



Assassin's Creed IV è uno dei giochi più vasti e ricchi di elementi a cui abbia mai avuto il piacere di lavorare e giocare. Oltre all'avvincente storia principale (per completare la quale servono almeno quindici ore navigando col vento in poppa) offre anche decine di missioni secondarie, numerosi diversivi opzionali e centinaia di oggetti. E che dire della mappa dei Caraibi? Contiene un intero oceano da domare.

Naturalmente, questa guida contiene una mole enorme di informazioni e consigli, in modo commisurato a un gioco di queste dimensioni e di tale importanza. C'è molto materiale da assimilare, e sappiamo già che alcuni lettori vorranno ricevere solo il tipo di assistenza e di analisi adatto al loro stile di gioco.

Nella sezione "Per iniziare" abbiamo definito sei diversi settori di interesse od obiettivi generali che potresti avere. A seconda di quali obiettivi hai quando inizi a giocare ad Assassin's Creed IV, questa suddivisione ti aiuterà a capire quale sezione della guida è più rilevante per te. Se le tue priorità dovessero cambiare nel corso del gioco, torna pure qui per trovare i riferimenti ad altre sezioni della guida.

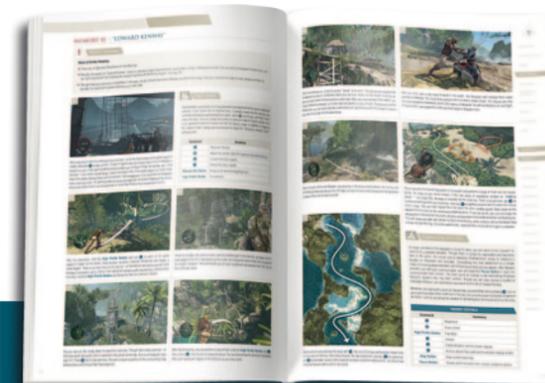
Strumenti di ricerca e navigazione

Indice e legenda mappa

Se ti piace giocare con un livello minimo di assistenza, puoi usare il nostro indice per trovare subito l'argomento che ti interessa quando stai cercando un'informazione specifica. Troverai anche una legenda mappa che comprende tutte le icone e le annotazioni presenti nella guida.

Scheda verticale

La scheda verticale sul margine destro di ogni doppia pagina è uno strumento di navigazione che ti aiuta a muoverti nella guida. La sezione superiore elenca i singoli capitoli, mentre quella inferiore evidenzia quali parti importanti del capitolo stai attualmente leggendo. Puoi anche usare la sezione dell'indice all'inizio per trovare facilmente gli argomenti che ti interessano.



COMPLETAMENTO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è completare la storia principale.

Capitolo "Soluzione" (pagina 44)

La nostra soluzione copre tutte le missioni principali offrendo soluzioni visive, a colpo d'occhio. Abbiamo aggiunto degli utili riferimenti di pagina ad altri capitoli, che ti spiegheranno vari argomenti man mano che diventano rilevanti al tuo progresso o al tuo rendimento di gioco.



MULTIGIOCATORE

Vuoi migliorare il tuo progresso nella modalità multigiocatore di Assassin's Creed IV?

Capitolo "Multigiocatore" (pagina 262)

Questo capitolo fornisce una messe di spiegazioni, approfondimenti e tecniche grazie alle quali potrai giocare a livello competitivo fin dal primo istante.



ACCLIMATAZIONE

È la tua prima esperienza di Assassin's Creed.

Capitolo "La storia finora" (pagina 10)

È la via d'accesso ideale alla guida: vi troverai tutto ciò che serve per familiarizzarti con gli sviluppi più importanti della storia nell'intera serie.

Capitolo "Come giocare" (pagina 22)

È un capitolo strutturato per aiutarti a immergerti nelle fasi iniziali di Assassin's Creed IV con fiducia, concentrandoti sulle abilità e sui concetti focali.

Capitolo "Soluzione" (pagina 44)

Assistenza passo dopo passo per l'intera storia, che ricorre soprattutto a elementi visivi e facilmente accessibili per fornire soluzioni a colpo d'occhio.



ESPLORAZIONE

Ti piace muoverti liberamente nello scenario di gioco e divertirti con i suoi numerosi elementi.

Sezione "Mappe e oggetti" (pagina 130)

Una guida turistica di ogni luogo del gioco, con mappe annotate, indicazioni per raggiungere gli oggetti difficili da trovare e punti interessanti di varia natura.

Capitolo "Riferimenti e analisi" (pagina 226)

Una panoramica approfondita dei numerosi sistemi che strutturano l'esperienza di gioco, con particolare attenzione ai concetti navali più importanti, al sistema economico, al combattimento avanzato e agli elementi sbloccabili.



100% DI SINCRONIZZAZIONE

Non ti accontenti di nulla di meno del 100% di sincronizzazione?

Capitolo "Soluzione" (pagina 44)

Un utile riferimento ogni volta che hai un problema, con soluzioni affidabili per gli obiettivi secondari.

Capitolo "Missioni secondarie" (pagina 126)

Le attività facoltative di Assassin's Creed IV sono spiegate con soluzioni, mappe, analisi e consigli. Troverai anche mappe dettagliate di ogni regione, che mostrano la posizione di tutti gli oggetti e i punti interessanti.

Capitolo "Riferimenti e analisi" (pagina 226)

Un'autorevole presentazione dei meccanismi che governano il mondo di Assassin's Creed IV, nonché un riferimento completo mentre accumuli gli innumerevoli elementi sbloccabili del gioco.



COMPrensione DELLA STORIA

Vuoi capire ogni elemento della storia e scoprire i suoi misteri.

Capitolo "La storia finora" (pagina 10)

Resoconti sintetici, spiegazioni e approfondimenti che ti aiuteranno a capire i più importanti concetti narrativi e gli sviluppi degli episodi precedenti di Assassin's Creed.

Sezione "In precedenza" (pagina 48)

Nel capitolo "Soluzione", ogni sequenza inizia con un breve resoconto degli eventi chiave della sequenza precedente.

