

## PRÓLOGO 4

## INTRODUCCIÓN 6

La **Introducción** está pensada para que puedas desenvolverte con soltura en las primeras horas de Revelations, y se centra en las funciones aparecidas en episodios anteriores.

- Definición de botones 8
- Objetivos del juego 9
- Vida y muerte 10
- Visualización en pantalla 11
- Mapas 12
- Movimiento y habilidades 13
- Combate 16
- Habilidades útiles 20
- Amenazas y detección 22

## RECORRIDO 26

El capítulo **Recorrido** ha sido creado para acompañar y aconsejar al jugador durante las misiones de la historia principal. También incluye explicaciones, tutoriales y tácticas cada vez que aparezcan nuevas funciones, habilidades o conceptos de juego. Si se combina con el capítulo Misiones secundarias, te ofrece la forma más eficaz de conseguir completar el juego al 100%.

- Instrucciones de uso 28
- Secuencia 01 30
- Secuencia 02 34
- Secuencia 03 40
- Secuencia 04 54
- Secuencia 05 62
- Secuencia 06 68
- Secuencia 07 76
- Secuencia 08 80
- Secuencia 09 81

## MISIONES SECUNDARIAS 82

El capítulo **Misiones secundarias** te ofrece una guía completa para completar actividades secundarias como submisiones, minijuegos y coleccionables. Está pensado para usarse junto con el capítulo del Recorrido principal, pero también puede leerse como referencia independiente si decides completar misiones opcionales siguiendo tu propio orden.

- Guía de finalización 84
- Reconstruir Constantinopla 86
- Guardias templarias 88
- Defensa de guarida 90
- Reclutar Asesinos 92

## MISIONES SECUNDARIAS (CONTINUACIÓN)

- Defensa mediterránea 93
- Misiones de maestro Asesino 96
- Misiones del CG de la facción 98
- Misiones de libros 98
- Misiones de Piri Reis 99
- Retos 100
- Lugares secretos 102
- El viaje de Desmond 104
- Recuerdos adicionales 109

## REFERENCIA Y ANÁLISIS 128

El capítulo **Referencia y análisis** está pensado para los jugadores más concienzudos, aquellos que busquen completar el juego a la perfección. Aquí podrán descubrir los sistemas y estadísticas sobre los que se sostiene el juego. El capítulo contiene desde una lista exhaustiva de movimientos y tablas de inventarios a tácticas de combate y análisis detallados de los enemigos, convirtiéndose en lectura esencial para los que deseen comprender mejor el funcionamiento del juego. Además, se revela cómo desbloquear todos sus logros y trofeos.

- Resumen de movimientos 130
- Generando ingresos 134
- Armas 135
- Atuendos y armaduras 145
- Tiendas 148
- Enemigos 151
- Percepción templaria 157
- Logros y trofeos 158
- Lista de misiones 161

## MULTIJUGADOR 162

El capítulo **Multijugador** incluye estrategias, consejos y mapas con anotaciones que acortarán en gran medida tu curva de aprendizaje mientras te familiarizas con este nuevo modo de juego.

- Puntos básicos 164
- Puntuación y progreso 176
- Consejos avanzados 186
- Mapas y análisis 189

## EXTRAS 198

El capítulo **Extras** contiene material adicional, incluido un glosario de la historia de Assassin's Creed. Por tanto, puede revelarte numerosos detalles de la trama. Te recomendamos encarecidamente que evites este capítulo hasta que hayas experimentado toda la experiencia Revelations de primera mano.

- Secretos 200
- Resumen de la historia y glosario 202

### ▶ ÍNDICE

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

### ▶ PESTAÑA VERTICAL

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

### ▶ AVISO DE ACTUALIZACIÓN

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

## RACHAS DE ASESINATOS



Para iniciar una racha de asesinatos, Ezio debe derrotar a un adversario con un ataque de combo, un movimiento de desarme y otro de remate, o con un contraataque (04). Durante la animación de la muerte, pulsa para resaltar a otro adversario (cuanto más cerca esté, mejor) y después pulsa el botón de ataque principal para “encadenar” el siguiente ataque. Si tienes éxito, Ezio se abalanzará sobre el segundo blanco y lo eliminará al instante (05). En teoría, puedes

repetir esta táctica hasta que no quede ningún contrincante en pie (06). La racha de asesinatos finalizará al instante si Ezio recibe un golpe o si no consigue entrar en contacto con un oponente. En las batallas campales contra varios enemigos, utiliza los contraataques para mantener una racha de asesinatos cuando no tengas tiempo de deshacerte de un enemigo antes de que golpeen a Ezio.



## PATADA

Cuando los oponentes bloqueen los intentos de Ezio de ejecutar ataques de combo, el movimiento de patada te permitirá “romper las defensas”. Para ejecutarlo, pulsa el botón de piernas cuando estés en el modo Combate.

- El movimiento de patada tiene un alcance muy limitado, así que deberás acercarte a tu adversario antes de ejecutarlo (07).
- Tras recibir la patada, el blanco será vulnerable. Aprovecha la oportunidad para ejecutar un combo, ya que bajará la guardia.
- El movimiento de patada no incapacita a todos los adversarios. Si tu enemigo da un salto hacia atrás o un paso lateral cada vez que intentas asestarle una patada, prueba una táctica distinta para incapacitarlo.



## AGARRAR

Pulsa el botón de mano vacía para agarrar a un adversario. Agarrar a un enemigo te permite acceder a una amplia variedad de ataques contextuales.

- Cuando Ezio tenga sujeto a un adversario, el movimiento de lanzar (botón de mano vacía y una dirección en) te concederá grandes ventajas tácticas en ciertas situaciones, sobre todo si lo utilizas para arrojar a un enemigo desde una cornisa (08) o al agua. También puedes dirigir al adversario hacia una superficie sólida (o hacia otros enemigos) para derribarlo y después acabar con él antes de que pueda ponerse en pie con un movimiento de muerte instantánea.
- Cuando empuñes un arma, suelta todos los botones y el y pulsa el botón de ataque principal (X/□) para matar al instante a un adversario al que tengas agarrado.
- Si un enemigo se resiste al agarre, puedes ejecutar el movimiento de patada para romper sus defensas e intentarlo de nuevo.
- Si un enemigo intenta agarrar a Ezio, pulsa el botón de perfil alto y el botón de mano vacía de forma simultánea para ejecutar un contraagarre; mantén pulsados los botones para arrojar al enemigo al suelo. Si intenta forcejear, pulsa los botones con rapidez para liberarte.



## ASESINATOS



Ezio puede ejecutar diversas técnicas de asesinato con sus hojas ocultas (09). Por lo general, solo podrá ejecutar estos ataques que causan la muerte al instante cuando no esté participando activamente en un combate, aunque a veces podrá utilizarlos sobre adversarios que intenten alejarse de él. En esta tabla encontrarás información sobre los distintos tipos de asesinatos.

### Tipos de asesinato principales

POSICIÓN DE EZIO	TIPO DE ASESINATO	BOTÓN DE ATAQUE PRINCIPAL	BOTÓN DE ATAQUE PRINCIPAL + BOTÓN DE PERFIL ALTO
Al mismo nivel que el blanco	<b>Asesinato estándar</b>	Ezio apuñalará discretamente al enemigo a corto alcance.	Ezio ejecutará un asesinato más vistoso, pues sorteará de un salto la distancia que le separa del blanco. Esto atraerá la atención.
Por encima del blanco	<b>Asesinato aéreo</b>	Ezio saltará hacia abajo y asesinará a su enemigo al instante.	
Cornisa debajo del blanco	<b>Asesinar desde una cornisa</b>	Ezio agarrará a su blanco desde abajo y lo arrojará por la cornisa, en la que permanecerá durante todo el proceso.	Ezio saltará a la superficie superior y apuñalará a su blanco. Esta táctica resulta útil cuando no quieres causar revuelo en la calle.
Escondrijo (montones de hojas o paja, pozos, etc.)	<b>Asesinato sigiloso</b>	Cuando la víctima pase por su lado, Ezio la agarrará y apuñalará y ocultará su cadáver en el escondrijo.	Ezio abandonará de un salto el escondrijo para matar a la víctima públicamente.



### INTRODUCCIÓN

### RECORRIDO

### MISIONES SECUNDARIAS

### REFERENCIA Y ANÁLISIS

### MULTIJUGADOR

### EXTRAS

### ÍNDICE

### DEFINICIÓN DE BOTONES

### OBJETIVOS DEL JUEGO

### VIDA Y MUERTE

### VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

### MAPAS

### MOVIMIENTO Y HABILIDADES

### COMBATE

### HABILIDADES ÚTILES

### AMENAZAS Y DETECCIÓN





Antes de continuar, te recomendamos que dediques unos instantes a familiarizarte con la estructura y los sistemas usados en el capítulo Recorrido.

