

Riassunti precisi, spiegazioni e spunti per aiutare tutti i lettori, veterani della serie di Assassin's Creed o principianti che siano, a comprendere gli sviluppi e i concetti più importanti presentati nei precedenti capitoli della serie.



Questo capitolo è stato sviluppato per farti ambientare più facilmente nelle prime ore di Assassin's Creed III: presenta tutte le abilità e i concetti introdotti nelle prime tre sequenze.



Questo capitolo ti guiderà attraverso tutti i ricordi principali con delle immagini annotate provviste di soluzioni visuali, consentendoti di completare l'intera avventura (e i suoi obiettivi secondari) con una percentuale di sincronizzazione totale.



Questo capitolo ti offre tutto il necessario per completare tutte le missioni secondarie e ottenere la percentuale di sincronizzazione massima.



## SOMMARIO

<b>Guida rapida</b>	<b>6</b>
<b>La storia finora</b>	<b>10</b>
Riassunto	12
Cronologia	20
Cast e bozzetti	22
<b>Come giocare</b>	<b>32</b>
Struttura e progressi	34
Movimento e navigazione	35
Punti d'osservazione e mappe	39
Interazione sociale	40
Furtività	42
Abilità sociali e furtive	45
Assassini	48
Fuggire	50
Combattimento	51
Archetipi di nemici	55
Sommario interfaccia e comandi	56
Sincronizzazione e completamento 100%	58
<b>Soluzione</b>	<b>60</b>
Sequenza 1	62
Sequenza 2	68
Sequenza 3	78
Sequenza 4	83
Sequenza 5	87
15 novembre 2012	92
Sequenza 6	94
Sequenza 7	100
Sequenza 8	110
1 dicembre 2012	114
Sequenza 9	116
Sequenza 10	120
12 dicembre 2012	124
Sequenza 11	126
Sequenza 12	128
20 dicembre 2012	131
<b>Missioni secondarie</b>	<b>132</b>
Cronologia di completamento	134
Missioni cittadini	136
Attaccare i convogli	138
Club	139
Minigiochi	142
Forti	144
Missioni Liberazione	154
Gilda degli Assassini	162
Il sottosuolo	164
Guida navale	171
Missioni navali	176
Missioni Corsari	180
Ubicazioni nautiche	182
Missioni Tenuta	193
Missioni Benedict Arnold	198
Oggetti da raccogliere	200

<b>Riferimenti e analisi</b>	<b>216</b>
Navigazione avanzata	218
Rete di viaggi rapidi	220
Notorietà	221
Nemici	222
Armi	226
Attrezzi	229
Adeпти Assassini	233
Consigli di battaglia	234
Generare rendita	235
La tenuta	236
■ Reclutare lavoratori	238
■ Ottenere risorse	240
■ Caccia	242
■ Ottenere progetti	244
■ Elaborazione	244
■ Convogli	249
Botteghe	252
Vestiti	253
Obiettivi e trofei	254
Panoramica mosse	256
Elenco missione	257

<b>Multigiocatore</b>	<b>258</b>
Basi	260
Personaggi e personalizzazione	265
Punteggio e progressi	268
Set di abilità	275
Modalità di gioco	278
Suggerimenti extra	284
Mappe e analisi	287

<b>Extra</b>	<b>294</b>
Segreti	296
Riassunto	298
Analisi e congetture	304

### Guida rapida

Troverai la guida rapida sul retro. Questa sezione offre una rappresentazione visuale dei contenuti della guida e ti spiega come utilizzarla al meglio a seconda dei tuoi bisogni e delle tue aspettative.

### Indice

Se preferisci giocare con il minor aiuto possibile, potrai usare il dettagliato indice della guida per saltare agli argomenti di interesse ogni volta che ti servirà un suggerimento o un'informazione specifica.

### Scheda verticale

La scheda verticale sul margine destro di ogni doppia pagina è uno strumento di navigazione ideato per agevolare la navigazione della guida. La sezione in alto mostra i singoli capitoli, mentre quella in basso evidenzia la parte del capitolo che stai leggendo.

### Avvertimento di aggiornamento

Abbiamo fatto tutto il possibile per assicurarci che i contenuti di questa guida fossero corretti al momento della stampa. Tuttavia, i futuri aggiornamenti di Assassin's Creed III potrebbero contenere delle correzioni, delle modifiche alla giocabilità e addirittura delle aggiunte impossibili da prevedere.

In questo capitolo, esaminiamo nel dettaglio i numerosi sistemi alla base di Assassin's Creed III.



In questo capitolo forniamo spiegazioni, spunti e tecniche che ti aiuteranno a giocare in modo competitivo fin dalle tue prime avventure in questa coinvolgente modalità di gioco.

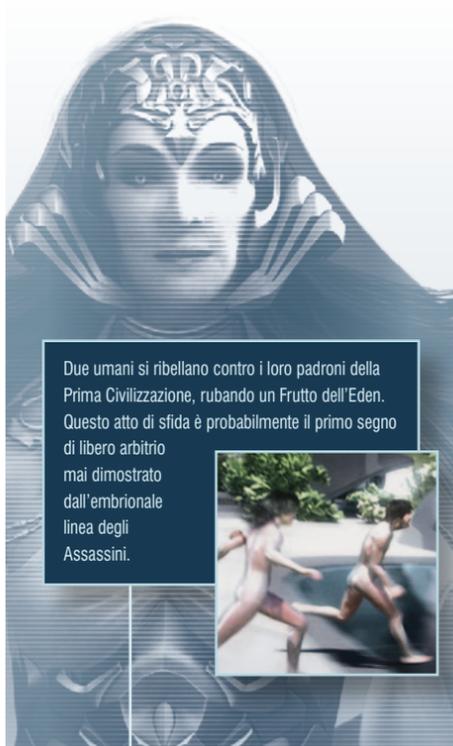


In questo capitolo **pieno di spoiler** facciamo un breve resoconto di tutti i segreti e delle caratteristiche sbloccabili, seguito da un'analisi dettagliata dei principali eventi della trama di Assassin's Creed III.



La seguente cronologia presenta gli eventi più significativi della storia di Assassin's Creed e mostra come questi conducano alle scene di apertura di Assassin's Creed III.

- GUIDA RAPIDA
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- RIASSUNTO
- CRONOLOGIA**
- CAST E BOZZETTI



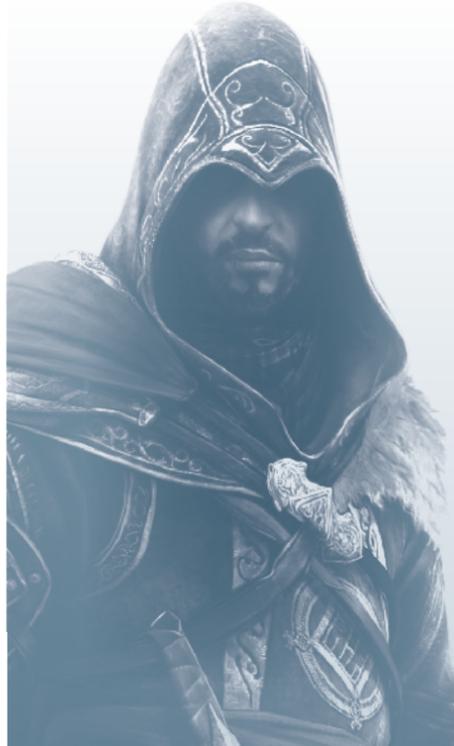
Due umani si ribellano contro i loro padroni della Prima Civilizzazione, rubando un Frutto dell'Eden. Questo atto di sfida è probabilmente il primo segno di libero arbitrio mai dimostrato dall'embrionale linea degli Assassini.



**Prima Civilizzazione**  
(preistoria)



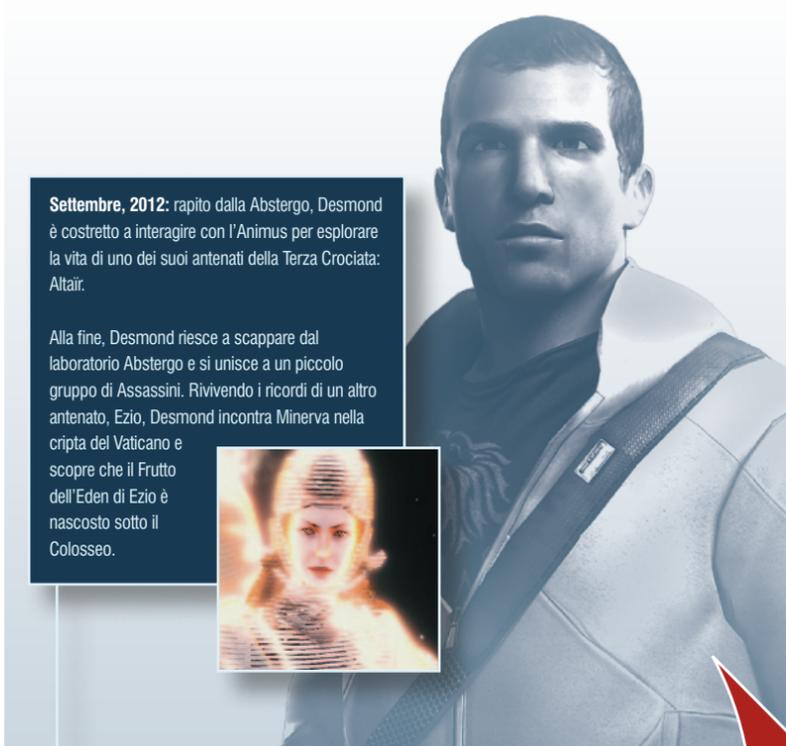
**Crociate**  
(1191-1257):  
**Altair**



**Rinascimento**  
(1459-1512):  
**Ezio**



**Rivoluzione Americana**  
(1753-1783):  
**Connor**



**Presente**  
(2012):  
**Desmond**

Si scatena una guerra tra la razza umana e la Prima Civilizzazione. Completamente assorbita dal conflitto, la Prima Civilizzazione non riesce a evitare che la catastrofe, una colossale eruzione solare, bruci la crosta terrestre. Salvo pochissimi, la Prima Civilizzazione viene annientata. Prima di morire Minerva, Giunone e Tinia (e probabilmente qualche altro membro della loro specie), mettono in salvo i dati raccolti dalla loro ricerca in una cripta. La razza umana sopravvive al cataclisma, ma la perdita delle conoscenze tecnologiche e un ritorno forzato alla tradizione orale portano gli umani a travisare gli avvenimenti storici.



Nonostante i secoli che li separano, Altair ed Ezio si impossessano di potenti manufatti e visitano antichi santuari mentre affrontano i nemici templari. Nel frattempo, vengono utilizzati come tramite biologico per comunicare i messaggi dei membri della Prima Civilizzazione (Minerva, Giunone e Tinia) a Desmond nell'era contemporanea.



Eventi di Assassin's Creed III.



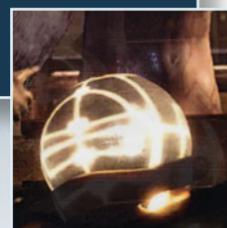
**Ottobre, 2012:** Desmond trova il Frutto dell'Eden nella cripta di Giunone sotto il Colosseo. Dopo aver toccato il manufatto, finisce immediatamente sotto il controllo di Giunone e sviene. I suoi compagni Assassini lo collegano a un programma speciale dell'Animus, che gli permette di concludere le vite dei suoi due antenati (Altair ed Ezio) e ritrovare la propria identità. Nel frattempo, gli Assassini trasportano il corpo del loro amico dall'Italia agli Stati Uniti.

L'esplorazione degli ultimi ricordi dei suoi antenati consente a Desmond di incontrare Tinia, il terzo membro, insieme a Minerva e a Giunone, del triumvirato della Prima Civilizzazione. Tinia svela a Desmond l'esistenza di una cripta sotterranea situata nell'attuale stato di New York. È in questo Grande Tempio che il triumvirato sostiene di avere salvato la conoscenza da loro accumulata, che comprende informazioni in grado di permettere all'umanità di sventare la prossima catastrofe. Desmond giunge sul posto all'inizio di Assassin's Creed III.



**21 dicembre, 2012:** è proprio in questo giorno che la Abstergo intende lanciare in orbita un satellite contenente una Mela dell'Eden. I Templari vogliono usare la Mela per controllare la popolazione terrestre.

Alcune culture hanno profetizzato che il 21 dicembre 2012 si sarebbe verificato un momento di transizione, o addirittura un'Apocalisse. Che si tratti della seconda catastrofe presagita dalla Prima Civilizzazione?





Se gli scenari furtivi sono semplici e lineari come una macchina, allora le tecniche di assassinio di Assassin's Creed III sono il mezzo per trasformare l'ordine in caos. Durante le incursioni nelle aree sorvegliate incontrerai delle sentinelle e delle pattuglie che ti impediranno di mantenere un basso profilo e proseguire indisturbato. Eseguire degli assassinii silenziosi, ti consentirà quindi di sbarazzarti dei contrappesi e degli ingranaggi scelti, per far sì che questo meccanismo ideato per ostacolare i tuoi viaggi cessi di funzionare normalmente.