Sezione "Analisi della storia" (pagina 304)

Il nostro capitolo "Extra" (attenzione: è ricco di spoiler) offre una vasta sezione in cui analizziamo la trama del gioco e i suoi misteri più intriganti, speculando sugli sviluppi futuri. Se hai qualche domanda sulla storia di Assassin's Creed IV, ti aiuterà a mettere ordine nei tuoi dubbi.

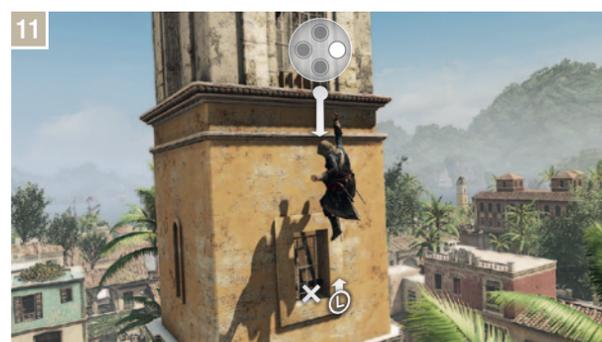




PUNTI D'OSSERVAZIONE E MAPPE

ARRAMPICARSI

- Arrampicarsi:** per iniziare ad arrampicarsi, fai correre Kenway verso una superficie solida con appigli disponibili. Usa **[L]** per salire, spostarti a destra e sinistra o scendere. Usa invece **[R]** per regolare la visuale. Ricorda che individuare il percorso da seguire è fondamentale: gli edifici nelle zone urbane forniscono molti potenziali percorsi per raggiungere la propria meta (**[09]**), e individuare il migliore e più diretto è un talento che si acquisisce con la pratica.
- Calarsi:** per far sì che Kenway molli la presa quando si arrampica, premi **[E]** e lui inizierà a cadere. Per eseguire una presa al volo su un'altra sporgenza mentre le passa accanto, premi **[L]** in direzione della superficie stessa (**[11]**).
- Saltare indietro e saltare di lato:** mentre ti arrampichi tieni premuto il **comando alto profilo** e premi **[E]** per eseguire un salto all'indietro (**[12]**). In questo modo Kenway salterà indietro per afferrare automaticamente una sporgenza alle sue spalle o per atterrare. Se inclini **[L]** di lato mentre esegui questa mossa, Kenway salterà di lato.
- Scendere:** per iniziare a scendere da una posizione sopraelevata, tieni premuto **[L]** quando ti avvicini a un punto adatto: Kenway guarderà in basso (**[10]**). Premi **[E]** per farlo calare appendendosi a una trave e iniziando l'arrampicata verso il basso.



NUOTARE

- Nuotare:** usa **[L]** per muoverti in acqua e tieni premuto il **comando alto profilo** per aumentare la frequenza di bracciata di Kenway.
- Nuotare furtivamente:** tieni premuto **[E]** per nuotare furtivamente quando Kenway si immerge sott'acqua scomparendo alla vista dei nemici. Puoi comunque muoverti con **[L]**, ma a velocità ridotta. È il modo ideale per sfuggire agli occhi delle guardie mentre ti infiltri via mare in zone vietate o per evitare le pallottole mentre fuggi. La barra bianca sullo schermo indica per quanto tempo Kenway può ancora rimanere sott'acqua prima di dover riemergere per respirare.
- Uscire dall'acqua:** Kenway si mette automaticamente a guardare nell'acqua bassa. Per farlo arrampicare su una superficie sopra di lui e alla sua portata tieni premuto il **comando alto profilo** e muovi Kenway nella direzione giusta.

Quando arrivi in un luogo per la prima volta, la mappa (e di conseguenza la minimappa) è bianca. Per fortuna nei Caraibi ci sono un mucchio di punti sopraelevati che Kenway può scalare: sono chiamati punti d'osservazione (**[01]**) e segnalati da una speciale icona. Una volta raggiunta una cima, premi **[E]** per "sincronizzarti" con l'ambiente. I punti d'osservazione da sincronizzare appaiono neri con il bordo bianco sulla mappa e sulla minimappa (**[02]**), mentre quelli già sincronizzati sono bianchi con il bordo nero (**[03]**).

Sincronizzando i punti d'osservazione svelerai immediatamente l'area circostante, compresi i punti di interesse, i punti di inizio delle missioni secondarie e le attività opzionali nei paraggi. Inoltre quando sei su una trave in un punto d'osservazione sincronizzato tutti i punti di interesse in una vasta area (compresi oggetti da raccogliere e attività) vengono segnalati da icone. Questa funzione ti sarà molto utile quando, con il procedere della trama principale, potrai usarli anche come destinazioni dei viaggi rapidi, per ridurre drasticamente il tempo necessario per compiere un tragitto. Per questo motivo ti consigliamo di scalare i punti d'osservazione ogni volta che ne trovi uno.

MAPPA

Puoi accedere alla mappa in qualsiasi momento di gioco attivo premendo il **comando mappa**. La posizione di Kenway è indicata da un'icona con il cappuccio da Assassino (**[04]**), con la freccia che indica la direzione in cui è puntata la visuale (che non è necessariamente la direzione di Kenway).

Usa **[L]** per muoverti sulla mappa e **[R]** per comandare lo zoom. Usa **[T]** per passare allo zoom minimo (molto utile per trovare in fretta la posizione attuale nei Caraibi) e premi **[E]** per centrare il cursore su Kenway. Per vedere la descrizione delle icone sulla mappa, sposta sopra il cursore. Puoi anche premere il **comando mira manuale** per accedere alla legenda completa di tutte le icone. Premi il **comando ricarica** e il **comando oggetti** per scorrere tra i vari filtri e visualizzare le icone per categorie.

MINIMAPPA

La minimappa mostra una piccola porzione della mappa (**[02]**). La freccia accanto alla minimappa indica sempre il nord, mentre quella al centro simboleggia Kenway.