**A Páginas de la izquierda:** recorrido principal. Estas secciones ofrecen una serie de indicaciones, sugerencias y consejos que te permitirán completar todos los recuerdos principales de la historia. Hemos evitado los detalles superfluos e innecesarios para ofrecerte unas indicaciones concisas que no desvelen ningún dato relevante sobre las escenas y las sorpresas que te esperan en el juego.

**B Páginas de la derecha:** nuevas funciones, tácticas y lugares de interés. Las páginas de la derecha se centran en detalles relacionados con tu posición actual en la historia. Entre estos se incluyen:

- **Introducción de funciones:** cada vez que Ezio consiga una habilidad o encuentre algún elemento nuevo en el mundo del juego, te ofreceremos una serie de datos, consejos y curiosidades que te ayudarán a dominarlo o a comprenderlo, o te indicaremos la página de la guía en la que encontrarás la información pertinente.
- **Estrategias ampliadas:** para los recuerdos principales y los requisitos de sincronización completa más complejos, te ofreceremos indicaciones exhaustivas, así como capturas de pantalla anotadas, para que puedas completarlos más fácilmente.
- **Análisis:** a medida que Ezio deba enfrentarse a situaciones más complejas, te informaremos sobre las técnicas y tácticas más efectivas.
- **Recuerdos adicionales:** cuando desbloquee minijuegos, metajuegos y objetivos opcionales, te ofreceremos referencias para guiarte en el extenso capítulo Misiones secundarias.

**C Misiones secundarias.** Puedes usar el capítulo Misiones secundarias junto al recorrido para completar el juego al 100%. También puedes usarlo como referencia si prefieres completar las tareas opcionales en otro orden.

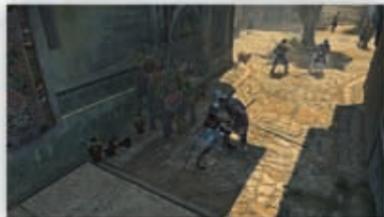
**D Introducción.** Todas las funciones del juego que están disponibles desde el inicio de la aventura se presentan en el capítulo Introducción (consulta la página 6). Si no estás familiarizado con la saga de Assassin's Creed, te recomendamos que eches un vistazo a esta sección.



SECUENCIA 2: LA ENCRUCIJADA DEL MUNDO

**RECUERDO 1**

**UN CALUROSO RECIBIMIENTO:** en cuanto finalice la animación inicial, sigue a Yusuf por las calles de Constantinopla hasta que te ataquen los agresores bizantinos y deshazte de ellos sin contemplaciones (R3 / 1). Para completar el requisito de sincronización completa, evita alejarte demasiado de tu compañero durante la breve refriega. Este recuerdo, breve pero sumamente informativo, terminará cuando llegues al CG de Asesinos. Interactúa con la puerta marcada para entrar.



**RECUERDO 2**

**MEJORA Y EXPLORA:** abandora el CG de Asesinos por la puerta situada en el punto indicado. Si te has dedicado a saquear callejeros desde el inicio de la historia en Mayol, no tendrás ninguna necesidad de conseguir dinero adicional. Si no dispones de la cantidad necesaria, habla a los civiles hasta que logres hacerle con los 343A que precisas. También puedes pasear por las calles en busca de eventos urbanos, encargos opcionales en los que Ezio ayuda a ciudadanos en apuro a cambio de una pequeña recompensa; consulta la página 98 para ver más detalles. Cuando estés listo, habla con el hombre del marcador de punto indicado para comprar las hombreras de cuero de adaptación (R3 / 2) y regresa al CG de Asesinos.



**A**

**B**

**D**

**C**

COLECCIONABLES

En Assassin's Creed® Revelations hay tres tipos de "coleccionables": los fragmentos de datos del Animus, las páginas de las memorias y los cofres del tesoro. Encontrarás mapas de zona detallados que revelan dónde se encuentran, así como una gran variedad de consejos, en una sección especial del capítulo Misiones secundarias que comienza en la página 109.

**Fragmentos de datos del Animus:** Hay un total de 100 fragmentos de datos del Animus. Cuando consigas cinco hitos de la misión, se desbloquearán puertas secretas en la Isla del Anemón a las que podrás acceder. Consulta la página 109 del capítulo Misiones secundarias para conocer más detalles. Si consigues todos los fragmentos, desbloquearás un logro o un hito.



**Páginas de las memorias:** Si has conseguido todas, desbloquearás un recuerdo secundario especial (consulta la página 102), así como un logro o un hito.



**Cofres del tesoro:** Los cofres del tesoro pueden contener cualquier tipo de recompensa para mejorar tus habilidades, así como mapas de zona, cartas de dinero, cartas de influencia que permiten obtener cartas nuevas, un embargo, seguir todos los cofres del tesoro de Constantinopla, contribuir al progreso de sincronización total necesario para completar el juego al 100%, ten en cuenta que los cofres del tesoro son más fáciles de encontrar que los cofres de la historia, que son más difíciles de encontrar y que son ligeramente más avanzados, con fuertes atributos y que solo contienen componentes. Los cofres de memoria no cuentan para el porcentaje de sincronización total.



EQUIPO

El arsenal de armas y armadura de Ezio es bastante limitado en esta primera fase de la historia. Sin embargo, al inicio de la secuencia 2 (y los recuerdos que la introducen) se presentan nuevas piezas del equipo.

- ✕ **Ezio ahora dispone de una reserva de cuchillos arrojados.** Después de seleccionarlos, pulsa el botón de ataque secundario para lanzar un cuchillo a un blanco resaltado o fijado. Mantén pulsado el botón de ataque secundario durante unos instantes para lanzar hasta tres cuchillos de forma simultánea. Cuando se complete el "encendido", los posibles blancos quedarán resaltados con un contorno rojo; entonces podrás usar **R3** para ajustar la selección antes de soltar el botón y lanzar los cuchillos.
- El cañón oculto** de Ezio puede usarse para matar a adversarios desde lejos, pero es extremadamente ruidoso; procura evitar usarlo cuando sea necesario ser discreto. Mantén pulsado el botón de ataque secundario para apuntar a un individuo resaltado o fijado con la función de fijar blanco. Después suelta el botón para disparar cuando el apuntado de Ezio se haya estabilizado.
- La armadura de protección** (el conjunto completo consta de hombreras, brazaletes, grebas y peto) que lleva puesta incrementará los bloques totales de la barra de vida. La armadura se irá deteriorando a medida que Ezio reciba daños y con el tiempo se romperá; si ocurre esto, perderás la bonificación de vida. Para reparar la armadura o realizar un mantenimiento preventivo, visita a un herrero.
- La ballesta** es un arma muy útil en aquellos recuerdos que requieren sigilo o en los que es preferible pasar desapercibido. Puedes comprarla al inicio de la secuencia 2. Por desgracia, su precio base resulta prohibitivo en este momento de la historia. Aunque pueda resultarte útil para satisfacer ciertos requisitos de sincronización completa, te sugerimos que inviertas tu dinero en propiedades y comercios ("Reconstruir Constantinopla") y que esperes al menos hasta la secuencia 4 como poco para realizar esta inversión, pues entonces te resultará más sencillo acumular grandes sumas de dinero en un tiempo relativamente breve.

RECONSTRUIR CONSTANTINOPLA

Al igual que en Assassin's Creed®: La Hermandad, Ezio puede utilizar sus ingresos para comprar participaciones e intereses mayoritarios en edificios comerciales, organizaciones y puntos importantes de Constantinopla. En la página 86 del capítulo Misiones secundarias encontrarás una guía completa que te orientará paso a paso durante el proceso y te aconsejará sobre los tipos de inversión y los objetivos que puedes conseguir razonablemente en cada secuencia.





INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

SECUENCIA 1

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9

# SECUENCIA 1: REGRESO A CASA, MÁS O MENOS

## RECUERDOS 1 Y 2

**EL AHORCADO Y ESCAPE POR LOS PELOS:** corre por la orilla cuando comience el juego y sigue al Sujeto 16 durante su breve paseo por la misteriosa isla del Animus. Cuando desaparezca, dirígete al portal para comenzar la secuencia 1. Escapa por los pelos se iniciará automáticamente en cuanto Ezio aterrice en la espectacular animación introductoria (y el final del recuerdo El ahorcado). La primera parte es una introducción relativamente sencilla al parkour y la escalada. Sigue la aparición espectral de Altaïr hasta llegar al tejado del torreón central de Masyaf, prestando atención a los avisos y consejos emergentes que irán apareciendo.

Durante el ascenso tendrás que enfrentarte dos veces a los templarios bizantinos. El primer enfrentamiento consistirá en una breve pelea con los puños; el segundo, en un combate armado (una vez que Ezio haya recuperado su equipo). Durante el segundo enfrentamiento, ejecuta un contraataque (botón de ataque principal + botón de perfil alto justo antes de que te ataque tu adversario; consulta la página 17) para matar a un guardia y cumplir el requisito de sincronización completa (01). Antes de llegar a lo alto tendrás que asesinar desde una cornisa a dos guardias distraídos (consulta la página 19). Acércate a la estatua que hay junto al marcador de punto indicado y pulsa el botón de mano vacía para interactuar con ella.



