

INTRODUCCIÓN

Sabemos que estás deseando empezar ya Assassin's Creed La Hermandad, así que puedes estar tranquilo porque hemos reducido al máximo los preámbulos. Sin embargo, antes de seguir queremos que te familiarices con la estructura de la guía.

MISIONES SECUNDARIAS

El capítulo Misiones secundarias proporciona una completa guía de los aspectos secundarios del juego, como misiones opcionales, minijuegos y objetos coleccionables. Se ha redactado para completar el principal capítulo de la guía titulado Recorrido, pero también sirve como fuente de información independiente si prefieres completar las tareas secundarias en otro orden.

MULTIJUGADOR

El capítulo Multijugador ofrece estrategias, diversos consejos y mapas comentados para facilitarte el aprendizaje según vayas haciéndote a este nuevo modo de juego.

ÍNDICE

Si prefieres jugar con la menor ayuda posible, el exhaustivo Índice de la guía te servirá para consultar el tema que te interese cada vez que necesites una pista o un dato en concreto.

RECORRIDO

El capítulo Recorrido se ha diseñado con la idea de acompañar y aconsejar a los jugadores a lo largo de las misiones de la trama principal, pero también incluye explicaciones, tutoriales y tácticas cada vez que surgen nuevas funciones, habilidades o conceptos de juego. No se trata meramente de una guía paso a paso, sino que hemos querido estudiar y analizar todos los puntos de interés a medida que los vas descubriendo. Si se combina con el capítulo Misiones secundarias, tendrás un camino directo y provechoso para completar el juego al 100%.

REFERENCIA Y ANÁLISIS

Los jugadores más entusiastas que quieran completar el juego por segunda vez de manera perfecta o bien aquellos que tengan menos reticencias a enterarse de aspectos importantes de la trama pueden consultar el capítulo Referencia y análisis para conocer más detalles sobre el sistema y las estadísticas que estructuran la experiencia de juego. Podrás consultar desde una exhaustiva lista de movimientos hasta las tablas de inventario, pasando por tácticas de combate y puntos débiles de tus adversarios, así que es vital leer este capítulo para quienes quieran conocer a fondo el funcionamiento de juego... por no hablar de cómo se desbloquean todos los logros y trofeos.

EXTRAS

El capítulo Extras contiene material adicional como un glosario de la historia de Assassin's Creed. Sin duda, está lleno de información absolutamente vital acerca de la trama. Te recomendamos *encarecidamente* que no mires este capítulo hasta que no hayas completado primero la trama de la hermandad.



BAJO VILLA AUDITORE: GUÍA AMPLIADA

Como Assassin's Creed II, La Hermandad incluye algunas misiones especiales que tienen lugar en grandes entornos independientes. Dichas misiones tienen a menudo el claro objetivo de realizar carreras libres y ascensos avanzados. Los intentos de Desmond y Lucy por llegar al santuario que se encuentra bajo Villa Auditore actúan como introducción a este estilo de juego.

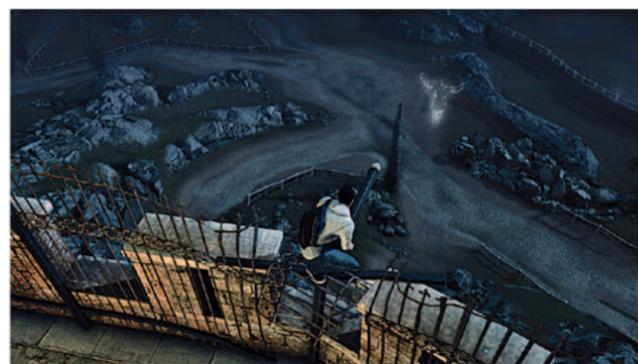
INTRODUCCIÓN
RECORRIDO
MISIONES SECUNDARIAS
REFERENCIA
MULTIJUGADOR
EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO
SECUENCIA 1
PRESENTE 1
ROMA: MAPA
BIENVENIDO A ROMA
SECUENCIA 2
SECUENCIA 3
SECUENCIA 4
SECUENCIA 5
SECUENCIA 6
SECUENCIA 7
SECUENCIA 8
SECUENCIA 9
PRESENTE 2

PRESENTE 1

PARTE 1

Monteriggioni: sigue el rastro del "efecto sangrado" de Ezio en el suelo detrás de Villa Auditore, trepa hasta el hueco de la reja y realiza un salto de fe desde el muro a los fardos de heno (fig. 1). Quienes se adentren por primera vez en la saga Assassin's Creed, simplemente deben dirigirse hacia el final de la sección de la reja saliente y pulsar el botón de perfil alto y el botón de piernas a la vez (X + R1) / (A + RT).



01

PARTES 2 & 3

BAJO VILLA AUDITORE: encontrarás un amplio recorrido de los viajes y tribulaciones de Desmond y Lucy bajo Monteriggioni en la página de la derecha.

SANTUARIO: sube las escaleras que llevan a la Villa y usa la vista de águila para poder ver una palanca en la puerta, lo que dará comienzo a una animación. Cuando termine, sigue a Shaun. Desmond debe conectar cuatro mecanismos a unas posiciones específicas en el sistema eléctrico de la torre. El primero se encuentra justo al lado de Desmond cuando Shaun y él salen fuera. Otras cajas como esa se pueden encontrar por toda la ciudad. Te sugerimos que busques las tres que quedan dentro de la calle principal de Monteriggioni y



02

sus alrededores (fig. 2). Si no lo consigues, usa la vista de águila para obtener una mejor visión del entorno.

PARTE 4

INTRODUCCIÓN AL ENTRENAMIENTO VIRTUAL: puedes hablar con Lucy, Shaun y Rebecca para escuchar secuencias de diálogo opcional antes de entrar en el Animus. Una vez que Desmond esté sentado en la silla, Rebecca le presenta los nuevos retos del entrenamiento virtual del Animus (fig. 3). Tienes más información sobre ellos en la página 88 del capítulo Misiones secundarias, pero puedes consultarla más adelante. Como el entrenamiento virtual es un dispositivo permanente del escritorio del Animus (el menú de pausa), podrás practicar esta actividad opcional cuando quieras.

Sigue las indicaciones que se muestran en pantalla para completar el breve tutorial. Una vez que termine, Roma te espera...

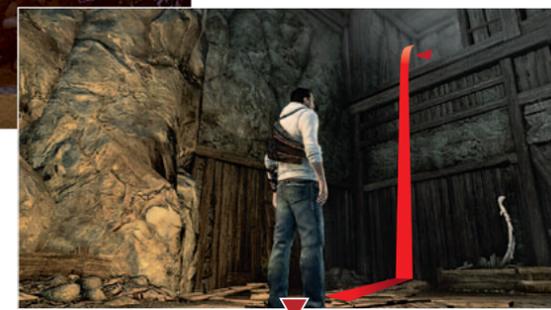


03

NADAR

Aunque es una habilidad que se requiere muy poco durante las misiones de la historia principal, Ezio y Desmond son nadadores expertos.

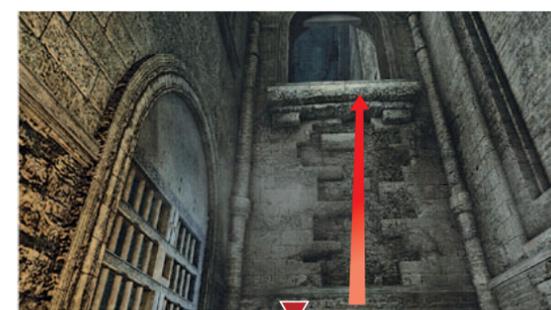
- ◆ Usa la palanca de movimiento para moverte en el agua. Pulsa también el botón de perfil alto para nadar más rápido, y el botón de piernas para moverte a la máxima velocidad o para salir del agua cuando estés cerca de una superficie adecuada.
- ◆ Mantén pulsado solo el botón de piernas para bucear por debajo de la superficie durante un periodo de tiempo limitado; también puedes moverte más despacio en el agua con la palanca de movimiento. Puedes utilizarla también para evitar pararte o para pasar por debajo de los obstáculos.
- ◆ Cuando saltes al agua, pulsa el botón de piernas para transformar el salto en una inmersión en toda regla.



A: acércate a la palanca brillante y acciónala para que dé comienzo una animación. Cuando termine, sube por la apertura de arriba (fig. A). Las palancas y los interruptores son (en los tradicionales niveles de plataformas) un elemento clave de estas misiones basadas en el propio entorno, y normalmente permiten continuar el desarrollo del juego. Sigue la ruta lineal de delante hasta que Desmond encuentre a Lucy; después, avanza hasta la base brillante para continuar.