Tutti i punti di interesse, i luoghi interattivi e i punti da raggiungere all'interno di aree sincronizzate sono segnalati da icone sulla minimappa. Le icone appaiono alla massima dimensione quando si trovano entro i suoi confini, ma si riducono di dimensioni e scompaiono quando Kenway si allontana.

Alcune icone, invece, appaiono sempre: i punti d'inizio dei ricordi della trama principale, i luoghi specifici legati agli obiettivi e i segnali collocati sulla mappa sono fissi. Se questi luoghi sono al di fuori dell'area della minimappa, le icone si posizionano lungo il bordo per indicare la loro collocazione approssimativa.

ICONE SULLA MAPPA

	Kenway		Nemico
	Missione principale		Tiratore nemico
	Alleato		Punto d'osservazione
	Bersaglio		Segnale
	Destinazione		Nave di Kenway



Viaggi rapidi

Dopo aver sbloccato la funzione dei viaggi rapidi, puoi premere **[E]** mentre evidenzi un'icona utile sulla mappa (come un punto d'osservazione o l'icona di un luogo già scoperto) per raggiungere la meta prescelta in modo quasi istantaneo. Di regola, la nave viaggia sempre insieme a te.

Segnale

Anche se la mappa serve certamente a pianificare i percorsi e calcolare le distanze per compiere le missioni, una delle funzioni più utili è la possibilità di collocare un segnale da imporre come destinazione con **[E]**. Questo serve a esplorare senza perdersi o a spezzare viaggi lunghi e complicati in sezioni più agili.

Usare un segnale per evidenziare un'icona sulla mappa (come una bottega o un punto d'osservazione) farà apparire il luogo sulla minimappa, anche se è molto lontano. Vedrai inoltre apparire un'icona sullo schermo quando punti nella direzione della tua meta (anche se non è nel campo visivo di Kenway), accompagnata dalla distanza in metri. Questo semplifica la ricerca degli oggetti da raccogliere e l'individuazione della posizione esatta di un punto d'osservazione per la sincronizzazione.

Coordinate sulla mappa

Riducendo lo zoom della mappa noterai che esiste un sistema di coordinate, nella forma di una coppia di numeri ciascuno da tre cifre e separati da una virgola.

- Il primo numero** indica la *latitudine*, ossia la **coordinata sull'asse X**. Quest'ultimo è l'asse orizzontale della mappa: il valore 0 corrisponde al margine sinistro (a ovest) della mappa stessa e aumenta man mano che si sposta il cursore verso destra (a est) fino a un valore massimo di 1.000, che costituisce il margine destro.

- Il secondo numero** indica la *longitudine*, ossia la **coordinata sull'asse Y**. Quest'ultimo è l'asse verticale della mappa: il valore 0 corrisponde al margine inferiore (a sud) della mappa stessa e aumenta man mano che si sposta il cursore verso l'alto (a nord) fino a un valore massimo di 1.000, che costituisce il margine superiore.

Ogni punto (e pertanto ogni località) è definito sulla mappa da un codice univoco di coordinate espresse nel formato "xxx.yyy". Tale sistema è molto utile per conoscere la posizione esatta di una città o di un'isola nei Caraibi e lo utilizzeremo nel capitolo dedicato alle missioni secondarie per indicare la posizione di oggetti da raccogliere, missioni e altri punti di interesse.



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

STRUTTURA DEL GIOCO E PROGRESSI

INTERFACCIA

SCHEMA COMANDI BASE

MOVIMENTI A PIEDI

PUNTI D'OSSERVAZIONE E MAPPE

FURTIMITÀ

USCIRE DA UN COMBATTIMENTO

ABILITÀ PRINCIPALI

ASSASSINI

COMBATTIMENTO

FUNZIONI NAVALI

RICORDO 01 | "EDWARD KENWAY"

PRESENTAZIONE MISSIONE

Note e commenti:

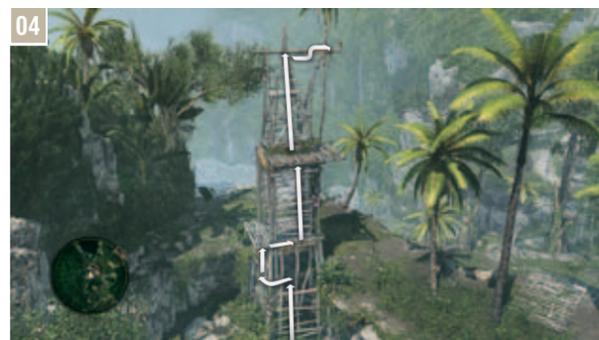
- Non ci sono obiettivi secondari per questo Ricordo.
- In generale gli eventi di "Edward Kenway" servono a introdurre le basi del gioco, come la corsa acrobatica, la tecnica per arrampicarsi e il combattimento. Se non sei un esperto della serie di Assassin's Creed III ti sarà utile leggere la relativa sezione nel capitolo Come giocare: vai a pagina 22.
- Anche se ci sono numerosi oggetti da raccogliere in zona, non tutti sono già stati sbloccati a questo punto della storia. Trattieni le tue ansie da completista e torna più avanti a saccheggiare l'isola in modo più efficace!



Quando il gioco inizia al termine di un breve filmato, corri al timone della nave nel punto segnato in verde e premi **[L]** per prendere il comando. Anche se le indicazioni a schermo, le precedenti esperienze navali in Assassin's Creed III o le tue doti innate di giocatore dovrebbero aiutarti a imparare in fretta, consulta i "Comandi nave" per fare un veloce ripasso. All'inizio della battaglia Edward Kenway vede avvicinarsi alcune piccole navi nemiche. Distruggile con le bordate, quindi sfida il vero avversario: un vascello ben più imponente. I colpi ben assestati danneggiano lo scafo se sei abbastanza vicino, quindi dovresti riuscire ad affondare la nave nemica con tre o quattro bordate.



