



## INSTRUCCIONES PARA EL USUARIO

Antes de continuar, te recomendamos que destines unos instantes a familiarizarte con la estructura y los sistemas usados en el capítulo Recorrido con esta sencilla guía ilustrada.

A

**Mapas detallados.** Cuando tengas acceso a una nueva región del juego, encontrarás el mapa detallado correspondiente en la guía. Cada uno ofrece una vista de toda la zona, con líneas que marcan las fronteras de distritos individuales dentro de ciudades más grandes. Con el fin de no desvelar la trama y como además, prácticamente todos los objetos coleccionables y puntos de interés aparecen ya en los mapas del juego, nuestros mapas están meramente diseñados para ayudar a una fácil navegación, con anotaciones para documentar puntos de observación, atalayas y páginas del código destacables (consulta el cuadro de texto "Mapas de recorrido: leyenda"). Las páginas del código son necesarias para terminar el juego. Cubrimos otros objetos de interés en el capítulo Extras.

B

**Páginas de la izquierda: recorrido principal.** El recorrido principal te guía por cada memoria (ver misión) de la historia. Su finalidad es ofrecer la cantidad exacta de conocimientos necesarios para completar satisfactoriamente todas las misiones, pero sin revelar demasiado. Detestamos cuando se desvela información de la historia innecesariamente, así que puedes estar tranquilo porque hemos hecho todo lo posible para evitar referencias al argumento a lo largo del capítulo.

C

**Páginas de la derecha: análisis, tácticas y puntos de interés.** La página derecha de cada recorrido se centra en tácticas, curiosidades, introducciones de funciones y una guía paso a paso de secciones más extensas o complicadas del juego.

D

**Memorias secundarias.** En algunos casos, el recorrido para cada secuencia del juego termina con una sección dedicada a las búsquedas opcionales que están disponibles en ese punto. Aunque no son necesarias para completar el juego, recomendamos que eches un vistazo a estas páginas para conocer las entretenidas misiones secundarias y distracciones disponibles en Assassin's Creed II.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO

MAPA: FLORENCIA

PRESENTE 01

SECUENCIA 01

SECUENCIA 02

MAPA: LA TOSCANA

SECUENCIA 03

SECUENCIA 04

SECUENCIA 05

MAPA: ROMAÑA

SECUENCIA 06

PRESENTE 02

MAPA: VENEZIA

SECUENCIA 07

SECUENCIA 08

SECUENCIA 09

SECUENCIA 10

SECUENCIA 11

SECUENCIA 14

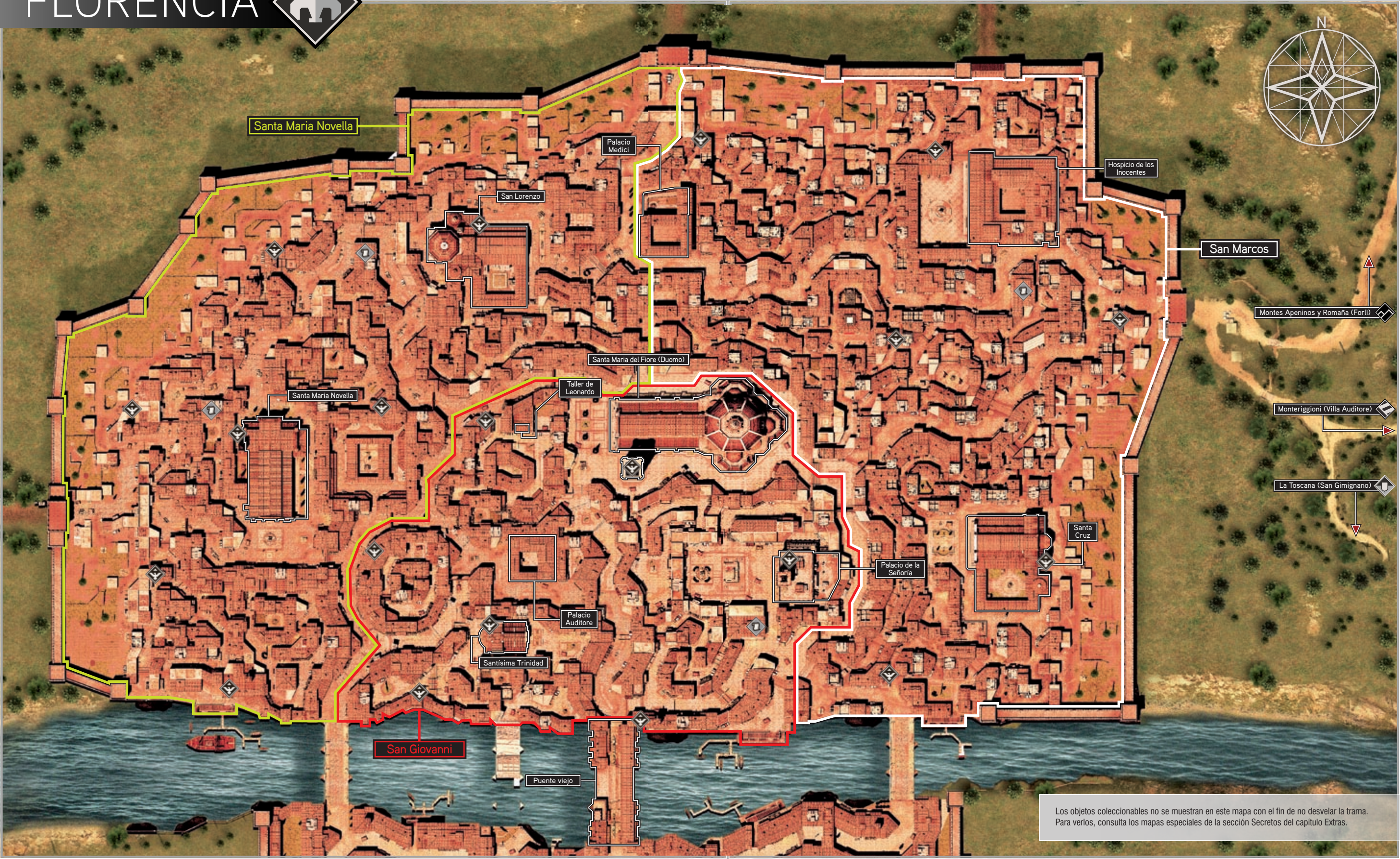
PRESENTE 03

### MAPAS DE RECORRIDO: LEYENDA

Los dos iconos principales usados en nuestros mapas son iguales que los empleados en el juego, lo que asegura una identificación inmediata.

| ICONO | REPRESENTA         |
|-------|--------------------|
|       | Atalaya            |
|       | Páginas del código |

# FLORENCIA



Los objetos coleccionables no se muestran en este mapa con el fin de no desvelar la trama. Para verlos, consulta los mapas especiales de la sección Secretos del capítulo Extras.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

REFERENCIA Y  
ANÁLISIS

EXTRAS

INSTRUCCIONES  
USUARIO

MAPA:  
FLORENCIA

PRESENTE 01

SECUENCIA 01

SECUENCIA 02

MAPA: LA  
TOSCANA

SECUENCIA 03

SECUENCIA 04

SECUENCIA 05

MAPA: ROMAÑA

SECUENCIA 06

PRESENTE 02

MAPA: VENECIA

SECUENCIA 07

SECUENCIA 08

SECUENCIA 09

SECUENCIA 10

SECUENCIA 11

SECUENCIA 14

PRESENTE 03

ESCAPAR DE ABSTERGO

Si sigues las instrucciones de Lucy y los avisos en pantalla, no tropezarás con ninguna dificultad. Cuando estés en el laboratorio Abstergo, toca el botón de cabeza para activar la vista de águila. Así podrás examinar los mensajes crípticos que encuentraste al final de Assassin's Creed. En cuanto llegues a tu destino podrás hablar con todos los miembros del equipo de apoyo de la hermandad antes de subir al Animus.