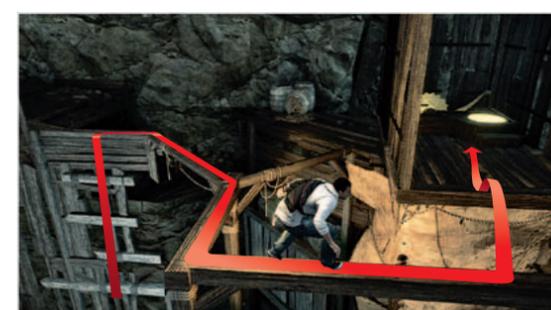
B: tras la animación, Desmond debe correr por las vigas que se extienden de muro a muro por el interior del túnel (fig. B). Es importante que recuerdes que siempre que quieras puedes pararte unos segundos para reorientarte (o tomarte un respiro). Una compaginación precisa de la palanca de movimiento (L) y de la palanca de la cámara (R3) es primordial a la hora de encadenar saltos de esta manera. Tras un segundo espectáculo de técnicas acrobáticas en el siguiente túnel, párate sobre la base brillante para activar otra animación.



C: continúa avanzando y baja por la escalera. Puedes usar el botón de perfil alto para acelerar los movimientos de Desmond (hacia arriba y hacia abajo) y el botón de mano vacía para soltarse de donde esté agarrado cuando esté cerca del suelo. Sigue la ruta hasta que llegues a un muro de piedra y salta por encima para bajar a la zona inferior. Acércate a la palanca brillante y acciónala. Siempre que necesites detenerte y buscar un camino para continuar, usa el botón de primera persona (TP/R2) para obtener una vista clara de lo que te rodea. En este caso, debes trepar por un muro que se viene abajo (fig. C) para llegar a una gran cámara que se encuentra justo al final del mismo.



D: corre escaleras abajo y, cuando se te indique, mantén pulsado cualquier botón para interactuar con el interruptor brillante. Cuando Lucy haya pasado por el hueco, salta al agua que hay abajo. Nada hasta llegar a la superficie cubierta de tablas que se encuentra junto a su posición (fig. D) y trepa (consulta la sección "Nadar" para aprender los comandos de botones). Ahora puedes escalar por la "escalera" de tablas que Lucy tiene a su izquierda y, a continuación, descender para accionar una palanca que bajará una plataforma por la que la compañera de Desmond deberá correr.



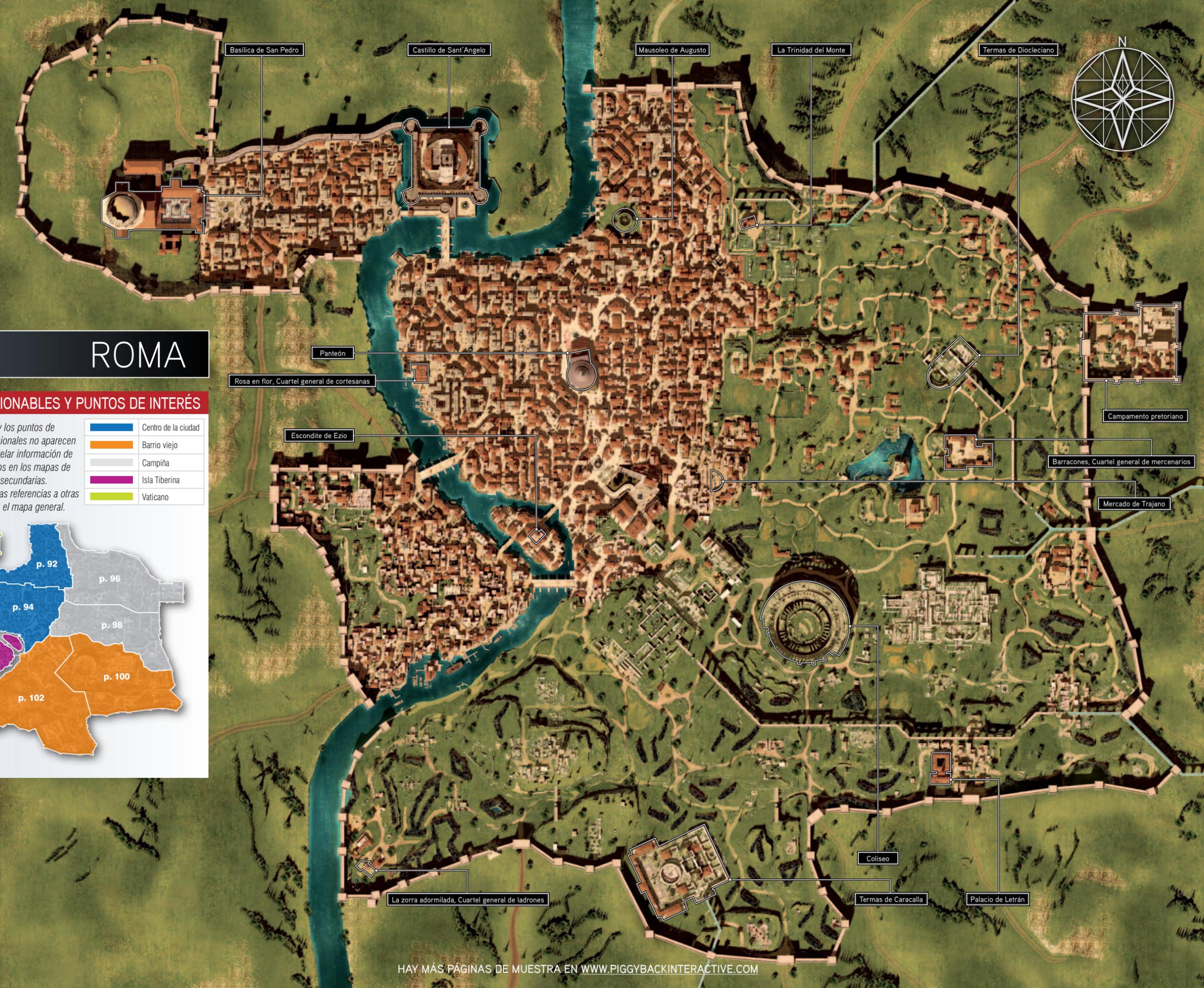
E: una vez que Desmond y Lucy hayan realizado su maniobra "cooperativa" especial, el camino que deben seguir es muy sencillo. Llegarán a una cueva con una cascada de agua que cae desde una apertura en la roca con forma de cara a la derecha. Sube hasta el nivel superior y muévete por el muro de ese lado de la cueva deslizándote por las vigas de madera hasta llegar a una caja con una palanca (fig. E). Ahora dirígete a los peldaños y sube por ellos hasta llegar a la parte de arriba de la cueva. Tras otro salto cooperativo, baja por la escalera que hay a la derecha de Lucy. A partir de aquí, sigue la única ruta ascendente disponible (a través de las vigas de madera del muro) hasta llegar a una última palanca. Cuando la acciones, Lucy se reunirá con Ezio y, tras un último salto cooperativo, los dos Asesinos podrán entrar en el santuario que ha permanecido tanto tiempo cerrado.





- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO**
- MISIONES SECUNDARIAS
- REFERENCIA
- MULTIJUGADOR
- EXTRAS

- INSTRUCCIONES USUARIO
- SECUENCIA 1
- PRESENTE 1
- ROMA: MAPA**
- BIENVENIDO A ROMA
- SECUENCIA 2
- SECUENCIA 3
- SECUENCIA 4
- SECUENCIA 5
- SECUENCIA 6
- SECUENCIA 7
- SECUENCIA 8
- SECUENCIA 9
- PRESENTE 2

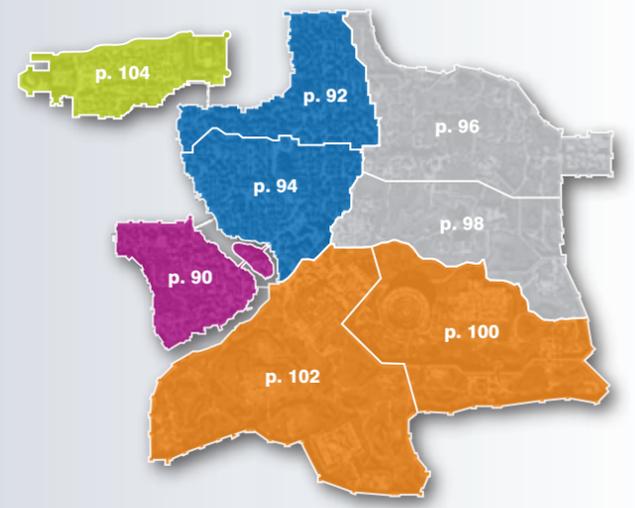


ROMA

OBJETOS COLECCIONABLES Y PUNTOS DE INTERÉS

Los objetos coleccionables y los puntos de interés de las memorias opcionales no aparecen en este mapa para evitar revelar información de la trama. Puedes encontrarlos en los mapas de zonas del capítulo Misiones secundarias. Simplemente debes seguir las referencias a otras páginas que se muestran en el mapa general.

	Centro de la ciudad
	Barrio viejo
	Campiña
	Isla Tiberina
	Vaticano



BIENVENIDO A ROMA

Assassin's Creed La Hermandad te sorprenderá con una variedad asombrosa de vistas, habilidades y experiencias una vez que Ezio llega Roma. En las próximas cuatro páginas, desarrollaremos conceptos y características de juego importantes que tienen un papel clave desde el primer momento en que pones un pie en esta gloriosa ciudad.

HABITANTES DE LA CIUDAD

GUARDIAS

Durante las dos secuencias siguientes, Ezio se encontrará a menudo tres tipos de asaltantes: ballesteros que suelen actuar como centinelas en los tejados, milicianos de categoría inferior y los temibles capitanes. Podrás distinguir a los dos últimos por la ropa que llevan. Los milicianos inferiores llevan un simple atuendo sin nada en la cabeza. Una armadura más ostentosa revela que pertenece a otro rango superior (y, por tanto, con mejores habilidades de combate).

Te encontrarás con que la milicia local, quizá encarnando la malvada influencia del régimen corrupto de los Borgia sobre la ciudad, mostrará cierta intolerancia en el mejor de los casos y a menudo estará dispuesta a atacar rápidamente en cuanto se le provoque. Incluso si Ezio no ha cometido ningún crimen, reaccionará a cualquier colisión involuntaria o infracción menor dentro de su línea de visión con un empujón. En esos casos, es mejor quedarse parado y aceptar la reprimenda y el pequeño enfrentamiento con el fin de evitar un conflicto mayor. Puedes registrar a los guardias muertos y conseguirás florines y, lo que es más importante, objetos.

Milicianos: los de rango más básico son vulnerables a todos los ataques de Ezio, especialmente a los contraataques, y enseguida se rendirán y huirán en cuanto las cosas se pongan en su contra. Aunque son más lentos y menos ágiles que Ezio, intentarán perseguirte por las calles y los tejados si este se retira del combate o huye cuando comienza la pelea.



Capitanes: más duros que sus subordinados, los capitanes pueden resistir los contraataques y los intentos de desarme. Además, pueden frustrar los intentos de Ezio de ejecutar un combo. Usa la patada en estos casos para romper sus defensas. Los contraataques con la hoja oculta y los proyectiles son un recurso sencillo y eficaz si quieres derrotarlos. También puedes usar a sus subordinados milicianos para iniciar rachas de ejecución letales (consulta la página 29 para obtener más información).



Ballesteros: los centinelas están dispuestos a atacar rápidamente a Ezio si sube a los tejados sin autorización y utilizan armas de largo alcance durante los combates abiertos. Es importante que acortes distancias o respondas de forma similar a sus ataques. Por lo general son muy débiles; puedes incapacitarlos con breves combos, derribarlos con un solo proyectil o arrojarlos a su suerte a las calles con el movimiento de agarre o un golpe acertado.



Jinetes: puedes encontrar soldados a caballo durante la aventura. Si una batalla, recuerda que puedes usar el cañón oculto o los cuchillos para lanzar y así derrotarlos con facilidad.



CIUDADANOS

- ◆ Ezio puede "mezclarse" entre los ciudadanos caminando o parándose entre ellos. Hay un indicador sonoro y un efecto visual que te avisa cuando esto ocurre (fig. 1). Si no estás en medio de un combate, al mezclarse Ezio se vuelve invisible a sus enemigos y los mendigos.
- ◆ Desde el punto de vista de la jugabilidad, la presencia de ciudadanos añade cuerpos en movimiento que Ezio debe sortear a medida que avanza corriendo por las calles de la ciudad. Si se choca cuando va a velocidad normal, se tambaleará, pero si va muy rápido, las colisiones le harán caer al suelo. Mientras camina, mantén pulsado el botón de mano vacía para abrirte paso tranquilamente entre la multitud. Mantén el botón de piernas para hurtar, un modo fácil de conseguir florines al principio del juego.
- ◆ Matar indiscriminadamente a los civiles provocará una desincronización, y Ezio volverá al punto de control anterior (o, fuera de las memorias, a una ubicación segura en Roma). Se pueden tolerar ciertos "daños colaterales" de poca importancia, pero la brutalidad sistemática no.

MENDIGOS



Los mendigos son individuos que no atacan directamente a Ezio, pero que le impedirán moverse y atraerán su atención. Estos personajes molestos hasta la desesperación pueden ser de dos tipos: los dominantes trovadores que conociste por primera vez en Assassin's Creed II y los grupos compuestos por tres mujeres que abordarán a Ezio de la misma manera que los primeros (fig. 2).

- ◆ Ten mucho cuidado con los mendigos siempre que Ezio esté siguiendo a hurtadillas a un individuo o a un grupo como objetivo, o cuando deba evitar a la milicia local. Crean demasiado alboroto y atraerán todas las miradas hacia él, y seguro que eso no te conviene.
- ◆ Los dos tipos de mendigos pueden ser silenciados chocándote contra ellos: un brusco empujón será suficiente para hacerlos huir. También puedes distraer temporalmente a los mendigos con la habilidad Arrojar dinero (consulta la sección "Equipo" en la página 29). No los mates: por muy molestos que resulten, siguen siendo civiles inocentes.
- ◆ Puedes dejarlos atrás si corres a toda velocidad (eso sí, siempre que no importe llamar la atención). Operan en distintas "zonas" y no saldrán de ellas.
- ◆ Aunque no se les puede llamar estrictamente mendigos, los "portadores de cajas" actúan por sorpresa como obstáculo en tu camino. Si te chocas con estos individuos, soltarán su carga y se romperá, por lo que se girarán y se quedarán ensimismados, provocando consecuencias inoportunas.

CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

ESCONDRIJOS

Aunque Ezio sea un guerrero sin igual, en ocasiones es necesario escapar a un lugar seguro cuando se enfrenta a situaciones difíciles, o bien si las condiciones actuales de una memoria lo requieren. Ir a uno de estos escondrijos (marcados con puntos azules en el minimapa durante un conflicto abierto) tras irrumpir en una clara línea de visión entre Ezio y sus perseguidores te permitirá poner fin a un combate.



Pozos



Montones de hojas o paja



Bancos



Carros llenos



Refugios en tejados

ATALAYAS Y TORRES BORGIA

Para aquellos que se adentren por primera vez en la saga Assassin's Creed, las atalayas (fig. 3) son salientes elevados donde Ezio puede "sincronizarse" con el entorno. Este proceso revela una porción del mundo del juego en el mapa principal y en el minimapa.

A diferencia de los juegos anteriores de la saga, en los que recomendamos a los jugadores que desbloquearan todas las atalayas disponibles desde la primera

fase, Assassin's Creed La Hermandad complica las cosas, porque 12 de los 24 salientes se sitúan en lo alto de las torres Borgia (fig. 4). Estas se encuentran dentro de los confines rojos de las "Áreas restringidas" (muy controladas), donde la presencia de Ezio provocará violencia de forma casi inmediata. Por ahora, basta decir que debes evitar estas zonas hasta más adelante en la historia. Te daremos más indicaciones en el momento oportuno para que puedas abordarlas a lo largo del capítulo Recorrido.



03



04



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA

MULTIJUGADOR

EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO

SECUENCIA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPA

BIENVENIDO A ROMA

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9

PRESENTE 2

OBJETOS COLECCIONABLES

Assassin's Creed La Hermandad cuenta con tres tipos distintos de objetos coleccionables que podrás encontrar a lo largo del mundo del juego. Al encontrarlos, se aumentará el índice de "sincronización total" de Desmond con su ancestro, y se podrán desbloquear también diversas recompensas (además de

los logros y trofeos relacionados). Desarrollamos todo esto en una sección dedicada de nuestro capítulo Misiones secundarias. Por ahora, sin embargo, simplemente presentaremos las diferentes variedades.



Estandartes Borgia: hay 101 estandartes en total, distribuidos por toda Roma, y en otros seis entornos independientes que se visitan durante la historia principal o las memorias opcionales.



Plumas: desde Assassin's Creed II, solamente hay que buscar 10 plumas.



Cofres del tesoro: estos cofres contienen sumas variables de florines y objetos para comerciar. Solo los 144 ubicados en Roma cuentan para el índice de sincronización total.

OBJETOS PARA COMERCIAR

Normalmente se encuentran dentro de los cofres del tesoro y pueden venderse a los propietarios de las tiendas para ganar florines. Sin embargo, algunos de estos objetos también se usan para completar las búsquedas para tiendas, que son comisiones ofrecidas por los vendedores de la isla Tiberina que pueden proporcionar recompensas de extraordinario valor. Te recomendamos que te abstengas de adquirir florines de este modo durante las secuencias 2 y 3: aunque esto puede ser una buena fuente de ingresos, vender los objetos para comerciar incorrectos entonces puede hacerte imposible completar una búsqueda para tienda más adelante.



SINCRONIZACIÓN COMPLETA Y REPETIR MEMORIA

La llegada de Ezio a Roma coincide con la introducción de las condiciones para la sincronización completa. Estos objetivos opcionales son necesarios para la mayoría (aunque no todas) de las memorias de la historia principal y las memorias secundarias cuando tienen comienzo, y se pueden comprobar en el menú de pausa mientras estén en proceso. Al completar una memoria y su objetivo secundario se consigue el 100% de la sincronización, aportando el máximo al nivel de sincronización total en el menú de ADN. Si no consigues un objetivo de sincronización completa, la misión solo contará un 50%.

Existen dos razones principales para esforzarse por conseguir la sincronización completa en las memorias donde aparecen estos objetivos:

- ◆ Conseguir la sincronización completa de una secuencia entera desbloqueará un truco exclusivo, y hay ocho para obtener en total. Los trucos en Assassin's Creed: La Hermandad deshabilitan el progreso del juego y los desbloqueos de los logros y trofeos, pero puede ser muy divertido jugar de esta manera.
- ◆ Hay memorias secundarias especiales que se desbloquean en umbrales específicos de la sincronización total. El último de ellos estará disponible cuando se haya completado el 75%.

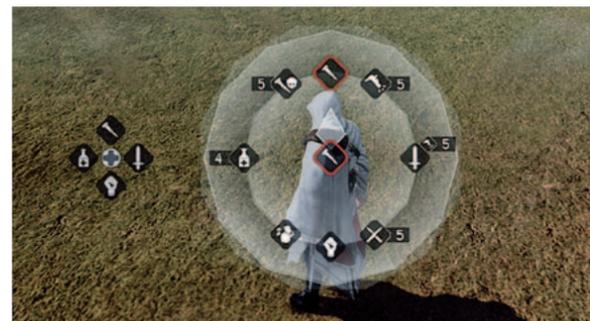
Algunas condiciones de la sincronización completa aparecen habitualmente, lo cual garantiza que verás una breve explicación para aclarar ciertas preguntas obvias.

- ◆ En los objetivos con límite de tiempo (completar una memoria en "X" minutos), el reloj siempre se detiene durante las animaciones y cuando accedes al menú de pausa del escritorio del Animus o la pantalla del mapa.
- ◆ Cuando Ezio se enfrenta al reto de completar una memoria sin sufrir una cantidad concreta de daño total, procura no agotar parcialmente el cuadrado de salud, ya que eso podría suponer la pérdida total del mismo.

Muchas de las condiciones de sincronización completa pueden ser completadas en el primer intento, mientras que otras requieren que utilices la nueva función Repetir memoria. Se puede acceder a ella a través del menú de ADN. Tras una breve carga, Ezio volverá atrás en el tiempo y aparecerá junto al marcador de inicio de memoria. Aun así, conserva todas las armas, la armadura y el equipo adquiridos en el período intermedio, lo cual puede facilitar mucho más las tareas requeridas anteriormente.

Por último, recuerda que la opción Omitir escena del menú de pausa resulta muy útil cuando vuelves a memorias pasadas. No olvides tampoco que puedes abandonar el modo Repetición en cualquier momento seleccionando Salir de la repetición.

EQUIPO



05

Aunque el equipo de Ezio, compuesto por las riquezas conseguidas al principio de la secuencia inicial, se ve reducido, seguirá teniendo un importante arsenal de armas y habilidades a su disposición en el menú radial de selección de arma cuando llegues a Roma. Úsalo para acceder a ellas (fig. 5).



La **hoja oculta** se usa para cometer asesinatos y, con práctica, puede llegar a ser el arma más letal de Ezio para el combate abierto.



El **cañón oculto** se usa para disparar a los enemigos desde la distancia. Elige una víctima (utiliza Fijar blanco si no estás en un combate abierto) y mantén pulsado el botón de mano armada hasta que aparezca una línea continua. Después, suelta el botón para disparar. Recuerda que Ezio puede bloquear y realizar el movimiento de desarme cuando tenga el cañón oculto durante un combate.



La **espada común** básica de Ezio es lo suficientemente potente para reducir el número de enemigos del futuro inmediato. Ezio también puede disparar el cañón oculto mientras lleva una espada común.



Aunque no son especialmente aptos para el combate abierto, los **cuchillos para lanzar** sirven en realidad como medio para evitarlo. Puedes acabar con los ballesteros con una única espada, haciendo que viajar entre los distintos destinos o infiltrarte en otras zonas sea mucho más fácil. Mantén pulsado el botón de mano armada para usar la habilidad de cuchillos voladores y lanza múltiples cuchillos a los objetivos que estén al alcance (consulta la página 126 para obtener más detalles).



Los combates con **puños** generalmente reducen la velocidad de las ejecuciones (más información en breve) y naturalmente disminuyen el alcance de Ezio, por lo que la razón principal de combatir sin armas es usar el movimiento de desarme.



Si seleccionas la bolsa de dinero de Ezio, podrás utilizar la habilidad **Arrojar dinero**. Pulsa el botón de mano armada para lanzar una pequeña cantidad de florines a la calle para atraer a todos los ciudadanos de la zona a ese punto. Esta acción tiene muchos usos: distrae a los mendigos, puede ralentizar a los guardias que te persiguen y es una técnica de distracción muy eficaz con los soldados de categoría inferior.



Usa la **medicina** para restablecer de forma instantánea los cuadrados de salud vacíos. Debes procurar mantener tus reservas completas en todo momento, ya sea comprando pociones a los médicos o saqueando con frecuencia a los rivales derrotados.



Golpea a tu enemigo con la **hoja envenenada** y comenzará a dar tumbos al principio, después sacará su arma con dificultad y con una agresividad salvaje para, finalmente, caer muerto repentinamente. Además de ser una forma de derrotar a los objetivos sin darles oportunidad de responder, es también un modo de crear distracción.

EJECUCIONES Y RACHAS DE EJECUCIÓN

Una función principal nueva en Assassin's Creed La Hermandad es la de las ejecuciones y las rachas de ejecución. Ambas le quitan la importancia que solía tener la estrategia defensiva de combate basada en los contraataques, y permiten a Ezio dar muerte a varios rivales en una misma secuencia.

Para realizar una **ejecución**, Ezio debe lanzar una secuencia ininterrumpida de golpes. El número de aciertos depende del arma que tenga equipada en ese momento, pero nunca serán más de cinco. En el impacto final, Ezio derrotará de forma inmediata a su enemigo con un movimiento final de ejecución.

Las **rachas de ejecución** son una extensión de esta nueva (y letal) habilidad de combate, y permiten a Ezio incapacitar a varios enemigos con movimientos definitivos de un solo golpe. Puedes establecer una racha derrotando a un adversario con una ejecución, un desarme y un movimiento definitivo, o bien con un contraataque (fig. 6). Durante la escena del asesinato, pulsa la palanca de movimiento para resaltar a otro rival (mejor el que más cerca esté, e idealmente el enemigo que vaya a atacar a Ezio en siguiente lugar) y pulsa el botón de mano armada para "desencadenar" un asalto posterior (fig. 7). Si lo haces bien, Ezio arremeterá contra este segundo objetivo y lo derribará de forma instantánea (fig. 8). En teoría, esta táctica se puede repetir hasta que no quede ningún combatiente en pie.



06



07



08



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA

MULTIJUGADOR

EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO

SECUENCIA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPA

BIENVENIDO A ROMA

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9

PRESENTE 2

SECUENCIA 2

MEMORIA 1

COMO NUEVO: Ezio todavía sufre los efectos de las heridas que recibió en Monteriggioni y no puede correr o trepar hasta que le consulta al médico en el punto de avance. Lejos de rebosar energía como hacía al comienzo de Assassin's Creed La Hermandad, ahora Ezio solo cuenta con cinco cuadrados de salud, algo de equipo y nada de dinero.

Usa la medicina cuando se te indique y después busca rápidamente el punto de avance de la Trinidad del Monte (fig. 1). La torre que hay en lo alto de esta iglesia alberga la primera atalaya de Roma, fácilmente reconocible por esa percha de un águila con las alas extendidas. Acércate a ella, pulsa el botón de cabeza para sincronizar y después realiza un salto de fe hacia el montón de heno.

Para la siguiente parte de esta memoria es necesario que Ezio siga el rastro de un grupo de guardias por las calles. Será un paseo tranquilo, sin ninguna sorpresa por el camino, pero ten cuidado de no acercarte demasiado para no levantar sospechas. Aparecerá un cronómetro de 25 segundos cada vez que pierdas de vista a los guardias, pero es tiempo más que suficiente para recuperar contacto visual con ellos.

En el último tramo de este camino, Ezio debe defender a un civil deshaciéndose de los guardias que lo están atacando. Para completar el objetivo de sincronización completa, equipa la espada de Ezio y contraataca con cuidado para derrotar a cada adversario sin problemas.



01

MEMORIA 2

BIEN EJECUTADO: en vez de volver a la Plaza de España y a la Escalinata Española para buscar al Verdugo, dirígete hacia el este de la horca y ve al elevador. Úsalo para llegar al tejado y después solo tendrás que trepar sin mayor obstáculo hasta lo alto del acantilado.