Dopo i filmati tieni premuto il **comando alto profilo** e usa **[L]** per nuotare fino al punto evidenziato in verde sulla spiaggia. Dopo che un nuovo filmato ti avrà mostrato il tuo bersaglio, ha inizio un inseguimento. Non ci sono limiti di tempo, quindi approfittane per familiarizzare con l'incredibile agilità di Kenway. Invece di scegliere il percorso più ovvio (qui indicato dalla linea bianca segmentata), tieni premuto il **comando alto profilo** e prendi la scorciatoia con la corsa acrobatica.



Puoi usare la torre vicina per raggiungere la prossima area. Anche se non è obbligatorio, vale la pena salire fino in cima: si tratta di un punto d'osservazione (vai a pagina 31). Premi **[L]** per sincronizzarti e svelare una parte della mappa: renderai disponibile questo punto anche per i viaggi rapidi.

Comandi nave

Durante le battaglie la priorità è allineare i cannoni a sinistra o a destra con i nemici. Se non vedi la linea di tiro è probabile che i cannoni siano puntati verso le onde: regola la mira con **[R]** e vedrai che apparirà. Se sei uno di quei giocatori che preferiscono invertire i comandi sull'asse Y, questo è il momento giusto per farlo: accedi al menu delle Opzioni. Oltre a modificare l'impostazione "asse Y cannoni" puoi anche decidere di regolare l'impostazione "asse Y visuale terza persona".

Comando	Riassunto
[L]	Timona la nave
[R]	Regola la visuale/Centra la linea di tiro quando miri
[L+R]	Aumenta la velocità della nave
[L+R]	Riduci la velocità della nave
Comando mira manuale	Punta i cannoni sulla linea di tiro
Comando alto profilo	Fai fuoco con i cannoni



Attraversa il ponte e prosegui verso ovest, oltre lo specchio d'acqua (ricorda che la bussola sul bordo della minimappa indica sempre il nord), e segui il percorso indicato per salire fino a un punto elevato. In questo modo potrai raggiungere una piattaforma che si estende dal fianco della scogliera a nord.



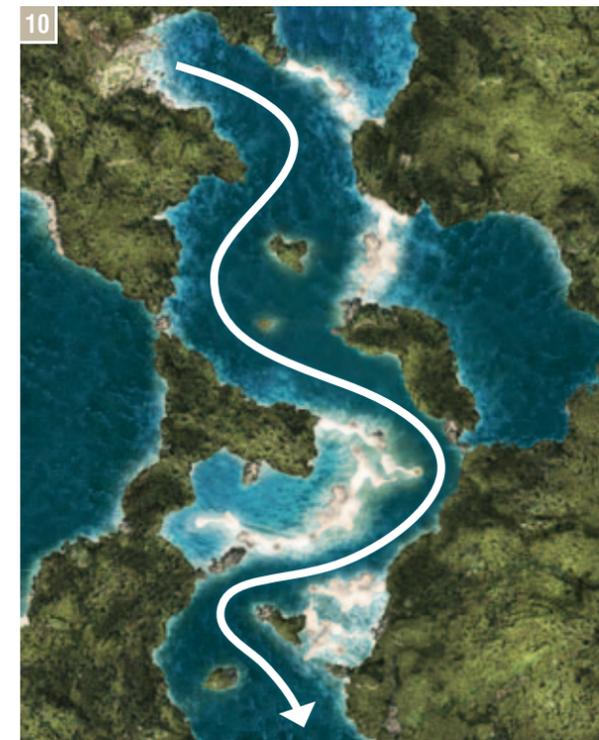
Dopo la sincronizzazione puoi eseguire un balzo della fede: (tieni premuto il **comando alto profilo** e **[L]**, poi usa **[L]**) atterrando nel mucchio di foglie sottostante. Puoi anche seguire la scorciatoia mostrata qui; vedrai il bersaglio in lontananza se ti muovi verso nord.



Dopo la breve corsa acrobatica, arrampicati lungo la "scaletta" di legno a nord. Anche se potresti già esplorare la zona in cerca di oggetti da raccogliere prima di continuare, non ha molto senso farlo adesso: meglio tornare qui più avanti. Una volta giunto in cima alla scala vedrai l'Assassino correre sulla destra ed eseguire un balzo della fede. Naturalmente devi inseguirlo, ma puoi anche scegliere di fare una breve deviazione per sincronizzarti con il punto d'osservazione prima di gettarti nell'acqua sotto di te.



Dopo la morte di Duncan Walpole il gioco riprende nella zona raffigurata qui sopra. Corri sul tronco che si protende oltre la scogliera per sincronizzarti al punto d'osservazione, quindi esegui un balzo della fede nella pozza d'acqua sottostante.



Nuota fino alla nave e prendi il timone con **[L]**. Percorri la baia lungo la rotta qui indicata per concludere il ricordo. Alternare le due velocità (**[L+R]** serve ad accelerare, **[L+R]** a rallentare) è l'unico modo per evitare le secche e gli altri ostacoli: la nave si manovra meglio se avanza con le mezze vele.



Tornato a terra, avanza di qualche passo nell'acqua: l'Assassino uscirà allo scoperto e sparerà a Kenway. A questo devi inseguirlo in modo più serrato: se superi gli ostacoli nella corsa acrobatica e resti a meno di 50 metri da Walpole, questi alla fine si volterà a combattere. Un contrattacco letale (vai a pagina 41) è il modo più veloce per liquidarlo.



Percorri il tronco che si protende a sud ed esegui un balzo della fede nel mucchio di foglie sottostante. Finché non ti muovi lentamente fra la vegetazione (ossia nelle "zone di caccia" - vai a pagina 35), Kenway è invisibile ai nemici. Da un nascondiglio premi **[L]** per attirare la guardia più vicina, quindi premi **[L]** per assassinarlo una volta che è nel tuo raggio d'azione. Puoi farlo anche con la seconda guardia. Ora raggiungi il punto indicato a est restando nella zona di caccia. Se sei veloce, puoi eliminare le due guardie vicine con un doppio assassinio da dietro prima che inizi il combattimento. In questo modo avrai un solo soldato da affrontare: gli altri soldati sulla spiaggia potrebbero anche non intervenire. Al termine della battaglia avvicinati al mercante per dare inizio a un filmato.