MEMORIAS 01-04

Estas cuatro misiones breves presentan a Ezio y la ciudad de Florencia; además, hacen las veces de tutoriales.

**COSAS DE CRÍOS:** el combate tiene dos fases diferenciadas. En cuanto empiecen las hostilidades, los miembros de la banda de Vieri atacarán directamente a Ezio. Deshazte de ellos antes de ocuparte de los demás. Cuando llegue la segunda oleada, ocupa una posición que puedas defender y concéntrate en bloquear los ataques usando ataques combinados breves, hasta que el número de agresores disminuya. Mantén a Ezio en todo momento en el modo Lucha. Para activarlo, pulsa el botón de fijar objetivo cuando sea necesario.

**SI VIERAS CÓMO QUEDÓ EL OTRO:** se trata de una simple introducción sobre cómo correr. Sigue los pasos de Federico para alcanzar al médico.

**RIVALIDAD FRATERNA:** en vez de seguir la misma ruta que Federico hasta la línea de meta, ataja por el callejón que se abre al lado izquierdo de la iglesia. Trepa por la primera puerta de la derecha (fig. 1) para obtener una gran ventaja.

**RONDA NOCTURNA:** después del salto de fe, da un rápido paseo hasta la ventana de Cristina, pero procura no molestar a ninguno de los hombres de Vieri. Durante la huida, corre por los tejados para dejar atrás fácilmente a tus perseguidores.

MEMORIAS 05-09

Durante estas cinco misiones tendrás que hacer recados y favores a los distintos miembros de la familia Auditore. El guardia de la ciudad permitirá que te muevas a tu aire, siempre y cuando no causes demasiado alboroto. Sin embargo, deberás evitar a los secuaces de Pazzi.

**RECADERO:** los secuaces de Pazzi abarrotan las calles, así que para llegar rápidamente a tu destino, lo mejor que puedes hacer es mantenerte por encima de ellos. Si te apetece, utiliza a los adversarios más débiles para practicar las técnicas de combate.

**LECCIÓN DE HONOR:** aunque puedes atacar a Duccio como prefieras, este tutorial se centra en el uso de la función Agarrar y otros ataques relacionados.

**EL SECRETO DE PETRUCCIO:** dispones de bastante tiempo, así que no te supondrá ningún problema alcanzar cada pluma siguiendo los puntos de avance. Si completas esta misión, desbloquearás plumas coleccionables en el mundo del juego. Más adelante aparecen nuevos datos sobre este objetivo opcional.

**AMIGO DE LA FAMILIA:** un sencillo recorrido en dos etapas que no requiere ningún consejo.

**ENTREGA ESPECIAL:** la mejor forma de evitar las complicaciones consiste en avanzar por los tejados para realizar los encargos. Solo uno de ellos te obligará a descender al nivel de la calle (fig. 2) y regresar al hogar de los Auditore.



01



02

VISTA DE ÁGUILA

Mantén pulsado el botón de cabeza para activar la vista de águila, una habilidad preternatural que comparten Ezio y Desmond para percibir la información que se oculta en el entorno circundante y discernir los móviles o los propósitos del individuo observado. A diferencia de lo que ocurría en Assassin's Creed, ahora podrás moverte libremente cuando utilices la vista de águila. El inconveniente es que, mientras esta habilidad permanezca activa, la distancia de visión se verá afectada y perderás todos los elementos de la interfaz.

Dentro del Animus se utiliza un sencillo esquema de colores para identificar a los civiles: rojo para los enemigos en potencia (fig. 3), blanco para aquellas personas con las que Ezio pueda interactuar (por ejemplo, para conseguir misiones), azul para los aliados y dorado para todos aquellos que tengan un propósito específico en la misión activa (por ejemplo, el objetivo de un asesinato o una persona con escolta). Los demás puntos de interés, como los escondites y los objetos coleccionables (hablaremos de ellos más adelante), suelen resaltarse con contornos blancos.



03

SAQUEAR Y CONSEGUIR DINERO

Aunque no sea relevante en este punto de la historia, debes saber que, a través de sus acciones, Ezio ganará un dinero que podrá invertir en una amplia variedad de armas, armaduras, objetos y servicios. La moneda utilizada en el juego es el *florin*, cuya abreviatura es "f". El total de florines de Ezio se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Conseguirás florines tras completar ciertas misiones y objetivos opcionales, aunque también podrás obtenerlos recurriendo a las diferentes formas de hurto. La primera de ellas, saquear cuerpos, se presenta al final del combate del Puente viejo. Las cantidades que conseguirás al rebuscar en los bolsillos de los cadáveres y las personas inconscientes serán pequeñas, pero acabarán por convertirse en una cantidad sustanciosa a lo largo del juego. Recuerda que este tipo de conducta es insensible y delictiva, de modo que no deberás llevarla a cabo cuando haya festigos presentes... sobre todo, si van armados.

Ezio también conseguirá florines al abrir los cofres del tesoro que se esconden en el juego, generalmente en el interior de los edificios. En este punto del juego no hay demasiadas opciones para invertir el dinero, de modo que retomaremos el tema más adelante.

ATALAYAS Y SINCRONIZACIÓN

Durante las primeras misiones, tanto el mapa principal como el minimapa estarán cubiertos por una neblina gris. Sin embargo, podrás descubrir secciones de cada región sincronizando el entorno desde puntos elevados. Estos puntos elevados se conocen como puntos de observación o atalayas. La sincronización se presenta al inicio de la misión Ronda nocturna (antes de que Ezio visite a Cristina) con un ejemplo obligatorio; después, buscar estos lugares especiales dependerá exclusivamente de ti.

En los mapas (tanto del juego como de esta guía), las atalayas se indican con el símbolo de un águila. La posición real de sincronización está indicada con un águila que vuela en círculos o que está apostada en una percha especial (fig. 4).