01

## RECUERDO 3

**UNA ESPECIE DE DIARIO:** después de que Ezio caiga al agua, mata al guardia y sigue el pasillo hasta llegar a una sala en la que encontrarás el siguiente inicio de recuerdo. Mata a los cuatro blancos marcados (al primero con un asesinato aéreo, según se indica), y después acércate al personaje resaltado y pulsa el botón de mano vacía.

Debes seguir los marcadores de punto indicado hasta encontrar a un capitán cargado con un objeto que interesará a Ezio. De nuevo en el exterior, lucha contra las patrullas de guardias o evítalas mientras te diriges al marcador de punto indicado. Sube por la escalera y al llegar al muro superior deshazte del siguiente grupo de templarios antes de seguir trepando (02). En el punto indicado final, sigue las indicaciones en pantalla para saltar en paracaídas e intenta aterrizar a una distancia segura, tras el templario indicado y sus guardaespaldas.



02

Sigue a tu blanco colina abajo, manteniéndote a una distancia segura y evitando que te vea. Para cumplir con el requisito de sincronización completa, sigue a este primer personaje sin llamar la atención. Si te descubren, tendrás que activar el sentido de águila (pulsa / ) para localizar a un nuevo templario al que seguir.



03

## CONSEJOS GENERALES

- Cuando aparezcas en la isla del Animus al principio del juego no debes dirigirte directamente al portal. Si esperas un momento, oirás una conversación entre Shaun Hastings y otro personaje que se filtrará en la conciencia de Desmond desde el exterior del Animus.
- Además de su función predeterminada, el botón de mapa ( / **SELECT**) también permite visualizar los registros de la base de datos y ejecutar tutoriales que presentan técnicas de juego básicas y complejas. Siempre que aparezca un aviso en pantalla, toca el botón para ver la información o la lección descrita en el texto que lo acompaña.
- Tras matar a todos los templarios en esta secuencia inicial, tómate tu tiempo para saquear sus cadáveres y conseguir pequeñas sumas de dinero y otros objetos. En la secuencia 2 conservarás todo aquello que hayas conseguido durante estos primeros recuerdos, de modo que tendrás algo de ventaja cuando abandones Masyaf. Los objetos de nombres exóticos son componentes especiales que Ezio podrá utilizar más adelante para elaborar bombas.
- Al inicio del recuerdo Una especie de diario, a los jugadores familiarizados con el Assassin's Creed original les gustará subir la escalera y visitar el estudio de Al Mualim ( 03) antes de abandonar el edificio. Dedicar unos instantes a interactuar con los objetos que brillan con el efecto clásico del Animus para acceder a las imágenes ocultas y recuerda la confrontación definitiva entre Altaïr y su antiguo mentor mientras miras hacia el jardín.
- En Assassin's Creed® La Hermandad, los paracaídas eran una recompensa especial que recibían los jugadores que completaban todas las misiones de la máquina de guerra de Leonardo. En Revelations son más fáciles de conseguir. Podrás comprar paracaídas adicionales en los sastres a partir del inicio de la secuencia 2.



## HOJA ENVENENADA Y DARDOS ENVENENADOS

Estas armas están disponibles desde el inicio de la historia. Con ellas, Ezio puede crear distracciones y ejecutar asesinatos retardados únicos.

- El veneno puede administrarse a corto alcance con la hoja y desde cierta distancia con el dardo. El efecto del veneno es peculiar, ya que no mata de forma instantánea: la víctima se tambalea, como si estuviera borracha, y ataca a unos agresores imaginarios cuando la toxina letal empieza a causarle alucinaciones. Esto hace que todos los guardias y ciudadanos de las proximidades centren su atención en este espantoso espectáculo. Tras una demora variable (que no suele superar los veinte segundos), la víctima cae al suelo y muere.
- La hoja envenenada () se utiliza de la misma forma que la hoja oculta. Para evitar ser detectado, aléjate rápidamente tras inyectar el veneno.
- Para lanzar dardos envenenados, () apunta a un blanco y mantén pulsado el botón de ataque secundario hasta que la puntería de Ezio se estabilice. Suelta el botón para disparar. En las secuencias posteriores te resultará muy útil poder administrar la toxina desde una distancia discreta.
- Ezio puede transportar cinco dosis de veneno. Cada ataque con dardo o con la hoja consume una unidad. Para rellenar sus reservas, puede saquear cadáveres o comprar nuevas unidades a un galeno.





05

### RECUERDO 5

**EL ÁGUILA HERIDA:** el recuerdo final de la secuencia 1 comienza con un breve combate, aunque quizá es preferible afrontarlo como un ejercicio de discreción. Usa la espada para ejecutar contraataques seguros y asesinar al trío inicial. Después, corre hacia el punto indicado. Cuando llegues al puente de madera, espera a que el guardia se dirija hacia la izquierda y entonces escabúllate hacia la derecha y sube las escaleras para llegar al punto indicado. Ezio subirá automáticamente al molino de agua para alcanzar el nivel superior.

Equípate con la hoja oculta y asesina al guardia que tienes justo delante. Después, observa la zona inferior y activa el sentido de águila (T/L3) para ver qué ruta sigue el capitán templario. Como Ezio está herido y no puede trepar, deberá mezclarse y elegir una ruta óptima para poder infiltrarse en el castillo sin ser visto. Si prefieres evitar el conflicto para conseguir el requisito de sincronización completa, consulta el mapa de ruta anotado y los consejos de la página de la derecha.

Una vez dentro del castillo, mata a los guardias con contraataques seguros ejecutados con la espada. Después, saquea los cadáveres para conseguir medicinas y úsalas del modo indicado para curar a Ezio y poder utilizar todo su repertorio de habilidades atléticas. Dando la espalda al rastrillo, gira hacia la derecha, sigue el camino que discurre por detrás del primer edificio y escóndete en el montón de heno para asesinar a un guardia. Para escabullirte de los guardias que están apostados en los tejados y a tu izquierda, sigue el camino que discurre por la pared de roca de tu derecha (usa la habilidad de andar rápido para avanzar con decisión y evitar ser detectado). Dirígete al punto indicado y empieza a trepar por la torre (05). Los tiradores bizantinos te dispararán durante el ascenso, así que no te quedes mucho tiempo en el mismo sitio.

Al llegar a lo alto, asesina a Leandros con la hoja oculta. De vuelta en el Animus con Desmond, dirígete al punto indicado para iniciar la secuencia 2.

## EL ÁGUILA HERIDA: SINCRONIZACIÓN COMPLETA

El requisito de sincronización completa del recuerdo 5 te desafía a asesinar a cinco guardias mientras permaneces escondido en fardos de heno. Para ejecutar los asesinatos desde estos escondrijos, acércate a uno de ellos y suelta L para esconderte y esperar. Cuando la víctima se aproxime, pulsa el botón de ataque principal para ejecutar un rápido asesinato y esconder el cadáver con un movimiento fluido.

En este recuerdo, los templarios se situarán o pasarán cerca de tres fardos de heno, así que tendrás que ser sigiloso y creativo si deseas completar este objetivo secundario. Ezio no puede ocultarse en un fardo de heno delante de

sus enemigos en conflicto abierto, de modo que para atraer a los guardias hasta su perdición tendrás que mantenerte dentro de su campo visual hasta que el medidor de detección se vuelva rojo. Después, deberás avanzar con discreción hasta el escondrijo y esperar a que se acerquen a investigar.

Este mapa anotado señala las posiciones de todos los fardos de heno. También incluye consejos que te ayudarán a pasar desapercibido y a conseguir los asesinatos necesarios antes del enfrentamiento con Leandros. Las flechas azules representan el camino que debes seguir; las rojas, las rutas de vigilancia de los guardias.



**I** Espera a que el guardia se mueva hacia la derecha, y en cuanto te dé la espalda, ocupa tu posición en este fardo de heno. Cuando esté a tu alcance, comprueba que no haya posibles testigos y mátalos. Puedes atraer a los guardias cercanos hasta tu escondrijo para conseguir asesinatos extra.

**II** Gira a la izquierda en este punto para correr por el callejón sin ser visto.

**III** Espera en el hueco que hay al final del camino desierto y observa la calle de tu izquierda, por la que se acercará un guardia. En cuanto acceda a la zona del mercado, síguelo a paso lento.



**IV** El guardia sigue una ruta de vigilancia rectangular alrededor de la zona del mercado, y hay un segundo guardia que alterna entre dos posiciones al fondo. Mézclate con un grupo de civiles hasta que el segundo guardia se dirija hacia la izquierda y entonces corre por el camino de la derecha. Salta al fardo de heno de inmediato y espera a que el otro guardia se acerque para matarlo. Si has ejecutado menos de cuatro de los cinco asesinatos con sigilo necesarios, deberás atraer a más guardias a esta posición.

**V** Aquí hay otro guardia al que puedes atraer hasta el fardo de heno cercano. Si ya has ejecutado cuatro asesinatos, puedes ignorarlo y dirigirte directamente a la puerta.

**VI** Tras la batalla del interior del rastrillo, deslízate sigilosamente por la parte posterior del edificio y escóndete en el fardo de heno para matar al guardia apostado. Si no has ejecutado aún los cinco asesinatos necesarios, tendrás que atraer a más guardias a este fardo de heno (o a uno de los dos más próximos al marcador de punto indicado) para completar el objetivo.

### RECUERDO 4

**UN TRAYECTO COMPLICADO:** este dramático episodio se inicia inmediatamente después de completar el recuerdo 3. Ezio está siendo arrastrado por un carruaje que avanza a gran velocidad. Usa L para moverte a izquierda y derecha y evitar los obstáculos (entre los que se incluyen los arbustos y el terreno escarpado). Cuando la cuerda se rompa, deberás mantener L hacia arriba para acercar a Ezio al carruaje, pero este movimiento no te permitirá ajustar su posición para evitar los obstáculos. Por lo tanto, deberás llevar a Ezio hacia delante lentamente, para poder apartarlo de los peligros a medida que aparezcan.



04

En la segunda parte de este recuerdo, Ezio deberá apartar del camino a dos carruajes rivales. Aléjate un poco con L y después mantenlo pulsado hacia el blanco para golpearlo con fuerza. Evita las zonas escarpadas (04), pues dañan los carruajes a una velocidad asombrosa (mucho más rápido que las embestidas). La mejor estrategia consiste en empujar al adversario contra estos peligros que irán apareciendo en el camino. El segundo carruaje lo conduce la presa de Ezio, el capitán templario Leandros. En esta sección final, embiste a tu adversario hacia la derecha para esquivar un terreno escarpado que de otro modo no podrías evitar. Si avanzas por el lado izquierdo del sendero, podrás superar a salvo ciertas zonas. El daño que causes es irrelevante; lo importante es que logres sobrevivir un tiempo concreto.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

SECUENCIA 1

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9



## COLECCIONABLES

En Assassin's Creed® Revelations hay tres tipos de "coleccionables": los fragmentos de datos del Animus, las páginas de las memorias y los cofres del tesoro. Encontrarás mapas de zona detallados que revelan dónde se encuentran, así como una gran variedad de consejos, en una sección especial del capítulo Misiones secundarias que comienza en la página 109.



Hay un total de 100 **fragmentos de datos del Animus**. Cuando consigas cinco hitos de la colección, se desbloquearán portales especiales en la isla del Animus a los que podrá acceder Desmond; consulta la página 109 del capítulo Misiones secundarias para conocer más detalles. Si consigues todos los fragmentos, desbloquearás un logro o un trofeo.



Puedes encontrar un total de diez **páginas de las memorias**. Si las consigues todas, desbloquearás un recuerdo secundario especial (consulta la página 102), así como un logro o un trofeo.



Los **cofres del tesoro** pueden contener componentes para elaborar bombas (encontrarás más información en la página 45), así como distintas sumas de dinero. Existen otros métodos que permiten obtener ambas cosas; sin embargo, saquear todos los cofres del tesoro de Constantinopla contribuye al porcentaje de sincronización total necesario para completar el juego al 100%. Ten en cuenta que los cofres del tesoro son distintos de los alijos de bombas, que son humildes cajas de madera o cofres ligeramente más adornados con bordes redondeados y que solo contienen componentes. Los alijos de bombas no cuentan para el porcentaje de sincronización total.

## EQUIPO

El arsenal de armas y armadura de Ezio es bastante limitado en esta primera fase de la historia. Sin embargo, al inicio de la secuencia 2 (y los recuerdos que la introducen) se presentan nuevas piezas del equipo.

Ezio ahora dispone de una reserva de **cuchillos arrojados**. Después de seleccionarlos, pulsa el botón de ataque secundario para lanzar un cuchillo a un blanco resaltado o fijado. Mantén pulsado el botón de ataque secundario durante unos instantes para lanzar hasta tres cuchillos de forma simultánea. Cuando se complete el "encendido", los posibles blancos quedarán resaltados con un contorno rojo; entonces podrás usar para ajustar la selección antes de soltar el botón y lanzar los cuchillos.

El **cañón oculto** de Ezio puede usarse para matar a adversarios desde lejos, pero es extremadamente ruidoso: procura evitar usarlo cuando sea necesario ser discreto. Mantén pulsado el botón de ataque secundario para apuntar a un individuo resaltado o fijado con la función de fijar blanco. Después suelta el botón para disparar cuando el apuntado de Ezio se haya estabilizado.

Durante el recuerdo 02, Ezio realiza su primera compra de **armadura**. Cada pieza del atuendo de protección (el conjunto completo consta de hombreras, brazales, grebas y peto) que lleve puesta incrementará los bloques totales de la barra de vida. La armadura se irá deteriorando a medida que Ezio reciba daños y con el tiempo se romperá; si ocurre esto, perderás la bonificación de vida. Para reparar la armadura o realizar un mantenimiento preventivo, visita a un herrero.

La **ballesta** es un arma muy útil en aquellos recuerdos que requieren sigilo o en los que es preferible pasar desapercibido. Puedes comprarla al inicio de la secuencia 2. Por desgracia, su precio base resulta prohibitivo en este momento de la historia. Aunque pueda resultarte útil para satisfacer ciertos requisitos de sincronización completa, te sugerimos que inviertas tu dinero en propiedades y comercios (consulta "Reconstruir Constantinopla") y que esperes al menos hasta la secuencia 4 como poco para realizar esta inversión, pues entonces te resultará más sencillo acumular grandes sumas de dinero en un tiempo relativamente breve.

## RECONSTRUIR CONSTANTINOPLA

Al igual que en Assassin's Creed® La Hermandad, Ezio puede utilizar sus ingresos para comprar participaciones e intereses mayoritarios en edificios comerciales, organizaciones y puntos importantes de Constantinopla. En la página 86 del capítulo Misiones secundarias encontrarás una guía completa que te orientará paso a paso durante el proceso y te aconsejará sobre los tipos de inversión y los objetivos que puedes conseguir razonablemente en cada secuencia.

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

SECUENCIA 1

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

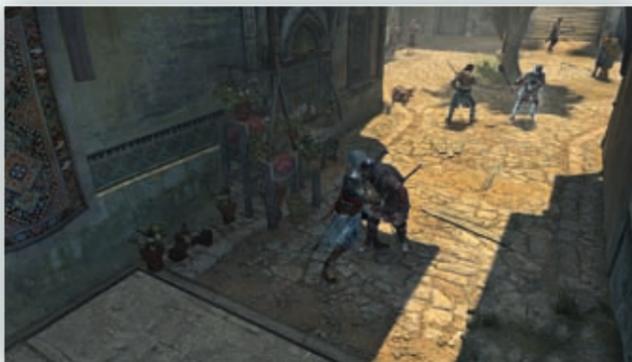
SECUENCIA 8

SECUENCIA 9

## SECUENCIA 2: LA ENCRUCIJADA DEL MUNDO

### RECUERDO 1

**UN CALUROSO RECIBIMIENTO:** en cuanto finalice la animación inicial, sigue a Yusuf por las calles de Constantinopla hasta que te ataquen los agresores bizantinos y deshazte de ellos sin contemplaciones ( 01). Para completar el requisito de sincronización completa, evita alejarte demasiado de tu compañero durante la breve refriega. Este recuerdo, breve pero sumamente informativo, terminará cuando llegues al CG de Asesinos. Interactúa con la puerta marcada para entrar.



01

### RECUERDO 2

**MEJORA Y EXPLORA:** abandona el CG de Asesinos por la puerta situada en el punto indicado. Si te has dedicado a saquear cadáveres desde el inicio de la historia en Masyaf, no tendrás ninguna necesidad de conseguir dinero adicional. Si no dispones de la cantidad necesaria, hurta a los civiles hasta que logres hacerte con los 343 que precisas. También puedes pasear por las calles en busca de eventos urbanos, encargos opcionales en los que Ezio ayuda a ciudadanos en apuros a cambio de una pequeña recompensa: consulta la página 98 para ver más detalles. Cuando estés listo, habla con el herrero del marcador de punto indicado para comprar las hombreras de cuero de azap ( 02) y regresa al CG de Asesinos.



02



35

34



### RECUERDO 3

**EL GANCHO:** acércate al marcador de inicio de recuerdo que hay en el exterior del CG de Asesinos para conseguir una nueva pieza de equipo. Después, sigue a Yusuf y las indicaciones en pantalla para poner a punto el artefacto. En la página de la derecha encontrarás un resumen de las técnicas utilizadas (y demás habilidades basadas en el gancho). Las secciones de parkour por las que te llevará Yusuf pueden resultarte bastante complejas si no estás familiarizado con la saga de Assassin's Creed. En ese caso, te aconsejamos que te detengas de vez en cuando para observar los movimientos de Yusuf e identificar la ruta correcta antes de intentar seguir sus pasos (03).

Dispones de tres oportunidades para ejecutar las técnicas aprendidas, de modo que el requisito de sincronización completa no debería ser difícil de conseguir. Durante el reto final, recuerda que tendrás que *mantener pulsado* el botón de mano vacía para ejecutar un engancha y corre contra el adversario marcado. Si te limitas a pulsar el botón, Ezio ejecutará un engancha y lanza que no contará.



03

### RECUERDO 5

**TÁCTICAS AVANZADAS:** este recuerdo se inicia automáticamente cuando Ezio se reúne con Yusuf en la base de la torre y aprende a usar la tirolina. Tras ejecutar tu primer asesinato en tirolina para conseguir la sincronización completa, dirígete a la guarida del Gálata y alcanza el marcador de punto indicado del tejado. La tirolina que verás delante de ti cuando Yusuf se marche te ofrecerá otra oportunidad de asesinar a un centinela de un tejado si fallaste en tu primer intento (05).

Antes de dirigirte al punto indicado, puede que quieras trepar primero por la torre adyacente para sincronizar con su atalaya antes de continuar. Interactúa con el Asesino del tejado para terminar el recuerdo.



04

### RECUERDO 4

**LA VISTA DESDE EL GÁLATA:** cuando Ezio hable con Yusuf en el marcador de inicio de recuerdo, este le retará a escalar la torre del Gálata. Este ejercicio hará las veces de tutorial sobre las aplicaciones del gancho durante la escalada. Si logras seguir el ritmo del Asesino, cumplirás el requisito de sincronización completa. Siempre que la siguiente cornisa parezca estar fuera de tu alcance, ejecuta la técnica de salto con el gancho para seguir ascendiendo.

En cuanto llegues a lo alto, sitúate en el saliente (04) y pulsa **↑/L3** para sincronizar (consulta la entrada "Atalayas" de la página de la derecha para ver más detalles). Antes de ejecutar un salto de fe desde el saliente para regresar al nivel de la calle, saquea el cofre que hay en el lado contrario de la aguja y después trepa hasta lo alto para conseguir la primera página de las memorias (consulta "Coleccionables" en la página doble anterior para conocer los detalles).



05



## GANCHO: RESUMEN DE MOVIMIENTOS

- Mantén pulsado el botón de mano vacía en el aire para ejecutar la técnica de **largo alcance**. Así, Ezio podrá sujetarse a cornisas que de otro modo quedarían fuera de su alcance o agarrarse a un asidero en caso de caída. (Básicamente, esta maniobra reemplaza al movimiento de agarre en caída.)
- Pulsa el botón de mano vacía en el aire antes de efectuar un "giro de farola" (o cualquier otro giro de 90 grados usando un objeto que cuelgue de una esquina) para ejecutar un **salto largo**. En vez de girar en círculo, Ezio se impulsará hacia delante.
- Corre hacia tu adversario y, cuando estés cerca, mantén pulsado el botón de mano vacía para ejecutar un **engancha y corre** al entrar en contacto con él. Esta habilidad no es letal, pero resulta muy útil cuando necesitas evitar a un adversario mientras huyes del combate, especialmente a los guardias que esperan la llegada de Ezio con las armas preparadas.
- Corre hacia un posible rival y pulsa el botón de mano vacía brevemente para ejecutar la maniobra de **engancha y lanza**. Tras completar el movimiento, Ezio entrará automáticamente en combate. Cuando la víctima esté tendida en el suelo, podrás matarla al instante con la hoja oculta.
- Con los civiles y demás personajes no hostiles, los movimientos contextuales de engancha y corre y engancha y lanza serán reemplazados por la técnica de **barrido de pierna** (06), que hará caer al suelo al blanco pero no le causará daños permanentes. Cualquier guardia otomano que presencie esta acción te dará una severa reprimenda.



06

- Mientras trepas, mantén **↻** hacia delante y el botón de perfil alto. Después, pulsa el botón de piernas para ejecutar un **salto con el gancho**. Así, Ezio podrá alcanzar con el gancho cornisas que de otro modo estarían fuera de su alcance. Si la disposición de la superficie lo permite, mantén pulsado el botón de piernas mientras trepas para ascender con más rapidez.
- Mantén pulsados el botón de perfil alto y el botón de piernas para saltar y **desplazarte en tirolina**: Ezio usará automáticamente el gancho para sujetarse y deslizarse por ella. Durante el trayecto, suelta el botón de perfil alto para descender a un ritmo más lento si no quieres llamar la atención de los guardias cercanos. Para abandonar la tirolina, pulsa el botón de mano vacía cuando quieras.
- Para ejecutar un **asesinato en tirolina**, pulsa el botón de ataque principal cuando Ezio se aproxime a una víctima situada debajo.
- En cuanto consigas el gancho se desbloqueará la técnica de **doble asesinato**, que te permitirá matar a dos blancos cercanos de forma simultánea.

- Por último, pero no por ello menos importante, el gancho también permite ejecutar diversos **contraataques** exclusivos en situaciones de combate. El movimiento (no letal) contra-engancha y lanza (07) es funcionalmente idéntico al contraataque con la hoja oculta en lo que respecta al reducido tiempo de coordinación y el resultado final. Sin embargo, para ejecutarlo debes pulsar el botón de perfil alto + el botón de mano vacía. El contraagarre utiliza los mismos comandos de botones, pero solo lo podrás ejecutar cuando un enemigo intente agarrarte. El contra-engancha y corre utiliza los mismos botones (aunque debes mantener pulsado el botón de mano vacía) y te permite salir del modo de combate tras una huida rápida. Finalmente, el contrarrobo se ejecuta con el botón de perfil alto + el botón de arma secundaria y te permite hurtar a tu agresor cuando te ataque. Esto puede reducir el tiempo que pasas saqueando después de los combates.



07



## ATALAYAS

Cuando pulses el botón de sentido de águila para sincronizar con una atalaya, se despejará la zona circundante del mapa para revelar su topografía y ciertos puntos de interés que de otro modo serían invisibles, como las tiendas y los marcadores de recuerdos secundarios. En Constantinople hay 22 atalayas, señaladas con el icono **🦅**. Te recomendamos que sincronices con todas ellas cuando estén disponibles. Como puedes visitarlas durante los recuerdos, a no ser que tus objetivos indiquen lo contrario, puedes tomarte la libertad de dar un rodeo siempre que te encuentres cerca de una.

Es preferible que evites aquellas atalayas que se encuentren en zonas restringidas en las que haya una fuerte presencia templaria hasta que estés preparado para deshacerte de esos enemigos.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

SECUENCIA 1

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9



## A LA DEFENSIVA: PASO A PASO

El recuerdo A la defensiva ofrece la oportunidad de desbloquear un logro/trofeo que resultará bastante más difícil durante las posteriores visitas a este minijuego. Ahora, las oleadas iniciales de templarios se sucederán de forma pausada, para permitir que los jugadores se familiaricen con los conceptos y los controles, de modo que podrás sentarte a esperar que el nivel de moral (la "moneda" utilizada para comprar todas las funciones durante la defensa de guarida) aumente de forma gradual mientras la acción está ralentizada. Si eres lo bastante paciente para permitir que la moral ascienda al menos hasta 50 en cada ocasión, en la sección final del recuerdo podrás disponer de una fuerza sobrecogedora.

Cuando empiece el minijuego, usa **R3** para dirigir la mirada de Ezio y **L3** para mover el cursor. En la primera oleada, coloca un líder para desbloquear el tejado que hay a la izquierda del arco, en el lado contrario de la calle, y dos ballesteros. Como posición principal te sugerimos la sección inclinada. Cuando se te indique que coloques una barricada, hazlo justo a la izquierda del arco. Añade al menos tres ballesteros más durante este asalto.

Cuando se te indique que incorpores otro líder, hazlo en el tejado de la izquierda de Ezio y coloca al menos tres tiradores en la posición más distante. Si deseas desbloquear el logro/trofeo Telón de acero, este es el momento clave: ignora la indicación de usar el ataque con cañón y permite que sean tus ballesteros y tiradores quienes se ocupen de los templarios.



09

Tras completar esta oleada, mueve el cursor sobre la barricada y mejórala hasta el nivel máximo. Después, coloca una combinación equilibrada de ambos tipos de unidad de ataque para rellenar todos los huecos de los tejados (**R3** 09). Cuando llegue la máquina de guerra, podrás colocar una barricada opcional para detener su avance. Si no utilizas el cañón, conseguirás el Telón de acero en cuanto logres repeler el ataque templario final.

## RECUERDO 6

**A LA DEFENSIVA:** esta memoria, que se inicia inmediatamente después de llegar al punto indicado final de Tácticas avanzadas, presenta una de las nuevas funciones principales de Revelations: el minijuego defensa de guarida. Consulta "A la defensiva: paso a paso" para ver consejos útiles (entre los que se incluye un truco que permite desbloquear un logro/trofeo). Encontrarás una guía exhaustiva con los controles, las funciones y las tácticas de defensa de guarida en la página 90 del capítulo Misiones secundarias.

## RECUERDO 7

**AL ATAQUE:** antes de iniciar este último recuerdo de la secuencia 2, puede que quieras desbloquear las atalayas restantes y expandir tu cartera de propiedades reabriendo tiendas en el distrito del Gálata. Consulta la página 86 del capítulo Misiones secundarias para conocer más detalles sobre el metajuego Reconstruir Constantinopla.

Cuando estés listo, dirígete al marcador de inicio de recuerdo e interactúa con el individuo resaltado para tomar una barca al distrito imperial. Cuando llegues, ayuda a Yusuf y después síguelo por las calles. Tras la demostración de los petardos, usa uno para distraer a los guardias cuando se te indique. Mantén pulsado el botón de ataque secundario y usa **L3** para apuntar manualmente con la bomba hacia el lugar indicado; para lanzarla, suelta el botón. En cuanto los guardias se alejen para investigar, podrás cruzar el arco a salvo.

Al llegar a los tejados se iniciará una breve secuencia. Cuando se reanude el juego, mata rápidamente al tirador bizantino que tienes delante con un asesinato en tirolina. El ataque a guarida se iniciará formalmente cuando hables con Yusuf en el



08

punto indicado. Para completar el objetivo de sincronización completa deberás liberar la guarida templaria evitando el conflicto abierto (algo que te resultará más sencillo de lo que imaginas).

Usa el sentido de águila para identificar al capitán templario por las calles que se extienden a tus pies y, cuando se aleje, sigue la ruta indicada aquí (**R3** 08). Acércate al primer guardia cuando estés de espaldas y mátao con un cuchillo arrojado. Asesina al siguiente tirador con otro cuchillo cuando se dirija al lado derecho de su tejado. Salta a este edificio y selecciona los dardos envenenados. Alcanza al capitán templario con un proyectil e, inmediatamente, sal del campo visual. Tras examinar la calle inferior para comprobar que no haya patrullas, salta a la torre y asciende rápidamente a la pasarela para evitar que te detecten. Una vez arriba, verás agonizar al capitán. Pulsa el botón de mano vacía cuando se te indique para encender la señal de retirada y completar tanto el recuerdo como la secuencia.

La guía completa para conquistar todas las guaridas templarias de Constantinopla comienza en la página 88 del capítulo Misiones secundarias.



## PERCEPCIÓN TEMPLARIA

El final de la introducción de defensa de guarida del recuerdo 6 activa una de las nuevas funciones principales: la percepción templaria. Aunque es similar al concepto de notoriedad de Assassin's Creed® La Hermandad, este nuevo sistema presenta una serie de diferencias notables.

El indicador de percepción templaria (**R3**) se incrementa cuando Ezio realiza una serie de actividades concretas, y la velocidad a la que lo hace refleja lo molestas que les resultan dichas acciones a sus rivales bizantinos. Hasta que el indicador se llene al 100%, el estado de Ezio será "secreto". Si mata a algún rival en combate, se incrementará ligeramente; si compra propiedades, se llenará casi en una cuarta parte; y si conquista una guarida templaria (con la excepción de la guarida capturada en el recuerdo 7), se llenará al máximo de forma instantánea. Cuando el indicador esté lleno, los templarios serán "conscientes" de su presencia. Cuando esto ocurra, habrá muchas posibilidades de que ataquen una guarida de Asesinos a modo de represalia, sobre todo si Ezio realiza algún acto reprochable (como iniciar un conflicto abierto). Para rechazar el ataque, tendrás que visitar la localización y deshacerte de los agresores a través del minijuego defensa de guarida.

Existen dos formas de reducir el indicador de percepción templaria. La primera consiste en sobornar a los heraldos (señalados con el icono **R3** en el mapa principal y en el minimapa). Esto permite una reducción del 25% por tan solo 100 **A**. La segunda, disponible una vez que el indicador supere la marca de la mitad, consiste en matar a un oficial corrupto (señalado con el icono **R3**) para obtener una reducción del 50%. Estos tipos suelen ir acompañados de guardaespaldas, así que puedes optar por matarlos discretamente o iniciar un combate abierto (**R3** 10).

Es importante que gestiones con cuidado el indicador de percepción templaria, sobre todo si no deseas pasar mucho tiempo enzarzado en ataques frecuentes. En la página 157, encontrarás un resumen completo, así como el análisis del sistema de percepción templaria. Te recomendamos encarecidamente que le eches un vistazo antes de continuar.



10



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

SECUENCIA 1

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

SECUENCIA 4

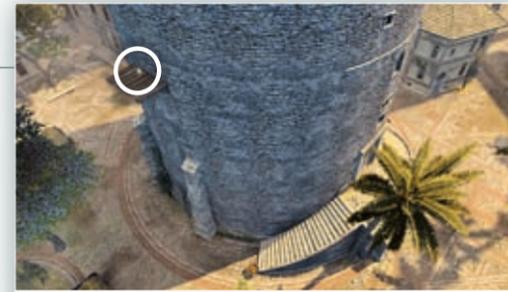
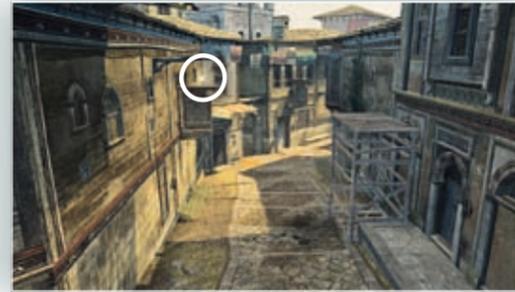
SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9



Escala la torre del Gálata y después salta desde la cara sur y usa un paracaídas para alcanzar esta plataforma. Si Ezio se precipita a su muerte, no pasará nada: mientras choque contra la pared superior y entre en contacto con el coleccionable durante la caída, este fragmento de datos del Animus pasará a formar parte de tu colección.



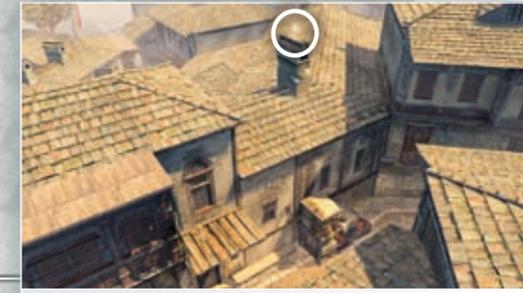
Podrás alcanzarlo fácilmente nadando, aunque también puedes usar la barca que hay al sudeste.



Haz parkour desde el edificio del sur o las cajas del norte.



Ligeramente al este desde un refugio en tejado.



Situado en las proximidades de un banco, al oeste.



Déjate caer desde la cornisa superior.



En lo alto de un tejado que se alza al sur de un sastre, entre dos tirolinas.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

GUÍA DE FINALIZACIÓN

RECON. CONSTANTINOPLA

GUARDIAS TEMPLARIAS

DEFENSA DE GUARIDA

RECLUTAR ASESINOS

DEFENSA MEDITERRÁNEA

MIS. MAESTRO ASESINO

MISIONES CG FACCIÓN

MISIONES DE LIBROS

MISIONES DE PIRI REIS

RETOS

LUGARES SECRETOS

EL VIAJE DE DESMOND

RECUERDOS ADICIONALES



## ▶ GENERANDO INGRESOS

A diferencia de Assassin's Creed® La Hermandad y (sobre todo) de Assassin's Creed® II, es absolutamente esencial que al menos te involucres parcialmente en tareas opcionales para ganar dinero con el que adquirir equipo y mejoras en Revelations. El siguiente resumen ofrece una sencilla guía de las principales formas que tiene Ezio de acumular akçes.



**Recompensas de misión:** Al igual que en episodios anteriores, la gran mayoría de recuerdos principales y secundarios ofrecen una suma de dinero al completarlos. Sin embargo, en cuanto avances a la secuencia 3, te darás cuenta de que esos pagos son prácticamente simbólicos.



**Eventos urbanos:** Con una recompensa habitual de 500 ₺ por tarea, estos desafíos opcionales pueden complementar los limitados ingresos de Ezio en las secuencias iniciales.



**Robar y saquear:** Robar puede ser útil en la secuencia 2, cuando el alcance financiero de Ezio es limitado, pero pronto se convierte en algo irrelevante en cuanto empieza a acumular ingresos de sus propiedades y del metajuego Defensa mediterránea. La suma de las monedas obtenidas con cada "encontronazo" dependerá de la clase del individuo al que robe. Los que estén ataviados con sus mejores galas llevarán más que los estén vestidos con harapos, pero no por una gran diferencia. Aunque robar no provocará que se incremente la percepción templaria (a diferencia del sistema de notoriedad de La Hermandad), las víctimas masculinas pueden optar por luchar contra Ezio al descubrir el delito, y los soldados otomanos próximos a menudo atacarán. Por este motivo, es mejor dejar a un lado este delito de poca monta en cuanto Ezio esté establecido en Constantinopla.

En cambio, saquear cadáveres puede ser muy beneficioso, aunque solo esporádicamente en el sentido financiero. Casi todos los oponentes que derrote Ezio te aportarán una pequeña suma al buscar en sus bolsillos pero, sobre todo, encontrarás un número variable de objetos consumibles (tales como cuchillos arrojados, medicina y componentes). Esto te permitirá mantener a Ezio bien provisto en todo momento, eliminando la necesidad de visitar a los mercaderes; podrás vender los componentes que te sobren a Piri Reis y obtener generosas ganancias. Los acechadores y los capitanes templarios apostados en guaridas son los blancos más lucrativos, pues pueden llevar aproximadamente 1.000 ₺ cada uno. Ten en cuenta que el saqueo es un acto reprochable. Provocará muestras de disgusto y desdén por parte de los civiles cercanos, y la agresión directa de patrullas próximas. Opcionalmente, puedes realizar la técnica de contrarrobos (consulta la página 132) para privar a tus oponentes de sus objetos de valor antes de neutralizarlos.



**Cofres del tesoro y alijos de bombas:** Los grandes y decorados cofres del tesoro ofrecen cantidades variables de dinero además de algún que otro componente; también contribuyen al porcentaje de sincronización total. La inmensa mayoría de ellos están en Constantinopla, aunque hay otros 12 en la Capadocia durante la secuencia 7, y 15 más en cinco "lugares secretos" (los cuatro destinos que Ezio visita en los recuerdos principales para obtener llaves de Masyaf y la desbloqueable Santa Sofía). Puedes comprar mapas del tesoro en las librerías que revelan sus ubicaciones en Constantinopla y la Capadocia. Los alijos de bombas, contenedores que están hechos de madera o tienen esquinas redondeadas, solo contienen componentes. Aunque estos también pueden ser convertidos en dinero mediante Piri Reis.



**Correos templarios:** Puedes robar a estos individuos la recaudación templaria que portan, normalmente entre 1.000 ₺ y 1.500 ₺. Sin embargo, el difícil proceso de atrapar a estos individuos de pies ligeros garantiza que Ezio se haya ganado hasta la última moneda al final de la mayoría de estas persecuciones. Trata de utilizar las técnicas de embestir, barrido de pierna o agarrar para incapacitarlos sin causarles daños irreversibles, pues matarlos elevará tu nivel de percepción templaria automáticamente al estado "Consciente".



**Defensa mediterránea:** Desde los comienzos de la secuencia 3, enviar reclutas y aprendices de Asesinos a hacer misiones no solo te permitirá que mejoren su posición, sino que también te hará obtener sustanciosas recompensas. Cuando finalmente liberes ciudades del control templario, también contarás con un caudal estable de ingresos adicionales por las actividades de la Hermandad en cada región. Consulta la página 93 para ver cómo convertir el metajuego Defensa mediterránea en una máquina de hacer dinero.



**Reconstruir Constantinopla:** Cuando Ezio libere distritos del dominio y la recaudación templaria, se abrirán oportunidades para hacer negocios. Invertir en establecimientos comerciales y otras propiedades te permitirá tener ingresos regulares y, con el tiempo, beneficios sustanciales. También te permitirá beneficiarte de descuentos en compras hechas a los mercaderes de zonas bajo el control de los Asesinos. Ve a la página 86 para encontrar una guía completa de este lucrativo metajuego.

## ▶ ARMAS

Cada arma de combate cuerpo a cuerpo está valorada en tres categorías (Daño, Velocidad y Desviar) que definen su eficacia en combate. Cuanto más alta sea la valoración en cada categoría, mejor rendimiento ofrecerá el arma.

- **Daño:** Este atributo se utiliza para determinar la fuerza de cada ataque.
- **Velocidad:** Las armas con un nivel alto de velocidad permitirán a Ezio atacar con mayor rapidez y frecuencia.
- **Desviar:** Este atributo rige la eficacia de un arma al usarla para bloquear asaltos enemigos.

Los ataques especiales y el número de golpes necesarios para matar a un oponente con un combo también son factores importantes a tener en cuenta al valorar la eficacia general de cada tipo de arma.

- **Ataques especiales:** Estas técnicas "de carga" son específicas de cada tipo de arma. Las armas largas y pesadas comparten el movimiento de lanzar, pero las armas largas también cuentan con el ataque de barrido. Cuando está armado solo con los puños, Ezio puede realizar el movimiento de lanzar arena.
- **Eficacia de un combo:** Cada tipo de arma se diferencia en el número de golpes necesarios para dar un golpe mortal, y el tamaño del arma también influirá en su eficacia tanto en los combos como en las rachas de asesinatos.



## PUÑOS

Al pelear con los puños, Ezio podrá atacar con rapidez, pero casi todos los oponentes detendrán sus intentos de realizar combos a menos que los inicies esquivando. Incluso aunque el enemigo esté desequilibrado, Ezio inflige muy poco daño con golpes individuales. También queda excesivamente vulnerable a los ataques enemigos, aunque bloquee una y otra vez. El principal motivo de combatir desarmado es poder emplear el movimiento de desarmar, especialmente cuando luchas contra un enemigo del arquetipo varego: sus armas largas no tienen rival en combates a gran escala. Por otro lado, luchar con los puños te permitirá neutralizar a un oponente sin matarlo. Si el sigilo y la piedad son necesarios, acércate silenciosamente por detrás de un oponente y toca el botón de ataque principal para neutralizarlo y dejarlo fuera de combate con un movimiento no letal.

### Atributos de los puños

NOMBRE	DAÑO	VELOCIDAD	DESVIAR	PRECIO (₺)	DISPONIBILIDAD
Puños	✘	✘✘✘✘✘	✘	-	Disponible desde el principio

### Ataque especial: Lanzar arena

Cuando estés desarmado, mantén pulsado el botón de ataque principal para agarrar un puñado de tierra, arena o polvo; suelta el botón para arrojarlo a la cara de tus oponentes (01). Esto aturdirá temporalmente a los oponentes que estén en el radio de efecto, aunque no tendrá efecto en los jenizaros o almogávares. Ezio estará inmovilizado mientras carga este ataque, y no se podrá cancelar una vez que lo inicies.

- El movimiento de lanzar arena vuelve vulnerables a ataques de combo a enemigos que normalmente los esquivarían o bloquearían.
- Cuando los enemigos se preparen para realizar este ataque, uno de los preferidos del arquetipo varego, utiliza el movimiento de esquivar para saltar fuera de su alcance.



### Golpes mortales: Requisitos del combo

ARMA	GOLPES REQUERIDOS
Puños	5
Hoja oculta/Gancho	4
Armas pequeñas	3
Armas medianas	3
Armas pesadas	2
Armas largas	2

Cada vez que obtengas un arma al comprarla o al recibirla como recompensa, Ezio se equipará con ella inmediatamente. Puedes cambiar tus armas por otras de tu colección en cualquier herrería (si cuentan con existencias de ellas) o recogiéndolas en los expositores del CG de Asesinos.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

RESUMEN DE MOVIMIENTOS

GENERANDO INGRESOS

ARMAS

ARMADURAS

TIENDAS

ENEMIGOS

PERCEPCIÓN TEMPLARIA

LOGROS Y TROFEOS

LISTA DE MISIONES



# ENEMIGOS

Todos los oponentes de Assassin's Creed® Revelations pertenecen a un arquetipo de enemigos de entre varios posibles, y mostrarán comportamientos, habilidades y debilidades específicas de su clase. En esta sección examinaremos los puntos fuertes y débiles de cada arquetipo, ofreceremos estrategias de combate y revelaremos el funcionamiento interno del sistema de moral.

## ARQUETIPOS DE ENEMIGOS

### MILICIA BIZANTINA

La milicia bizantina es un tipo de enemigo más o menos similar a la élite otomana, pues son los soldados corrientes que caerán rápidamente ante los ataques de Ezio.

- Los oponentes de la milicia son extremadamente susceptibles a los proyectiles: un solo cuchillo arrojado será suficiente para mandarlos al suelo. Pueden esquivar las patadas, pero eso es básicamente irrelevante, dado que se les puede derrotar fácilmente con un combo o un contraataque.
- Cuando aparezcan en grupos mezclados con aliados más peligrosos, la milicia te ofrecerá una forma sencilla de iniciar una racha de asesinatos.
- Aunque se defienden más o menos haciendo parkour, la milicia es más lenta que Ezio corriendo rápido en línea recta y no son capaces de trepar por paredes.