PRESENTE 01

In alcuni punti chiave della vicenda di Assassin's Creed IV verrai riportato nel presente per seguire un'altra trama. Anche se puoi esplorare di nuovo l'edificio in seguito, questa prima visita alla Abstergo Entertainment serve a introdurre alcuni nuovi personaggi e concetti. Per completare questa prima sequenza basta andare dove indicato e seguire le istruzioni che appaiono. Una volta che Melanie ti avrà consegnato il tuo trasmettitore potrai premere il **comando pausa** per accedere alla schermata principale del trasmettitore. La scoperta più interessante è il Pass impiegati che si trova nella sezione "i miei file", ma riceverai anche una serie di utili messaggi che potrai leggere prima di tornare alla vita di Edward Kenway.

Ogni volta che ti avvicini a un punto di interazione, un effetto sonoro e l'icona lampeggiante **[L]** sul trasmettitore segnalano la presenza di notifiche: premi il comando per eseguire l'azione richiesta, come attivare l'ascensore o l'Animus per continuare la storia.

COMANDI NEL PRESENTE	
Comando	Riassunto
[L]	Muoviti
[R]	Controllo visuale
Comando alto profilo	Cammina veloce
[L+R]	Interagisci
[L+R]	Apri/Chiudi trasmettitore
[L+R]	Accedi ai file (con il trasmettitore visibile)
Comando mappa	Visualizza mappa dell'area
Comando pausa	Accedi alla schermata principale del trasmettitore e alle opzioni



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

SEQUENZA 01

PRESENTE 01

SEQUENZA 02

SEQUENZA 03

PRESENTE 02

SEQUENZA 04

SEQUENZA 05

SEQUENZA 06

PRESENTE 03

SEQUENZA 07

SEQUENZA 08

SEQUENZA 09

SEQUENZA 10

PRESENTE 04

SEQUENZA 11

SEQUENZA 12

Riassunto

Edward Kenway, un corsaro diventato pirata in cerca di fortuna nelle Indie Occidentali, sopravvive a un violento combattimento navale durante una tempesta. Giunto a nuoto sulle coste di un'isola vicina, incontra un superstite della flotta nemica: l'uomo, un inglese di nome Duncan Walpole che indossa quelli che noi sappiamo essere gli abiti della Confraternita, sostiene di dover raggiungere L'Avana al più presto per importanti affari. I due uomini si affrontano: dapprima l'avidio Kenway rischia di farsi sparare da Walpole, ma alla fine è quest'ultimo a soccombere dopo un lungo inseguimento. Deciso a impersonare l'Assassino e a ingannare il suo contatto a Cuba, Kenway si traveste da Walpole. Una volta individuata una goletta all'ancora in una baia vicina, Kenway salva il suo proprietario, il mercante Stede Bonnet, da uno spiacevole contrattacco causato da soldati corrotti e i due fanno vela per L'Avana...

RICORDO 01 \ "LA VIVACE AVANA"

PRESENTAZIONE MISSIONE

Obiettivi secondari:

- Atterra il borseggiatore.
- Usa bombe fumogene per evitare lo scontro.

Note e commenti:

- Questo ricordo inizia automaticamente insieme alla Sequenza 02.
- Nel capitolo Come giocare trovi maggiori informazioni sul combattimento (vai a pagina 40) e sulle bombe fumogene (vai a pagina 36).



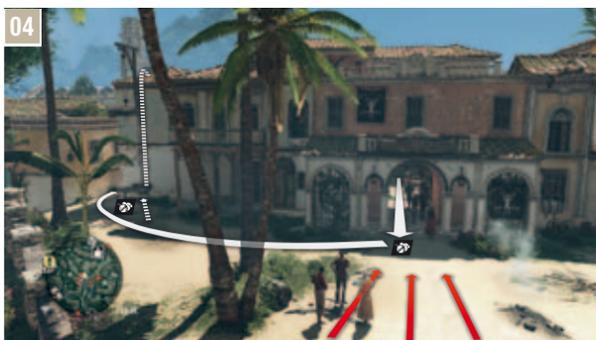
Accompagna Stede Bonnet fino al venditore di armi, quindi acquista un nuovo set di spade quando indicato. Dopo che Bonnet ti avrà detto di aver perso i suoi averi, scala il campanile per raggiungere il punto d'osservazione sulla facciata ovest della torre, quindi premi **[L]** per sincronizzarti.



Una volta individuata la taverna esegui un balzo della fede per atterrare nel carro di fieno sotto di te: appena atterri devi saltare fuori e inseguire il borseggiatore che ha derubato Bonnet. L'inseguimento è veloce e abbastanza complesso: quando ti avvicini (tieni conto che potrebbe volerci un po') premi **[L]** e Kenway atterrerà il borseggiatore, che a quel punto reagirà. Dovrai quindi ucciderlo e depredate il suo cadavere. Se hai difficoltà o se vuoi portare a termine l'obiettivo secondario facilmente, prendi la scorciatoia qui mostrata per atterrarlo all'inizio dell'inseguimento. Altrimenti puoi ritornare a questo punto di controllo e ripetere la scena finché non riesci a uccidere e depredate il borseggiatore.



Raggiungi il punto in cui devi incontrare Bonnet. La rissa alla taverna funziona da tutorial per il sistema di combattimento di Assassin's Creed IV, quindi segui le istruzioni a schermo quando appaiono. Alla fine dovrai utilizzare le bombe fumogene per aiutare Kenway a fuggire dai soldati spagnoli.