En cuanto empieces a explorar, descubrirás lo importante que es sincronizar. Escalar hasta los puntos de observación siempre es un placer, pues las vistas merecen el

esfuerzo ya de por sí. Sin embargo, el hecho de revelar las distintas áreas del mapa te ofrecerá los siguientes beneficios adicionales:

- ◆ Tanto en el mapa de la ciudad como en el minimapa se mostrarán otros puntos de observación cercanos que ampliarán aún más el área visible.
- ◆ Los objetivos opcionales, las tiendas y demás puntos de interés se indicarán en las zonas sincronizadas en cuanto estén disponibles.
- ◆ Cada vez que Ezio tenga que escapar de sus enemigos, se mostrarán en el minimapa los escondrijos más próximos. Poder ver el perfil de las calles y de los edificios te permitirá planificar tus rutas y dar el esquinazo a los enemigos perseverantes durante las persecuciones.



04

ATAQUES CON AGARRE

Las misiones Cosas de críos y Lección de honor introducen el comando Agarrar. En cuanto Ezio tenga cogido por el cuello a su enemigo, echa un vistazo a la interfaz situada en la esquina superior derecha y selecciona tu ataque favorito. Puedes crear combinaciones de hasta tres golpes antes de derribar a tu objetivo, e infligir en cada ataque la misma cantidad de daños.

La opción "lanzar" es la más interesante desde un punto de vista táctico. Lanza a un enemigo contra sus colegas y lograrás desconcertarlos durante unos instantes. Si el combate tiene lugar en el tejado o cerca de un río o de una barandilla, arroja a tus enemigos al vacío para deshacerte rápidamente de ellos.

SALTO DE FE

Para regresar rápidamente al nivel de la calle, Ezio puede saltar desde las áreas del tejado marcadas por las palomas y sus excrementos, o arrojarse al vacío desde las perchas de sincronización (fig. 5). Siempre aterrizará a salvo (por lo general, sobre un fardo de paja), de modo que el salto de fe es una gran forma de escapar y esconderse de los enemigos.



05



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO

MAPA: FLORENCIA

PRESENTE 01

SECUENCIA 01

SECUENCIA 02

MAPA: LA TOSCANA

SECUENCIA 03

SECUENCIA 04

SECUENCIA 05

MAPA: ROMAÑA

SECUENCIA 06

PRESENTE 02

MAPA: VENEZIA

SECUENCIA 07

SECUENCIA 08

SECUENCIA 09

SECUENCIA 10

SECUENCIA 11

SECUENCIA 14

PRESENTE 03

MEMORIA 10

**PÁJARO ENJAULADO:** asciende por la pared norte del Palacio de la Señoría y busca una puerta situada junto a una arcada. Cuando veas a los guardias del primer tejado, escóndete y espera a que abandonen su posición. En cuanto lo hagan, trepa con rapidez por el andamio cercano. Te resultará más difícil esquivar al segundo par de centinelas apostados bajo la torre en la que está encerrado Giovanni, de modo que no asciendas aún al nivel superior. En vez de ello, utiliza el saliente gris para acceder a la cara sur del edificio (fig. 6) y presta atención a las rutas que siguen las patrullas mientras avanzas. Busca refugio en el fardo de paja y espera a que llegue el momento oportuno para salir corriendo y trepar por la torre a través de la estructura de piedra que se alza sobre el umbral.



06

Si te detectan, Agarrar será tu mejor ataque: arroja a los guardias contra objetos quebradizos (como barriles o plataformas de madera) para noquearlos de forma instantánea o límitate a lanzarlos por el parapeto. No te olvides de trepar hasta lo alto y sincronizar desde la atalaya antes de regresar al nivel de la calle.



MEMORIA 11

**RELIQUIA FAMILIAR:** coge la espada antes de abandonar la habitación secreta y prepárate para bloquear los ataques. Los impactos de las armas vaciarán con rapidez la barra de vida. Por lo tanto, observa bien a tus adversarios antes de abalanzarte sobre ellos y no abuses de los ataques combinados. En este contexto, el comando Agarrar es una herramienta poderosa que te permitirá realizar rápidos remates y neutralizar temporalmente a un objetivo.

Como es muy posible que te ataquen otros aspirantes a verdugos mientras corres hacia el marcador del punto de avance, moverte por los tejados te ayudará a disfrutar de un trayecto más tranquilo. Aun así, otro par de secuaces te interceptarán antes de que alcances la residencia de Uberto Alberti (fig. 7). Debes pasar inadvertido antes de reunirte con Alberti, así que antes tendrás que luchar contra ellos.



07

MEMORIA 12

**EL ÚLTIMO HOMBRE EN PIE:** ni te plantees luchar. En cuanto empiece la misión, echa a correr para alejarte de los guardias que te rodean. Cuando la distancia que te separe de ellos les impida verte (lo ideal sería, cuando os separen un par de esquinas), corre hacia un escondite o dirígete a un terreno más elevado.

La condición de fugitivo de Ezio hace que el recorrido de la primera misión de la secuencia 02 sea más difícil que la mayoría. Elige tu camino con cuidado y toma los desvíos necesarios para esquivar a los guardias que puedas encontrar.



INDICADOR DE CLASE SOCIAL

Presta atención al indicador de clase social (ICS). Éste aparecerá sobre tus posibles adversarios siempre que exista el riesgo de que reconozcan a Ezio (fig. 8). Si los personajes en cuestión están fuera de la pantalla, los iconos se mostrarán en el borde para indicar su posición aproximada.



08

- Existen tres fases distintas: detección (amarilla), investigación (amarilla y roja) y alerta total (roja). A grandes rasgos, estas fases se corresponden con el código de colores utilizado en el anillo exterior del minimapa, tal y como se muestra en la tabla de alrededor.
- Durante la fase de detección, la flecha del ICS se irá llenando gradualmente de amarillo a medida que los adversarios sean conscientes de la presencia de Ezio. Si no quieres que se active la siguiente fase, evita todas aquellas acciones que puedan alertar de tu presencia (como por ejemplo, correr o escalar). Ralentiza tus pasos e intenta mantenerte lo más alejado posible de tus enemigos. Si se trata de una patrulla, detente a una distancia segura y espera a que pase antes de proseguir con tu camino.
- La transición entre la fase de detección y la de investigación se indica con un efecto sonoro distintivo. Durante la fase de investigación, los enemigos observarán atentamente a Ezio y lo seguirán. El ICS se irá llenando de rojo a medida que sus sospechas se vayan confirmando. Es posible que tu reacción instintiva sea echar a correr, pero es lo peor que puedes hacer. Es preferible que mantengas la calma y continúes alejándote. Busca una ruta que te permita abandonar su campo visual y, solo entonces, echa a correr hacia un lugar seguro o hacia un escondite cercano.
- En cuanto Ezio disponga de la habilidad de mezclarse entre la multitud, te resultará mucho más fácil evitar las situaciones de combates innecesarios.

MINIMAPA: CÓDIGO DE COLORES DEL ANILLO EXTERIOR

| COLOR    | DESCRIPCIÓN                                                       |
|----------|-------------------------------------------------------------------|
| Blanco   | Estado predeterminado de Ezio                                     |
| Verde    | Ezio está escondido                                               |
| Rojo     | Ezio está en conflicto abierto                                    |
| Amarillo | Ezio está en conflicto abierto, pero sus enemigos no pueden verlo |
| Azul     | Ezio esta escondido, pero los enemigos todavía lo están buscando  |

LOS ARQUEROS DEL TEJADO

Por lo general, la misión Pájaro enjaulado establecerá tu primer encuentro con los guardias apostados en los tejados. Estos guardias reaccionarán desfavorablemente a la presencia de Ezio con más rapidez que muchos otros enemigos, de modo que tendrás que abandonar su campo visual en cuanto los veas para evitar el conflicto. Por suerte, el hecho de que te detecte uno de estos guardias no desencadenará una situación de alerta total y, por lo general, solo te atacará ese individuo en cuestión. En cuanto empiece el combate, estos guardias te atacarán con sus arcos (fig. 9). El impacto directo de una flecha hará que Ezio se suelte de los asideros si está escalando o que tropiece si está corriendo. A corto alcance, estos guardias empujarán sus espadas y te atacarán como cualquier otro enemigo. Los arqueros aparecen con poca frecuencia en las etapas iniciales de la historia.



09

TRUCOS Y CURIOSIDADES

- Durante una persecución, alargar las distancias será igual de efectivo que buscar un escondite. Si te alejas tranquilamente de los límites del "círculo de investigación" amarillo del minimapa, sin alertar a los enemigos, la fase de alerta llegará a su fin. En el minimapa, los escondites se indican mediante círculos azules. Recuerda que un escondite puede ser un fardo de paja, hierba u hojas (dispuesto sobre un carro o desperdigado por el suelo), un banco, un pozo o un cobertizo.
- Ciertos enemigos pueden lanzarte objetos mientras escalas. El impacto directo de estos objetos hará que te sueltes de los asideros y que te precipites al vacío. Si un grupo de enemigos te sigue de cerca, busca oportunidades para correr y acceder con rapidez a terrenos más elevados, en vez de intentar ascensos más lentos y complejos.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO

MAPA: FLORENCIA

PRESENTE 01

SECUENCIA 01

SECUENCIA 02

MAPA: LA TOSCANA

SECUENCIA 03

SECUENCIA 04

SECUENCIA 05

MAPA: ROMAÑA

SECUENCIA 06

PRESENTE 02

MAPA: VENEZIA

SECUENCIA 07

SECUENCIA 08

SECUENCIA 09

SECUENCIA 10

SECUENCIA 11

SECUENCIA 14

PRESENTE 03

# SECUENCIAS 01 Y 02: MEMORIAS SECUNDARIAS

## MISIONES LIBRES: INTRODUCCIÓN

Las misiones libres son memorias opcionales que ofrecen pequeños desafíos independientes y que podrás abordar en cuanto te sientas preparado. Aunque se irán desbloqueando a medida que completes los objetivos principales de la historia, deberás sincronizar en las atalayas disponibles para que sus posiciones de inicio queden marcadas en los mapas del juego.

De momento hay tres tipos de misiones libres:

- ◆ **Palizas:** por lo general son bastante sencillas. Tras conversar con un ciudadano ultrajado, debes dirigirte al marcador del punto de avance, identificar a tu objetivo con la vista de águila y golpearlo hasta someterlo. Asesinarlo está estrictamente prohibido, aunque te ataque con un arma.
- ◆ **Correos:** éstas consisten en viajar rápidamente a uno o más puntos de avance y entregar las cartas antes de que se acabe el tiempo.
- ◆ **Carreras:** son misiones cronometradas que te obligan a cruzar diversas puertas y que han sido diseñadas para poner a prueba tu orientación y tu capacidad de correr. Puede que al principio te resulte difícil completarlas, pero esto también forma parte de la diversión. Si quieres hacerte con la victoria deberás redefinir tu ruta para ahorrar unos valiosos segundos, así que no tires la toalla si no tienes éxito en tus primeros intentos.

Cada vez que finalices una misión libre obtendrás una recompensa económica. Al principio será pequeña, pero su valor se irá incrementando a medida que completes nuevas secuencias. Hay otro tipo de misión libre final que recibe el nombre de contrato de asesinato, pero éstas no aparecen aún en el juego.

## MISIONES LIBRES

| UNA MUJER MENOSPRECIADA (PALIZA) |                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Localización:                    | Al oeste del Palacio Auditore, en el distrito de San Giovanni.                                                                                                      |
| Consejo:                         | Podrás encontrar al marido infiel en un patio situado al sur de la posición inicial. Dale una buena tunda hasta que se acobarde de miedo para completar la memoria. |



CASANOVA (CORREO)

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Localización:          | A unos pasos al sur de la entrada del Palacio Auditore.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Requisitos especiales: | Entrega las dos cartas antes de que se acabe el tiempo. Sus dos destinatarias están protegidas por guardias que te atacarán si entras en su campo visual e incrementas al máximo su nivel de sospecha (representado por el indicador de clase social).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Consejo:               | La destinataria del sudeste está en un balcón, custodiada por dos guardias que observan amenazadores a los posibles pretendientes. Asciende por la pared sur del edificio (deberás empezar por uno de los extremos del banco de debajo y avanzar hacia la izquierda o hacia la derecha, según corresponda). A continuación, habla con la mujer y escapa antes de que los guardias puedan reaccionar. La segunda mujer se encuentra en el interior de un patio, cuya única entrada está protegida por un grupo de guardias. Encáramate al tejado, desciende con sigilo y conversa con ella para completar la entrega. |

| CARRERA DE FLORENCIA (CARRERA) |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Localización:                  | Junto al Palacio de la Señoría, en el distrito de San Giovanni.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Requisitos especiales:         | Cruza todas las puertas en el tiempo límite permitido.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Consejo:                       | No te apresures en tu primer intento: trata de completar la carrera a un ritmo constante y concéntrate, sobre todo, en memorizar la ruta. Cuando llegues a la penúltima puerta (está encima de una chimenea), sigue adelante y ejecuta un salto de fe sobre el fardo de hojas que hay justo debajo. Si la carrera te resulta demasiado complicada en esta fase del juego, puede que sea buena idea que la retomes al final de la secuencia 04. No vamos a desvelarte la sorpresa explicándote en qué puede ayudarte esto, pero confía en nosotros cuando te decimos que te resultará más sencillo. |



## PÁGINAS DEL CÓDICE

A estas alturas, ya habrás advertido que hay una serie de iconos con un “pergamino” marcados en las áreas disponibles del mapa de Florencia. Estos iconos señalan las ubicaciones de las páginas filosóficas del código. El mundo del juego esconde 16 páginas (aparte de las que irás consiguiendo durante la historia principal) y deberás hacerte con todas para poder acceder a la secuencia final. Por lo tanto, es preferible que empieces a recogerlas lo antes posible. Cada vez que consigas cuatro páginas, obtendrás un cuadrado adicional en la barra de vida.

- ◆ Tendrás que sincronizar en las atalayas para que los mapas del juego señalen la ubicación de las páginas filosóficas del código.
- ◆ Todas las páginas filosóficas del código (excepto cuatro que recogerás durante la misión principal de la historia) estarán escondidas en el interior de bancos protegidos por guardias. En cuanto elimines a los soldados, podrás entrar en su interior, abrir el cofre y recoger la página que esconde.
- ◆ Cada vez que tengas cuatro páginas en tu poder, visita el taller de Leonardo (busca el icono  en el mapa). En cuanto Leonardo descifre las páginas, Ezio recibirá una bonificación en su barra de vida.
- ◆ Puedes acceder a la base de datos para leer las páginas del código que hayan sido traducidas.



## PLUMAS Y GLIFOS

En el mundo de Assassin's Creed II se esconden dos objetos “coleccionables” especiales: las plumas y los glifos.



01

- ◆ **Las plumas** (fig. 1) suelen encontrarse en los tejados o en las paredes. Son pequeñas, pero el efecto visual distintivo que las rodea permite distinguirlas fácilmente incluso desde una gran distancia.

En total hay 100 plumas, distribuidas de manera uniforme por los distintos lugares que Ezio visitará durante el transcurso de la aventura. No podrás hacerte con todas hasta la penúltima secuencia.

Encontrarás varias plumas mientras te ocupas de otras tareas, pero te recomendamos que no empieces a recogerlas hasta que hayas completado las memorias de la historia principal. Para entonces, ya dispondrás de las habilidades y el material necesario para que el proceso te resulte mucho más sencillo. Aunque esto signifique dejar atrás un par de recompensas (concedidas al conseguir el 50% y el 100% de todas las plumas) hasta después de los créditos finales, vale la pena esperar a que Ezio disponga de todas las mejoras posibles.

- ◆ Solo hay 20 **glifos** (fig. 2) en el mundo del juego y resulta bastante sencillo localizarlos. Todos ellos se encuentran en la superficie de un edificio importante y para “recogerlos” debes escanearlos utilizando la vista de águila a corto alcance. Todas las entradas de la base de datos que hagan referencia a las estructuras en las que haya un glifo estarán marcadas con un icono de interfaz especial (fig. 3). No podrás hacerte con todos los glifos del juego hasta mucho más adelante.



02



03

## MENSAJEROS DE BORGIA

Cuando camines por las calles de Florencia (y otros lugares que aún tengas que visitar) tropezarás de vez en cuando con un mensajero de Borgia (fig. 4). Si no estás jugando activamente a ninguna memoria, aparecerán de forma aleatoria y escaparán chillando de miedo en cuanto te vean. Son corredores expertos que normalmente huirán hacia los tejados y que desaparecerán del juego breves instantes después de abandonar tu campo visual.

Aunque este comportamiento pueda parecer extraño, tienen sus razones para escapar: llevan encima grandes sumas de dinero. Si logras alcanzar a uno y derribarlo (a ser posible, con la técnica de embestir), obtendrás una bonificación instantánea de 1.500f, una cantidad considerable, teniendo en cuenta el esfuerzo requerido en esta fase de la historia. El inconveniente es que los guardias te atacarán si son testigos del robo, pues lo considerarán un acto reprochable. Haz lo posible por no matar al mensajero; de lo contrario, Ezio recibirá una penalización instantánea de +50% en su nivel de notoriedad.



04



## CÓMO JUGAR

### RECORRIDO

### REFERENCIA Y ANÁLISIS

### EXTRAS

### INSTRUCCIONES USUARIO

### MAPA: FLORENCIA

### PRESENTE 01

### SECUENCIA 01

### SECUENCIA 02

### MAPA: LA TOSCANA

### SECUENCIA 03

### SECUENCIA 04

### SECUENCIA 05

### MAPA: ROMAÑA

### SECUENCIA 06

### PRESENTE 02

### MAPA: VENEZIA

### SECUENCIA 07

### SECUENCIA 08

### SECUENCIA 09

### SECUENCIA 10

### SECUENCIA 11

### SECUENCIA 14

### PRESENTE 03

# ENEMIGOS

Conocer a tu enemigo es el primer paso para derrotarlo. Ser un verdadero asesino implica comprender el comportamiento de tu adversario y saber cómo utilizarlo en tu beneficio.

## GUARDIAS BÁSICOS

### COMPORTAMIENTO GENERAL

Los guardias patrullan e investigan a paso ligero, pero echarán a correr si ven escapar a Ezio. Las patrullas siguen siempre una misma ruta, así que fíjate bien en ella antes de actuar. Cuando te persigan, podrán correr y realizar ciertas maniobras, pero no serán capaces de escalar muros escarpados. Si Ezio escapa por una ruta que no puedan seguir, enfundarán sus armas y le lanzarán piedras para hacerle caer. Los guardias tampoco saben nadar y una mano decidida podrá empujarlos desde un muro bajo.

Los centinelas estarán apostados en su posición hasta que el sistema de detección los obligue a moverse. Su posición estará asociada a un área concreta que ellos considerarán prohibida (un patio o una puerta) y obligarán a Ezio a retroceder si se acerca demasiado (fig. 1). Traspasar los límites se considerará un acto ilegal. Los guardaespaldas son simples centinelas que protegen un objeto o un personaje de la misma manera.

Ten en cuenta que cada guardia que te encuentres posee uno de los tres rangos: milicia (el más débil), élite o líder (el más fuerte). El rango de un guardia se descubre según el casco que lleve. Independientemente de su uniforme, los miembros de la milicia llevan gorros, los de la élite preferirán los cascos abiertos, mientras que los líderes usarán cascos que protegerán también sus rostros (consulta la página 81).



01

### CAMPO VISUAL

Cada guardia tiene un campo visual que determina lo que puede ver. Independientemente de lo cerca que esté de un guardia, Ezio podrá esconderse de él si se sitúa:

- ◆ Por encima o por debajo de su campo visual, a sus espaldas o a un lado (pero a suficiente distancia).
- ◆ Detrás de un muro, una columna o cualquier otro obstáculo sólido que le ofrezca protección.
- ◆ Dentro de un escondrijo.
- ◆ Entre la multitud para mezclarse.
- ◆ En su campo visual, pero tan lejos que no pueda verlo.

Usa los controles de la cámara para observar a los guardias que puedan estar apostados tras las esquinas y muévete cuando miren hacia otro lado. Si no te queda más remedio que pasar por delante de ellos, deberás recurrir a una distracción: un cadáver, arrojar dinero o envenenar a una pobre víctima para que enloquezca serán buenas formas de llamar la atención de los guardias. Incluso los centinelas apostados cambiarán su campo visual para saber a qué se debe tanto alboroto! Fíjate en la posición de sus cuerpos para saber hacia dónde miran. También puedes utilizar a las cortesanas y a los ladrones como cebo o como distracción.

### EL SISTEMA DE DETECCIÓN

En cuanto vea algo sospechoso, el guardia se mostrará más atento y centrará su campo visual en el objetivo. Durante esta fase de detección, su indicador de clase social (ICS) empezará a llenarse, creando una barra amarilla. Si se aleja de su línea visual, la barra retrocederá y Ezio podrá realizar una acción inmediata para dejar de ser el foco de atención. Mezclarse entre la multitud, entrar en un escondrijo o, simplemente, alejarse y doblar una esquina bastará. En cambio, correr, ejecutar cualquier acto sospechoso o antisocial o cualquier actividad de perfil alto en esta fase hará que la barra se llene más deprisa. La proximidad con el guardia también incrementará el ritmo de detección.

En cuanto el ICS de detección esté totalmente lleno, se iniciará la fase de investigación y la barra amarilla empezará a llenarse de rojo. Los guardias sacarán sus armas, abandonarán sus puestos o su patrulla y se acercarán para realizar una identificación positiva. Durante la fase de investigación, Ezio *todavía* tendrá alguna posibilidad de dejar de ser el foco de atención si se esconde, se mezcla entre la multitud o se aleja manteniendo un perfil bajo. De nuevo, toda actividad sospechosa o ilegal hará que la barra se llene con rapidez. Cuando esté totalmente roja, el guardia entrará en conflicto abierto e iniciará el combate.

### BLOQUEAR Y PERSEGUIR

Si el jugador huye del conflicto abierto, los guardias lo perseguirán y seguirán la ruta más rápida hasta su posición real o sospechada. Ésta se indicará en el minimapa mediante un círculo amarillo (fig. 2) del que el jugador deberá escapar para zafarse de los guardias y poner fin a la persecución. Si el fugitivo entra en el campo visual de algún guardia, éste actualizará el círculo para alertar de su última posición conocida.

Durante las persecuciones en conflictos abiertos, los guardias podrán bloquear un camino o una entrada. Al acercarte, los verás en fila con las armas sobre la cabeza (fig. 3), listos para detenerte si te aproximas.



02



03

## ARQUETIPOS DE ENEMIGO

Los arquetipos son guardias con roles específicos que suponen un mayor desafío. Siguen el patrón de comportamiento general de los guardias básicos, pero disponen de características especiales que los diferencian claramente de los demás. No aparecen con demasiada frecuencia, pero pueden cambiar drásticamente la amenaza que supone un centinela o una patrulla. Reconocer los diferentes elementos que integran un grupo de enemigos te evitará sorpresas desagradables.

### ÁGILES

Rápidos y ligeramente armados, los ágiles son rastreadores y perseguidores. Pueden correr como el asesino, pero no agarrarse, trepar por superficies escarpadas, nadar ni efectuar saltos de fe. Su táctica consiste en atrapar a Ezio, derribarlo y forcejear con él hasta que acudan otros compañeros más fuertes en su auxilio. En grupo, te rodearán y lanzarán rápidos ataques como un enjambre de insectos.

A pesar de su velocidad, el ágil es el más débil de los guardias y el más fácil de derrotar. Tiene la moral baja y normalmente escapará si cae uno de sus compañeros. El combate también pondrá a prueba su resistencia: esquivar ataques le fatigará tanto que necesitará diez segundos para recuperarse.

En los combates multitudinarios, el ágil siempre será el enemigo más fácil de derrotar, así que una buena estrategia consistirá en atacarlo primero para reducir el número de adversarios. En cambio, si tienes ventaja sobre ellos, te resultará más útil acabar primero con el guardia más fuerte del grupo; pues reducirás la moral de los ágiles y las siguientes bajas les impulsarán a escapar.

### BRUTOS

Los reconocerás rápidamente por su estatura y por la armadura que los protege. Los brutos prefieren las armas pesadas y son expertos en la técnica especial aplastamiento, que utilizan para desarmar y derrotar a sus enemigos. Su seguridad en sí mismos los convierte en los adversarios con la moral más fuerte, de modo que nunca abandonarán un combate.

La amenaza que supone un bruto se multiplicará cuando esté acompañado. Esquivar y apartarse serán movimientos esenciales, a no ser que te hayas equipado con un arma larga o pesada para desviar y contraatacar.

El bruto no sufrirá daños cuando desvíe un arma pequeña o mediana, ni tampoco se cansará. Por lo tanto, es preferible que esquives sus ataques o te apartes a un lado, para asestarle golpes que no pueda bloquear. Además, puede que descubras que el combate desarmado te permite asestar golpes que resultarían imposibles con un arma.

El bruto tiene como desventaja su lentitud: se mueve al 75% del paso de un guardia normal, así que no te costará dejarlo atrás. Como tampoco puede usar escaleras, correr ni escalar, podrás buscar una escapatoria vertical. Aprovecha la ventaja que te ofrecen las alturas para usar armas de largo alcance y reducir el número de brutos que haya al nivel del suelo.

### RASTREADORES

Más astuto que el guardia normal, el rastreador examina los escondrijos en busca de criminales. Esto forma parte de la rutina de su patrulla, de modo que lo hará incluso cuando Ezio esté de incógnito. Normalmente podrás identificarlo desde la distancia porque llevará un arma larga para examinar los fardos de paja y los pozos. Si el estado de Ezio es notorio, el rastreador también se detendrá junto a los bancos y pedirá a los ciudadanos que se levanten. Si está escondido ahí, Ezio dejará al instante de estar mezclado con la multitud.

Los rastreadores, que suelen mantenerse en segundo plano durante el combate, utilizarán el alcance completo de sus armas cuando te enfrentes a sus colegas. También ejecutarán técnicas especiales de barrido para derribarte. Una buena táctica consiste en desarmarlos, aunque te llevará unos cuantos intentos.

Para deshacerte de un rastreador, acéchalos desde un escondrijo situado en su ruta y tiéndele una emboscada en cuanto se acerque. Usa el movimiento asesinar desde un escondrijo para acabar rápidamente con él y estate atento a la interfaz de controles del lado superior derecho de la pantalla para golpearlo a la primera oportunidad que se presente. Aunque el resto de la patrulla entrará en conflicto abierto, te habrás deshecho tanto del rastreador como de su fastidiosa arma larga.

Los rastreadores pueden subir escaleras y encaramarse a cornisas, pero solo si llevan el arma enfundada. Por lo tanto, podrás recibirlos con un ataque bien sincronizado en cuanto lleguen a lo alto.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

MOVIMIENTOS

ARMAS

MATERIAL

TIENDAS

ENEMIGOS



## ARQUEROS

Los arqueros están apostados en las torres y los tejados, una posición que les permite ver a Ezio al instante. Durante un conflicto abierto, abrirán fuego de inmediato con sus arcos pero, a corto alcance, utilizarán sus armas de cinto y se convertirán en guardias ordinarios.

Como Ezio camina más deprisa que los arqueros, podrá aproximarse sigilosamente por detrás avanzando a paso normal. Sin embargo, si corre o corre rápido en perfil alto, los arqueros entrarán en la fase de detección.

El asesinato desde una cornisa es una técnica que resulta especialmente útil para tender emboscadas a los guardias apostados en el tejado; sin embargo, deberás elegir con cautela entre perfil alto y perfil bajo para ocultar el cadáver. A distancia, un simple cuchillo para lanzar bastará para derribar a un arquero, así que más adelante agradecerás disponer de una funda grande de cuchillo.

## ESTRATEGIAS DE COMBATE

Cuando se reúnan demasiados enemigos durante un conflicto abierto, éstos se dividirán en dos grupos para formar un círculo interior y otro exterior que se alimentarán mutuamente (fig. 4).

