEAR
DESARROLLO
TÁCTICAS DE COMBATE
COLECCIONABLES
EVENTOS DE LA COMUNIDAD
SISTEMA ECONÓMICO
GUARIDA GRAN INAGUA
MINIJUEGOS
RESUMEN DE MOVIMIENTOS
LOGROS Y TROFEOS
LISTAS DE MISIONES

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

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 de ciertos modos de juego.

LEYENDA

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

Saint-Pierre

- Al jugar a Asalto al artefacto y defender el artefacto situado cerca de la orilla, una táctica eficaz es tender una emboscada en la primera puerta que se cierra (que lleva al interior de la ciudad) con un Cable trampa o un Explosivo (1).
- Otra posibilidad es esperar a tus enemigos al otro lado de esa puerta y acabar con ellos en cuanto vayan saliendo (2).
- Puedes intentar engañar a tu blanco o perseguidor trepando a los árboles, especialmente a los que crecen en el patio que hay al norte (3). En muchas ocasiones, tardarán en darse cuenta de tu presencia.
- Si hay demasiados perseguidores tras tus pasos, busca refugio dentro de casas, ya sea en el centro del mapa o cerca de la plantación de azúcar. Una vez dentro, mézclate con una multitud y usa una Bomba de humo para proteger una entrada, o bien a un Guardaespaldas para protegerte a ti.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

La Habana

INICIO RÁPIDO
HISTORIA HASTA AHORA
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA Y ANÁLISIS
MULTIJUGADOR
EXTRAS
LEYENDA DEL MAPA
ÍNDICE
ASPECTOS BÁSICOS
PERSONAJES Y PERSONALIZACIÓN
PUNTUACIÓN Y PROGRESO
CONJUNTOS DE HABILIDADES
HABILIDADES
DESARROLLO
MEDRAS
RACHAS
MODOS DE JUEGO
MANADA
GAME LAB
CONSEJOS AVANZADOS
MAPAS Y ANÁLISIS

- La Habana es un mapa con mucha acción: la Pistola, el Escudo de Animus y las Bombas de humo serán más eficaces que el Veneno o los Cuchillos.
- Usar el perfil alto en el mercado (1) hará que te detecten. Probablemente habrá otros jugadores en los tejados de los edificios adyacentes en busca de posibles víctimas.
- Cuando estés en el suelo, no te quedes parado mucho tiempo. Los únicos lugares donde estarás a salvo de asesinatos aéreos son el mercado al norte (1), el patio al oeste (3) y el interior de la taberna al sudeste (2).
- En Asalto al artefacto, suele ser más rápido y seguro correr por los tejados que al nivel del suelo, ya que los edificios ofrecerán una protección natural contra los disparos de Pistola y los Cuchillos.
- En Dominio, un método de ataque eficaz es rodear un territorio, encontrar una entrada trasera y aproximarse de forma sigilosa. Los ataques directos de perfil alto también pueden funcionar si no dejas de saltar entre los numerosos objetos y obstáculos de cada territorio para adelantarte a tus adversarios.

© 2013 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE