ISTRUZIONI UTENTE

Prima di proseguire, ti consigliamo di soffermarti qualche minuto sulle strutture e sui sistemi utilizzati nel capitolo Soluzione di questa guida illustrata e intuitiva.

A **Mappe riassuntive** – quando accedi a una nuova regione di gioco, nella guida troverai una mappa riassuntiva. Ognuna di queste mappe fornisce una panoramica del luogo, con delle linee che delimitano i vari distretti all'interno delle città più grandi. Per evitare potenziali spoiler, e considerato che tutti gli oggetti e i punti di interesse compaiono già nel gioco, le nostre mappe sono studiate esclusivamente per semplificare il movimento del giocatore, con l'ausilio di annotazioni per i posti più importanti, i punti di osservazione e le pagine del Codice (consulta la sezione Mappe della Soluzione: legenda); le pagine sono degli oggetti speciali indispensabili per completare il gioco. Gli altri oggetti di rilievo sono trattati nel capitolo Extra.

B **Pagine di sinistra: soluzione principale** – questi paragrafi ti guidano attraverso i ricordi primari (sotto forma di missioni) della storia. Sono redatti in modo da fornire le informazioni indispensabili per completarli tutti, senza svelare dettagli aggiuntivi. Siamo contro qualsiasi tipo di spoiler e abbiamo fatto del nostro meglio per evitare inutili riferimenti di trama all'interno di questo capitolo.

C **Pagine di destra: analisi, tattiche e punti di interesse** – le pagine di destra del capitolo Soluzione contengono tattiche, informazioni inedite, paragrafi introduttivi e una scaletta per superare le sezioni di gioco più complicate.

D **Ricordi secondari** – ove possibile, la spiegazione di ogni sequenza di gioco si conclude con una sezione dedicata alle missioni facoltative disponibili fino a quel momento. Pur non essendo indispensabili ai fini del gioco, ti consigliamo vivamente di consultarle, se non altro per conoscere i diversivi e le trame secondarie disponibili in Assassin's Creed II.

A

B C

MAPPE DELLA SOLUZIONE: LEGENDA

Per semplificare le cose, le due icone principali utilizzate nelle nostre mappe sono le stesse usate nel gioco.

ICONA	SIGNIFICATO
	Punto di osservazione
	Pagine del Codice

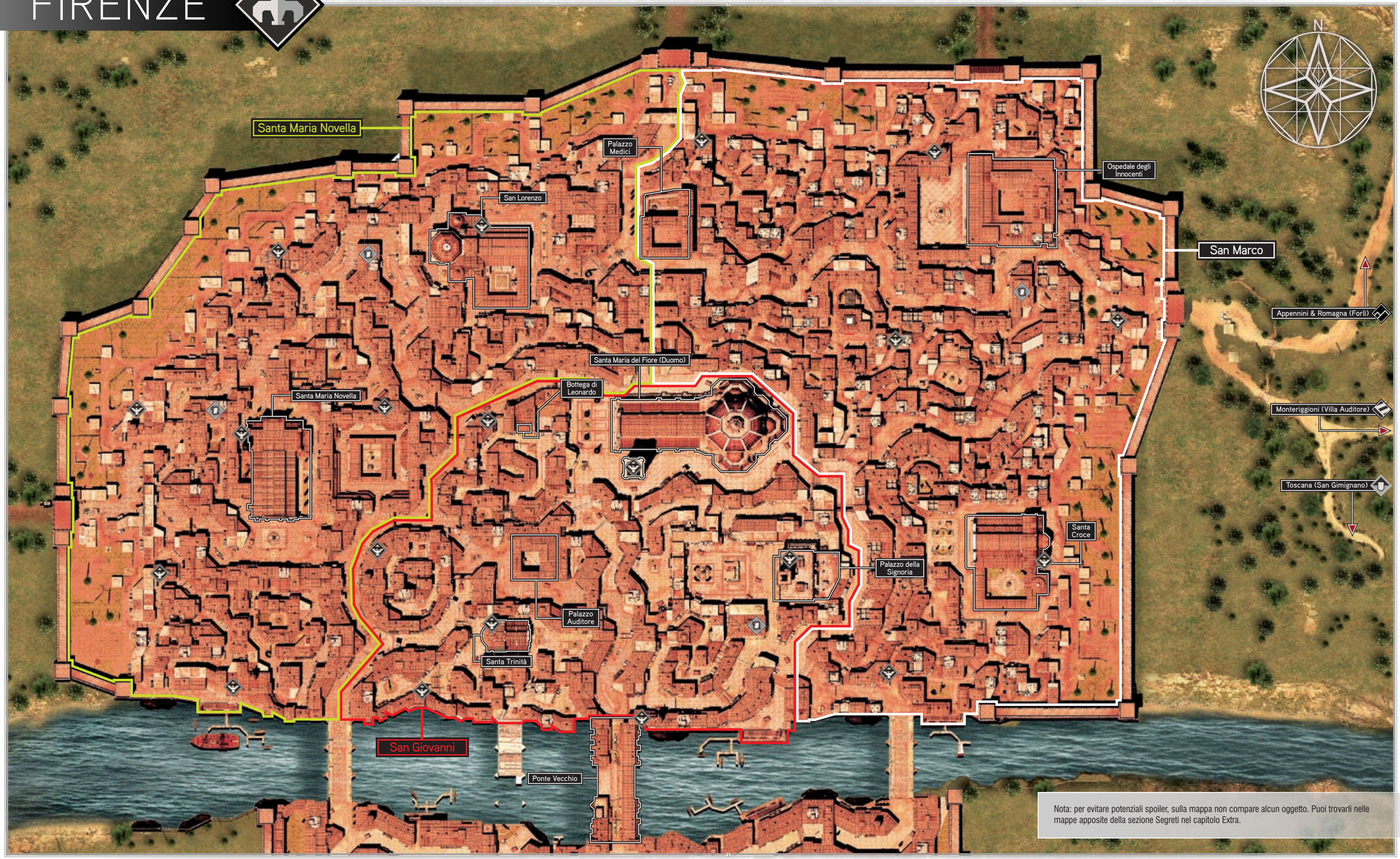
D

COME GIOCARE
SOLUZIONE
RIFERIMENTI E ANALISI
EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE
MAPPA: FIRENZE
PRESENTE 1
SEQUENZA 1
SEQUENZA 2
MAPPA: TOSCANA
SEQUENZA 3
SEQUENZA 4
MAPPA: ROMAGNA
SEQUENZA 6
PRESENTE 2
MAPPA: VENEZIA
SEQUENZA 7
SEQUENZA 8
SEQUENZA 9
SEQUENZA 10
SEQUENZA 11
SEQUENZA 14
PRESENTE 3

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

FIRENZE



Nota: per evitare potenziali spoiler, sulla mappa non compare alcun oggetto. Puoi trovarli nelle mappe apposite della sezione Segreti nel capitolo Extra.

COME GIOCARE
SOLUZIONE
RIFERIMENTI E ANALISI
EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE
MAPPA: FIRENZE
PRESENTE 1
SEQUENZA 1
SEQUENZA 2
MAPPA: TOSCANA
SEQUENZA 3
SEQUENZA 4
SEQUENZA 5
MAPPA: ROMAGNA
SEQUENZA 6
PRESENTE 2
MAPPA: VENEZIA
SEQUENZA 7
SEQUENZA 8
SEQUENZA 9
SEQUENZA 10
SEQUENZA 11
SEQUENZA 14
PRESENTE 3

PRESENTE 1

FUGA DALLA ABSTERGO

Segui la guida di Lucy e i comandi quando compaiono su schermo per procedere senza intoppi. Mentre sei nel laboratorio della Abstergo, se desideri studiare i messaggi criptici incontrati durante l'epilogo di Assassin's Creed, premi il comando Testa per attivare l'Occhio dell'aquila. Una volta a destinazione, puoi conversare con ogni membro della squadra di supporto della fratellanza prima di dirigerti nell'Animus.

SEQUENZA 1

RICORDI 1-4

Queste quattro brevi missioni servono come introduzione al mondo di Ezio e alla città di Firenze e fungono da tutorial.

RAGAZZATE: la rissa è suddivisa in due parti distinte. Quando hanno inizio le ostilità, concentrati esclusivamente sui membri del gruppo di Vieri che attaccheranno Ezio prima di occuparti degli altri. Al sopraggiungere della seconda ondata, assumi una posizione difensiva prediligendo le parate, e usa delle combo lampo finché non hai sfoltito il gruppo. Ricordati di rimanere sempre in modalità Combattimento: premi il comando Aggancia per attivarla quando necessario.

DOVRESTI VEDERE L'ALTRO: è una semplice introduzione alla corsa acrobatica. Segui Federico per raggiungere il dottore.

RIVALITÀ FRATERNA: invece di seguire fino al traguardo il percorso di Federico, puoi imboccare il vicoletto sul lato sinistro della chiesa. Arrampicati di fianco alla prima porta a destra (Fig. 1) per ottenere un vantaggio decisivo.

TENUTA DA NOTTE: è una semplice corsetta fino alla finestra di Cristina dopo il Salto della fede, ma tenta di non disturbare gli uomini di Vieri lungo il tragitto. Durante la fuga di Ezio, arrampicati sui tetti per seminare con scioltezza gli inseguitori.

RICORDI 5-9

Queste cinque missioni prevedono delle commissioni e dei favori per i membri della famiglia Auditore. Comportati con prudenza e le guardie della città ti lasceranno libero di agire come meglio credi, ma fai di tutto per evitare i tirapiedi dei Pazzi.

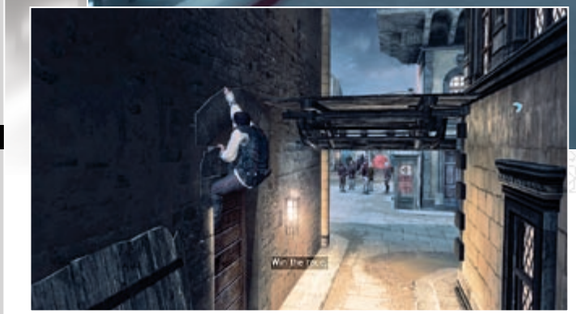
FATTORINO: i pericolosi membri dei Pazzi vagano per le strade, quindi il modo più rapido per arrivare a destinazione è aggirarli dall'alto. Se ti senti in vena, questo è il momento giusto per impratichirti contro avversari più deboli.

PESTA IL TRADITORE: puoi picchiare Duccio come meglio credi ma, strettamente parlando, si tratta di un tutorial sul comando Afferra e sui relativi assalti.

IL SEGRETO DI PETRUCCIO: il tempo a disposizione è ampio, quindi non dovresti avere alcun problema per raggiungere le piume seguendo gli indicatori. Completando questa missione sbloccherai le piume collezionabili sparse per il gioco. Vedi più avanti per un breve approfondimento di questo obiettivo secondario.

AMICO DI FAMIGLIA: un semplice viaggio a due tappe. Non sono necessari suggerimenti.

CONSEGNA SPECIALE: il modo migliore per evitare complicazioni è effettuare le consegne passando per i tetti e fare ritorno alla residenza Auditore allo stesso modo; in un caso (Fig.2) sarai costretto a tornare via terra.



01

02

OCCHIO DELL'AQUILA

Tieni premuto il comando Testa per attivare l'Occhio dell'aquila, la speciale abilità condivisa da Ezio e Desmond per estrapolare informazioni nascoste dall'ambiente circostante e discernere i motivi e i propositi degli individui esaminati. A differenza di Assassin's Creed, mentre utilizzi questa abilità puoi muoverti liberamente, a scapito però di una visuale ridotta e della scomparsa di tutti gli elementi dell'interfaccia.

Il codice di colori usato per i cittadini una volta all'interno dell'Animus è molto semplice: rosso per un potenziale nemico (Fig. 3), bianco per coloro con i quali è possibile interagire (per ottenere una missione, per esempio), blu per gli alleati e dorato per gli individui con un dato valore per la missione attuale (come l'uomo da assassinare o la persona da scortare). Gli altri elementi di interesse (come i nascondigli o gli oggetti, che affronteremo più avanti) sono generalmente contrassegnati da un contorno bianco.

03

DEPREDARE E VALUTA

Per quanto non del tutto pertinente in questo momento, Ezio può guadagnare del denaro con le sue imprese e investirlo in una vasta gamma di armi, armature, oggetti e servizi. La valuta utilizzata è il *fiorino,* abbreviato in "***f***",con il totale complessivo visualizzato nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

I fiorini si ottengono completando determinate missioni e obiettivi opzionali, o commettendo diversi tipi di furti. Il primo di questi, depredare i corpi, viene presentato al termine della rissa sul Ponte Vecchio. Il denaro sottratto a cadaveri o personaggi privi di sensi è decisamente contenuto, ma alla lunga costituisce una fonte di sostentamento fondamentale. Naturalmente, questo genere di comportamenti è deprecabile nonché criminale e va quindi adottato solo in assenza di potenziali testimoni oculari; in particolar modo se sono armati.

Ezio può accumulare fiorini anche aprendo gli scrigni del tesoro sparsi per il gioco, di norma ubicati all'interno degli edifici. Visto che al momento non ci sono grossi investimenti da fare, riprenderemo l'argomento più avanti.

PUNTI DI OSSERVAZIONE E SINCRONIZZAZIONE

Sia la mappa principale sia la minimappa, durante le prime missioni, sono ricoperte dalla nebbia di guerra, che è possibile diradare sincronizzandosi con l'ambiente in alcune aree sopraelevate. Tali aree sono conosciute come punti di riferimento o punti di osservazione. Questo concetto viene presentato all'inizio della missione Tenuta da notte (prima di raggiungere Cristina) con un punto d'esempio. Dopodiché sarà tua responsabilità individuare queste zone speciali.

I punti di osservazione sono rappresentati sulle mappe (di gioco e della guida) dall'icona di un'aquila, quindi localizzarli è semplice. La posizione attuale della sincronizzazione è contrassegnata dalla presenza di un'aquila appollaiata o in volo circolare sopra una sporgenza speciale (Fig. 4).

L'importanza della sincronizzazione diventa subito evidente quando inizi a esplorare. Scalare un punto di osservazione non è mai semplice (il panorama vale lo sforzo), ma tieni conto che una volta che ci sarai riuscito avrai accesso ai seguenti benefici:

- Sia sulla mappa sia sulla minimappa vengono indicati i punti di osservazione circostanti, indispensabili per aumentare l'area visibile.
- Una volta disponibili, gli obiettivi opzionali, i negozi e altre sezioni di interesse vengono contrassegnati in tutte le zone sincronizzate.
- I nascondigli circostanti vengono rivelati e compaiono sulla minimappa ogni volta che vieni inseguito. Essere in grado di vedere i contorni di strade ed edifici rende sia la navigazione sia la fuga più semplici.

04

AGGUANTA E ATTACCA

Le missioni Ragazzate e Pesta il traditore presentano il comando Afferra. Quando Ezio prende il nemico per il bavero, fai riferimento all'interfaccia di comando nell'angolo superiore destro per selezionare l'attacco desiderato. Potrai sferrare tre colpi di pari potenza per combo al massimo, prima di scagliare a terra il malcapitato.

Tatticamente parlando, l'opzione "Lancia" è la più interessante. Scagliando il nemico contro i compagni, li stordirai temporaneamente. Se ti trovi su un tetto, vicino a un fiume o presso una balaustra, invece, lancialo nel vuoto per sbarazzartene in fretta.

SALTO DELLA FEDE

Ezio può tornare rapidamente a livello del terreno saltando dai tetti contrassegnati dai piccioni e dalle rispettive feci o tuffandosi dai punti di osservazione (Fig. 5). Atterrerà incolume (generalmente su di un mucchio di paglia), sfuggendo o nascondendosi da eventuali nemici.

05

RICORDO 10

UCCELLINO IN GABBIA: scala la parete nord del Palazzo della Signoria e cerca una porta di fianco a un'arcata. Una volta raggiunte le guardie sul primo tetto, nasconditi finché non si saranno allontanate, quindi arrampicati sulla vicina impalcatura. La seconda coppia di sentinelle sotto la torre dov'è imprigionato Giovanni non è altrettanto semplice da evitare e va aggirata in un'altra maniera. Usa la sporgenza grigia per raggiungere la facciata sud dell'edificio (Fig. 6), memorizzando i loro spostamenti. Rifugiati sotto a un mucchio di paglia e aspetta il momento migliore per uscire allo scoperto e scalare la torre dalla muratura sopra l'entrata.

06

Se vieni individuato, sfrutta il comando Afferra: tenta di scagliare le guardie contro degli oggetti distruttibili (come barili o piattaforme di legno) per mandarle subito al tappeto, altrimenti lanciale oltre il parapetto. Non dimenticarti di arrampicarti fino in cima per sincronizzarti con il punto di osservazione prima di tornare a livello del terreno.

RICORDO 11

EREDITÀ DI FAMIGLIA: sfodera la spada prima di uscire dalla stanza nascosta e sii pronto a parare gli attacchi. I colpi d'arma prosciugano velocemente la barra della salute, quindi studia bene i tuoi avversari prima di prendere l'iniziativa e sfrutta delle combo brevi. Il comando Afferra è particolarmente utile per infliggere il colpo di grazia o neutralizzare temporaneamente un bersaglio.

Lungo la strada verso il punto di arrivo potresti essere attaccato da altri aspiranti carnefici, quindi l'opzione migliore per evitare l'inconveniente è passare dai tetti. Anche così, un altro paio di nemici ti intercetterà prima che tu possa raggiungere la residenza di Uberto Alberti (Fig. 7) Per incontrarti con Alberti devi essere anonimo, per cui dovrai prima sconfiggerli.

07

RICORDO 12

L'ULTIMO RIMASTO: scordati di combattere. Non appena la missione ha inizio, fuggi dalle guardie circostanti. Una volta distanziate (in linea retta o con un paio di svolte) e perse di vista, puoi optare per un nascondiglio o dirigerti verso un livello sopraelevato.

La condizione di fuggitivo di Ezio rende il tragitto verso la prima missione della Sequenza 2 decisamente più arduo. Scegli con cura il percorso, deviando quando devi evitare le guardie.

INDICATORI DI STATO SOCIALE

Tieni d'occhio gli indicatori di stato sociale (ISS). Compaiono sopra tutti i potenziali avversari quando esiste il pericolo che riconoscano Ezio (Fig. 8). Se gli individui in questione sono all'esterno della schermata, le icone compaiono sul bordo per indicarne in maniera approssimativa le rispettive coordinate.

08

- Esistono tre livelli: individuazione (giallo), investigazione (giallo e rosso) e allerta (rosso). Questo codice di colore corrisponde a grandi linee a quello adottato per l'anello esterno della minimappa, come mostrato nella tabella adiacente.
- Durante la fase di individuazione, la freccia ISS si riempie gradualmente di giallo man mano che i potenziali nemici si rendono conto della presenza di Ezio. Per evitare la fase successiva, astieniti dalle azioni di Alto profilo (come correre o arrampicarsi). Procedi a passo d'uomo e tieniti il più possibile alla larga. Se si tratta di una pattuglia, fermati a distanza di sicurezza e attendi che sia passata.
- La transizione dall'individuazione all'investigazione è indicata da un effetto sonoro. I nemici iniziano a seguire Ezio, osservandolo attentamente, con l'icona che continua a riempirsi di rosso man mano che i sospetti aumentano. La tua prima reazione sarà quella di scappare, ma non c'è cosa peggiore. Mantieni la calma e allontanati camminando. Cerca una traiettoria che possa spezzare la linea di visuale tra i nemici ed Ezio, e poi, ma solo allora, scatta verso un riparo o un nascondiglio nelle vicinanze.
- Una volta acquisita l'essenziale abilità Mimetizzazione, evitare gli scontri indesiderati diventerà più semplice.

MINIMAPPA: CODICE DI COLORE DELL'ANELLO

COLORE	DESCRIZIONE
Bianco	Stato predefinito di Ezio
Verde	Ezio è nascosto
Rosso	Ezio è in pericolo
Giallo	Ezio è in pericolo, ma i nemici non possono vederlo
Blu	Ezio è nascosto, ma i nemici lo stanno ancora cercando

ARCIERI APPOSTATI

La missione Uccellino in gabbia segna il tuo primo incontro con le guardie stazionate sui tetti. Si scaldano facilmente e reagiscono più rapidamente alla presenza di Ezio rispetto agli altri nemici, quindi non ti resta che scomparire non appena vieni avvistato. Per fortuna, essere individuati da una di queste guardie non provoca generalmente uno stato d'allerta generale: vieni attaccato soltanto dall'individuo in questione. La prima cosa che fanno è impugnare l'arco (Fig. 9). Basta essere colpiti da una freccia per perdere la presa durante le rampicate o incespicare durante la corsa acrobatica. A distanza ravvicinata, sfoderano la spada e attaccano normalmente. All'inizio della storia gli arcieri sono piuttosto rari.

09

TRUCCHI E CURIOSITÀ

- Quando i nemici inseguono Ezio, distanziarli o nascondersi ha lo stesso effetto. Allontanati in scioltezza dal cerchio di investigazione sulla minimappa, facendo attenzione a non allertare altri avversari, e lo stato di emergenza verrà revocato. Se cerchi un nascondiglio, non dimenticarti che sono rappresentati dai cerchi blu sulla minimappa. Tra questi: mucchi di paglia, erba o fogliame (su carri o a terra), panchine, pozzi e rifugi sui tetti.
- Nota: mentre si arrampica, alcuni nemici possono scagliare degli oggetti contro Ezio; basta un colpo per perdere la presa e precipitare. Se hai un manipolo di nemici alle calcagna, ti conviene sfruttare le opportunità offerte dalla corsa acrobatica invece di una scalata più lenta e complicata.

SEQUENZE 1 E 2: RICORDI SECONDARI

MISSIONI SECONDARIE: INTRODUZIONE

Le missioni secondarie sono dei ricordi facoltativi che consistono in sfide meno impegnative che puoi affrontare quando preferisci. Vengono sbloccate gradualmente completando gli obiettivi principali e sincronizzandoti con i punti di osservazione per ottenere i rispettivi punti di partenza sulle mappe di gioco.

Ecco le tre tipologie principali di missioni secondarie:

- **Pestaggi:** in linea di massima si tratta del tipo più semplice. Dopo aver parlato con la parte lesa, raggiungi l'indicatore di viaggio, identifica il bersaglio con l'Occhio dell'aquila e dagli una bella lezione. È proibito uccidere il bersaglio, perfino quando ti attacca con un'arma.
- **Consegne:** consistono sostanzialmente in scarpinate da un indicatore all'altro per consegnare delle lettere entro un tempo limite prestabilito.
- **Corse:** spedizioni a tempo tra numerosi indicatori, sviluppate appositamente per mettere alla prova il tuo senso di orientamento e la tua corsa acrobatica. All'inizio non sono affatto semplici, ma è proprio questo il bello. Il segreto per vincere è aggiustare il percorso per guadagnare secondi preziosi, quindi non scoraggiarti se le prime volte si concluderanno con un fallimento.

Completando le missioni secondarie otterrai del denaro. Le cifre iniziali sono contenute, ma aumentano completando le sequenze. Infine, c'è un'ultima tipologia (i contratti di assassinio) che non è ancora presente nel mondo di gioco.

MISSIONI SECONDARIE

UNA DONNA MALTRATTATA (PESTAGGIO)	
Posizione:	a ovest di Palazzo Auditore nel distretto di San Giovanni.
Consigli:	il cattivo marito si trova in un cortile poco più a sud rispetto alla posizione iniziale. Riempilo di botte fino a quando non si spaventa per completare il ricordo.

CASANOVA (CONSEGNA)	
Posizione:	a pochi passi a sud dell'entrata di Palazzo Auditore.
Condizioni speciali:	consegna le due lettere prima dello scadere del tempo; entrambe le destinatarie sono sorvegliate da alcuni individui che ti attaccheranno a vista se i loro sospetti (rappresentati dall'icona di stato sociale) aumentano.
Consigli:	la destinataria a sud-est è in piedi su una balconata, con due guardie che squadrano i possibili pretendenti più in basso. Scala la parete sud dell'edificio (parti da un lato qualsiasi della panca sottostante e prosegui a sinistra o a destra a seconda della situazione), quindi parlale e vattene velocemente prima che intervengano i guardiani. La seconda donna può essere trovata dentro un cortile con un gruppo di uomini di guardia all'entrata. Arrampicati sul tetto, quindi calati silenziosamente e parlale per effettuare la consegna.

GARA A FIRENZE (CORSA)	
Posizione:	nei pressi del Palazzo della Signoria nel distretto di San Giovanni.
Condizioni speciali:	varca tutte le porte entro il limite di tempo.
Consigli:	al primo tentativo non esagerare; limitati a procedere a un'andatura costante, preoccupandoti di memorizzare il tracciato. Una volta raggiunta la penultima porta (in cima a un camino), prosegui dritto per eseguire un Salto della fede sulla pila di fogliame sottostante. Se a questo punto del gioco il percorso ti sembra troppo difficile, forse ti conviene riprovare al termine della Sequenza 4. Per evitare spoiler non ti spiegheremo il perché, ma credici quando affermiamo che *sarà* più semplice.

PAGINE DEL CODICE

Giunto a questo punto, dovresti aver notato una serie di icone a forma di "pergamena" sparse nelle aree accessibili di Firenze. Queste icone indicano la posizione delle pagine filosofiche del Codice. Ne esistono sedici disseminate nel mondo di gioco (oltre a quelle raccolte durante la trama principale) e sono tutte indispensabili per iniziare la sequenza finale. Per questo motivo, ti conviene collezionarle fin da subito. Inoltre, ogni quattro pagine otterrai un quadrato salute aggiuntivo.

- Per scoprire la posizione delle pagine filosofiche del Codice sulle mappe di gioco, devi prima sincronizzarti con i punti di osservazione.
- Le pagine filosofiche del Codice sono (eccetto quattro collezionate durante la trama principale) sempre nascoste all'interno delle banche, sorvegliate all'esterno da gruppi di guardie. Uccidi i soldati, quindi entra e impossessati della pagine dentro gli scrigni.
- Ogni volta che collezioni quattro pagine, visita Leonardo nella sua bottega (icona sulla mappa). Dopo averle decodificate, Ezio riceverà un quadrato salute aggiuntivo.
- Una volta tradotte, potrai accedere al menu Database per leggere i testi di ogni pagina del Codice.

PIUME E GLIFI

Nel mondo di gioco di Assassin's Creed II sono nascoste due tipologie di oggetti speciali: le piume e i glifi.

01

- Le **piume** (Fig. 1) si trovano generalmente sui tetti o sulle pareti e, per quanto piccole, sono circondate da un peculiare effetto visivo che le rende visibili perfino da lontano.

  Ci sono cento piume in totale, suddivise equamente tra le regioni visitate da Ezio nel corso della storia. È possibile collezionarle tutte soltanto dopo aver raggiunto l'ultima sequenza.

  Durante le tue missioni ne incontrerai parecchie, ma ti consigliamo vivamente di rimandare la raccolta delle piume a quando avrai completato i ricordi della storia principale. A quel punto avrai acquisito tutte le abilità necessarie per procedere agilmente. Ciò significa anche rimandare un paio di ricompense (al 50% al 100% del completamento) a dopo i riconoscimenti. Secondo noi è un piccolo prezzo da pagare per assicurarti una caccia più scorrevole grazie ai vari potenziamenti che avrai acquisito nel frattempo.

- Il numero di **glifi** (Fig. 2), venti in totale, è inferiore a quello delle piume e individuarli è molto più semplice. Si trovano sempre sulle superfici degli edifici più rilevanti e vengono collezionati usando l'Occhio dell'aquila a distanza ravvicinata. Tutte le voci del Database relative alle strutture con un glifo sono contrassegnate da una speciale icona dell'interfaccia (Fig. 3). Non è possibile recuperarli tutti fino alle fasi più avanzate del gioco.

Raccogliendo un glifo sbloccherai un rompicapo nel menu Database chiamato La verità. Completandoli tutti verrai ricompensato con un video strettamente legato alla storia di Assassin's Creed. Tuttavia, come per le piume, la raccolta dei glifi e la risoluzione dei rompicapi conviene rimandarla alla fine dei riconoscimenti. Per evitare qualsiasi tipo di spoiler, ci limiteremo a dire che tutti i misteri relativi a questi simboli non avranno alcun senso fino ad allora…

03

CORRIERI DEL BORGIA

Passeggiando per le strade di Firenze (e di altri luoghi che devi ancora visitare), incapperai di tanto in tanto nei corrieri del Borgia (Fig. 4). Li incontrerai per caso quando non è attivo alcun ricordo e la tua sola vista basta a farli fuggire terrorizzati. Essendo portati per la corsa acrobatica, questi corrieri tendono a favorire i tetti e, una volta persi di vista, scompaiono completamente dopo breve.

Questo comportamento può sembrare strano, ma hanno i loro motivi: i corrieri del Borgia trasportano grosse somme di denaro. Catturandone uno e scaraventandolo sul pavimento (idealmente con il comando Atterra), otterrai automaticamente un bonus di 1.500 ***f***: una bella somma a questo punto della storia considerato lo sforzo che comporta. Naturalmente, le guardie lo considereranno un comportamento riprovevole e ti attaccheranno prontamente. Infine, fai del tuo meglio per non uccidere le prede, altrimenti riceverai una penalità istantanea di +50% alla notorietà.

02

04

NEMICI

Conoscere il nemico è il primo passo per sconfiggerlo. Essere un vero Assassino significa capire le intenzioni del tuo avversario e trovare un modo per sfruttarle a tuo vantaggio.

GUARDIE ORDINARIE

COMPORTAMENTO GENERICO

Le guardie pattugliano o indagano a passo sostenuto e si mettono a correre ogni volta che tenti di sfuggirgli. Il loro tragitto non varia, consentendoti di studiarlo attentamente prima di agire. Durante gli inseguimenti, possono eseguire qualche manovra acrobatica ma non sono in grado di scalare le pareti più scoscese. Se Ezio tenta di seminarle arrampicandosi, rinfoderano le armi e iniziano a lanciare delle rocce nella speranza di farlo cadere. Non sanno nuotare e, con un po' di energia, possono essere spinti oltre i muretti.

Le sentinelle non abbandonano la postazione se non diversamente indicato dal sistema di individuazione. Proteggono un'area per loro considerata interdetta all'accesso, un cortile o una porta, e allontanano Ezio ogni volta che si avvicina troppo (Fig. 1); lo sconfinamento è considerato un'azione criminale. Allo stesso modo, le guardie del corpo sono delle semplici sentinelle assegnate a un oggetto o a un personaggio.

Nota che ogni guardia che incontri ha uno di questi gradi: miliziani (i più deboli), guardie scelte e capitani (i più forti). Il grado di una guardia è rivelato dal suo elmetto. A prescindere dall'uniforme, i miliziani indossano berretti, le guardie scelte preferiscono elmetti a viso scoperto, mentre i capitani hanno un elmo con protezione facciale (vedi pagina 81).

01

LINEA VISIVA

Ogni guardia ha una linea visiva che determina quello che vede. Ciò significa che Ezio, per quanto vicino, può rimanere nascosto se si trova:

- Dietro la guardia, al di fuori del suo campo visivo, sufficientemente a lato o più in alto/basso di quanto la guardia possa vedere.
- Dietro una parete, una colonna o qualsiasi tipo di oggetto solido in grado di fornire un riparo.
- Celato in un nascondiglio.
- Mimetizzato all'interno di una folla.
- Sulla linea visiva della guardia ma troppo lontano per essere notato.

Usa i comandi della visuale per spiare le guardie da dietro agli angoli mentre non ti possono vedere, quindi fai la tua mossa mentre sono rivolte verso il lato opposto. Se non riesci a oltrepassarle, devi ricorrere a un diversivo: usa l'abilità Lancia denaro o avvelena una vittima per farla impazzire e attirare l'attenzione delle guardie. Questi stratagemmi hanno effetto perfino sulle sentinelle fisse. Osserva l'orientamento del loro corpo per capire verso dove stanno guardando. Anche le cortigiane e i ladri possono agire da esche per distrarre le guardie e allontanarle dalla propria postazione.

SISTEMA DI INDIVIDUAZIONE

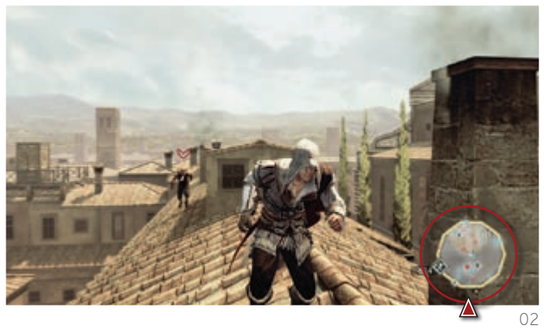
Se la guardia avvista qualcosa di sospetto, la sua attenzione viene catturata e la sua linea visiva viene rivolta verso il bersaglio. Quando questo accade, durante la fase di individuazione, l'icona di stato sociale (ISS) si riempie gradualmente di giallo. Per far sì che si svuoti, devi scomparire dalla sua linea visiva il più in fretta possibile. Ti basterà mimetizzarti nella folla, sfruttare un nascondiglio o, più semplicemente, incamminarti dietro l'angolo. La corsa, l'esecuzione di gesti sospetti e socialmente inaccettabili, o qualsiasi altra azione ad Alto profilo non farà altro che sortire l'effetto contrario, così come avvicinarsi alla guardia stessa.

Quando l'ISS di individuazione si riempie completamente di giallo, ha inizio la fase di investigazione; la barra inizia a riempirsi di rosso. La guardia sfodera l'arma, abbandona la propria postazione o percorso di pattuglia e si avvicina per identificare Ezio. A questo punto hai *ancora* la possibilità di scampare il pericolo nascondendoti, mimetizzandoti o scomparendo dal suo campo visivo in modalità Basso profilo. Come per l'individuazione, i gesti sospetti o illeciti non fanno altro che aumentare la velocità di riempimento. Una volta rossa, la guardia si prepara al conflitto e parte alla carica.

SBARRAMENTI E INSEGUIMENTI

Se durante la fase di conflitto il giocatore decide di fuggire, le guardie si lanceranno all'inseguimento seguendo il percorso più veloce per sorprenderlo nella posizione attuale o prevista. Quest'area è rappresentata sulla minimappa da un cerchio giallo (Fig. 2) da cui è necessario uscire per seminare i nemici. Il centro del cerchio viene aggiornato ogni volta che una guardia punta gli occhi sul fuggitivo, creando di conseguenza un ultimo punto di avvistamento.

Durante il conflitto, le guardie possono scegliere di sbarrare una strada o un'entrata. Quando ti avvicini, noterai un cordone di nemici con le armi sollevate (Fig. 3), pronti a fermarti alla prima occasione.



02

03

ARCHETIPI DI NEMICI

Gli archetipi delle guardie hanno dei ruoli specifici che ti pongono un'ulteriore sfida. Seguono lo stesso schema comportamentale, ma sono dotati di abilità aggiuntive. Non sono frequentissimi, ma possono aumentare drasticamente il pericolo posto da una sentinella o da una pattuglia. Essere in grado di riconoscerli ti aiuterà a prevenire delle brutte sorprese.

AGILI

Veloci ed equipaggiati con armi leggere, gli agili sono cacciatori e inseguitori. Possono riprodurre la corsa acrobatica di un Assassino eccetto che per afferrare e scalare le superfici scoscese, nuotare ed eseguire il Salto della fede. La loro tattica è raggiungere Ezio, buttarlo a terra e tenerlo impegnato fino all'arrivo dei compagni più forti. In gruppo, tentano di circondarti sferrando degli attacchi lampo come uno sciame di insetti.

Il prezzo che pagano per questa velocità è che sono i nemici più deboli e più facili da eliminare. Possiedono un morale basso e tendono alla fuga quando i loro compagni vengono sconfitti. Inoltre, il combattimento tende a drenarli velocemente: dopo aver schivato qualche attacco, hanno bisogno di dieci secondi per recuperare.

Durante le risse, gli agili sono i più veloci da eliminare e proprio per questo vale la pena ucciderli per primi in modo da sfoltire i nemici. Ma se sei in una situazione di vantaggio, ti conviene assassinare la guardia più forte per ridurre pesantemente il morale delle guardie appartenenti a questo archetipo. Prosegui il massacro e vedrai che si daranno alla fuga.

BRUTI

I bruti, provvisti di armatura a piastre, sono immediatamente riconoscibili dalla propria statura. Favorendo le armi pesanti, sono dei maestri dell'attacco distruttivo che usano per disarmare il giocatore e martoriarlo. La fiducia in se stessi li rende i nemici con il morale più alto di tutti: una volta ingaggiati, combattono fino alla morte.

La minaccia posta dal bruto si moltiplica quando è in compagnia. Schivare e scostarsi diventa di fondamentale importanza, a meno che tu non abbia già un'arma lunga o pesante, più indicata per deviare e contrattaccare.

Il bruto non subisce danni quando devia i colpi delle armi piccole o medie, né si stanca. Un'alternativa migliore è schivare o scostarsi di lato per aggirarlo, quindi sferrare un colpo diretto all'esterno del suo arco di parata. A questo proposito, scoprirai che il combattimento a mani nude può rivelarsi più efficace di quello armato.

Il bruto è svantaggiato dalla relativa lentezza, pari al 75% del passo di una guardia ordinaria, e può essere seminato facilmente. Non può usare le scale a pioli, la corsa acrobatica o arrampicarsi, semplificando la fuga in verticale. Da un punto sopraelevato, è possibile usare le armi da distanza per sfoltire i bruti più in basso.

INVESTIGATORI

Più intelligenti di una guardia normale, gli investigatori setacciano i nascondigli in cerca di criminali. Questa mansione viene eseguita, oltre ai normali compiti, perfino quando Ezio è in Incognito. Di norma è possibile identificarli dalla distanza grazie alla loro preferenza per le armi lunghe; armi che usano per pungolare pozzi e mucchi di fieno, costringendoti allo scoperto ogni volta che ti trovi all'interno. Se lo stato di Ezio è Famigerato, si fermano addirittura a controllare le panchine chiedendo ai cittadini di alzarsi per smascherare la tua Mimetizzazione.

Gli investigatori tendono a tenersi a distanza, sfruttando la portata delle proprie armi mentre ingaggi i loro compagni. Eseguono anche delle Spazzate per gettarti sul pavimento. La cosa migliore da fare, per quanto poco semplice, è tentare di disarmarli.

Per eliminare un investigatore, il modo più audace è appostarsi in un nascondiglio lungo la sua rotta di pattuglia e aggredirlo quando si trova a portata. Usa l'abilità Assassina da un nascondiglio per eliminarlo per primo e controlla l'interfaccia dei comandi nell'angolo superiore destro dello schermo per agire tempestivamente. Il resto della pattuglia entrerà in conflitto ma, così facendo, ti sarai levato dai piedi l'investigatore e la sua tediosa arma.

Nota: gli investigatori possono arrampicarsi su scale e sporgenze, ma sono disarmati quando lo fanno, quindi attendili in cima e colpiscili all'improvviso.

STRATEGIE DI COMBATTIMENTO

Se il giocatore attira troppi aggressori nelle vicinanze mentre sono in stato di conflitto, il gruppo si dividerà in due cerchi, uno esterno e uno interno, in collaborazione tra di loro (Fig. 4).

Nonostante il combattimento cambi sensibilmente a seconda della situazione, specialmente quando la missione presenta degli obiettivi specifici e urgenti, esiste una serie di regole da imparare per sopravvivere e trionfare in qualsiasi sorta di rissa.

04

- Se prima dell'inizio del combattimento ti trovi in una situazione di vantaggio, assassina più nemici possibili. Inizia con delle uccisioni furtive in Basso profilo, quindi sfrutta le varianti Alto profilo per sbarazzarti subito dei nemici più forti (come un bruto o un investigatore). A quel punto rimarranno soltanto gli avversari più deboli, che molto probabilmente si daranno alla fuga.
- Quando il combattimento ha inizio, sfoltisci subito i nemici prendendo di mira quelli più deboli. Quando tenteranno di circondarti per colpirti alle spalle, usa la levetta movimento in congiunzione alle deviazioni per parare gli attacchi da entrambi i lati.
- Tieni alta la guardia e tieni premuto il comando Alto profilo finché non sei pronto a sferrare un attacco. Nota: mentre devii i colpi, ricordati che puoi schivare, disarmare o contrattaccare.
- Puoi provare a usare i Contrattacchi letali contro i nemici più deboli fin dall'inizio. Tuttavia, ricordati che le probabilità di riuscita diminuiscono contro gli avversari più forti e impostati sulla difensiva, per poi aumentare nuovamente man mano che si stancano durante uno scontro prolungato.
- Se i contrattacchi falliscono, esegui delle finte laterali o all'indietro ed effettua subito un affondo in avanti, sferrando uno o due colpi al massimo prima di riprendere a deviare. In questo modo drenerai la salute, la resistenza e il morale del nemico senza subire danni e aumentando le probabilità di mandare a segno i Contrattacchi letali successivi. Inoltre, delle combo prolungate rischierebbero soltanto di essere interrotte.
- Un'altra strategia molto efficace è usare la tecnica di afferrare e lanciare. Quando combatti contro più avversari, afferra una guardia di qualunque grado e tipologia, ma invece di ucciderla subito lanciala come un proiettile contro l'avversario più ostico. Quando quest'ultimo è a terra, corrigli contro e finiscilo in fretta per rendere molto più semplice il resto della battaglia.
- I nemici possono ferirsi a vicenda (Fig. 5), con un colpo a vuoto di un bruto o una freccia scoccata dalla distanza. Tenta di tenere il bersaglio tra te e l'attacco in questione.
- Abbassando per poco la guardia e scostandoti in fretta, puoi attirare i nemici in una determinata area o defilarti da un angolo. Da distanza *molto* ravvicinata, è sicuramente più indicato scostarsi che non schivare. Così facendo, prenderai il nemico di lato o alle spalle, dove non può deviare, e potrai sferrare un colpo diretto e spesso letale.

ARCIERI

Gli arcieri sono addetti alla difesa delle torri e dei tetti, da cui possono avvistare subito Ezio. Quando questo accade, scagliano immediatamente delle frecce. Se sei troppo vicino passano all'arma secondaria, diventando delle guardie ordinarie.

Gli arcieri pattugliano a passo più lento della camminata di Ezio. Ergo, avvicinandoti furtivamente da dietro è possibile sorprenderli. Correndo o scattando in modalità Alto profilo si insospettiranno entrando in fase di individuazione.

Nota: l'abilità Assassina da una sporgenza è utile per sorprendere le guardie sui tetti; scegli tra le varianti Alto profilo e Basso profilo per decidere come nascondere il cadavere. Da lontano invece, ti basterà un pugnale da lancio per sbarazzarti istantaneamente di un nemico. Più avanti nel gioco ti tornerà utile una cinta da pugnali grande.

05

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

NEMICI: MORALE

Il morale rappresenta il livello di coraggio o codardia dei tuoi nemici. Ogni unità inizia il combattimento con un valore predefinito.