Los combates difieren en gran medida en función del escenario, sobre todo cuando las misiones exigen objetivos concretos y urgentes. Sin embargo, hay una serie de reglas que el jugador deberá aprender para sobrevivir y salir victorioso de un combate multitudinario.



04

- ◆ Si estás en desventaja antes de que se inicie el combate, intenta deshacerte primero de todos los enemigos que puedas. Empieza con las silenciosas técnicas de perfil bajo y, después, asegúrate de utilizar el perfil alto con los enemigos más fuertes (por ejemplo, un bruto o un rastreador). De este modo, solo quedarán los más débiles y será muy probable que opten por escapar.
- ◆ En cuanto se inicie el combate, reduce rápidamente el número de enemigos empezando por los más débiles. Intentarán rodearte para atacarte por la espalda, así que tendrás que utilizar la palanca de movimiento y desviar para intentar esquivar los ataques que recibirás por los cuatro costados.
- ◆ No bajes la guardia y mantén pulsado el botón de perfil alto hasta que estés listo para ejecutar un ataque. Recuerda que podrás utilizar instantáneamente los movimientos esquivar, desarmar o contraatacar a la vez que desvías el ataque.
- ◆ Podrás contraatacar desde el principio a los enemigos más débiles. Sin embargo, te resultará más difícil contraatacar a los enemigos fuertes y defensivos, y solo tendrás alguna probabilidad de éxito cuando empiecen a perder resistencia y a sentirse cansados tras un largo combate.
- ◆ Si tus contraataques fracasan, haz una finta hacia atrás o hacia un lado e, inmediatamente, ejecuta un nuevo ataque que te permita asestar un par de golpes antes de volver a retroceder. El objetivo de estos pequeños ataques es reducir la salud, la resistencia y la moral de tu adversario sin sufrir ningún daño, pues esto incrementará en gran medida las posibilidades de contraatacar. Los ataques combinados completos incitarán a tus enemigos a interrumpir sus ataques.
- ◆ Otra estrategia realmente efectiva consiste en agarrar y lanzar al enemigo. Cuando te enfrentes a múltiples enemigos, agarra a cualquier soldado raso y, en lugar de asesinarlo inmediatamente, lánzalo como un proyectil al rival más fuerte. En cuanto este último esté en el suelo, acércate de manera rauda hacia él y mátalos para que el resto de la batalla sea mucho más fácil.
- ◆ Tus rivales pueden herirse entre sí (fig. 5). Los demoledores ataques de los brutos y las flechas disparadas desde cierta distancia impactarán sobre tu enemigo si lo obligas a situarse dentro de su trayectoria.
- ◆ Si bajas brevemente la guardia y te apartas con rapidez, podrás llevar a tus enemigos hasta un lugar que te resulte más favorable o alejarte de una esquina. En las distancias *muy* cortas, apartarse será más efectivo que esquivar, pues te permitirá situarte a un lado o detrás de tu enemigo para impedirle desviar tus ataques y asestarle un golpe letal.



05

## ENEMIGOS: MORAL

La moral es el factor que determina el valor o la cobardía de tus enemigos. Cada unidad dispone de un valor de moral inicial.

### VALORES DE MORAL

| UNIDAD           | MORAL |
|------------------|-------|
| Guardias básicos | 20    |
| Arqueros         | 30    |
| Ágiles           | 40    |
| Rastreadores     | 80    |
| Brutos           | 1.000 |

La moral de todos los enemigos se irá ajustando en función de los acontecimientos que se desarrollen durante el combate, según indica la siguiente tabla. Utiliza técnicas de combate que demuestren tu superioridad ante enemigos más fuertes, pues harás que reconsideren sus opciones y su disposición a atacar. Puede que incluso muevan la cabeza hacia los lados y parezcan derrotados, para ofrecerte una pista visual de su nivel de moral (fig. 6).



06

### AJUSTES EN LA MORAL DE LOS ENEMIGOS

| ACONTECIMIENTOS DURANTE EL COMBATE         | VARIACIONES |
|--------------------------------------------|-------------|
| Muerte de un bruto                         | - 30        |
| Muerte de un rastreador                    | - 20        |
| Asesinato con pistola                      | - 20        |
| Matar con arma adquirida mediante desarmar | - 10        |
| Muerte de un guardia básico                | - 5         |
| Muerte de un arquero                       | - 5         |
| Muerte de un ágil                          | - 5         |
| Desarmar                                   | - 5         |
| Asesinar a enemigo que esté en el suelo    | - 5         |
| Contraataque                               | - 5         |
| Ezio está herido                           | + 10        |
| Ezio escapa del combate                    | + 20        |
| Ezio entra en estado crítico               | + 25        |

Un enemigo que se disponga a huir se quedará quieto en su posición y, tras soltar el arma, echará a correr a toda velocidad. Si no lo persigues, seguirá corriendo hasta que alguien lo atrape o hasta que se encuentre a una distancia suficiente como para ser eliminado de forma permanente del juego.

## NOTORIEDAD Y ENEMIGOS

La notoriedad hace referencia al nivel de reconocimiento público de Ezio, tanto por parte de civiles como de guardias. Cuando Ezio esté de "incógnito", podrá caminar por las calles pasando desapercibido. Sin embargo, si comete actos espectaculares e infames llamará la atención de quienes lo rodean y aumentará su nivel de notoriedad. Cuando sea "notorio", los guardias reaccionarán con mayor rapidez y agresividad.

El medidor de notoriedad del lado superior izquierdo de la interfaz se llenará cada vez que realices una de estas acciones. Ezio estará de incógnito hasta que la barra se llene por completo y, en cuanto se vuelva de color rojo, pasará al estado notorio. La barra tendrá que vaciarse del todo y recuperar su color gris antes de que Ezio pueda volver a ser un personaje anónimo. En resumen, el estado de Ezio se mantendrá constante hasta la barra esté totalmente llena o totalmente vacía.

Para reducir tu notoriedad puedes llevar a cabo las acciones que se detallan en la página 33 del capítulo Recorrido. Su disponibilidad dependerá de tu nivel de notoriedad. Recuerda que si no ejecutas estas acciones con discreción, tu nivel de notoriedad aumentará.