Al riprendere del gioco Kenway si trova vicino all'uscita. L'obiettivo è fuggire dalla zona, quindi attraversa la folla attorno all'uscita a nord e poi, una volta all'aperto, gira a destra e usa una bomba fumogena **[C]** per disorientare i nemici in arrivo. Scatta verso il vicolo e all'imbocco sgancia una seconda bomba fumogena per seminare eventuali altri inseguitori. (I giocatori esperti di Assassin's Creed possono invece usare il vicino montacarichi, anche se così facendo è improbabile che i soldati restino storditi nel punto critico all'ingresso del vicolo.)



Salì sui tetti usando la scala (se non hai già usato il montacarichi) e segui il percorso di corsa acrobatica qui indicato per lasciare la zona evidenziata senza ulteriori incidenti. Il percorso a sud è più agevole ed è improbabile che i soldati storditi dalla seconda bomba fumogena possano salire sui tetti prima che Kenway sparisca dal loro campo visivo. C'è un nascondiglio alla fine della strada mostrata che puoi utilizzare nel caso in cui l'inseguimento (e la missione) non siano già terminati. Al termine del ricordo "La vivace Avana" sei libero di esplorare la città.

RICORDO 02 \ "E IL MIO ZUCCHERO?"

PRESENTAZIONE MISSIONE

Obiettivi secondari:

- Assolda danzatrici per distrarre le guardie.
- Non entrare in conflitto.

Note e commenti:

- Ora puoi esplorare L'Avana a tuo piacimento. Anche se alcune missioni secondarie e funzioni non sono ancora disponibili, di sicuro puoi sincronizzare i punti d'osservazione e raccogliere gli oggetti. A pagina 132 troverai una mappa completa della città e una guida alle attività da compiere. Se sincronizzi i punti d'osservazione in questa zona potrai usarli per i viaggi rapidi.
- Devi avere almeno 150 R prima di iniziare questo ricordo: servono per completare il primo obiettivo secondario. Puoi procurarteli facilmente aprendo uno scrigno del tesoro.
- Vai a pagina 32 per saperne di più sulla furtività (e in particolare sulla mimetizzazione), a pagina 37 per scoprire cos'è l'Occhio dell'aquila e a pagina 36 per imparare come si borseggia.



Incontra Stede Bonnet al punto d'inizio della missione principale **[L]** al porto e premi **[L]** per iniziarla quando indicato. Dopo avere letto il tutorial dell'Occhio dell'aquila, attiva questa funzione con **[L]** per "contrassegnare" i bersagli che stai seguendo ed evitare di perderli anche da distanza di sicurezza. Quando le guardie escono dallo schermo appare un timer e devi ruotare la visuale per ristabilire il contatto visivo. I bersagli tagliano attraverso una zona sorvegliata, segnata in rosso sulla minimappa e nota come zona vietata. In queste aree tutti i nemici si insospettiscono non appena vedono Kenway e lo attaccano subito se resta nel loro campo visivo. In questa missione è possibile restare ai margini della zona vietata: spostati a sud e potrai seguire comunque da lontano i bersagli fino all'uscita.



I due soldati attraversano la strada ed entrano in un'altra zona vietata. Dirigiti a sud per raggiungere l'area del mercato prima di loro, come mostrato qui. Al mercato mimetizzati tra i passanti per non farti notare dai soldati quando escono dalla zona vietata. Ben presto si metteranno a correre: scatta per seguirli ma mantieniti sempre a distanza di sicurezza e fai molta attenzione quando giri un angolo. Se i due individuano Kenway, esci dal loro campo visivo e mimetizzati.



Alla fine dell'inseguimento ti verrà chiesto di ascoltare una conversazione fra due soldati. Assolda le danzatrici in accanto (premi **[L]**) e queste circonda Kenway, permettendogli di mimetizzarsi in movimento. Mentre cammini (tieni premuto **[L]** se devi invece camminare veloce), resta dentro il confine bianco fino alla fine della conversazione.



Ora hai un nuovo bersaglio da seguire: il capitano (qui raffigurato). Attiva l'Occhio dell'aquila per contrassegnarlo, poi seguilo a distanza di sicurezza finché non entra in una zona vietata. Aspetta fuori finché non ne esce.



Il capitano inizia un giro di pattuglia quando esce dalla zona vietata, seguendo il percorso che mostriamo. Quando si avvicina ai banchi del mercato portati dietro di lui (cammina veloce per raggiungerlo) e tieni premuto **[L]** finché l'indicatore del borseggio non si riempie: a quel punto avrai la sua chiave.



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

SEQUENZA 01

PRESENTA 01

SEQUENZA 02

SEQUENZA 03

PRESENTA 02

SEQUENZA 04

SEQUENZA 05

SEQUENZA 06

PRESENTA 03

SEQUENZA 07

SEQUENZA 08

SEQUENZA 09

SEQUENZA 10

PRESENTA 04

SEQUENZA 11

SEQUENZA 12



PER INIZIARE
LA STORIA FINORA
COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI
SECONDARIE

RIFERIMENTI E
ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

SEQUENZA 01

PRESENTA 01

SEQUENZA 02

SEQUENZA 03

PRESENTA 02

SEQUENZA 04

SEQUENZA 05

SEQUENZA 06

PRESENTA 03

SEQUENZA 07

SEQUENZA 08

SEQUENZA 09

SEQUENZA 10

PRESENTA 04

SEQUENZA 11

SEQUENZA 12

RICORDO 03 \ "IL SIGNOR WALPOLE, GIUSTO?"

PRESENTAZIONE MISSIONE

- | | |
|--|---|
| <p>Obiettivi secondari:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Completa la sfida di tiro di Rogers. ■ Borseggia tutti i Templari. | <p>Note e commenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Tutte le tecniche di assassinio principali sono illustrate a pagina 38. ■ La missione porta Kenway a ottenere la sua prima pistola e le iconiche lame celate. ■ Non farti ingannare dalle somme relativamente alte che Kenway ottiene quando borseggia i Templari. Le somme che ricava derubando la gente comune superano di rado una manciata di <i>real</i>, e considerato il rischio di essere sorpresi si tratta di un modo ben poco vantaggioso di procurarsi del denaro. |
|--|---|



01 Vai al punto d'inizio della missione principale a sud dell'Avana, quindi avvicinati alla porta e premi **[E]** per iniziarla. Cammina veloce per raggiungere rapidamente la terrazza.