Le tecniche contestuali di assassinio abbondano, ma possono essere suddivise in due gruppi: quelle in basso profilo, e quindi più idonee alle situazioni furtive, e quelle in alto profilo che tendono ad attirare maggiormente l'attenzione altrui. Come regola generale, un assassinio eseguito premendo **X/C** sarà di natura discreta, mentre tenendo premuto **RT/R1** eseguirai un'uccisione più violenta e appariscente.

Prima di esaminare le varie tipologie di assassinii, ecco qualche regola generale:

- ◉ Gli assassinii in alto profilo hanno una maggiore portata rispetto alla loro controparte in basso profilo. Se una preda non si avvicina abbastanza per un'uccisione furtiva e i potenziali testimoni sono rivolti o si muovono in un'altra direzione, spesso vale la pena di optare per un'uccisione spettacolare per poi nascondere il cadavere.
- ◉ Presta molta attenzione al contorno (01) della tua preda attuale durante l'esecuzione di un assassinio, soprattutto quelli in volo. Assicurati di calibrare la posizione di Haytham e la visuale per selezionare l'avversario corretto.
- ◉ Haytham userà automaticamente la sua lama celata per la maggior parte degli assassinii, optando di tanto in tanto per l'arma selezionata durante il pedinamento di una preda. Usa il selettore armi per selezionare in anticipo la lama celata e ovviare all'inconveniente: le uccisioni con le altre armi possono essere più rumorose e protratte.



**Assassinio in volo:** eseguito da sopra la preda.

- ◉ **Solo in alto profilo:** Haytham balza dall'alto sulla vittima evidenziata, uccidendola subito. Con questa mossa puoi eliminare due prede vicine.



**Assassinio da una sporgenza:** eseguito mentre sei appeso a una sporgenza subito sotto la preda.

- ◉ **Basso profilo:** Haytham si allunga per afferrare (e pugnare) la preda, per poi gettarla oltre la sporgenza. Utile per evitare dei nemici sullo stesso piano, ma meno utile quando in basso ci sono guardie o pattuglie.
- ◉ **Alto profilo:** Haytham balza e spinge a terra la preda per sferrare il colpo di grazia. È la tecnica più utile contro le sentinelle sole sui tetti.



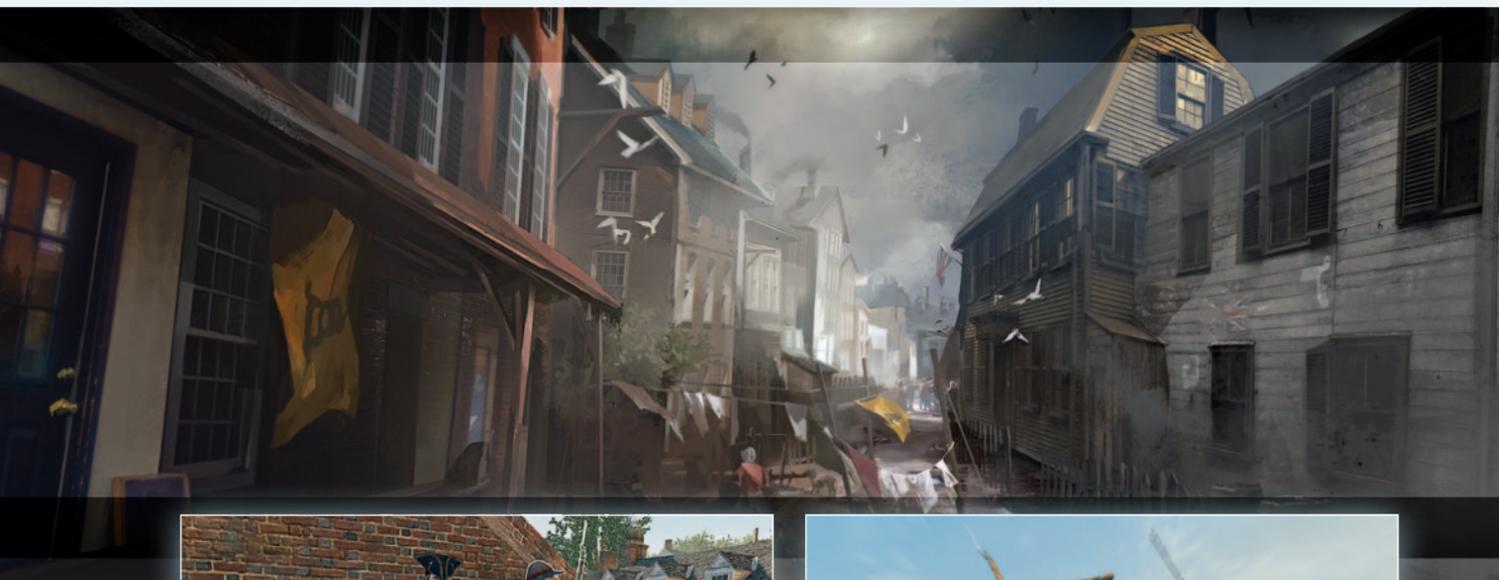
**Assassinio da un nascondiglio:** eseguito da un nascondiglio qualsiasi.

- ◉ **Basso profilo:** Haytham si allungherà per afferrare una preda a portata e pugnalarla, per poi sistemarla all'interno del nascondiglio. L'unica eccezione è la panca: Haytham pugnalerà sapientemente la preda per poi appoggiarla con discrezione nel posto in cui era seduto (perdendo quindi il suo luogo di occultamento).
- ◉ **Alto profilo:** Haytham balza fuori per pugnare il nemico di passaggio.



**Assassinio da un angolo:** disponibile soltanto appiattendosi contro una superficie adeguata.

- ◉ **Basso profilo:** Haytham svolta rapidamente l'angolo, pugnala la preda, la tira a sé e la appoggia sul pavimento.
- ◉ **Alto profilo:** Haytham esce velocemente allo scoperto per balzare sulla preda.



**Assassinio base:** eseguito sullo stesso piano della preda.

- ◉ **Basso profilo:** Haytham pugnala furtivamente la preda. Se l'assassinio avviene in bella vista, ne subirà comunque le conseguenze. È molto efficace se eseguito alle spalle di una sola sentinella o guardia di pattuglia; cammina velocemente per colmare la distanza senza fare rumore.
- ◉ **Alto profilo:** Haytham balza e spinge a terra la preda mentre le infligge il colpo di grazia. Nota: può essere eseguito in corsa.



**Doppio assassinio:** eseguito sullo stesso piano con due prede allineate e vicine.

- ◉ **Basso profilo:** Haytham si allunga e infilza entrambe le vittime simultaneamente.
- ◉ **Alto profilo:** Haytham balza e spinge a terra entrambe le prede.



**Assassinio da una zona di appostamento:** disponibile soltanto nascondendosi in una zona di appostamento.

- ◉ **Basso profilo:** Haytham tira la preda nel sottobosco per ucciderla, lasciando il corpo nascosto.
- ◉ **Alto profilo:** Haytham balza fuori per uccidere una preda a portata.

## ATTERRAMENTI NON LETALI

Alcune missioni includono degli obiettivi secondari che impediscono a Haytham di uccidere. In questi casi, il repertorio completo di assassinii sarà di poca utilità a chiunque voglia sincronizzarsi al 100%. Ciò nonostante, contro questi avversari solitari, puoi comunque utilizzare una tecnica: imposta Non armato. Se ti porterai con furtività alle spalle di una preda e premendo **X/C**, Haytham la neutralizzerà silenziosamente.

## SULLE TRACCE DI JOHNSON

### PANORAMICA MISSIONE

#### Obiettivi secondari

- Non superare il livello 2 di notorietà.
- Limita l'uso di armi da fuoco a sei volte.
- Usa i barili di polvere da sparo per distruggere il carico di contrabbando.

#### Letture complementare

- Maggiori dettagli sul dardo da corda a pagina 231.
- La soluzione della nuova Missione Tenuta e delle nuove opportunità di commercio ed elaborazione sono consultabili a pagina 193 e 244 rispettivamente.
- Puoi imbarcarti nelle nuove missioni navali (consulta pagina 176) parlando con Faulkner alla tenuta o tramite un portuale su qualsiasi mappa.
- Come avrai notato, esistono dei giochi da tavolo e altri semplici divertivi a cui Connor può partecipare. Consulta pagina 142 per consigli e tecniche per migliorare la tua prestazione.



Quando sei pronto a iniziare, viaggia rapidamente verso Boston. Fatti strada fino al punto di inizio ricordo al porto e attacca bottone con Sam Adams. Accompagnalo fino all'inizio del filmato. Al termine, aiuta l'indignato francese a sbarazzarsi di quattro soldati, quindi dirigiti al punto d'incontro; strappa il manifesto se raggiungi il livello notorietà 1 per viaggiare in incognito. Nonostante i comandi su schermo, ignora gli esattori che incontrerai durante il viaggio: potrai occupartene più tardi. Eliminandoli ora non farai altro che accrescere la tua notorietà.



In questo ricordo, non esiste alcun divieto di ingaggiare, ma il nostro approccio orientato alla furtività ti consentirà di completare facilmente tutti gli obiettivi secondari. Nel caso di un conflitto, al termine ricordati di strappare i manifesti per tenere sotto controllo il tuo livello di notorietà. Attendi che il soldato di pattuglia si avvicini alla passerella, prepara la pistola di Connor ed esci allo scoperto per colpire il barile di polvere da sparo a terra con la modalità mira di precisione (R/L).



Prima di abbandonare la tenuta per iniziare il ricordo, ti consigliamo vivamente di completare la missione Cacciatore silenzioso per imparare a maneggiare il nuovo dardo da corda, reperibile poco più in là a sud-ovest della tenuta (consulta pagina 194). Ti consigliamo anche di familiarizzare e applicarti nella crescita e nella gestione della tenuta per aumentare la rendita. Iniziare ora farà una grossa differenza più avanti nella storia.



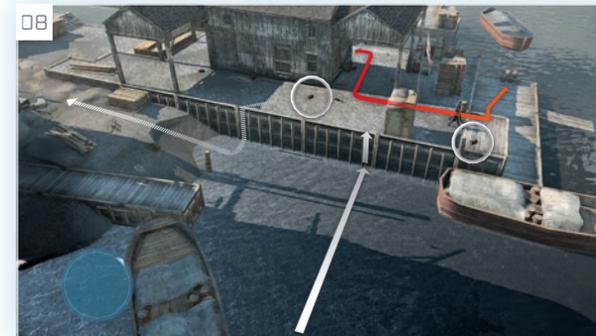
Dopo il filmato, abbandona l'edificio e fatti strada fino all'indicatore di viaggio al porto: di nuovo, ignora momentaneamente gli esattori e i contrabbandieri. Raggiunta la zona vietata, prosegui fino al lato est del cerchio, nei pressi dell'imponente forte di pietra. Avvicinandoti al primo carico come mostrato in figura, potrai evitare facilmente le quattro guardie ferme e il soldato di pattuglia solitario sul lato ovest dell'edificio.



Non appena il barile esplode, fuggi dal percorso mostrato in figura per allontanarti prima che le guardie si muovano per investigare.



Vicino al secondo carico di contrabbando non c'è alcun barile di polvere da sparo, quindi per completare l'obiettivo secondario dovrai raccogliere quello mostrato in figura e spostarlo con calma lungo la passerella. Finché non ti metti a correre, le due guardie dovrebbero rimanere all'oscuro della tua presenza.



Arrampicati sul lato del pontile e osserva i movimenti delle due guardie. Si muovono in formazione e indugiano parecchio sulla passerella. Questa è la tua possibilità di arrampicarti, sistemare il barile di polvere da sparo vicino al carico e colpirlo come prima. Tuffati subito in acqua e segui il percorso mostrato in figura per abbandonare la zona vietata.



Con gli esattori, inizia la battaglia con un assassino. Dei due luoghi segnalati sulla mappa, l'unico che potrebbe coinvolgere una piccola pattuglia di giubbe rosse è quello nei pressi dei due contrabbandieri. Detto ciò, ti basterà attendere che si sia allontanata, per affrontare gli esattori senza complicazioni ulteriori. Per tenere sotto controllo il tuo livello di notorietà e completare l'obiettivo secondario corrispondente, dopo le battaglie ricordati di strappare i manifesti (reperibili nei pressi di ogni gruppo di esattori).



Sistema il barile di polvere da sparo vicino al carico e salta sulla barca per colpirlo da una distanza di sicurezza. Quando esplode, voltati e salta in acqua. Immergiti sotto la superficie (per ridurre le possibilità di essere individuato) e nuota fino al prossimo indicatore dell'obiettivo sul pontile di fronte.



Terminata la sfida principale del ricordo, è ora di completare gli ultimi due obiettivi: distruggi le casse trasportate dai due contrabbandieri (cerchi di colore arancione sulla nostra mappa) ed elimina i due gruppi di esattori (cerchi rossi). Abbiamo anche evidenziato le prede più semplici, nelle aree in cui i nemici sono pochi o completamente assenti.