02



Trepa hasta la casa cuando te acerques al marcador del punto de avance y después ve hacia las vigas decorativas que hay encima del Verdugo (fig. 2). No te preocupes, los soldados que están debajo no verán a Ezio. Asegúrate de que tu presa esté resaltada (usa el botón de fijar blanco si quieres) y después toca el botón de mano armada para ejecutar un asesinato aéreo. Después de la animación post mórtem, sal de allí o bien reduce a todos los enemigos para finalizar la memoria.

MEDIDORES DE DETECCIÓN

Los medidores de detección son flechas hacia abajo animadas que aparecen sobre las cabezas de los guardias o de cualquier enemigo potencial cuando la presencia de Ezio despierta sospechas o ira. Algunas razones para que aparezcan son:

- ◆ Cruzar un área restringida marcada en rojo en el minimapa.
- ◆ Condiciones especiales que provocan que algunos sujetos sufran ansiedad o estén alerta, como por ejemplo los objetivos que persiga Ezio.
- ◆ Provocar una notoriedad total, aunque este sistema no está activo hasta la secuencia 3.

Los medidores de detección tienen dos fases distintas (fig. 3).



Fase 1: en la primera, los medidores de detección se llenarán gradualmente de amarillo mientras Ezio esté a su alcance. Si te acercas o haces una acción de perfil alto, el indicador se llenará más rápido. Sin embargo, el indicador se vaciará si te retiras a una distancia más segura, te mezclas entre un grupo de civiles o sales de la línea de visión directa entre Ezio y el enemigo en cuestión.

Fase 2: cuando el indicador esté amarillo por completo, comenzará la siguiente fase. En cuanto se rellene de rojo, los guardias y demás enemigos prestarán atención a Ezio y se acercarán para investigar, lo que acelerará el proceso. Todavía puedes escapar mezclándote entre la gente, pero la manera más segura de evitar este escrutinio es poner una esquina de por medio por lo menos.

Cuando un medidor de detección sea completamente rojo, Ezio será identificado y los guardias y demás enemigos lo atacarán. En algunas memorias, especialmente en las que Ezio deba seguir a su objetivo con sigilo hasta su destino, puede suponer una desincronización inmediata.



MONTAR A CABALLO

Roma es una ciudad muy grande, así que ir a pie a lugares distantes es poco práctico y te llevará demasiado tiempo. Cuando sea necesario hacer algún recorrido más largo, consigue un caballo (por las buenas o por las malas) y así reducirás el tiempo del trayecto a una duración más manejable.

- ◆ Cuando recorras las calles de Roma, toca el botón de cabeza para que Ezio llame a su caballo.
- ◆ Mantén el botón de mano vacía para montarte en él. Ten en cuenta que Ezio se subirá automáticamente al caballo saltando a su lomo desde cerca. Púlsalo de nuevo para desmontar. Ezio también puede "robarle" el caballo a un civil o a un guardia si pulsas ese mismo botón o bien puede asesinar al jinete con el botón de mano armada, aunque estas acciones son ilegales.
- ◆ Mantén el botón de piernas para ir al paso más lento posible. Es útil cuando quieres mantener un perfil bajo o bien atravesar una multitud de gente.
- ◆ Mantén el botón de perfil alto para ir a medio galope. El caballo de Ezio esquivará automáticamente los obstáculos, por ejemplo las vallas.
- ◆ Mientras vas a medio galope, pulsa el botón de piernas para que Ezio ajuste su postura y se prepare para saltar y púlsalo de nuevo para que salte desde la silla.
- ◆ Mientras va sobre la montura, Ezio puede desenvainar la espada para golpear a los enemigos que estén a su alcance. Con la hoja oculta equipada, también puede subirse al caballo de un guardia que esté cerca si pulsas el botón de mano armada. Asesinarás al jinete y podrás usar su caballo (fig. 4).



04

CONSEJOS Y TRUCOS

- ◆ Si saqueas a los enemigos que derrotas, Ezio conseguirá florines, munición y medicinas. Para ello, mantén el botón de mano vacía cuando esté cerca del cuerpo del enemigo.
- ◆ Ezio puede llevar solo cinco dosis de medicina a la vez. Se pueden comprar a los médicos y, de vez en cuando, se pueden robar a los enemigos derrotados.
- ◆ Si un enemigo agarra a Ezio, pulsa el botón de perfil alto y el botón de mano vacía a la vez para librarte de él.
- ◆ Aunque los proyectiles sean la manera más rápida de derrotar a los jinetes, puede que no tengas munición a mano siempre. Para tirar a un guardia de su caballo, equipa una espada, mantén el botón de perfil alto y, cuando se acerque a Ezio, toca el botón de mano armada para hacerle caer sin miramientos.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA

MULTIJUGADOR

EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO

SECUENCIA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPA

BIENVENIDO A ROMA

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9

PRESENTE 2



DISTRITO DEL TÍBER (CENTRO SUROESTE)

- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- REFERENCIA
- MULTIJUGADOR
- EXTRAS

- GUÍA DE FINALIZACIÓN
- LUGARES SECRETOS
- MEMORIAS SECUNDARIAS
- MEMORIAS ADICIONALES
- METAJUEGOS

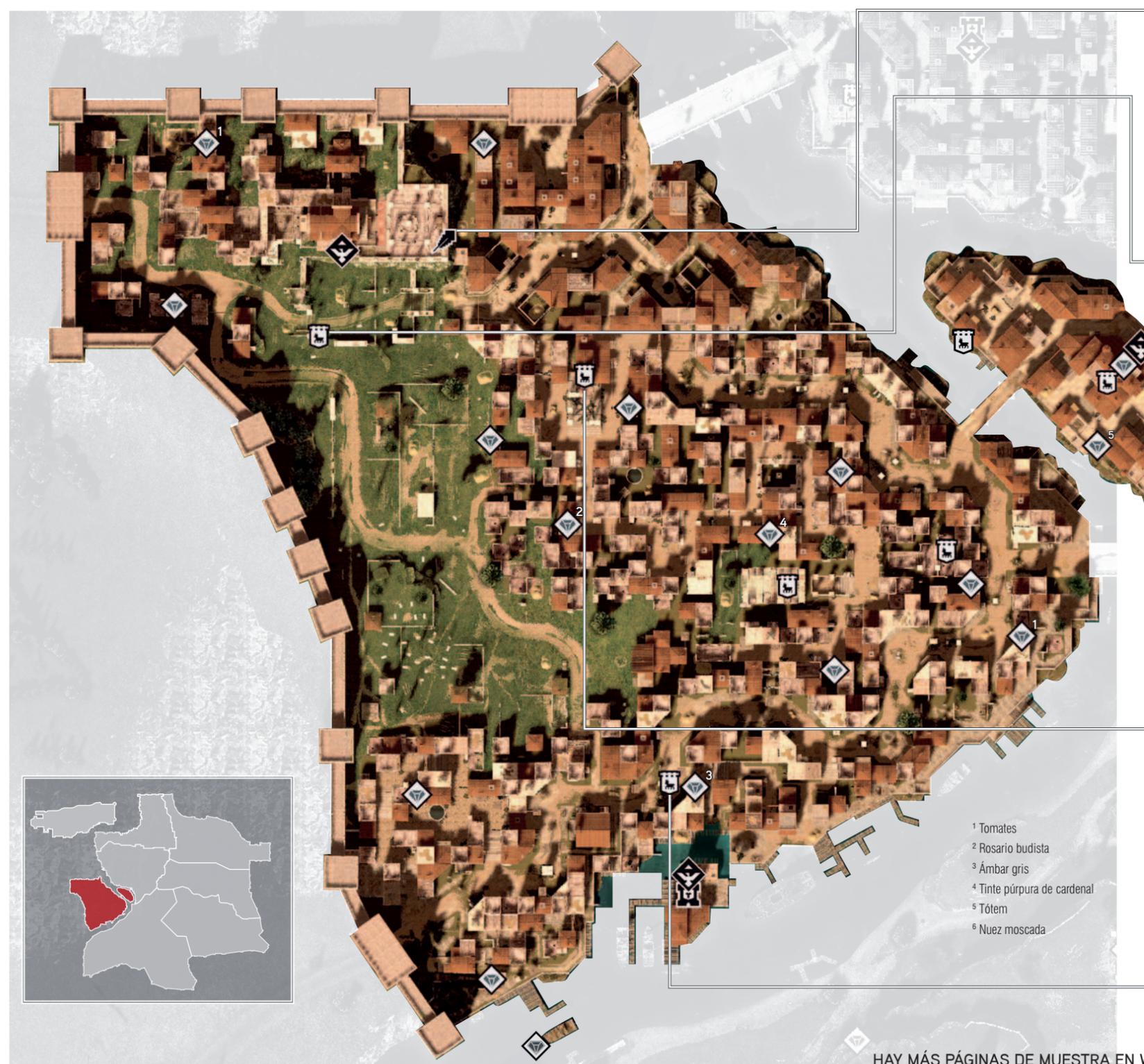


MEMORIAS ADICIONALES

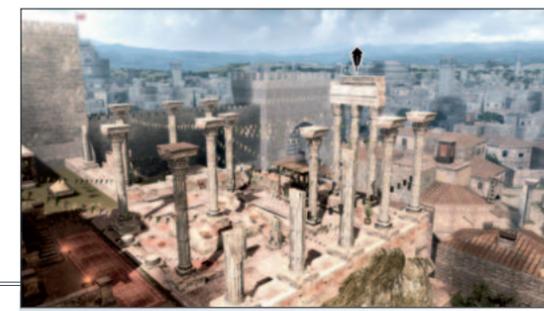
En las próximas 16 páginas te revelaremos los lugares en los que se encuentran todos los objetos coleccionables de Roma: estandartes Borgia, plumas, cofres del tesoro, atalayas, torres Borgia y los misteriosos glifos. Hemos dividido los barrios más grandes en partes más manejables para que no tengas problemas al examinar cada área y buscar todos estos premios.

Antes de comenzar, aquí tienes varios consejos de utilidad:

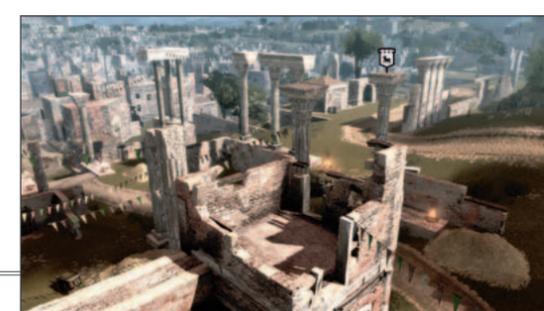
- ♦ Al buscar objetos coleccionables mediante la vista de águila aparecerá un icono que representa su posición en los mapas del juego.
- ♦ Cada vez que Ezio se acerca a un objeto coleccionable se reproduce un sonido característico que se hace más o menos audible según la proximidad en línea recta.
- ♦ Los cofres del tesoro (📦) suelen encontrarse en patios cerrados y en tejados. Los estandartes Borgia (🏰) suelen encontrarse en tejados, columnas o en los elementos arquitectónicos que abundan en los edificios. Las plumas (🖋️) son escasas, pero aparecen en ubicaciones diversas.
- ♦ Los glifos (👁️) solo se encuentran en los muros y son invisibles a menos que se use la vista de águila. La sección inferior de cada uno será un borde del que Ezio se podrá agarrar. Para recogerlos, deberá trepar "dentro" de cada uno. Consulta la página 184 para descubrir la solución de todos los puzles de los glifos.
- ♦ Las torres Borgia (🏰) tienen una atalaya (👁️) en su punto más alto. Al quemar la torre se sincronizará la atalaya. Las guaridas de Seguidores (👁️) y los refugios templarios (🏰) se desbloquean al progresar en las memorias principales.
- ♦ Al obtener 25 estandartes Borgia (o alcanzar la secuencia 8) se desbloquean nuevos mapas que se podrán comprar en los comercios de arte. Aunque sean caros, al comprarlos se descubren las ubicaciones de los objetos coleccionables de los mapas del juego. Consulta la página 138 para obtener más detalles.
- ♦ Si resaltas un icono coleccionable con un punto de avance en la pantalla del mapa, el medidor de proximidad (📏) seguramente te ofrecerá avisos sobre el objeto que buscas en relación a Ezio. Esto facilita en gran medida obtener las plumas, los estandartes Borgia y los cofres del tesoro; por eso los mapas que venden los mercaderes de arte valen cada florín que gastes.
- ♦ Hemos marcado todos los cofres del tesoro que contienen los objetos de intercambio necesarios para completar las búsquedas para tiendas (consulta la página 89 para obtener más información).



- 1 Tomates
- 2 Rosario budista
- 3 Ámbar gris
- 4 Tinte púrpura de cardenal
- 5 Tótem
- 6 Nuez moscada



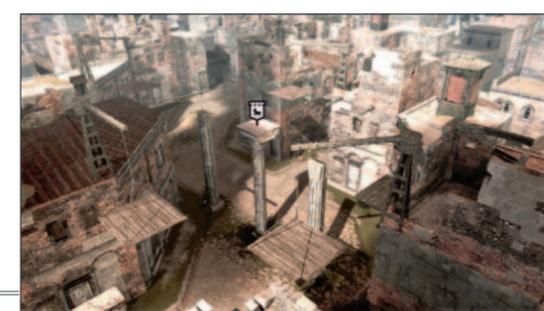
Usa las columnas al sur para alcanzar este escondite elevado de la pluma.



Usa el edificio al norte para alcanzar la columna adyacente, luego pulsa el botón de mano vacía para sujetar el borde cuando te lances a por este estandarte Borgia (se encuentra fuera del alcance automático de Ezio).



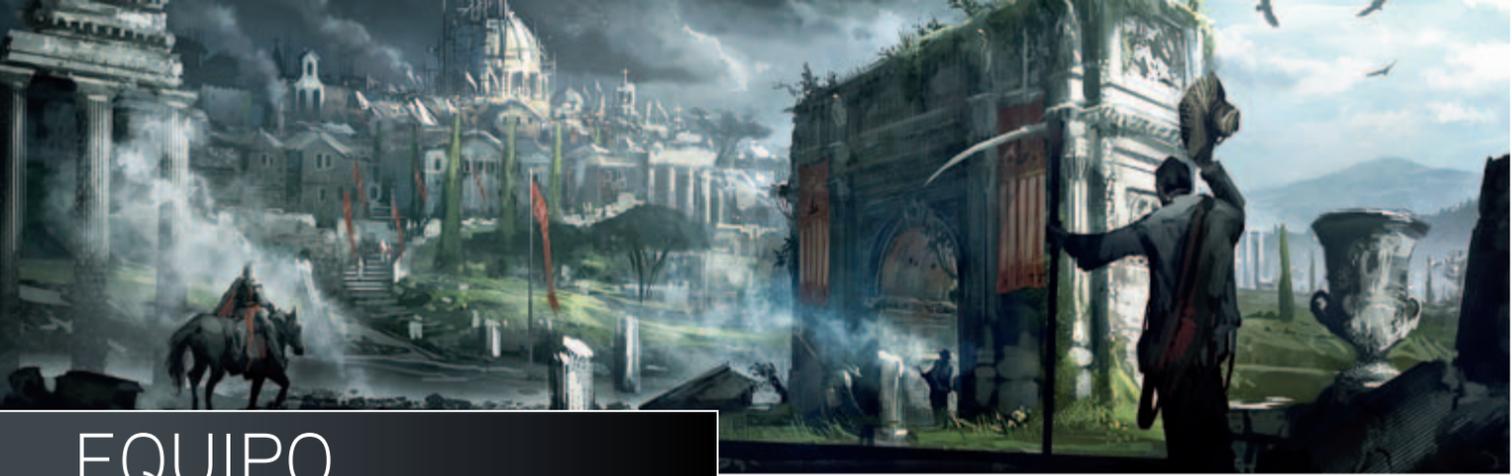
Oculto en la última y cochambrosa planta del edificio.



En lo alto de una columna, fácil de ver (y de alcanzar) desde los tejados de alrededor.



- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- REFERENCIA
- MULTIJUGADOR
- EXTRAS
- MOVIMIENTOS
- ARMAS
- EQUIPO
- OBJETOS Y TIENDAS
- ENEMIGOS
- LOGROS Y TROFEOS
- HOJAS DE MISIONES



EQUIPO

Hay varias formas de decir adiós en italiano y Assassin's Creed La Hermandad te ofrece la oportunidad de practicarlas cuando el dinero que tanto esfuerzo te ha costado ganar está de por medio. Hasta que Ezio se haya hecho con varias fuentes de ingresos regulares, deberá recurrir a algunos de sus viejos trucos para poder pagar el equipo que necesita. Sus métodos para conseguir dinero son:

Recompensas de misión: todas las memorias principales y opcionales recompensan los esfuerzos del jugador con dinero. Ezio puede recibir recompensas a lo largo de la historia, recogerlas a propósito u obtenerlas al finalizar completamente las memorias, pero todas ellas se pagan. Al completar los retos de Lugares secretos/Refugio, algunas de las recompensas opcionales disponibles pueden suponer un esfuerzo extra e ingenio a la hora de conseguirlas. De todos modos, son adicionales a las que podrás obtener al llegar al final de la memoria.

Saquear y robar: saquear a los muertos sacará a la multitud de su indiferencia y atraerá la atención de los guardias, pero es una manera de poder autoabastecerte cuando se trata de suministros básicos como medicinas o munición. En cuanto a los robos, la sociedad de Roma reconoce tres clases de ciudadanos en su escala social. Si tienes buen ojo para identificar a las personas que llevan buena ropa y la cartera repleta de dinero (fig. 1), maximizarás tu rendimiento a una media de 110 florines por cada 5 nobles. Puedes andar rápido en perfil bajo para robar de forma rápida y sucesiva, pero ten en cuenta que los hombres son más propensos a iniciar una pelea si sospechan que están ante un ladrón.



CLASES SOCIALES	INTERVALO DE DINERO (f)
Pobres	7-12
Clase media	12-19
Ricos	19-25

Tesoros: las riquezas aguardan en los muchos cofres del tesoro que hay en Roma ocultos en bodegas olvidadas o custodiados por los centinelas de los Borgia. Algunos esconden objetos de lujo muy raros, que pueden aprovecharse para obtener ganancias comerciales, como los objetos para comerciar (consulta la página 136). Otros cofres del tesoro pueden contener cientos, o incluso miles, de florines. Distinguirás los cofres sin abrir por su efecto Animus, y quizá puedas comprar mapas para conocer su paradero (consulta la página 138).



Mensajeros de los Borgia: los mensajeros de los Borgia se mezclan discretamente entre la multitud, sin embargo, puedes identificarlos fácilmente porque llevan una capa y un gorro rojos (fig. 2). Estos corredores de confianza huirán por el río o por los tejados si perciben peligro, escapando sin dificultad de su amenaza a menos que les tiendan una emboscada o los sorprendan hábilmente. Si interceptas la entrega obtendrás un excepcional botín de 1.500 florines, pero recibirás una penalización automática del 100% en el marcador de notoriedad si matas al mensajero en lugar de simplemente embestirle.

Contratos del Gremio de Asesinos: si envías a tus hombres a misiones por Europa no solo entrenarás a los reclutas, sino que también beneficiarás a tu Gremio aportando una importante suma de dinero manchado de sangre. Consulta la página 109 para aprender cómo hacer del Gremio de Asesinos una máquina de hacer dinero

Arena de lucha: en el Gremio de mercenarios se encuentra el campo de entrenamiento especial donde Ezio puede enfrentarse a otros hombres y apostar dinero por el resultado de la batalla. Esta arena de lucha puede utilizarse para ganar una cantidad considerable de dinero en poco tiempo. Consulta la página 89 para obtener más detalles.

Reconstruir Roma: la liberación de la ciudad del control de los Borgia a cargo de Ezio y los impuestos aportan oportunidades de negocio a los comerciantes locales. Con el tiempo, la inversión en estos negocios te producirá un ingreso regular y obtendrás los máximos descuentos en las tiendas a la hora de comprar los mejores equipos. Vuelve a la página 106 para obtener una guía completa del juego de reconstrucción de Roma.

SALUD Y EQUIPO



Las partes de la armadura se clasifican por el número de cuadrados de salud que añaden a la barra de vida. Si te equipas con la mejor armadura que puedas permitirte para cada una de las cuatro partes del cuerpo, tu barra de vida se llenará de manera significativa.

Cada parte de la armadura tiene una resistencia cuyo valor define cuánto daño soporta antes de romperse. Este valor se representa en las pantallas de inventario del juego mediante una clasificación de estrellas, pero nuestras tablas indican el valor exacto de puntos de impacto.

El sistema de combate no distingue el lugar de los impactos; por ejemplo, un golpe en las piernas solo afectaría a las grebas. Los golpes recibidos afectarán a las partes de la armadura que lleves encima. Por cada punto de impacto de daño que sufra Ezio, cada una de las piezas de la armadura recibirá un punto de daño. Cuando los daños alcancen el valor de resistencia o lo superen, la armadura se romperá. Esos cuadrados de salud adicionales que te haya proporcionado la pieza de armadura rota aparecen en la barra de vida de color rojo (fig. 3), indicando el daño recibido. Solo los servicios de reparación de un herrero los restablecerá (para obtener más información, consulta la página 137).

Estado de los cuadrados de salud

SÍNTOMA	REMEDIO
Cuadrado de salud: lleno	-
Cuadrado de salud: medio vacío	Intenta no sufrir más daños durante algunos segundos.
Cuadrado de salud: vacío	Busca a un médico para curarte o utiliza medicinas.
Cuadrado de salud: armadura dañada	Pídele a un herrero que repare la parte de la armadura dañada.

LESIONES Y MUERTE

Cada cuadrado de salud es un símbolo que representa 4 puntos de impacto en el sistema de combate subyacente. Ya que el cálculo del daño recibido no es siempre preciso, un ataque puede dejar parcialmente vacío el cuadrado de salud. Sin embargo, hay un mecanismo de recuperación mínima que puedes utilizar: si procuras no sufrir más daños durante algunos segundos, el bloque incompleto (pero no totalmente vacío) se rellenará y pasará a ser un cuadrado de salud blanco.



Ezio también puede resultar herido por una caída. Su agilidad le permite saltar desde ocho metros de altura sin sufrir ningún daño y, si mueves hacia delante la palanca de movimiento, rodará al llegar al suelo (fig. 4) tras saltar desde una altura de doce metros. En caso de caer, Ezio sufrirá un porcentaje de daños que dependerá de la altura de la caída:

- ◆ Perderá un 30% de su salud total si cae desde una altura superior a los 8 metros de altura.
- ◆ Perderá un 50% de su salud total si cae desde una altura superior a los 12 metros de altura.
- ◆ Perderá un 75% de su salud total si cae desde una altura superior a los 16 metros de altura.
- ◆ Si cae desde una altura superior a los 20 metros, morirá (desincronización).

Ezio no morirá a menos que resulte herido y los puntos de impacto lleguen a cero, con lo cual entra en estado crítico y la pantalla empieza a parpadear en rojo y blanco. Si recibe daño en este estado, sufrirá la desincronización inmediata, pero si consigue evitar recibir más daño durante algunos segundos, se restablecerá un cuadrado de salud en su barra.





PRINCIPIOS DEL JUEGO

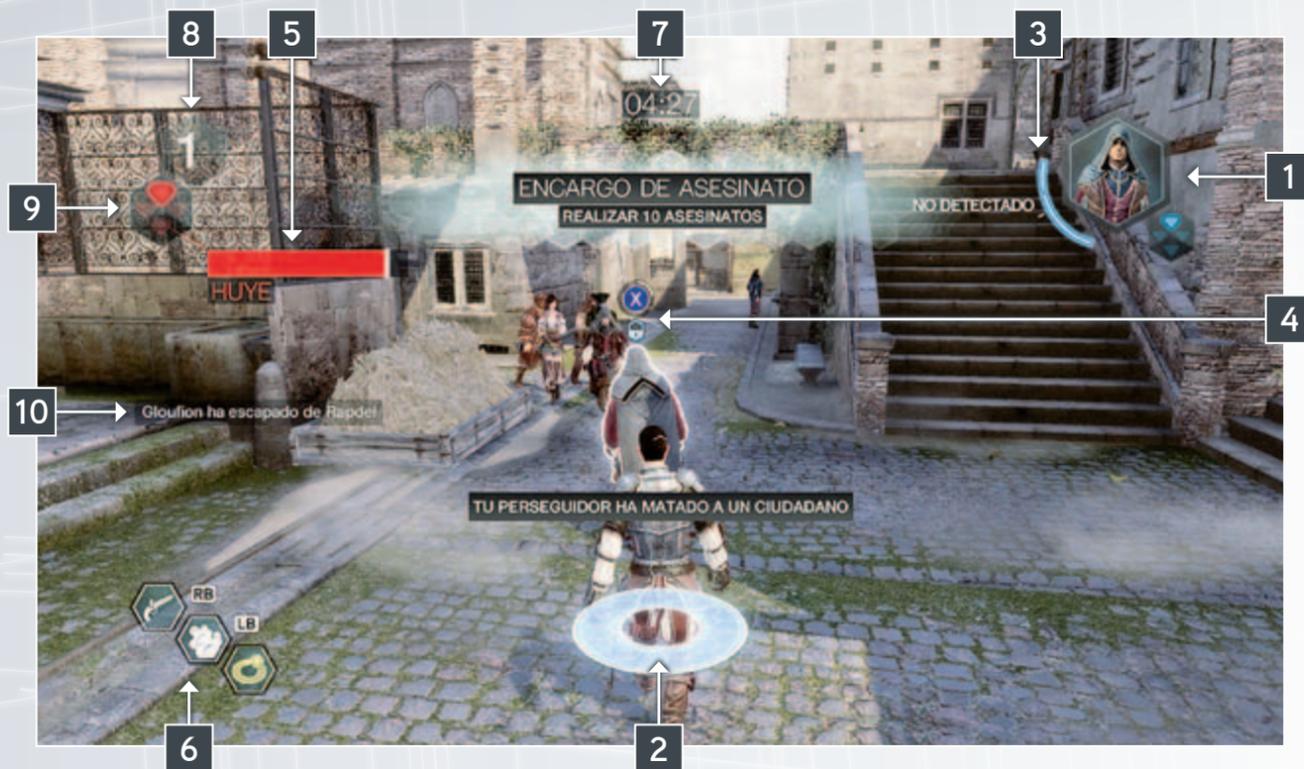
El objetivo final del juego es conseguir más puntos que tus adversarios. Desde luego, es útil matar a un montón de enemigos, pero la manera de llegar al primer puesto en cualquier sesión es conseguir diversos bonus que se describen más adelante en este mismo capítulo. Por ejemplo, conseguirás el bonus Incógnito si te acercas a tu objetivo sigilosamente sin aumentar tu perfil.