02 Dopo il filmato Kenway riceverà un set di pistole. Spara un paio di colpi di prova, quindi aspetta che i due Templari terminino la conversazione. A questo punto potrai parlare con Julien DuCasse sulla sinistra per continuare o con Woodes Rogers, a destra, per iniziare una breve sfida di tiro al bersaglio. Per completare il relativo obiettivo secondario (e ottenere 350 **R** extra), scegli prima questa seconda opzione. Lo scopo è colpire tutti i bersagli segnati nel tempo limite. Per facilitarti il compito muoviti da destra a sinistra e inizia a mirare al primo bersaglio prima che compaia il timer. Inoltre puoi riposizionare Kenway ogni volta che devi ricaricare. Se fallisci, basta parlare di nuovo con Rogers per riprovare.

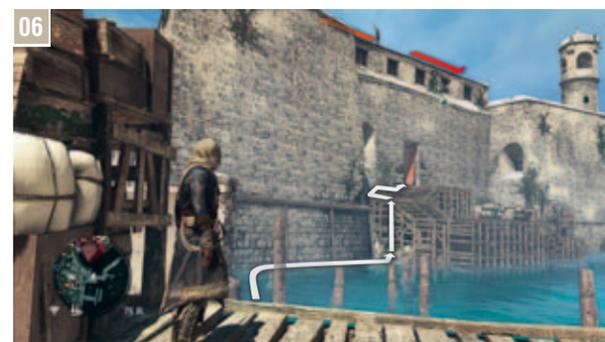


03 Dopo aver parlato con DuCasse per continuare, i due uomini ti chiederanno una dimostrazione delle tecniche di assassinio nel seguente ordine:

- A. Assassinio normale a piedi: **[E]** quando sei vicino.
- B. Assassinio da un nascondiglio: **[E]** dall'interno di un mucchio di fieno.
- C. Assassinio mentre sei mimetizzato: mimetizzati tra i lavoratori e premi **[E]**.
- D. Assassinio in volo: sali sul tetto, guarda il bersaglio sotto di te e premi **[E]**.
- E. Assassinio in alto profilo: tieni premuto il **comando alto profilo** e **[E]** per scattare verso il bersaglio e pugnalarlo automaticamente appena sei abbastanza vicino.



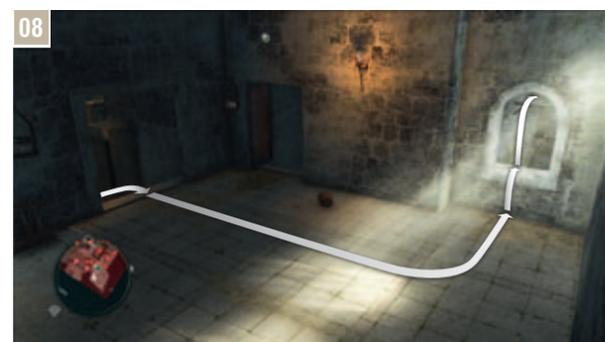
04 Avvicinati ai due uomini e premi **[E]** per continuare, poi seguili finché non inizia un filmato. Dopo la scena in cui il governatore Torres consegna gli anelli a Kenway e ai due Templari, riprenderai il controllo per pochi secondi. Per completare il secondo obiettivo secondario di questo ricordo devi borseggiare Torres, Rogers, DuCasse prima che il governatore metta fine alla riunione. Devi soltanto avvicinare ogni bersaglio e tenere premuto **[E]** fino al compimento del furto. Al termine del filmato Kenway si ritrova automaticamente alle porte della dimora.



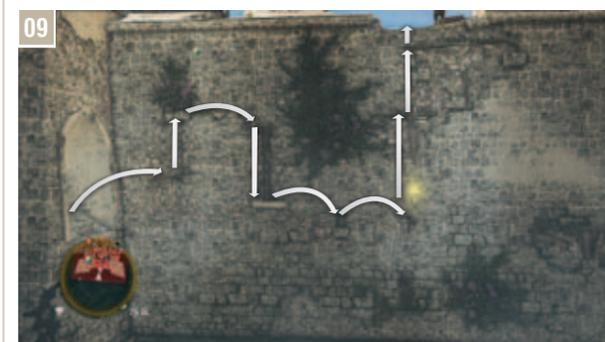
06 Se le danzatrici sono ancora al servizio di Kenway, premi **[E]** per congedarle. L'intera fortezza e i suoi dintorni sono zona vietata, quindi non puoi entrare dalla porta principale. Dovrai invece portarti a sud dell'imponente edificio e intrufolarti dalla porta laterale qui indicata. Resta vicino alle mura per non farti individuare dalle sentinelle in alto. L'obiettivo secondario "Non entrare in conflitto" si attiva a questo punto.



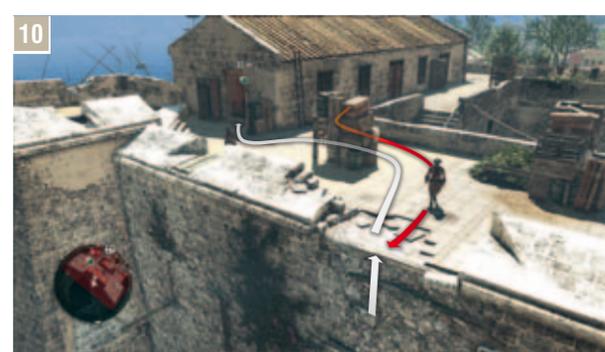
07 Appostati dietro la mezza porta di sinistra, aspetta che si avvicini un soldato (in questo caso un bruto) e esegui un assassinio da un angolo. Entra nel forte e gira a destra, quindi elimina una seconda guardia da dietro prima che dia l'allarme.