### AJUSTES DE NOTORIEDAD

| ACCIÓN                                                        | VARIACIONES |
|---------------------------------------------------------------|-------------|
| Matar a un mensajero de Borgia                                | + 50%       |
| Cada guardia que huya del combate                             | + 10%       |
| Cada cinco enemigos asesinados en un combate abierto continuo | + 10%       |
| Doble asesinato aéreo                                         | + 7.5%      |
| Asesinato aéreo                                               | + 7.5%      |
| Asesinato con pistola                                         | + 7.5%      |
| Cualquier asesinato de perfil alto                            | + 7.5%      |
| Doble asesinato                                               | + 5%        |
| Ser acosado por un mendigo                                    | + 5%        |
| Arrancar un cartel                                            | - 25%       |
| Sobornar a un heraldo                                         | - 50%       |
| Matar a un oficial corrupto                                   | - 75%       |



### CÓMO JUGAR

### RECORRIDO

### REFERENCIA Y ANÁLISIS

### EXTRAS

### MOVIMIENTOS

### ARMAS

### MATERIAL

### TIENDAS

### ENEMIGOS

PLUMAS Y GLIFOS

Las 22 páginas siguientes revelan la ubicación de todas las plumas y glifos que aparecen en el juego. Cada mapa incluye anotaciones y se acompaña de capturas de pantalla y leyendas útiles, para que el proceso de conseguir estos 120 objetos coleccionables sea lo menos complicado posible. Ten en cuenta los siguientes consejos:

- ◆ Antes de empezar, te recomendamos que consigas todas las mejoras de la funda de cuchillo para lanzar (consulta la página 120), una herramienta esencial para acabar con las docenas de arqueros que encontrarás en los tejados. Recarga tu reserva a intervalos regulares, sobre todo cuando llegues a las regiones más protegidas de Venecia.
- ◆ Usa la capa Medici y la capa veneciana (consulta la página 126) en las regiones pertinentes para evitar complicaciones relacionadas con el nivel de notoriedad.
- ◆ Sitúate cerca de los glifos para poder examinarlos con la vista de águila. Los puzzles se activarán de forma automática, pero podrás acceder a ellos más adelante a través del menú de la base de datos de La verdad.



FLORENCIA: DISTRITO DE SAN GIOVANNI



En la cara oeste del taller de Leonardo Da Vinci.



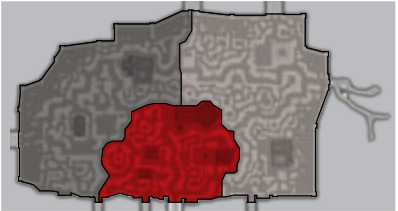
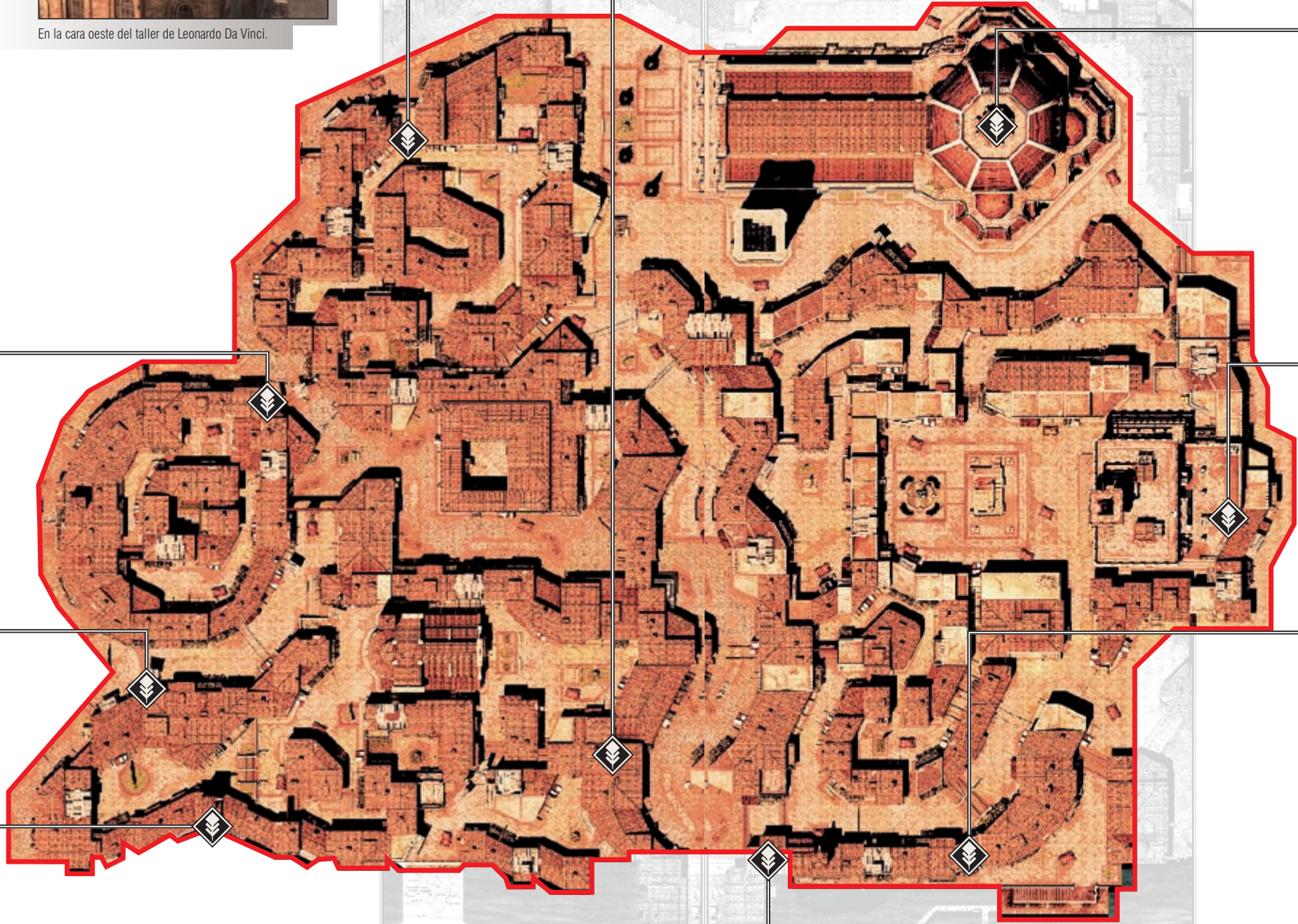
Sobre una grúa que se alza sobre un tejado, al norte de la casa de los Vespucio.



Sobre una grúa de madera que se alza sobre un tejado.



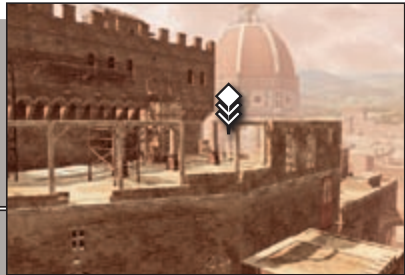
Delante de una ventanita; verás una atalaya justo al norte.



Sobre una chimenea que se alza al norte del Puente viejo.



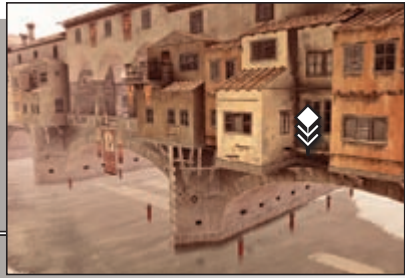
Escala hasta la cruz que se alza sobre la inmensa cúpula de Santa Maria del Fiore.



En el lado este del Palacio de la Señoría; en la parte trasera del edificio por el que tienes que escalar durante la misión Pájaro enjaulado.



Sobre una viga de madera que sobresale de la pared de un edificio que da al río.



Sobre una viga de madera, en el lado este del Puente viejo.



CÓMO JUGAR

RECORRIDO

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

MISIONES LIBRES

SECRETOS

AC1: REPASO/ANÁLISIS

AC2: REPASO/ANÁLISIS