FICHA DE DATOS: MILICIA	
Puntos de salud	36
Fuerza	3
Moral	25
Arma de combate cuerpo a cuerpo	Espada o maza
Arma a distancia	Rocas
Notas	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Puede esquivar patadas</li> <li>■ Vulnerable a todo lo demás</li> </ul>

TABLA DE SAQUEO	
Objetos que lleva	Probabilidad (%)
Balas	25
Cuchillos arrojados	100
Medicina	40
Virotes de ballesta	25
Veneno	30
Akçes (A)	12-17
Componentes para bombas	90



FICHA DE DATOS: ALMOGÁVAR	
Puntos de salud	84
Fuerza	7
Moral	1.000
Arma de combate cuerpo a cuerpo	Armas pesadas
Armas a distancia	Rocas
Notas	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Resistente a que lo desarmen e inmune a la maniobra engancha y lanza</li> <li>■ Puede bloquear agarres y ataques de armas convencionales</li> <li>■ Su ataque final de combo no se puede bloquear</li> <li>■ Puede derribar a Ezio con el ataque de aplastamiento</li> <li>■ Vulnerable a todo lo demás, incluyendo patadas y rachas de asesinatos</li> </ul>

TABLA DE SAQUEO	
Objetos que lleva	Probabilidad (%)
Balas	40
Cuchillos arrojados	35
Medicina	50
Virotes de ballesta	40
Veneno	40
Akçes (A)	41-49
Componentes para bombas	90

### ALMOGÁVAR BIZANTINO

Lentos pero implacablemente agresivos, los blindados almogávares son fácilmente identificables por su enorme estatura.

- Los almogávares pueden realizar su ataque especial de aplastamiento tras una reconocible animación preparatoria; al impactar, mandará a Ezio al suelo causándole grandes daños. Ataca o dale una patada al blanco para interrumpir su asalto antes de que se produzca, o esquiva para evitar el golpe antes de atacarle con un combo mientras aún no ha recuperado el equilibrio.
- Debes evitar el ataque de un almogávar o darle una patada para romper sus defensas e iniciar un combo. Son extremadamente vulnerables a los contraataques, aunque no podrás usarlos contra su ataque especial de aplastamiento. Aunque son aparentemente inmunes a los desarmes, en realidad hay una forma de privarles de su arma pesada. Espera a que inicien su combo de tres golpes y permite que el primer golpe alcance a Ezio; cuando lancen el segundo ataque, pulsa el botón requerido para dejarles con las manos vacías.
- Los almogávares son particularmente lentos y no pueden trepar. Desde una posición estratégica elevada o una distancia segura puedes acabar con ellos fácilmente utilizando armas a distancia.
- Debido a su increíble fuerza y su tendencia a moverse al frente de cada batalla, los almogávares deberían ser siempre un blanco prioritario en cuanto inicies una racha de asesinatos.

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANALISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

INDICE

RESUMEN DE MOVIMIENTOS

GENERANDO INGRESOS

ARMAS

ARMADURAS

TIENDAS

ENEMIGOS

PERCEPCION TEMPORAL

LOGROS Y TROFEOS

LISTA DE MISIONES

## CONSEJOS DE CONJUNTOS DE HABILIDADES

- A medida que subas de nivel tendrás que definir conjuntos personalizables que te ayudarán a aprovechar al máximo tus habilidades, medras y rachas. Los conjuntos personalizables permiten activar dos medras; los predeterminados, solo una.
- Gracias a tus progresos conseguirás hasta cinco conjuntos personalizables, con los que podrás escoger varios grupos de poderes complementarios. Podrás cambiar la configuración entre rondas o después de morir. Te recomendamos que pongas nombres descriptivos a cada conjunto para poder seleccionarlos rápidamente antes de reaparecer.
- Si tus adversarios se mueven por los tejados, utiliza habilidades a distancia para deshacerte de ellos. Si se muestran agresivos, las habilidades defensivas te permitirán humillarlos. Si sospechas que los demás participantes tienen más experiencia que tú, elige tu bono de derrotas favorito (por ejemplo, puntuación x2) para ser competitivo.
- A continuación te mostramos una serie de habilidades que funcionan bien juntas para que te hagas una idea sobre las posibles combinaciones.
  - ▶ **Vista templaria + Disfraz:** prueba esta combinación de sigilo para aumentar las posibilidades de aturdir al enemigo.
  - ▶ **Cable trampa + Disfraz:** un conjunto defensivo que ofrece un buen nivel de protección y te permite atacar disfrazado.
  - ▶ **Transformación + Bombas de humo:** un combo efectivo cuando se te da bien una partida. Bueno para los asesinatos de gran puntuación y para las persecuciones.
  - ▶ **Anular + Veneno:** los jugadores expertos pueden ejecutar asesinatos muy lucrativos con estas herramientas eficientes.
- Recuerda que las habilidades no son fiables al 100%: puedes rodear con cautela la trampa del cable trampa, evitar el humo de la bomba de humo durante el tiempo de activación de la explosión e incluso escapar del efecto de Anular manteniéndote fuera del alcance de tu adversario durante un par de segundos.
- Muchas habilidades presentan un gran inconveniente: por ejemplo, los cuchillos arrojados pueden detener una Carga, mientras que los buscapiés pueden revelar a un blanco disfrazado o transformado.

## CONSEJOS PARA TÁCTICAS DE EQUIPO

- Siempre que estés cerca de un aliado que acabe de matar a un blanco, corre hacia la víctima y ejecuta un remate en tierra para obtener un bono. Pueden hacerlo todos tus compañeros de equipo y es una forma genial de maximizar la puntuación cuando os movéis en formación.
- Si un compañero de equipo cercano queda aturcido, intenta matar a su blanco y reanima de inmediato a tu aliado. No solo le ahorrarás unos preciosos segundos, sino que también conseguirás más puntos; recuérdale que remate en tierra a su blanco.
- Cuando fijes a un enemigo, tu compañero también lo verá fijado, lo que os ayudará a coordinar vuestras acciones conjuntas.
- Las acciones cooperativas aumentan la puntuación. Antes de ejecutar un asesinato, comprueba si puedes implicar a tus compañeros para obtener más puntos. Planead juntos vuestras configuraciones de perfil para adoptar papeles ofensivos o de apoyo.
- Si matan a tu compañero, su asesino estará en una posición inmejorable para quedar aturcido. Cubridlos mutuamente cuando estéis cerca, ya que estaréis atrayendo a vuestros cazadores hacia el mismo lugar.
- Pulsa el botón de ataque secundario para reanimar a un aliado aturcido y conseguir un bono.
- Utiliza a un compañero de equipo para atraer a un blanco hacia tu posición. Preparar una trampa con Disfraz será efectivo, pues muchos adversarios esperarán reconocer a sus perseguidores.
- Ajustad los esfuerzos individuales y cooperativos en función de la situación. Durante una persecución, centraos en un único blanco para llevar a cabo asesinatos de calidad y obtener bonos de equipo. Una vez toméis la delantera, será más ventajoso que os dividáis y que os ocupéis cada uno de un blanco.
- Un templario que tenga un icono rojo vacío sobre la cabeza (▼) estará dando caza a uno de tus aliados. Mátalo o atúrdelo para salvar a tu compañero.
- La cooperación en equipo es esencial: presta atención a la posición de tus aliados y a su estado actual. En ciertos modos de juego será conveniente que os mováis en grupo para superar en número a vuestros adversarios. No olvidéis que un obstáculo de persecución cerrado por un compañero de equipo se abrirá automáticamente para ti.

## MAPAS Y ANÁLISIS

D02.TW90aGvYU2Fk  
D02.RmF0aGvYU2Fk  
D02.TrH90aGvYU2Fk  
D02.RX.Zicni0aGvYU2Fk  
D03.Qm9y.ZwBB.ZidbcN0s.3.lnZxM+

### Legenda (obstáculos de persecución)



Para que te resulte más sencillo familiarizarte con cada escenario, los mapas que presentamos a continuación revelan la disposición de los destinos que visitarás e incluyen las posiciones de todos los obstáculos de persecución.

### HOSPITAL DE CABALLEROS



- En los modos Duelo a muerte y Duelo a muerte fácil, la acción se centra alrededor del pequeño patio que hay delante de la iglesia. Usa las carretas de heno, el banco y los grupos estáticos para abalanzarte sobre tus blancos y conseguir bonos de asesinato oculto. Las dos puertas que se cierran cercanas te ayudarán a escapar.
- Los largos pasillos que hay bajo los arcos que rodean la zona central de la plaza ofrecen múltiples oportunidades de escapar de un perseguidor. No solo podrás romper fácilmente su campo visual usando las columnas y las entradas, sino que también podrás acceder a diversas puertas que se cierran.
- La plaza central ofrece rutas concéntricas para moverse con rapidez por caminos interiores o exteriores y entre el nivel de la calle y los tejados. Además, los diversos elevadores que encontrarás a tu paso te permitirán efectuar la transición con gran rapidez. Durante las escapadas, puedes intentar romper el campo visual en tres dimensiones.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

MULTIJUGADOR

EXTRAS

ÍNDICE

PUNTOS BÁSICOS

PUNTUACIÓN Y PROGRESO

CONSEJOS AVANZADOS

MAPAS Y ANÁLISIS