I contrabbandieri sono molto più semplici da gestire. Assicurati che non ci siano guardie nei paraggi (come dovrebbe essere nei luoghi da noi consigliati), quindi corri e urtali pesantemente. Quando le casse si schiantano sul pavimento, dattela a gambe levate per sfuggire agli energumani. Ti inseguiranno, ma desisteranno subito.



GUIDA RAPIDA

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

SEQUENZA 1

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

15 NOVEMBRE 2012

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

1 DICEMBRE 2012

SEQUENZA 9

SEQUENZA 10

12 DICEMBRE 2012

SEQUENZA 11

SEQUENZA 12

20 DICEMBRE 2012

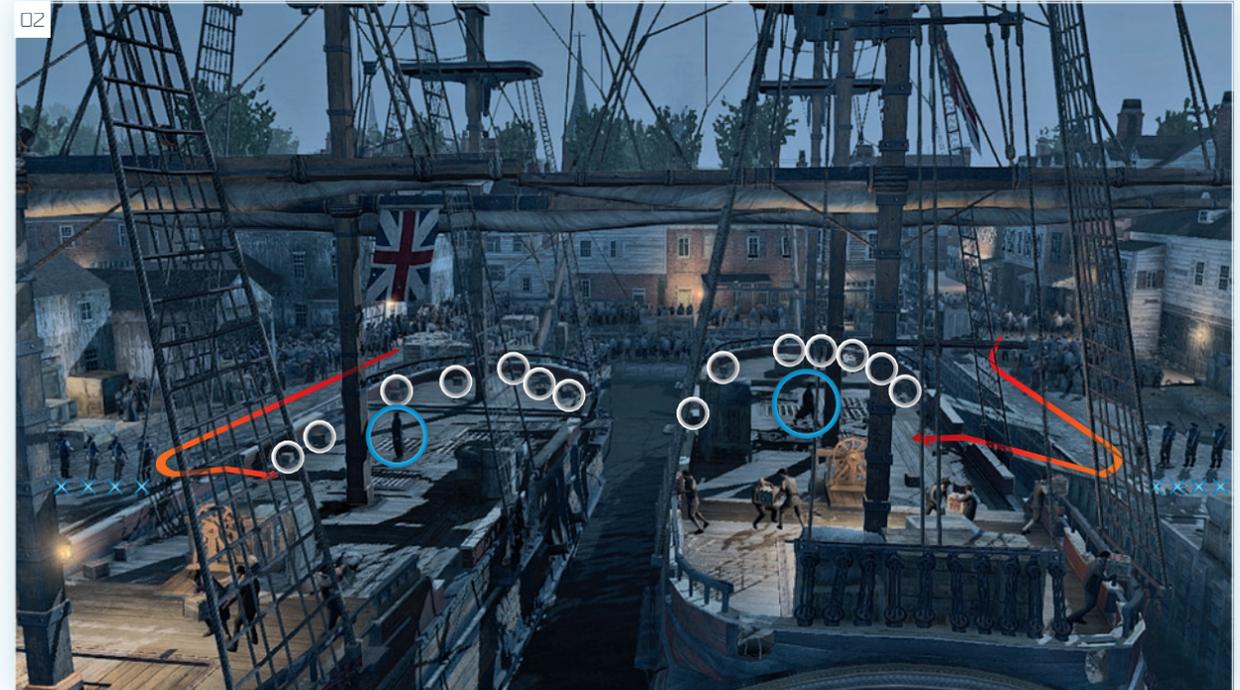


## IL TEA PARTY

### PANDRAMICA MISSIONE

Obiettivi secondari	Letture complementare
<ul style="list-style-type: none"> <li>Getta 10 casse di tè in acqua.</li> <li>Scaraventa 3 giubbe rosse in acqua.</li> <li>Esegui un assassinio in volo con un moschetto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Maggiori dettagli sui compiti principali e le potenzialità degli adepti Assassini a pagina 162.</li> </ul>

01 Iniziato il ricordo, il tuo primo obiettivo sarà eliminare le guardie evidenziate al porto. È una buona opportunità per chiamare in azione il nuovo adepto di Connor. Ti consigliamo di utilizzarlo per il più folto dei due gruppi, a sinistra della nave rispetto alla tua posizione di partenza.



Una volta eliminate tutte e quindici le prede, avrà inizio l'evento principale del ricordo. Le sfide che affronterai vertono principalmente su combattimenti prolungati e situazioni variabili di partita in partita, quindi ti spiegheremo delle tattiche comprovate. Esamina la mappa annotata dell'area. I due uomini che dovrai proteggere (Revere e Molineux, nei cerchi blu) rimangono sul ponte della rispettiva nave. A sinistra e a destra dei due vascelli, piccoli gruppi di soldati alleati (croci blu) tenteranno di arrestare l'avanzata degli aggressori. I nemici (linee rosse) convergeranno da entrambi i pontili e tenteranno di salire a bordo dalle passerelle, attaccando Connor e gli uomini che deve proteggere. Infine, le casse di tè (cerchi bianchi) che Connor può lanciare in mare per completare l'obiettivo secondario si trovano principalmente a prora delle due navi. Il tuo compito è assicurarti che Revere, Molineux e, ovviamente, Connor non muoiano prima dello scadere del tempo. Il tempo viene aggiornato regolarmente nell'angolo superiore sinistro dello schermo ogni volta che getti a mare una cassa di tè.

#### Consigli generici

0 Inizia il ricordo gettando a mare più casse di tè possibili; premi **Q**/**Y** per sollevarle e **A**/**X** per lanciarle in acqua. Ricordati di prendere bene la mira: quelle scagliate sul molo non contano. Successivamente, i momenti di calma per farlo sono pochi e distanti tra loro, quindi ti conviene fare subito piazza pulita. Puoi ignorare interamente questo consiglio se non intendi completare gli obiettivi secondari.

0 Per eseguire un assassinio in volo con il moschetto, afferra l'arma (ci sono delle rastrelliere sulle navi) e salta sulla ringhiera di protezione di un vascello per assassinare un avversario sul molo sottostante. Ti consigliamo di occuparti di questo obiettivo secondario una volta gettate le casse.

0 Sebbene le battaglie iniziali siano piuttosto banali, il numero di avversari da affrontare aumenterà ben presto. Se ti accorgi che Revere e Molineux sono assediati da parecchi nemici, agisci immediatamente. Proseguendo la battaglia, concentra le energie di Connor per proteggere quello con meno salute. La più grande minaccia per i tuoi alleati sono gli ufficiali.

0 Non dimenticarti di chiamare il tuo nuovo adepto Assassino durante gli eventi. Se sei impegnato a combattere su un ponte, puoi ordinarli di attaccare i soldati sull'altra nave.

0 Puoi tranquillamente saltare da un vascello all'altro, al contrario degli assaltatori. Fai attenzione a non cadere in acqua o potrebbe essere un disastro.

0 L'obiettivo secondario di gettare in acqua tre soldati punta all'uso dell'abilità Contrattacco e lancio, ma in realtà, ti basterà colpirli con calci e pugni in assenza di ostacoli a impedire la caduta. Questa strategia è ancora più semplice ingaggiando un'ondata di soldati appena arriva sul molo.

## IL CUOCO FURIOSO

### PANDRAMICA MISSIONE

Obiettivi secondari	Letture complementare
<ul style="list-style-type: none"> <li>Limita il tempo trascorso in conflitto aperto a non più di 15 secondi.</li> <li>Limita la perdita di salute di Chapheau a non più del 50%.</li> <li>Esegui cinque assassinii in basso profilo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il granatiere è un nuovo e potente archetipo di nemico. Vedrai anche degli esploratori a Boston e in frontiera (consulta pagina 222).</li> <li>A Boston sono disponibili alcune missioni Cittadini, incluso un contratto di assassinio nel distretto nord (consulta pagina 137).</li> </ul>

01 La prima fase di questo breve ma intenso ricordo vede Connor seguire il furioso Chapheau intenzionato a fare le sue rimostranze ai soldati inglesi. L'unica vera difficoltà è completare i difficili obiettivi secondari ed è su questo che ci concentreremo in questa sezione. Equipaggia subito le lame celate: ti serviranno durante tutta la missione.



Le giubbe rosse assalite dalla folla non attaccheranno, quindi ignorale pure. Raggiungi le prossime due e ripeti il procedimento di prima. Solo che questa volta dovrai essere più veloce: mettili alle spalle della guardia più distante e tenta di assassarla prima che raggiunga Chapheau.



Mentre lo segui lungo il corridoio, Chapheau uscirà a sinistra. Quando noti due soldati in avvicinamento, prendi l'iniziativa e assassinali. In caso contrario, Chapheau ne spintonerà uno per scatenare uno scontro.



Quando Chapheau attira l'attenzione delle prime due guardie, mettili alle spalle di quella più distante e assassinala, quindi cammina velocemente ed elimina il suo compagno prima che scoppi uno scontro.



Lo scontro successivo è decisamente più difficile, ma c'è un punto di controllo poco prima. Corri dietro al granatiere più vicino e assassinalo, quindi occupati del compagno. Per quanto riguarda la seconda coppia, dovrai sconfiggerla prima dello scadere del tempo. Con un po' di rapidità, potrai eliminare il soldato inglese con un contrattacco letale e assassinare il granatiere distratto da Chapheau.



In un corridoio successivo, cerca due soldati quando Chapheau svolta a destra. Di nuovo, la strategia migliore è precederlo di scatto per assassinarli. Dopo il filmato, segui le istruzioni su schermo per guidare Chapheau fino alla preda designata.



GUIDA RAPIDA

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

REFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

SEQUENZA 1

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

15 NOVEMBRE 2012

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

1 DICEMBRE 2012

SEQUENZA 9

SEQUENZA 10

12 DICEMBRE 2012

SEQUENZA 11

SEQUENZA 12

20 DICEMBRE 2012

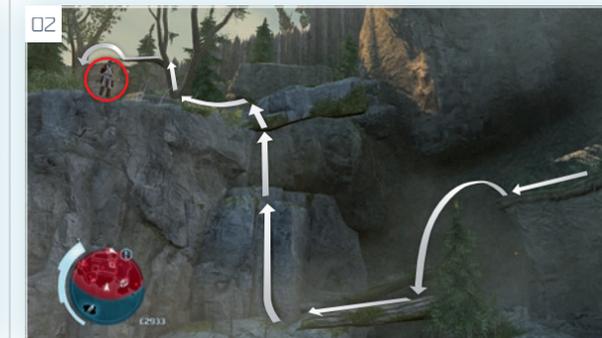




FORT ST. MATHIEU



Avvicinati al forte da est, preferibilmente nelle ore diurne. Ignora o neutralizza la guardia in piedi vicino allo strapiombo e scivola giù come mostrato in figura. Una cosa interessante è che in zona ci sono dei puma che, di tanto in tanto, attaccano e uccidono la sentinella: non dovrai far altro che attendere nascosto. Con un po' di pazienza, questa potrebbe essere un'ottima opportunità per sbloccare l'obiettivo/trofeo Testimone oculare.



Arrampicati sullo strapiombo come mostrato in figura. Puoi far precipitare con un calcio la guardia o semplicemente ignorarla. Arrampicati sull'albero e spostati nella sezione a V più vicina.



Segui il percorso mostrato in figura per raggiungere il tetto di una torre di osservazione. Non preoccuparti della prima guardia nella prima torre e a sinistra: non ti noterà.



Osserva la guardia in basso e salta giù nel nascondiglio quando si sposta a sinistra del suo percorso di pattuglia. Tornato al carro di fieno, assassina silenziosamente. Entrando di notte, c'è il rischio di incontrare altre pattuglie in zona che seguono un percorso molto più lungo. Fischia per attirarle al carro di fieno e neutralizzarle una alla volta.



Arrampicati sul tetto poco più a nord e, usando la superficie scoscesa e il camino per non farti individuare, attendi che il capitano si avvicini al pozzo. Dopodiché, emergi brevemente e colpiscilo con un dardo avvelenato.



Torna subito alla sporgenza sud del tetto e lasciatvi cadere dietro i tronchi. Se le due guardie nei pressi della polveriera indagano sulla morte del capitano, interagisci con la porta per innescare il conto alla rovescia dell'esplosione, quindi arrampicati di nuovo e posizionati vicino alla bandiera. Quando avviene l'esplosione, premi subito B/C per abbassare la bandiera inglese. In caso contrario, se le due guardie decidono di non indagare, raggiungi furtivamente la porta per avviare il cronometro e nasconditi nel carro di fieno fino a quando l'accampamento non è tornato alla normalità. Attendi un momento di calma per raggiungere la bandiera.

PANDRAMICA		
NOME	REGIONE	LUOGO
Fort St-Mathieu	Frontiera	A sud vicino all'uscita per New York.
Fort Monmouth	Frontiera	Nell'angolo sud-ovest della mappa, a ovest di un portuale.
Fort Duquesne	Frontiera	A nord-ovest della mappa, a nord di Valley Forge.
Fort Hill	Boston	Nella parte più a est della città.
Fort Independence	Boston	A sud-ovest, vicino al Boston Common.
Fort Washington	New York	A ovest, vicino al molo.
Fort Division	New York	A nord-est, vicino all'uscita per la frontiera.

I forti sono quelle aree contrassegnate da zone vietate grosse e circolari. Pur non essendoci alcun ricordo né missione relativi alla conquista di queste fortezze, liberarli tutti e sette è un passo importante verso la sincronizzazione totale. Ti consentirà di ridurre le tasse imposte ai convogli che viaggiano in ogni mappa (consulta pagina 251) e di accedere a uno scrigno contenuto all'interno.

Entro i confini rossi di ogni forte sono stanziate diverse giubbe rosse. Connor raggiunge il livello 2 di notorietà nel momento stesso in cui accede a una zona vietata. Quando questo accade, ogni nemico che lo avvista inizia subito a investigare e lo attacca subito a individuazione completata. Entrando in conflitto aperto, verrà suonato l'allarme che provocherà l'attacco dei soldati in zona. Inoltre, è possibile che tutte le entrate e le uscite del forte vengano sigillate, ostacolando l'accesso o, più probabilmente, impedendo la fuga e intrappolando Connor all'interno.

Per conquistare un forte, Connor deve completare le seguenti fasi:

- Uccidere il capitano del forte: questo individuo appartiene al potente archetipo jaeger (consulta pagina 225) ed è indicato dall'icona.
- Dar fuoco alla polveriera: questo piccolo edificio è indicato dall'icona. Interagisci con la porta (B/C) per innescare un conto alla rovescia di dieci secondi al termine del quale la polveriera esploderà scatenando il panico nell'area circostante.
- Abbassare la bandiera: l'ultima fase, accessibile solo dopo aver concluso le prime due, consiste nell'avvicinarsi alla bandiera inglese per abbassarla (contrassegnata dall'icona; premi B/C). Così facendo, libererai immediatamente il forte, con i patrioti che rimpiazzano le truppe inglesi nel filmato conclusivo. Come bonus aggiuntivo, l'icona del forte diventa un nuovo punto per i viaggi rapidi.

Puoi uccidere il capitano e dar fuoco alla polveriera nell'ordine che preferisci, ma è importante notare che è impossibile far esplodere la polveriera o abbassare la bandiera mentre sei in conflitto aperto.

Questi sono gli ingredienti base della liberazione di un forte, validi per tutte e sette le fortificazioni visitate da Connor. Detto ciò, il modo in cui decidi di completare ogni obiettivo è interamente a tua discrezione. Se preferisci entrare come un bisonte dal portone principale e ingaggiare in le forze difensive in una rissa colossale, nessuno ti impedirà di farlo.

In questa sezione offriamo delle soluzioni furtive per tutti e sette i forti. È comunque importante notare che non si tratta mai di soluzioni definitive: esistono sempre delle alternative o delle variazioni. Tuttavia, è anche vero che durante il corso delle nostre numerose prove di gioco, queste strategie si sono rivelate le più consistenti. Considerato che ogni forte prevede un cambiamento di posizione di alcune guardie, è pressoché impossibile sapere in anticipo cosa aspettarsi all'interno. Se noti qualcosa di diverso, adatta la tua strategia di conseguenza o viaggia rapidamente per uscire e rientrare dall'area in modo da ripristinarla.

Linee guida e consigli generici:

- I tre forti nella frontiera possono essere conquistati dall'inizio della sequenza 5. Considerato che Connor non acquisisce l'arsenale completo di armi e attrezzi fino alla sequenza 6 sarà difficile, ma non è affatto impossibile. I forti di Boston e i due di New York possono essere liberati completando rispettivamente Il Ricercato di Boston nella sequenza 5 e A Corto di Rifornimenti nella sequenza 9.
- Infiltrati sempre in un forte con una scorta completa di dardi avvelenati. Sono fatti su misura per uccidere i capitani e sono un requisito delle nostre soluzioni furtive.
- Devi completare tutte e tre le fasi obbligatorie per conquistare un forte. Abbandonando l'area prima di abbassare la bandiera, al tuo ritorno il forte verrà ripristinato al suo stato originale.
- Quando suona l'allarme, alcuni capitani accorreranno per ingaggiarti in combattimento con le rispettive truppe, mentre i comandanti più codardi si rifugeranno da qualche parte nel forte. Se preferisci un approccio più diretto, ricordati che uccidendo un capitano farai scappare a gambe levate alcuni dei suoi subordinati.
- A Boston e New York, puoi chiamare gli adepti Assassini per assisterti nelle incursioni e per uccidere le prede al tuo comando: l'abilità Tiratori (consulta pagina 155) è particolarmente efficace. Nota: ricorrendo agli adepti potresti dar luogo a variazioni imprevedute sul comportamento e il movimento dei nemici dentro il forte.
- Infiltrarsi in un forte è più semplice quando piove, per via della portata di individuazione ridotta delle guardie; diminuisce ulteriormente durante le bufere di neve.
- La posizione delle guardie varia a seconda del periodo della giornata. Quando necessario, la nostra soluzione indica sempre se è meglio muoversi furtivamente lungo il perimetro di notte o quando il sole è alto.
- Sebbene non sia possibile interagire con la polveriera in conflitto aperto, in alcuni forti sono presenti dei barili di polvere da sparo nelle vicinanze. Colpiscili con un'arma da fuoco per far esplodere subito la polveriera. Dirigendoti subito verso la bandiera (dando per scontato che tu abbia già ucciso il capitano), non ti resterà che eliminare tutti i nemici in coda per interagire con l'asta.
- Infine, gli scrigni nei forti contengono sì delle laute ricompense, ma hanno anche delle serrature che vanno scassinare manualmente e sono le più difficili che incontrerai. Dopo avere sistemato le levette nella posizione desiderata (muovile lentamente per individuare prima il punto giusto), dovrai assicurarti che rimangano ferme mentre premi rapidamente B/C. La velocità di pressione del comando è fondamentale. Se il meccanismo non scatta entro il tempo limite, dovrai ritentare.



- GUIDA RAPIDA
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- CRONOLOGIA DI COMPLETAMENTO
- MISSIONI CITTADINI
- ATTACCARE I CONVOGLI
- CLUB
- MINIGIOCHI
- FORTI
- MISSIONI LIBERAZIONE
- GILDA DEGLI ASSASSINI
- IL SOTTOSUOLO
- GUIDA NAVALE
- MISSIONI NAVALI
- MISSIONI CORSARI
- UBICAZIONI NAUTICHE
- MISSIONI TENUTA
- MISSIONI BENEDICT ARNOLD
- OGGETTI DA RACCOGLIERE



- GUIDA RAPIDA
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE**
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE

- CRONOLOGIA DI COMPLETAMENTO
- MISSIONI CITTADINI
- ATTACCARE I CONVOGLI
- CLUB
- MINIGIOCHI
- FORTI
- MISSIONI LIBERAZIONE
- GILDA DEGLI ASSASSINI

## IL SOTTOSUOLO

## GUIDA NAVALE

### MISSIONI NAVALI

### MISSIONI CORSARI

### MISSIONI TENUTA

### MISSIONI BENEDICT ARNOLD

### RACCOLTA OGGETTI

Dalla sequenza 6 in poi, Connor può imbarcarsi in una serie di avventure in mare aperto. Le missioni navali sono ricordi complessi che si articolano attorno alla navigazione e al combattimento navale a bordo dell'Aquila, ma che raccontano anche storie che si riallacciano alle vicende di Connor sulla terraferma. Le Missioni Corsari sono ricordi più brevi in cui l'Aquila e la sua ciurma devono sconfiggere le flotte nemiche per portare a termine diversi

obiettivi. Entrambi i tipi di missione si possono iniziare dalla mappa della costa orientale, interagendo con Robert Faulkner alla Tenuta o con un portuale nelle altre zone.

Prima di passare a soluzioni e tattiche per missioni navali e missioni Corsari, forniremo qui una serie di chiarimenti, suggerimenti e approfondimenti su come manovrare l'Aquila al meglio.

## LE BASI

La barra curva a sinistra della minimappa rappresenta l'integrità dell'Aquila. Le collisioni con rocce e altre navi, i colpi di cannone e le onde anomale subite senza preparazione causano infatti dei danni. Se guadagni soldi a sufficienza con le attività della Tenuta (consulta pagina 193), puoi investire in potenziamenti per la nave nel corso della storia. La barra della salute dell'Aquila non può riempirsi quando sei in mare, anche se la ciurma compie riparazioni fra una missione e l'altra.

La ciurma non è solo parte dell'ambientazione, ma offre consigli preziosi. Preferiamo chiarirlo perché all'inizio si tende a ignorare i loro commenti, mentre col tempo ci si rende conto che avvisano quando si rischia una collisione o quando ci si deve tenere nel caso di una bordata altrimenti letale. Anche quando la tua attenzione si concentra su uno specifico bersaglio, la ciurma ha una visuale d'insieme su tutto ciò che accade attorno all'Aquila.



Gli indizi audio sono utili in molte occasioni in Assassin's Creed III, ma sono fondamentali nelle missioni navali, dal momento che i commenti della ciurma offrono informazioni importanti su ciò che succede a bordo dell'Aquila e intorno a essa (📹 01).

- ◉ Al fianco di Connor c'è Robert Faulkner, che offre consigli utili in caso di venti di tempesta e onde anomale e che avverte il capitano quando fa vela controvento.
- ◉ Due uomini sulle fiancate destra e sinistra sono gli ufficiali di tiro addetti ai cannoni. Ti avviseranno quando i cannoni sono pronti a fare fuoco e protesteranno se chiederai loro di ricorrere a una bordata o ai cannoni rotanti quando stanno ancora caricando.

## LEGENDA MINIMAPPA

	Destinazione		Navi alleate
	Obiettivo/Bersaglio		Onde anomale
	Navi nemiche		Direzione del vento

## CONTROLLI

XBOX 360	PS3	RIEPILOGO
		Serve a governare la nave.
		Serve per muovere la visuale.
		Mezze vele/Vele spiegate: aumenta la velocità della nave.
		Mezze vele/Vele ammainate: riduce la velocità della nave.
		Tieniti: Connor e la ciurma devono trovare riparo in caso di attacchi nemici o di onde anomale.
		Usa i cannoni rotanti: tieni premuto per mirare, rilascia per fare fuoco.
		Usa i cannoni: tieni premuto per mirare, rilascia per fare fuoco.

## SUGGERIMENTI PER LA NAVIGAZIONE

- ◉ Navigare a vele spiegate permette di andare più veloci, ma riduce la manovrabilità.
- ◉ Navigare a mezza vele permette di governare meglio l'Aquila viaggiando a velocità ridotta.
- ◉ I venti di tempesta spingono la nave e rendono praticamente impossibile navigare a vele spiegate. Inoltre, nel caso di un vento di tempesta da tribordo, se si muove il timone verso tribordo si va alla deriva a babordo. Per contrastare gli effetti di queste folate, occorre ordinare alla ciurma di issare le mezza vele. Se la nave deve procedere veloce, alternando l'uso del timone e delle vele raggiungerai un buon compromesso fra manovrabilità e velocità.



- ◉ Un segnale a forma di vortice sulla minimappa indica la direzione prevalente del vento (a prescindere dai venti di tempesta - 02). Navigare con il vento in poppa rende l'Aquila più veloce: in questo caso, la manica si colora di verde. Se invece navighi controvento, la nave rallenta e il segnale diventa arancione o rosso.
- ◉ Se colpisci rocce e scogliere, l'Aquila si danneggia. Se invece ti avvicini troppo alla costa, la nave può incappare in secche e scogli a pelo d'acqua, perdendo così velocità.
- ◉ Le onde anomale sono un fenomeno limitato ad alcuni ricordi e dovrai tenerti per evitare danni: sullo schermo ti verrà indicato il momento esatto in cui farlo. Ogni volta che ricevi l'avviso che è in arrivo un'onda anomala, controlla l'angolo d'impatto sulla minimappa e cerca sempre di andare di prua contro di essa prima di tenerti. Al contrario, rischi gravi danni se provi ad allontanarti o se smetti di tenerti troppo presto. Se però riuscirai a manovrare nei tempi giusti, l'Aquila cavalcherà la cresta dell'onda in modo spettacolare.

Ricorda che puoi potenziare l'Aquila nel corso del gioco, aumentando il danno che può causare alle altre navi e rendendola più resistente agli attacchi nemici. Una volta che avrai raggiunto la sequenza 6, potrai recarti da Robert Faulkner (che si trova al molo dell'Aquila) o rivolgerti a uno dei portuali per acquistare i potenziamenti (consulta pagina 253).

- ◉ Ovviamente i potenziamenti (consulta pagina 253) rendono più facile portare a termine gli obiettivi secondari se punti al 100% di sincronizzazione. Ti suggeriamo di procurarti cannoni extra, timone migliorato e munizioni perforanti appena possibile nel corso della storia. Anche se costano moltissimo, i rinforzi dello scafo sono fondamentali per gli obiettivi secondari più difficili. Ti permettono di puntare su una strategia aggressiva dal momento che la maggiore resistenza fa passare in secondo piano la continua preoccupazione per l'integrità dello scafo dell'Aquila.
- ◉ Ci sono diversi punti di controllo nelle missioni navali complesse e puoi sfruttarli a tuo vantaggio se miri a compiere un percorso perfetto.

I filmati in genere indicano che i progressi sono stati salvati, quindi si può tornare al punto di controllo precedente per ritentare un obiettivo secondario di cui non si è soddisfatti. Le missioni Corsari più brevi però si compongono di un'unica sezione e dunque se qualcosa non va per il verso giusto vanno rifatte da capo.

◉ Prima di continuare, una piccola curiosità per i fan di Assassin's Creed: la nave porta il nome di Aquila così come la costellazione a cui appartiene la stella chiamata Altair. A sua volta il nome di Altair deriva dall'arabo e significa "aquila che vola".

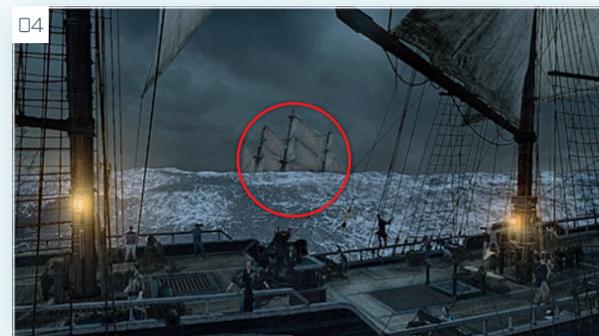
## COMBATTIMENTI NAVALI

### Consigli generali

- ◉ Puntare dritti di prua contro le navi nemiche non è una tattica saggia, perché si riducono di molto le possibilità offensive. Invece è meglio scegliere una rotta in diagonale che permetta di ricorrere alle bordate.
- ◉ In molte battaglie sarebbe auspicabile che tutte le navi nemiche fossero da un solo lato dell'Aquila. Infatti il fuoco incrociato può disorientare e persino risultare letale. Ogni volta che puoi, aggira la flotta nemica compiendo un ampio movimento ad arco. Se invece ti trovi ad avere le navi nemiche sia a tribordo sia a babordo, ricorda che i cannoni sulle fiancate sparano in maniera indipendente e che anche i tempi di ricarica sono separati. Anche se trovarsi in mezzo agli avversari è molto pericoloso, si tratta comunque di una manovra che incrementa di molto la potenza di fuoco.
- ◉ Quando effettui una bordata, tieni premuto il comando per concentrare il fuoco in modo da ridurre l'ampiezza della banda bianca che indica la direzione di tiro. Così aumenterai la precisione anche a media e lunga distanza. Quando l'Aquila è molto vicina alla nave nemica, non c'è bisogno di mirare con i cannoni: meglio fare fuoco immediatamente e risparmiare secondi preziosi.
- ◉ Colpire le navi nemiche più grosse con una bordata precisa può servire

anche a bloccare i loro cannoni. Lo stesso però vale anche per l'Aquila: se subisce danni, per qualche istante non può attaccare.

- ◉ I cannoni rotanti hanno un tempo di ricarica molto più breve ma causano danni trascurabili alle navi più grosse, a meno che le colpiscano in un punto debole. Servono principalmente a eliminare le piccole cannoniere con un solo colpo o le golette con un massimo di tre colpi. A meno che si spari a casaccio, il cannone rotante colpisce il nemico solo se il segnale sul bersaglio è rosso: questo accade quasi sempre quando l'Aquila è vicina alla nave nemica, poiché solo di rado diventa bianco. Se la distanza aumenta, la proporzione tra colore bianco e rosso si inverte. Ci vuole molta esperienza per diventare precisi anche a grande distanza.
- ◉ Alcune missioni hanno luogo con il mare in tempesta e le onde complicano di molto gli scontri. Mirare è estremamente difficile: in molti casi bisogna tenere i cannoni puntati finché non si ha una linea di tiro libera. Se ti trovi in mezzo alle onde (03), aspetta che l'Aquila e la nave nemica si trovino allineate e approfitta del momento per fare fuoco. Se invece tra l'Aquila e la nave nemica c'è un'onda che le separa (04), punta i cannoni nella direzione del bersaglio usando il suo albero come riferimento visivo e poi fai fuoco quando si trova alla stessa altezza dell'Aquila.



### TIPOLOGIE DI NAVI NEMICHE

#### Cannoniera



#### Note

- È la nave nemica più piccola. Danno lieve.
- Non è una priorità: si può colpire con i cannoni rotanti mentre i cannoni si ricaricano.

#### Goletta



#### Note

- Attacca di prua con inclinazione e usa proiettili a grappolo.
- Veloce e facilmente manovrabile, causa danni notevoli; va eliminata in fretta.

#### Fregata



#### Note

- Fa fuoco con i cannoni con un tempo di ricarica piuttosto breve.
- Sperona la prua o colpisce con una bordata per esporre il suo punto debole.

#### Vascello



#### Note

- È la nave nemica più grossa.
- Usa le palle incendiarie per causare più danni o colpisce la prua con una bordata (oppure speronala) per esporre il suo punto debole.

In questa sezione offriamo delle mappe dettagliate che mostrano la posizione di tutti gli oggetti da raccogliere di Assassin's Creed III. Alcuni di questi sono visibili nell'area del mercato, mentre altri sono nascosti con cura o vincolati a una prova secondaria. In alcuni casi, forniamo anche istruzioni e immagini illustrative per agevolare il ritrovamento di un oggetto.

Come bonus aggiuntivo per tutti i cacciatori dedicati, abbiamo annotato le mappe della frontiera e della tenuta con tutti i luoghi dove è possibile reperire delle razze specifiche di animali. Puoi sfruttare queste informazioni per accumulare una fortuna cacciando e installando trappole in modo da ottenere delle pelli integre da vendere con i convogli (consulta pagina 242).

Ci sono quattro tipi diversi di oggetti da raccogliere in Assassin's Creed III:

Le **pagine di almanacco** sono reperibili solo a Boston e New York, e si allontanano svolazzando non appena ti avvicini. Devi eseguire il tuo approccio al momento giusto prima che si allontanino costringendoti a correre acrobaticamente lungo un percorso specifico. In caso di fallimento, allontanati di un paio di vie per lasciare che si rigeneri nella posizione di partenza. Se ti trovi vicino a una stazione di posta, puoi raggiungerla dalla mappa per effettuare un ripristino veloce. Dopo aver raccolto tutte e quattro le pagine di un almanacco otterrai il progetto di una delle invenzioni di Ben Franklin necessarie alla sincronizzazione totale.

Le **piume** sono oggetti da raccogliere più convenzionali, reperibili solo nella frontiera e più generalmente nei rami alti degli alberi. Forniamo dei consigli speciali per quelle più difficili da trovare o raggiungere, mentre per tutte le altre il percorso dovrebbe essere ovvio: ti basterà sistemarti sotto di esse e osservare i dintorni per ritrovarle.

Gli **scrigni** (più precisamente quelli che contribuiscono alla sincronizzazione totale) si trovano a Boston, a New York e alla frontiera. I contenitori reperibili in città sono chiusi e per impossessarti delle loro ricchezze (si tratta generalmente di denaro e progetti) dovrai scassinare la serratura. Tuttavia, completando le missioni Liberazione (consulta pagina 154) otterrai le chiavi di tutti i forzieri reperibili nei distretti corrispondenti, che semplificano enormemente la faccenda. Le uniche eccezioni sono gli scrigni all'interno dei forti che vanno sempre scassinati manualmente in cambio di cifre da capogiro (7.500 £ per forziere, a parte uno che offre 10.000 £).

I **gingilli di Gamba di legno** disseminati per il mondo di gioco (tenuta inclusa) sono necessari a sbloccare le ubicazioni navali nella divertentissima e proficua missione secondaria Il tesoro del capitano Kidd (consulta pagina 182 per maggiori dettagli).

Prima di proseguire con la lettura, ti consigliamo di consultare la piccola sezione successiva ricca di trucchi e consigli vari.

Puoi tenere traccia dei favolosi oggetti da raccogliere nella sezione Registro missioni. Nota: per far comparire le informazioni è necessario collezionare almeno un oggetto per categoria (per esempio, una piuma). Allo stesso modo, le serie completate vengono rimosse: dopo averli collezionati tutti, i gingilli scompariranno dalla lista.

Tutti gli oggetti raccolti con l'opzione Rigioca ricordo vengono salvati automaticamente, anche se non completi il ricordo, insieme ai fondi e ai progetti contenuti negli scrigni.

Una caratteristica utile della funzione Riferimento nella schermata della mappa è che selezionando gli oggetti da raccogliere non solo potrai viaggiare fino all'oggetto in questione, ma otterrai anche delle informazioni sulla sua altitudine rispetto a Connor. Acquistando tutte le mappe disponibili dalla sequenza 6 (consulta pagina 252) potrai vedere tutti gli oggetti da raccogliere, perfino quelli nelle zone oscurate che devi ancora esplorare.

Se Connor vede un nuovo oggetto da raccogliere, anche di sfuggita, questo verrà segnato permanentemente e comparirà sulla mappa e la minimappa fino a quando non lo avrai raccolto.

Infine, ricordati che non è possibile accedere a tutte le aree della mappa (e quindi individuare e raccogliere ogni oggetto) finché New York e la regione completa di Valley Forge verranno rese disponibili nella sequenza 9.

## SCRIGNI: RICOMPENSE PER REGIONE

	BOSTON	FRONTIERA	NEW YORK
<b>Totale £</b>	26.250	31.750	25.500
<b>Progetti armi speciali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spada di Lincoln (copia)</li> <li>Coltello composito</li> <li>Pistola ad avancarica della Marina Britannica</li> <li>Duckfoot navale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pistola ad avancarica italiana</li> <li>Pistola ad avancarica inglese</li> <li>Tomahawk da guerra</li> <li>Ascia navale francese</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pistola reale</li> <li>Spada da battaglia di Washington (copia)</li> <li>Pistola da tasca francese</li> </ul>

## LEGENDA

	Punto d'osservazione	<b>Ac</b>	Achille
	Forte	<b>Go</b>	Godfrey
	Pagina di almanacco	<b>Te</b>	Terry
	Piuma	<b>La</b>	Lance
	Scrigno	<b>Wa</b>	Warren
	Gingillo di Gamba di legno	<b>Pr</b>	Prudence
	Confine habitat animale	<b>My</b>	Myriam
	Volpe	<b>No</b>	Norris
	Orso	<b>OI</b>	Oliver
	Puma	<b>Co</b>	Corinne
	Lupo	<b>Da</b>	Big Dave
	Lince	<b>Ly</b>	Lyle
	Lepre	<b>El</b>	Ellen
	Castoro	<b>Ti</b>	Padre Timothy
	Procione		
	Cervo		
	Alce		

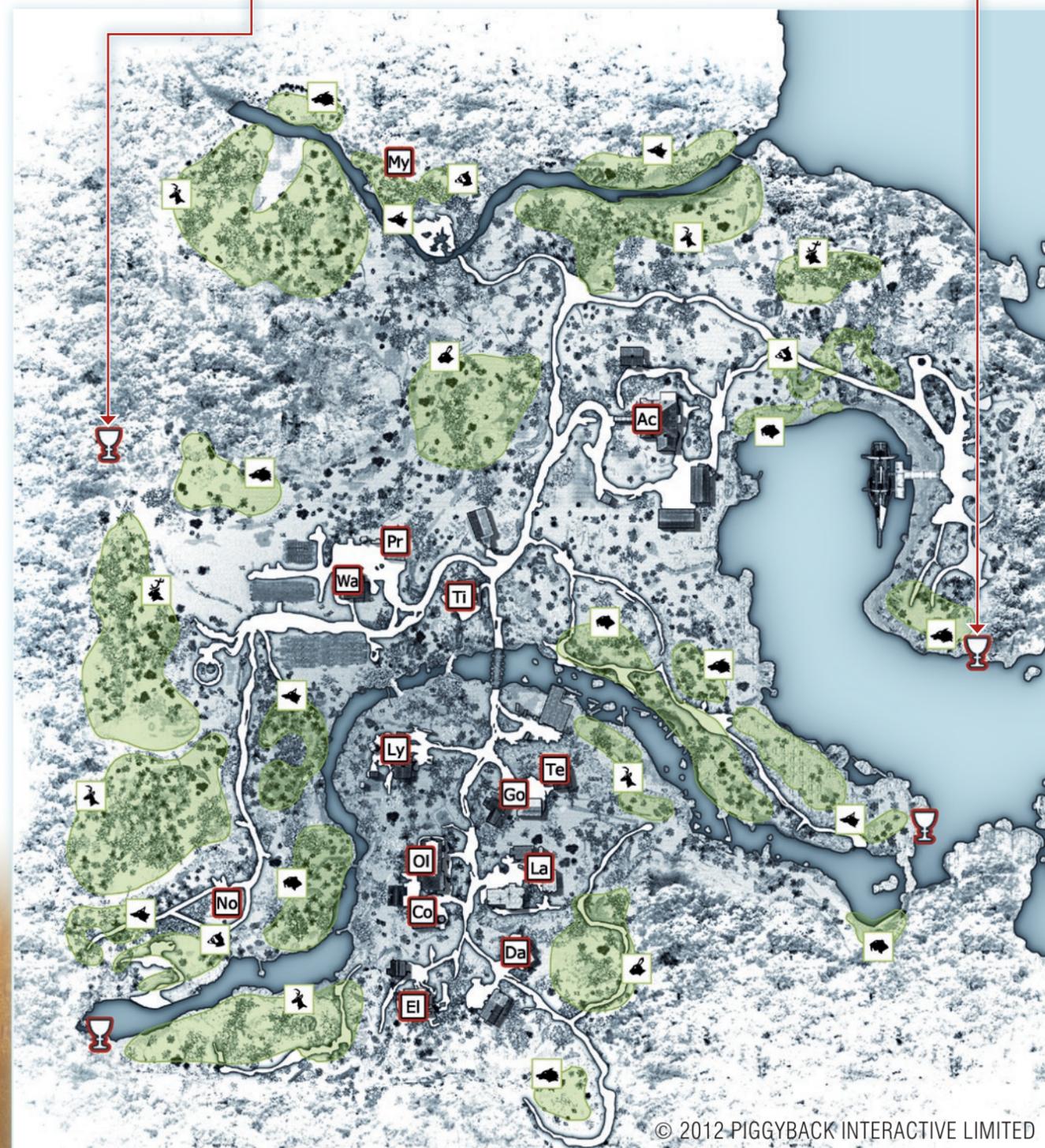
## LA TENUTA DI DAVENPORT



In figura mostriamo il percorso da seguire, ma per tutti coloro che vogliono utilizzare al meglio il proprio tempo, è bene ricordare che Connor deve eseguire la stessa arrampicata durante la missione Tenuta "Norris il galante" (consulta pagina 196).



Il gingillo poco più a sud di Gamba di legno è proprio in bella vista, ma ricordati che l'area pullula spesso di lupi.



GUIDA RAPIDA

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

CRONOLOGIA DI COMPLETAMENTO

MISSIONI CITTADINI

ATTACCARE I CONVOGLI

CLUB

MINIGIOCHI

FORTI

MISSIONI LIBERAZIONE

GILDA DEGLI ASSASSINI

IL SOTTOSUOLO

GUIDA NAVALE

MISSIONI NAVALI

MISSIONI CORSARI

UBICAZIONI NAUTICHE

MISSIONI TENUTA

MISSIONI BENEDICT ARNOLD

RACCOLTA OGGETTI

Dalla Sequenza 4 fino alla fine della Sequenza 5, gli ambienti di Assassin's Creed III prenderanno vita, grazie a una nuova serie di esperienze e attività. Le strade che Connor percorre durante il proseguimento della storia sono ricche di diversivi, dalle ampie missioni secondarie ai semplici compiti o alle sfide opzionali. Mentre Haytam seguiva un percorso diretto tra i ricordi della trama principale, il percorso di Connor tra un obiettivo e l'altro (per i giocatori che vogliono godersi la maggior parte possibile del mondo di gioco) somiglierà sempre di più a un'intricata ragnatela che si

espanderà in tutti gli angoli e le zone di Boston, della frontiera, della tenuta di Davenport e di New York.

Per questo motivo, utilizzare ed espandere la rete di viaggi rapidi sarà fondamentale per ridurre di molto i tempi di viaggio. Prima di esaminare il sistema vitale, daremo un'occhiata alle nuove mosse della corsa acrobatica introdotte nella sequenza 4.

## CORSA ACROBATICA AVANZATA E ARRAMPICATA

Il ricordo Piume e alberi funziona come un corso intensivo dell'arte della corsa acrobatica sugli alberi. All'inizio questa abilità potrebbe spaventare. Anche i giocatori più abili, con anni di corsa acrobatica alle spalle accumulata negli Assassin's Creed precedenti, potrebbero vedere il loro movimento frenato da inconsueti momenti di esitazione.

Se arrivi qui dal capitolo Soluzione con un po' di confusione in testa, ti rassicuriamo subito: la corsa acrobatica sugli alberi ti sembrerà ben presto molto naturale. Come abbiamo già detto prima nel capitolo Come giocare, il segreto per diventare davvero esperti nell'arrampicata e nella corsa acrobatica

nelle aree urbane, è vedere e interpretare istantaneamente il linguaggio visivo del mondo, pianificando ogni percorso con qualche passo di anticipo. La stessa cosa vale per la corsa acrobatica sugli alberi: l'unica differenza è che il "linguaggio" di questi percorsi elevati è scritto con un dialetto leggermente diverso, che dovrai imparare ad analizzare rapidamente e con efficacia.

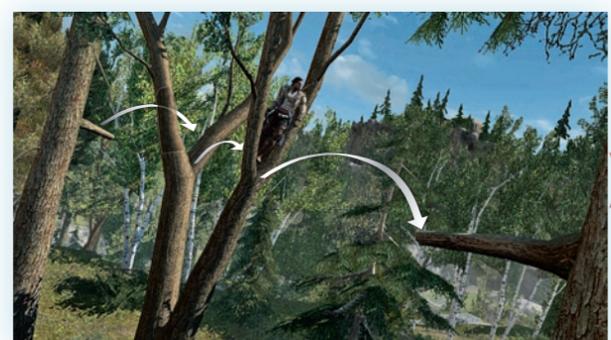
Anche se il miglior modo di perfezionare l'abilità è quello di fare pratica, questa guida visiva sui "blocchi di costruzione" essenziali dei percorsi alberati di corsa acrobatica ti aiuterà a interpretare meglio i tragitti e a destreggiarti con maggiore sicurezza.



Come i barili, le casse o i carri rovesciati possono segnalare l'inizio di un percorso urbano di acrobatico a Boston, anche molti percorsi sugli alberi iniziano con un punto di partenza riconoscibile. Il tipo di albero mostrato qui (un ceppo senza tronco, con un grosso ramo che si estende verso l'esterno) ne è un esempio tipico. Puoi iniziare anche correndo su un tronco per poi afferrare un ramo basso, o saltando da un'altra piattaforma come una roccia sporgente o un tetto.



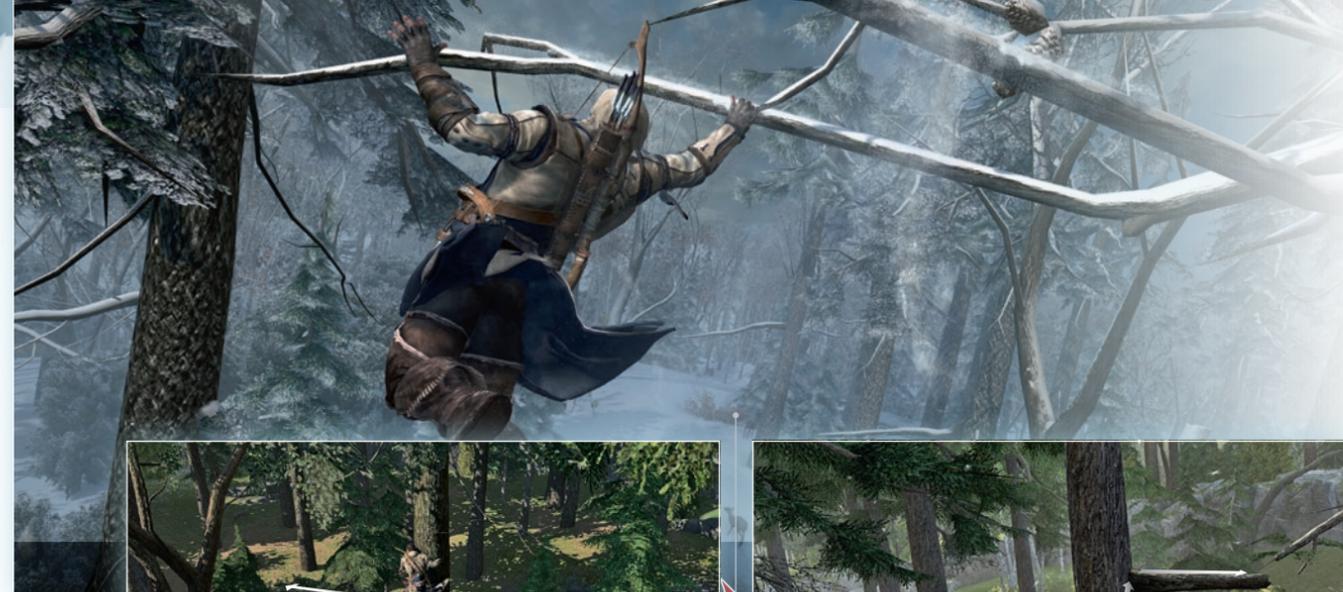
Anche se Connor non può arrampicarsi direttamente sulla maggior parte dei tronchi, il tipo di albero qui mostrato possiede una serie di appigli che ne consentono la scalata. Questi appigli tendono a comparire quando sopra c'è un percorso acrobatico, offrendo un comodo punto di partenza.



Molti alberi possiedono delle sezioni a forma di V che Connor può sfruttare per passare da un ramo all'altro. Di solito Connor può utilizzare abilità di combattimento come sparare con le armi da lancio ed eseguire gli assassini in volo quando si trova sui rami, ma queste non saranno disponibili quando si trova in mezzo alle frasche o mentre è fermo nell'intersezione tra il tronco dell'albero e un ramo principale.



Alcuni alberi più grandi possono presentare più di una posizione a forma di V. Per salire da una posizione a V a un'altra più in alto, premi **A/X**. È molto più comodo che riposizionare la visuale con **R** e arrampicarsi manualmente.



Almeno all'inizio, la parte più difficile della corsa acrobatica sugli alberi consiste nel fidarsi della capacità di Connor di girarsi all'esterno di un tronco per raggiungere un ramo dalla parte opposta dell'albero. Quando sai che dall'altra parte c'è un ramo, devi solo tenere premuto **W/R1** e **L** per dirigere Connor verso il tronco: al resto ci penserà lui.



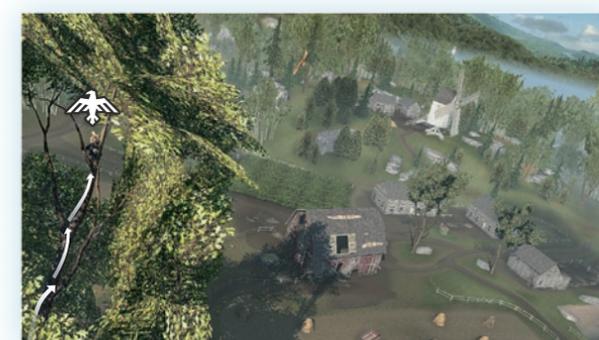
Anche se il ramo dalla parte opposta di un tronco si trova a un'altezza leggermente superiore o inferiore, non preoccuparti: Connor effettuerà lo stesso il movimento con grande precisione.



Connor non può fermarsi sui rami sottili, ma può comunque usarli per dondolare da una posizione "stabile" all'altra durante una corsa acrobatica.



Questa immagine mostra un tipico percorso acrobatico sugli alberi, che presenta i diversi passaggi descritti in questa sezione. Come in molti percorsi di questo tipo, non è necessario rilasciare **W/R1** e **L** in alcun momento: devi solo muovere Connor verso la direzione giusta.



Diversi punti d'osservazione nella frontiera sono collocati sui rami più elevati di alberi enormi. Generalmente dovrai saltare da un grosso ramo all'altro alla base, salire sfruttando le sezioni a forma di V e dondolare su rami più piccoli vicino alla cima, per poi raggiungere il punto d'osservazione vero e proprio. Il segnale che lo contraddistingue è l'aquila, che si allontanerà all'arrivo di Connor.



Abbandoniamo gli alberi per un ultimo consiglio: nella frontiera selvaggia ogni sporgenza che presenta appigli visibili può essere scalata da Connor. Quelle orizzontali sono generalmente facili da individuare, ma per le crepe verticali, mostrate in figura, è necessario fare più attenzione. Anche se non è immediatamente ovvio, queste crepe permettono a Connor di salire facilmente.



- GUIDA RAPIDA
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- NAVIGAZIONE AVANZATA
- RETE VIAGGI RAPIDI
- NOTORIETÀ
- NEMICI
- ARMI
- ATTREZZI
- ADEPTI ASSASSINI
- CONSIGLI DI BATTAGLIA
- GENERARE RENDITA
- LA TENUTA
- RECLUTARE LAVORATORI
- OTTENERE RISORSE
- CACCIA
- OTTENERE PROGETTI
- ELABORAZIONE
- CONVOGLI
- BOTTEGHE
- VESTITI
- OGGETTI E TROFEI
- PANORAMICA MOSSE
- ELENCO MISSIONE

La mappa di caccia (premi **SELECT** per accedere alla mappa principale, poi usa **L** per selezionare la voce appropriata) mostra le varie zone di caccia della frontiera, ognuna delle quali è popolata da quattro specie locali. Queste specie sono rappresentate dalle icone in alto a destra dello schermo: quelle che non hai ancora incontrato sono contrassegnate da un'impronta di una zampa con un punto interrogativo (?). La tenuta di Davenport è considerata come una singola zona di caccia e contiene sette creature in totale.

ZONE DI CACCIA	
NOME	ANIMALI
Black Creek	Lince, alce, lepre, castoro
Kanièn:keh	Volpe, cervo, lepre, puma
John's Town	Orso, volpe, alce, lepre
Valley Forge	Alce, lepre, procione, castoro
Concord	Procione, lepre, castoro, cervo
Monmouth	Lepre, procione, alce, volpe
Tenuta di Davenport	Alce, cervo, volpe, castoro, Procione, lupo, lepre
Diamond Basin	Cervo, lupo, puma, castoro
Colline di Great Piece	Lince, lepre, lupo, alce
Packanack	Orso, lince, lepre, castoro
Scotch Plains	Procione, cervo, lepre, puma
Troy's Wood	Lupo, lepre, cervo, alce
Lexington	Lepre, procione, cervo, volpe



Gli animali possono essere divisi in due categorie: aggressivi e passivi.

- Gli animali aggressivi** (principalmente orsi, lupi, linci e puma) attaccheranno Connor a vista e sono rappresentati come nemici nella minimappa. Per ucciderli, usa le armi da lancio dalla distanza o cogliili di sorpresa con un assassinio (meglio se dall'alto), oppure lascia che ti attacchino e completa con successo il minigioco con i comandi a tempo. Gli animali più pericolosi (come gli orsi) potrebbero richiedere più tempo e combinazioni di comandi più complicate per essere sconfitti, con conseguenze devastanti in caso di fallimento. L'alce maschio può anche cercare di caricare e incornare Connor se viene spaventato o attaccato. A differenza dei predatori naturali, però, di solito gli alci ti lasceranno in pace se manterrai una distanza adeguata.
- Gli animali passivi** (come le lepri e i castori) scapperanno non appena si accorgeranno della presenza di Connor. Per ucciderli, usa un'arma da lancio dalla distanza, un'arma bianca da distanza ravvicinata o piazza le trappole. Per attirare gli animali verso una posizione specifica, posiziona l'esca vicino alle zone di appostamento o ai nascondigli, poi aspetta che si avvicinino e colpisci.

Gli animali uccisi cacciando possono essere scuoiati per ottenere risorse da vendere o utilizzare per l'elaborazione di nuovi oggetti. Con un po' di pratica diventerà una distrazione molto remunerativa. Anche se la cacciatrice nella tenuta ti permetterà di acquistare direttamente i prodotti animali, alcuni animali possono essere uccisi e scuoiati solo da Connor.

Sebbene la caccia non sia un'attività particolarmente complicata, i seguenti consigli ti torneranno senz'altro utili:

- Per aumentare la percentuale di animali presenti in una zona, cerca gli indizi con l'Occhio dell'aquila. Dopo che li avrai esaminati, gli animali potranno apparire in numero maggiore e le creature indicate quando Connor esamina l'indizio saranno evidenziate sulla minimappa con l'icona Usa l'esca vicino agli indizi per attirare più animali.
- Generalmente, gli animali non vedranno Connor finché rimarrà nascosto nelle zone di appostamento, nei nascondigli o fuori dal loro campo visivo sui rami più alti. Alcuni animali hanno un punto cieco direttamente dietro di loro. Come regola generale, però, la maggior parte delle creature individuerà Connor non appena si muoverà allo scoperto.
- Connor può ottenere diverse risorse da un singolo animale, ma il metodo usato per ucciderlo determina la qualità della pelle. Le pelli perfette sono di gran lunga gli oggetti più preziosi ottenibili cacciando, mentre le pelli danneggiate durante la caccia (in particolare utilizzando le armi da fuoco) hanno un valore decisamente minore. Le uccisioni più pulite sono gli assassinii effettuati con la lama celata. Gli animali aggressivi uccisi con la lama celata durante il minigioco a tempo forniscono sempre pelli perfette. Altri metodi di uccisione consigliabili sono quelli che sfruttano i dardi avvelenati, l'arco e le trappole.

Una delle strategie di caccia più semplici è quella di trovare il punto di partenza di un percorso acrobatico sugli alberi, esaminare gli indizi nei paraggi, quindi salire fino a un ramo elevato e rimanere fermo. Da lì potrai assassinare in volo gli animali che passeranno sotto Connor. Se le creature non sono a portata, lancia un'esca a terra per attirarle. Per ottenere le risorse animali con la massima efficacia, posiziona le trappole in punti adatti prima di iniziare.

Nelle zone di caccia troverai alcune aree in cui una specie è predominante e abbondante, con un'alta percentuale di apparizione. Prendi nota di queste zone quando le incontri. Per esempio, le piccole isole (e l'area nei dintorni) a ovest della zona di Packanack abbondano di orsi. Completa le missioni secondarie della Società dei Cacciatori (consulta pagina 138) per scoprire queste zone uniche.

Alcuni indizi corrispondono a determinate specie: per esempio, un particolare tipo di piccolo cespuglio indica la presenza di cervi. Col tempo non dovrai più nemmeno esaminarli per sapere quale animale troverai e imparerai a proseguire se gli indizi non corrispondono all'animale che stai cercando.

Quando attraversi la frontiera o la tenuta, equipaggia l'arco o i dardi avvelenati e la lama celata, per cogliere le opportunità di uccisioni. È incredibile quanti animali si avvicineranno inavvertitamente: se hai dei buoni riflessi verrai ricompensato con dei graditi bonus di benvenuto.

Nel complesso, la caccia è un ottimo modo per ottenere risorse di caccia e generare rendita. Richiede poco investimento (a parte rifornirsi di attrezzi), non è mai particolarmente impegnativa e, nonostante gli occasionali attacchi dei predatori e delle guardie, di rado è pericolosa una volta che ci si è abituati alle sfide della frontiera. Le spoglie di caccia che offrono il maggiore guadagno quando vengono commerciate tramite i convogli sono la pelle d'orso e la pelle di castoro, che sono valutate rispettivamente £240 e £160. Caricando un convoglio con questi oggetti potrai guadagnare molto, anche nelle prime fasi della storia. Consulta pagina 249 per i dettagli.



### RISORSE DI CACCIA

ICONA	NOME	VULNERABILE A	RISORSE POTENZIALI
	Volpe	Esca, trappole	Pelle di volpe (£100), coda di volpe (£20), pelle di volpe rovinata (£12)
	Orso	Esca, assassinii in volo	<b>Pelle d'orso (£240)</b> , grasso d'orso (£20), artigli d'orso (£10), pelle d'orso rovinata (£40)
	Puma	Esca, dardi avvelenati	Zanne di puma (£10), pelle di puma (£90), pelle di puma rovinata (£4)
	Lupo	Esca, arco (da appostato)	Zanne di lupo (£10), pelle di lupo (£100), pelle di lupo rovinata (£10)
	Lince	Esca, dardi avvelenati, trappole	Artigli di lince (£10), pelle di lince (£70), pelle di lince rovinata (£4)
	Lepre	Esca, trappole, punto cieco alle spalle	Pelle di lepre (£30), zampa di lepre (£4), pelle di lepre rovinata (£2)
	Castoro	Esca, trappole. Inoltre sono molto lenti	<b>Pelle di castoro (£160)</b> , denti di castoro (£10), castoreum (£30), pelle di castoro rovinata (£12)
	Procione	Esca, trappole, punto cieco alle spalle	Pelle di procione (£60), pelle di procione rovinata (£2)
	Cervo	Esca, punto cieco alle spalle	Cuore di cervo (£10), midollo di cervo (£4), carne di cervo (£40), coda di cervo (£6), pelle di cervo (£120), pelle di cervo rovinata (£12)
	Alce	Esca, punto cieco alle spalle, assassinii in volo	Pelle di alce (£140), corna di alce (£20), cuore di alce (£10), carne di alce (£60), pelle di alce rovinata (£16)

### TRAPPOLE ED ESCA

Accessibili tramite il selettore armi, le trappole e l'esca vengono utilizzate solo per cacciare. L'esca serve per attirare gli animali, che possono essere uccisi direttamente da Connor o catturati da una trappola posizionata in precedenza. Per catturare le creature, puoi anche piazzare le trappole (tieni premuto **B/C** finché la barra non è piena) vicino agli indizi nei boschi. Quando una trappola è posizionata, aspetta che appaia la notifica che informa che un animale è stato catturato, poi affrettati a recuperarlo prima che scappi o venga rubato.

Puoi rifornirti di esche e trappole con l'elaborazione tramite un libro contabile (se hai le risorse necessarie e gli artigiani nella tenuta) o acquistandole dagli empori e dalle rivendite.

#### Trappole ed esche: capacità borsa e potenziamenti

NOME	CAPACITÀ/POTENZIAMENTO	DISPONIBILITÀ
Borsa esche standard	10	-
Borsa trappole standard	10	-
Potenziamento borsa trappole 1	+5	Con l'elaborazione
Potenziamento borsa trappole 2	+5	Da Uplay

## REGOLE D'ORO

- ◉ Rimani in movimento. Devi trovare una preda e sei perennemente inseguito. Resta fermo solo in situazioni molto particolari, come quando ti nascondi da un inseguitore e ti prepari a far scattare un'imboscata.
- ◉ Tenta di concludere i tuoi contratti con un alto punteggio bonus. Eseguire più uccisioni non serve a nulla se i rivali totalizzano regolarmente il doppio dei punti.
- ◉ Evita di regalare punti ad altri giocatori lasciandoti uccidere o stordire. Sii paziente! Correndo verso una preda coprirai la distanza più velocemente, ma aumenterai anche la probabilità di essere avvistato (o, peggio, agganciato) da altri giocatori.
- ◉ Un giocatore con PE e risorse in abbondanza sarà sempre avvantaggiato, quindi gioca in continuazione. La tua curva di progressione

- rallenterà e i livelli più alti si sbloccheranno più lentamente, anche se le abilità avanzate valgono gli sforzi profusi.
- ◉ Improvvisa senza pianificare. Concentrati sul trovare la preda il più velocemente possibile, ma rimani allerta e preparati a cambiare tattica in un istante.
- ◉ Tenta di agganciare la preda non appena la identifichi. Così potrai tenere traccia degli avversari anche quando abbandonano (per quanto brevemente) il tuo campo visivo ed eviterai di giustiziare per errore dei civili.
- ◉ Ti conviene usare le abilità prima piuttosto che dopo. Anche con i periodi di recupero predefiniti, l'assegnazione dei contratti e il tempo di individuazione con un set di abilità completo, equivale approssimativamente a un'abilità per uccisione.



## SUGGERIMENTI SUI SET DI ABILITÀ

- ◉ Mentre sali di livello, dovrai definire dei set tattici personalizzati per sfruttare al meglio le abilità, i vantaggi e le serie. Questi set ti consentiranno di attivare due vantaggi, mentre quelli predefiniti inizialmente ne prevedono soltanto uno.
- ◉ Crescendo, acquisirai fino a cinque set personalizzati per ampliare la tua gamma di opzioni strategiche, che ti consentiranno di scegliere tra vari poteri complementari. Puoi cambiare set dopo un round, quando muori, premendo **(SELECT)** + **(A/X)** durante una partita (sebbene costi **(A)**) oppure attivando il bonus di sconfitta Cambio di abilità. Assegna a

- ogni set un nome rappresentativo per agevolare la scelta prima di rientrare.
- ◉ Se i tuoi avversari si spostano sui tetti, usa delle abilità a distanza per stanarli. Se agiscono aggressivamente, invece, le abilità difensive li umilieranno. Se sospetti che gli altri partecipanti siano più esperti di te, scegli il tuo bonus di sconfitta preferito (come Punteggio x2) per rimanere competitivo.
- ◉ Ricordati che le abilità non sono affidabili al 100%. Il fumo di una bomba fumogena può essere evitato nel periodo che intercorre prima dell'esplosione; la

- trappola di una bomba cavo può essere superata muovendosi con cautela; puoi addirittura scampare all'effetto di Annullamento rimanendo al di fuori della portata dell'avversario per uno o due secondi.
- ◉ Alcune abilità hanno una controparte che le rende inefficaci. Per esempio, Petardi può smascherare un personaggio travestito o trasformato, mentre i pugnali possono rallentare una preda anche se è provvista del vantaggio Inseguitore esperto.
- ◉ Per darti un'idea di come sia una buona combinazione, ecco una piccola gamma di talenti che si completano vicendevolmente:

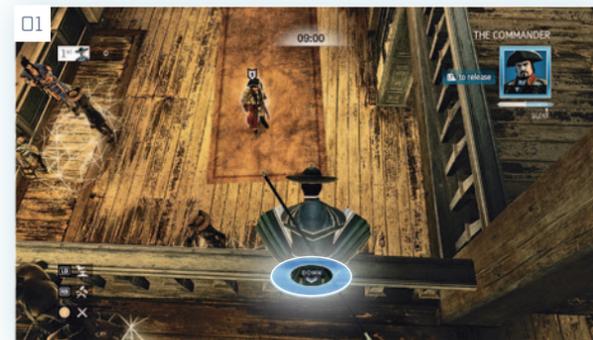
SET DI DIFESA			
	Set 1	Set 2	Set 3
Abilità	Scudo dell'Animus	Esca	Bomba a cavo
	Bomba fumogena	Guardia del corpo	Chiusura
	Pugnali	Pistola	Pistola
Vantaggi	Tolleranza	Tolleranza	Inseguitore esperto
	Mimesi	Mimesi	Ariete
Serie e bonus	Violazione Animus	Polimorfia	Approccio fantasma
	Sciaccallo	Rivelazione	Visione

SET DI ATTACCO			
	Set 1	Set 2	Set 3
Abilità	Metamorfosi	Travestimento	Esca
	Annullamento	Traslucenza	Guardia del corpo
	Dardo avvelenato	Confusione	Confusione
Vantaggi	Inseguitore esperto	Recupero generale	Mimesi
	Ariete	Prontezza	Tolleranza
Serie e bonus	Polimorfia	Serie silenziosa +250	Polimorfia
	Rivelazione	Sciaccallo	Rivelazione

## SUGGERIMENTI DI PUNTEGGIO E BONUS

- ◉ Quando la tua preda è nascosta nel fieno, saltaci dentro a tua volta. In questo modo la costringerai a uscire, agevolando un bonus Uccisione nascosta.
- ◉ In ogni round, cerca di variare le tue uccisioni. La varietà viene premiata da molti punti bonus.
- ◉ Eseguita un'uccisione, la vicinanza agli altri giocatori rallenterà l'assegnazione di un altro contratto. Raggiungi il confine della mappa per ridurre il tempo d'attesa.
- ◉ Quando un altro giocatore uccide la tua preda, non dimenticarti di sferrare il colpo di grazia per ottenere un bonus Uccisione a terra.
- ◉ L'opzione Elaborazione (consulta pagina 276) è utile per potenziare le tue abilità preferite, agevolando l'accumulo di punti in ogni sessione.
- ◉ Migliore è il tuo approccio e più breve sarà l'animazione dell'uccisione. Questo ti aiuterà a passare inosservato e a concentrarti subito sulla preda successiva.

## IDENTIFICAZIONE DELL'AVVERSARIO



- ◉ Quando senti dei sussurri, sai che il tuo inseguitore è nei paraggi. Al contrario, se è il tuo battito cardiaco che senti, sai che è la preda a essere vicina. Se riesci a malapena a udire i sussurri, prova a regolare il volume della televisione o a usare delle cuffie.
- ◉ Una freccia nella bussola indica quando la preda si trova a un'elevazione differente, sfreccia sui tetti mentre tu setacci le strade o passeggi su un altro piano (01). Usala per pianificare in anticipo il tuo approccio e per sapere dove guardare quando la insegui.
- ◉ Mimizzarsi fra la folla in movimento permette di avvicinarsi alla preda senza farsi notare.
- ◉ Mettersi in piedi di fianco a un civile dall'aspetto identico è molto più efficace di mimizzarsi. In questo modo, l'inseguitore non saprà chi colpire e male che vada lo rallenterà.
- ◉ Se stai cercando di uccidere una preda con un clone, mimizzata in un gruppo, puoi sfruttare il campo visivo per identificarla. Sistemati dietro a un ostacolo o angolo e muoviti lentamente per includere un personaggio alla volta nel tuo campo visivo: il contorno del ritratto della preda ti indicherà chi colpire (02 e 03). Al contrario, quando utilizzi un clone per difenderti (con Mimesi, per esempio), tenta di posizionare il personaggio in modo tale da comparire nel campo visivo dell'avversario insieme al duplicato.

- ◉ Quando avvisti una preda che ti ha identificato a sua volta, l'esito del duello è spesso determinato dalle abilità. Usa quella con l'effetto più efficace e duraturo: per esempio, una bomba fumogena neutralizza la preda più a lungo dei pugnali.
- ◉ Sfruttare le aree sopraelevate aumenta le tue probabilità di uccidere la preda. Da un tetto, per esempio, la portata di un assassinio in volo durante un inseguimento è più importante della prossimità garantita da un approccio dalla strada; senza contare che non subirai danni per la caduta. Al tempo stesso, bazzicando i tetti sarai molto più esposto agli altri giocatori.
- ◉ Alcuni personaggi sono più difficili da individuare da lontano di altri, specialmente ai nuovi giocatori. Se hai un problema simile con una skin in particolare, selezionala tu stesso per aggirare questo inconveniente. Ovviamente, esiste la possibilità che i tuoi inseguitori avranno le stesse difficoltà a identificarti.

- ◉ Osserva come si muovono i civili controllati dall'intelligenza artificiale e fai il possibile per imitarli. Gli altri giocatori saranno occupati almeno quanto te e nel maggiore dei casi basta una recita approssimativa per oltrepassare un PNG.
- ◉ Se il tuo inseguitore compie un'azione in alto profilo all'interno del tuo campo visivo, sulla sua testa comparirà un'icona rossa che ne agevola l'individuazione (04).

- ◉ Quando un giocatore cambia la visuale per guardarsi alle spalle, il suo personaggio muove la testa: sfrutta questo ovvio indizio per trovare i tuoi rivali (04).
- ◉ Fermati un istante per osservare da che parte si muove l'arco della bussola. A seconda della larghezza e della direzione, potresti essere in grado di intercettare la preda all'incrocio più vicino.
- ◉ Se la preda scorrazza perennemente sui tetti, puoi inseguirla tra le nuvole per un bonus Azzardo o risparmiare tempo e ottenere un bonus colpendola alla schiena con la pistola o i dardi avvelenati.



- ◉ Nel momento in cui individui una preda e la assassini, anche quando la colpisci da un nascondiglio, uscirai allo scoperto agli occhi di tutti. È il momento del gioco in cui sei più a rischio di uccisione, quindi al posto di mimizzarti o nasconderti ti consigliamo di dartela a gambe levate.
- ◉ Usa il veleno o i dardi avvelenati per evitare di creare un tumulto, quindi allontanati con discrezione: il caos che ne consegue potrebbe distrarre gli avversari in avvicinamento.



- GUIDA RAPIDA
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- REFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- BASI
- PERSONALIZZAZIONE
- PUNTEGGIO E PROGRESSI
- SET DI ABILITÀ
- MODALITÀ DI GIOCO
- SUGGERIMENTI EXTRA
- MAPPE E ANALISI

## SUGGERIMENTI DI ALTO PROFILO E INSEGUIMENTO

- ◉ Durante l'inseguimento frenetico di una preda, non dimenticarti di guardarti attorno regolarmente per identificare gli avversari in avvicinamento.
- ◉ Quando salti o ti arrampichi, non puoi essere assassinato dalle mosse normali. Al contrario, le abilità a distanza sono letali per i personaggi in arrampicata o corsa acrobatica.
- ◉ Gli inseguimenti avvantaggiano i fuggiaschi con l'ausilio di impedimenti e nascondigli per distanziare l'inseguitore. Proprio per questo, evita di seguire la preda passo passo. Gli inseguimenti sono un investimento di tempo, quindi tenta di anticipare la svolta successiva per concluderli il più velocemente possibile. Spesso, vale la pena abbandonare un avversario provetto piuttosto che iniziare un tedioso inseguimento.
- ◉ Arrampicati sempre con cautela, sfruttando travi e pali, e allontanandoti dal terreno o dalle superfici di corsa acrobatica. Arrampicandoti su una parete sarai esposto agli attacchi a distanza.
- ◉ Se hai agganciato l'inseguitore, stordiscilo rapidamente quando si avvicina per ucciderlo, per tentare di neutralizzarlo e porre fine all'inseguimento. Nel peggiore dei casi, il tuo ardire verrà ricompensato con un bonus Morte onorevole.
- ◉ Mentre fuggi, puoi usare l'abilità Confusione svoltato un angolo o superato un ostacolo, per poi voltarti improvvisamente e stordire il tuo inseguitore.

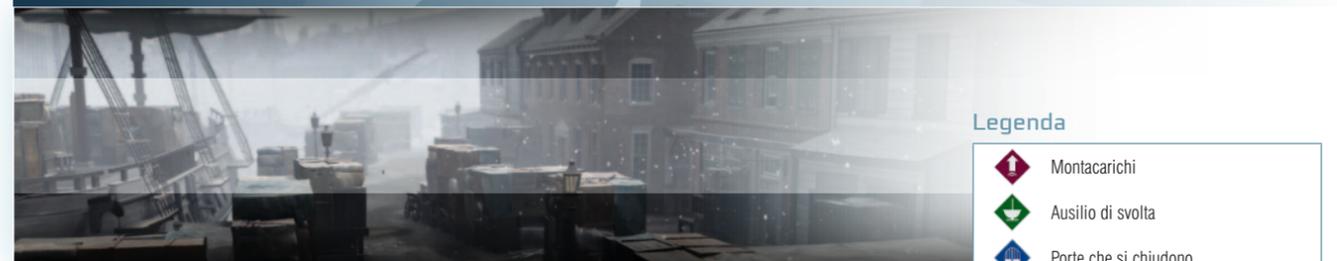


## TATTICHE DI SQUADRA

- ◉ Le azioni cooperative aumentano il punteggio. Prima di precipitarti per un'uccisione, controlla se è possibile massimizzarlo coinvolgendo gli alleati. Organizzate insieme i set di abilità per l'attacco o i ruoli di supporto.
- ◉ Quando sei vicino a un alleato che ha ucciso una preda, precipitati sulla vittima ed esegui un'uccisione a terra per ottenere un facile bonus. Può essere ottenuto da tutti gli alleati ed è un modo fantastico per massimizzare il punteggio muovendosi in formazione.
- ◉ Se vedi un alleato stordito nei paraggi, tenta di uccidere la sua preda e rianimarlo immediatamente. Non solo risparmierai dei secondi preziosi al tuo compagno, ma otterrai anche più punti; ricordagli di eseguire un'uccisione a terra ai danni della preda al tappeto.
- ◉ Quando agganci una preda, anche i tuoi alleati la vedranno agganciata (T), agevolando le azioni orchestrate.
- ◉ Se un alleato viene ucciso o stordito, il suo assassino è esposto a un contrattacco (05). Quando siete nei paraggi, copritevi a vicenda per attirare entrambi gli inseguitori nella stessa area.
- ◉ Premi B/C per rianimare un alleato stordito e ottenere un bonus (06).
- ◉ Usa l'interfaccia delle prede (consulta pagina 261) per scorrere gli avversari e punta quello più vicino a te o nell'area più interessante. Non limitarti necessariamente alla prima preda assegnata.
- ◉ Nelle modalità a squadre, Violazione Animus non è altrettanto efficace, poiché il numero massimo di prede si limita a quattro.
- ◉ Usa un alleato per condurre una preda verso di te. Un modo efficace è tendere una trappola con Travestimento, visto che molti avversari si aspettano di riconoscere il proprio inseguitore.
- ◉ Adatta i tuoi sforzi in solitaria o in cooperativa alla situazione. Quando insegui, collabora ai danni di una preda per ottenere uccisioni e bonus di squadra di qualità. Quando siete in testa, invece, vi conviene dividervi e puntare una preda a testa.
- ◉ Ricordati che un impedimento chiuso da un alleato si riaprirà automaticamente per te.



## MAPPE E ANALISI



### Legenda

- Montacarichi
- Ausilio di svolta
- Porte che si chiudono
- Piattaforme cadenti
- Territorio (solo Predominio)
- Manufatto e base (solo Assalto al manufatto)

Per aiutarti a familiarizzare con ogni arena, le seguenti mappe ti mostreranno la conformazione dei luoghi che visiterai. Includono anche le coordinate di tutti i punti di interesse, come gli impedimenti e gli elementi specifici delle varie modalità di gioco.

### PORTO DI BOSTON



- ◉ Quando tenti di seminare un inseguitore, evita di scorrazzare lungo la banchina. L'intera area è piuttosto lineare e offre poche opportunità di sfuggire all'avversario.
- ◉ La piazza affollata ai piedi della chiesa offre numerose possibilità di mimetizzazione e di gruppi in movimento per la furtività sociale, ma non offre protezione una volta smascherato.
- ◉ Le uccisioni in volo, le sparatorie e perfino gli assassini da una sporgenza sono opzioni frequenti dei percorsi sopraelevati, quindi occhio al cielo.



- GUIDA RAPIDA
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- BASI
- PERSONALIZZAZIONE
- PUNTEGGIO E PROGRESSI
- SET DI ABILITÀ
- MODALITÀ DI GIOCO
- SUGGERIMENTI EXTRA
- MAPPE E ANALISI