Cuando se active una sesión multijugador, tu personaje aparecerá en algún punto del mapa. Te darás cuenta de que todos los ciudadanos que te rodean se parecen a uno de los múltiples personajes con los que jugar o "aspectos". Algunos serán

idénticos a ti. Lo único que sabes en principio es que hay otros jugadores humanos escondidos entre la multitud y que te asignarán un contrato para matar a uno de ellos.

Sin embargo, es el juego del gato y el ratón, y con frecuencia vas a interpretar ambos papeles. Mientras recorres las calles buscando a tu víctima por contrato, habrá otros agentes siguiéndote la pista a ti también. Una actitud sigilosa puede ser útil para ocultarte de los predadores y presas, pero debes estar preparado para cambiar de táctica y huir por los tejados si el cazador que tienes asignado se acerca.

INTERFAZ



1 Objetivo: muestra el aspecto del agente que debes encontrar y matar por contrato. Ten cuidado con la gente que se le parezca, así como con los disfraces. Cuando te familiarices con los personajes, tan solo necesitarás consultar esta parte de la interfaz una vez por contrato. Si alguien más persigue a tu objetivo, este aparecerá como una marca azul al lado de la imagen.

2 Brújula: es el indicador de dirección y altura del objetivo de tu contrato. La amplitud del arco aumenta cuando te acercas a tu objetivo y se convertirá en un disco azul completo cuando estés muy cerca. Verás un leve brillo azul claro cuando tu objetivo esté a la vista. También aparecerán flechas en el contorno exterior de la brújula para indicarte objetivos secundarios (de color azul) en las misiones de equipo y tus perseguidores (de color rojo). La precisión de la brújula puede variar dependiendo del desarrollo del juego.

3 Medidor de detección: ¿cuánto te expones? Si corres, trepas, molestas a ciudadanos inocentes o haces cualquier otra acción de perfil alto a la vista de tus objetivos, se reducirá este medidor (y tu mando vibrará si tiene esta función). Si se vacía totalmente, el objetivo será consciente de tu presencia y comenzará una persecución. Iniciarás cada contrato con Incógnito, pero perderás este estado si te detectan.

4 Botón de asesinato y botón de fijar blanco: si ves una indicación contextual encima de la cabeza de un personaje, significa que puedes matarlo con el botón de mano armada. Si te delatas con una acción de perfil alto cuando estés a la vista, aparecerá un símbolo del botón de fijar blanco sobre tu cabeza, lo que le facilitará las cosas a un enemigo de gatillo fácil.

5 Medidor de persecución: las secuencias de persecución comienzan cuando el medidor de detección del perseguidor se vacía (consulta la página siguiente para obtener más información acerca de las persecuciones). El medidor de persecución da información a ambas partes con un código de colores:

MEDIDOR DE PERSECUCIÓN	SIGNIFICADO
	El objetivo está en el campo visual del perseguidor.
	El objetivo se ha escapado del campo visual del perseguidor.
	El objetivo se ha escapado del campo visual del perseguidor y se ha escondido.
	El color del medidor de persecución del perseguidor.

6 Habilidades, medras y rachas: los iconos que aparecen en estos huecos muestran las habilidades, medras y bonus de racha que están disponibles. Las habilidades que están en proceso de reactivación se reemplazarán con un cronómetro hexagonal hasta que vuelvan a estar disponibles. Consulta la página 165 para obtener más detalles.

7 Tiempo restante: es el tiempo que queda para el final de la ronda. Cuando se agote, déjate de tonterías y corre para cumplir tu último contrato.

8 Posición de puntuación actual: la victoria será para el jugador que tenga más puntos al final de cada ronda. Si terminas en primera, segunda o tercera posición, conseguirás un bonus de Podio.

9 Número de perseguidores: los indicadores rojos señalan cuántos agentes están siguiéndote los pasos.

10 Acontecimientos de la sesión: la recopilación de los asesinatos, bonus de final y otros acontecimientos que sucedan en la ronda.

DIFERENCIAS DE JUEGO

El modo multijugador es una versión abreviada del modo para un jugador; en este caso, se omite el inventario y la gran variedad de movimientos de combate para que te centres en las carreras libres, ser sigiloso y cometer asesinatos. No hay guardias a los que matar y todas las interacciones con el entorno son automáticas.

Irás aprendiendo un montón de habilidades nuevas, así como a reconocer los avisos y la gran cantidad de información que ofrece la interfaz totalmente renovada del modo multijugador. Esta interfaz puede ser un poco difícil al principio, pero enseguida te acostumbrarás a los avisos de peligro (muy reconocibles por ser de color rojo brillante) e ignorarás el resto para no distraerte de lo que sucede en la partida.

Los asesinatos deben improvisarse y hay una regla de oro nueva: no pares un segundo. No te quedes quieto demasiado tiempo ni pienses que puedes detenerte mientras acechas a tu objetivo. Habrá alguien en algún sitio buscándote y te localizará enseguida con su brújula.

Otra diferencia importante que debes tener en cuenta es que quizás no seas el único asesino que debe cazar a tu presa. Se pueden encargar diversos contratos para un mismo objetivo, así que perderás si alguien se te adelanta.

CONTROLES

360	PS3	DEFINICIÓN DEL BOTÓN	ORDEN
		Palanca de movimiento	Movimientos básicos
		Palanca de la cámara	Control de la cámara
		Botones de selección rápida	Cambiar de objetivos en los modos por equipos
		Botón de piernas	Andar rápido; Carrera rápida/Saltar (solo en el modo perfil alto)
		Botón de mano vacía	Aturdir; Empujar (solo en el modo perfil alto)
		Botón de mano armada	Asesinar/Usar (armas de largo alcance)
		Botón de fijar blanco	Fijar objetivo/Apuntar (armas de largo alcance)
		Botón de perfil alto	Modo de perfil alto
		Botón de llamar a Asesinos	Habilidad 1
		Botón de selección de arma	Habilidad 2
		Botón de centrar cámara	Centrar cámara
		Botón de pausa	Menú
		Botón de mapa	Lista de jugadores



El primer movimiento que debemos destacar es andar rápido. Si lo activas por defecto, podrás avanzar sin coste alguno para tu medidor de detección. Algunos personajes, como el capitán, cuentan con animaciones de andar rápido más pronunciadas que otros. Si te ves obligado a huir, mantén el botón de empujar para abrirte camino entre los civiles.

Mientras caminas entre la multitud, verás el icono de asesinar encima de los ciudadanos con los que te cruces. Si matas a algún inocente, perderás tu contrato, así que en este caso es muy útil la función de fijar. Pulsa el botón de fijar cuando el objetivo esté a la vista o bien mantenlo para apuntar a tu objetivo con precisión desde lejos. Si lo haces, aparecerá un candado azul sobre su cabeza (fig. 1) para diferenciarlo del resto y así poder seguir su rastro en caso de que lo pierdas de vista. La ventaja de fijar cuando te acercas a tu objetivo es que el icono de asesinar solo aparece sobre él, lo que te permite atacar cuando quieras. No te arriesgues a matar a inocentes de forma precipitada si de pronto desaparece tu víctima. El icono de fijar desaparecerá si pierdes de vista a tu objetivo durante unos segundos.

Si un enemigo hace claramente un movimiento de perfil alto, aparecerá el icono de fijar sobre su cabeza.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ASPECTOS BÁSICOS

PUNTUACIÓN Y PROGRESO

CONSEJOS AVANZADOS

MAPAS Y ANÁLISIS

MAPAS Y ANÁLISIS

Para darte ventaja sobre el resto de jugadores, los mapas que verás a continuación revelan todos los obstáculos de persecución que encontrarás y que podrás aprovechar en Multijugador. Cada escenario tiene un estilo de juego diferente, que puede cambiar el énfasis de un juego de sigilo y de ocultación con grandes cantidades de jugadores, a luchas en los tejados y combates de habilidades.

LEYENDA (OBSTÁCULOS DE PERSECUCIÓN)

	Plataforma que cae		Elevador
	Ayuda en esquina		Puertas que se cierran

ROMA



- ◆ El concurrido mercado a los pies del Panteón (fig. 1) ofrece muchos lugares donde mezclarse con la multitud con sigilo, pero estarás totalmente expuesto si tu cobertura se pierde.
- ◆ Escapa de tu perseguidor, evacúa el mercado y busca los obstáculos de persecución de puertas que se cierran y elevadores a nivel del suelo. Intenta llegar a los escondrijos de la periferia del mapa usando los edificios que hay en torno a la plaza para que te pierdan de vista.
- ◆ Los tejados ofrecen una ruta rápida para cruzar todo el mapa, pero te verán con facilidad.

01