VALORI DEL MORALE

UNITÀ	MORALE
Guardie ordinarie	20
Arcieri	30
Agili	40
Investigatori	80
Bruti	1.000

Il morale dei nemici viene influenzato costantemente dagli avvenimenti in battaglia come mostrato nella relativa tabella, quindi fai del tuo meglio per intimidirli con la forza. Affermando la tua superiorità con l'ausilio delle tecniche sugli esemplari più forti, gli astanti ci penseranno due volte prima di attaccarti. È addirittura possibile ricavare un indizio visivo dal loro comportamento, come una scossa del capo o un'espressione abbattuta (Fig. 6).

06

VARIANZA DEL MORALE

AVVENIMENTO	VARIAZIONE
Morte di un bruto	- 30
Morte di un investigatore	- 20
Assassinio con la pistola	- 20
Uccisione con l'arma acquisita disarmando	- 10
Morte di una guardia ordinaria	- 5
Morte di un arciere	- 5
Morte di un agile	- 5
Disarmo	- 5
Assassinio del nemico in terra	- 5
Contrattacco letale	- 5
Ezio è ferito	+ 10
Ezio fugge dal combattimento	+ 20
Ezio è in situazione critica	+ 25

Inizialmente i nemici spaventati si bloccano sul posto, abbandonando l'arma prima di darsela a gambe e continuano a correre finché non vengono catturati o hanno frapposto una distanza sufficiente tra te e loro.

NOTORIETÀ E NEMICI

La notorietà rappresenta lo stato sociale di Ezio e la sua fama pubblica per gli abitanti del posto e le guardie. Quando Ezio è in Incognito, può camminare liberamente per le strade senza essere riconosciuto. Tuttavia, commettendo dei gesti spettacolari o illeciti, otterrai l'effetto diametralmente opposto. In stato Famigerato, e in qualità di ricercato, la reazione delle guardie diventa più veloce e aggressiva.

La barra della notorietà nell'angolo superiore sinistro dell'interfaccia si riempie ogni volta che commetti questo genere di atti. Ezio rimane in Incognito finché la barra non si è riempita completamente. Dopodiché, quando l'icona diventa rossa, lo stato diventa Famigerato. Per tornare nell'anonimato e ripristinare l'icona grigia, la barra dev'essere svuotata completamente. In breve, il tuo stato muta soltanto allo 0% o al 100%.

Per abbassare la tua notorietà, esegui le azioni indicate nella Soluzione a pagina 33. La rispettiva disponibilità dipende dal tuo livello di notorietà. Nota: agisci in maniera discreta o potrebbero sortire l'effetto contrario.

VARIANZA DELLA NOTORIETÀ

AZIONE	VARIAZIONE
Uccisione di un messaggero dei Borgia	+ 50%
Ogni guardia che fugge da un combattimento	+ 10%
Ogni cinque nemici uccisi in un combattimento prolungato in campo aperto	+ 10%
Doppio assassinio in volo	+ 7.5%
Assassinio in volo	+ 7.5%
Assassinio con la pistola	+ 7.5%
Qualsiasi assassinio in Alto profilo	+ 7.5%
Doppio assassinio	+ 5%
Canzone di un seccatore	+ 5%
Rimozione di un poster	- 25%
Corruzione di un banditore	- 50%
Uccisione di un funzionario corrotto	- 75%

PIUME E GLIFI

Le ventidue pagine che seguono rivelano la posizione di tutte le piume e glifi. Con ogni mappa annotata e accompagnata da immagini e utili didascalie, abbiamo tentato di rendere il meno doloroso possibile il ritrovamento di tutti e centoventi gli elementi. Come preambolo, ecco qualche prezioso consiglio:

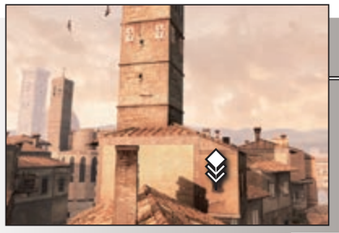
- Prima di iniziare è consigliabile procurarsi tutti i potenziamenti della cinta da pugnali da lancio (consulta pagina 120). Durante la ricerca, incontrerai decine di arcieri appostati sui tetti e questi strumenti diventeranno indispensabili. Fai rifornimento a intervalli costanti, in particolar modo nelle regioni più sorvegliate dell'area di Venezia.
- Usa la cappa medicea e quella veneziana (consulta pagina 126) nelle regioni appropriate per evitare delle complicazioni legate alla notorietà.
- Per effettuare la scansione di un glifo con l'Occhio dell'aquila devi avvicinarti (in piedi o da appeso). I rispettivi rompicapi inizieranno automaticamente, ma è possibile accedervi in un secondo momento dal menu Database/La verità.

FIRENZE: DISTRETTO DI SAN GIOVANNI

Sulla facciata ovest della bottega di Leonardo Da Vinci.

Su una gru installata su un tetto a nord della Casa di Vespucci.

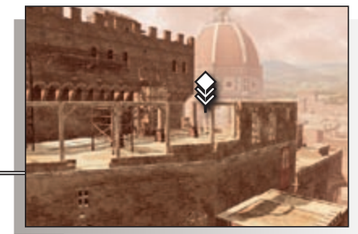
In cima a una gru di legno installata su un tetto.



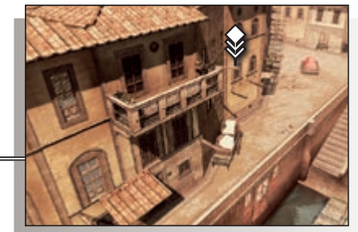
Di fronte a una piccola finestra; c'è un punto di osservazione (una torre) poco più a nord.

Sopra a un comignolo poco lontano dal Ponte Vecchio, a nord.

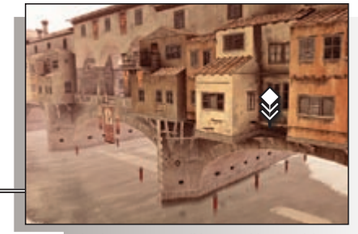
Arrampicati sulla croce dell'immensa cupola di Santa Maria del Fiore.



Lato est del Palazzo della Signoria; sul retro dell'edificio che scali nella missione Uccellino in gabbia.



Su una trave di legno che sporge da un edificio che si affaccia sul fiume.



In cima a una trave di legno, sul lato est del Ponte Vecchio.