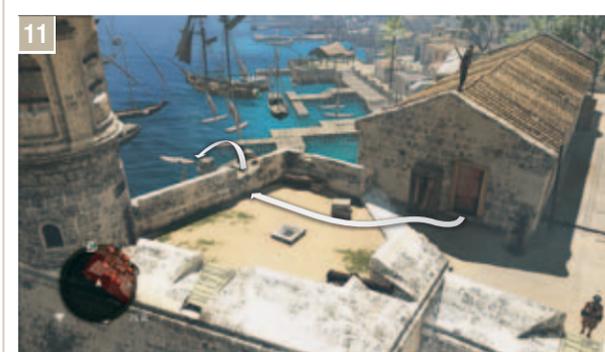
08 Continua nella prossima stanza, poi salta dalla finestra.



09 Segui il percorso indicato per salire sulle mura esterne; mentre ti arrampichi potrai anche raccogliere un frammento dell'Animus.



10 Una volta in cima al muro, cerca la guardia sopra di te ed esegui un assassinio da una sporgenza quando è sopra Kenway. A questo punto, dopo avere verificato che nessuno guarda nella tua direzione (soprattutto la sentinella sul tetto), sali più in alto e scatta verso la porta evidenziata. Premi **[E]** per dare inizio a un filmato.



11 Al termine del filmato salta dalle mura in acqua e nuota fuori dalla zona vietata, quindi raggiungi Bonnet al punto indicato.



RICORDO 04 \ "UN UOMO CHIAMATO SAGGIO"

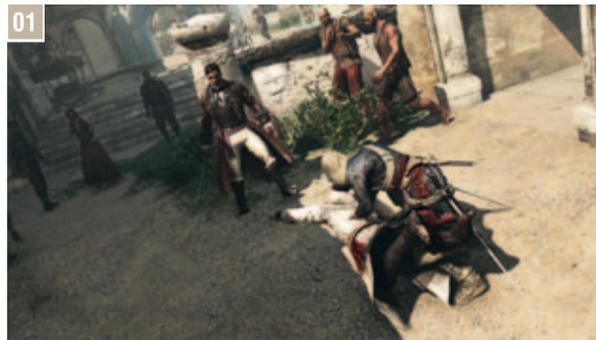
PRESENTAZIONE MISSIONE

Obiettivi secondari:

- Usa la pistola in combattimento.
- Atterra il Saggio dall'alto.

Note e commenti:

- Vai a pagina 40 per saperne di più su come rompere le difese, a pagina 41 per scoprire cos'è il contrattacco e a pagina 42 per imparare come si esegue una serie di uccisioni.
- Se hai già compiuto inseguimento prima di questo ricordo, assicurati di avere le munizioni per la pistola al massimo prima di iniziare.
- Anche se non ti sei dedicato a molte attività collaterali, avrai accumulato qualche migliaio di *real* finora. Non scialacquareli subito in oggetti non necessari, come armi o vestiti: presto avrai a disposizione somme ben maggiori, quindi in questa fase è meglio risparmiare soldi per investire meglio e farli fruttare di più. Ricorda anche di depredate gli scrigni del tesoro ogni volta che ti imbatti in essi: nelle prime sequenze sono la miglior fonte di denaro a disposizione. Se ti serve aiuto, consulta l'esauriva sezione Mappe e oggetti da raccogliere nel capitolo Missioni secondarie.



Interagisci con Woodes Rogers nel punto indicato per iniziare il ricordo, poi accompagna il gruppo mentre cammina per le strade. Quando gli Assassini vi attaccano, devi agire con decisione per neutralizzare tutti i bersagli prima che Torres venga ferito gravemente. Mentre i bersagli attaccano i Templari, portali alle loro spalle per assassarli facilmente. Ricorda che gli Assassini sono immuni al primo colpo di un attacco combo, a meno che non stiano cadendo o non siano distratti: rompi le loro difese usando **(L)**. Se premi il comando due volte in rapida successione puoi farli cadere per poter eseguire con facilità un'uccisione a terra. Se affronti due o più bersagli vicini, se ne uccidi uno in un modo qualsiasi puoi iniziare una serie di uccisioni (vai a pagina 42); in questo modo potrai liquidare gli Assassini molto più velocemente. Il tuo obiettivo primario è impedire che i nemici colpiscano Torres: una volta che il governatore non ha più nemici attorno, uccidi tutti i bersagli rimasti e indicati sulla minimappa.



I bersagli sui tetti sono una seria minaccia per Torres e per il completamento della missione. Usa la pistola per ucciderli, se possibile: devi mettere a segno almeno un colpo per completare l'obiettivo secondario. Quando Torres decide di mettersi in salvo, abbandona il combattimento e corri insieme a lui per evitare la desincronizzazione.



Quando il Saggio cerca di scappare parti subito al suo inseguimento, senza però commettere l'errore di salire sui tetti. Se mantieni il contatto restando in strada (vedi immagine), arriverai nel punto perfetto per atterrarlo e dovrai solo attendere il suo arrivo. Ricordati che devi rimanere sempre a meno di 50 metri da lui, però, che tu sia più avanti o più indietro.



Prendi posizione nell'area elevata che vedi qui e non ti resterà che agganciare il Saggio e atterrarlo. Non c'è bisogno di premere **(L)** in una direzione: tieni premuto il **comando alto profilo** e premi **(L)** per mettere fine all'inseguimento quando il Saggio passa sotto di te. Tecnicamente è un atterramento in volo (anche se non dei più spettacolari), quindi soddisfa la richiesta del secondo obiettivo secondario.

RICORDO 05 \ "QUEL CHE MI SPETTA"

PRESENTAZIONE MISSIONE

Obiettivi secondari:

- Non entrare in conflitto.
- Uccidi tre guardie dalle zone di caccia.

Note e commenti:

- Iniziando questo ricordo si comincia una serie di tre missioni in sequenza. Se hai altre attività da svolgere a L'Avana, ti conviene farlo prima di iniziare il ricordo. Naturalmente puoi anche tornare più avanti nel corso della storia.



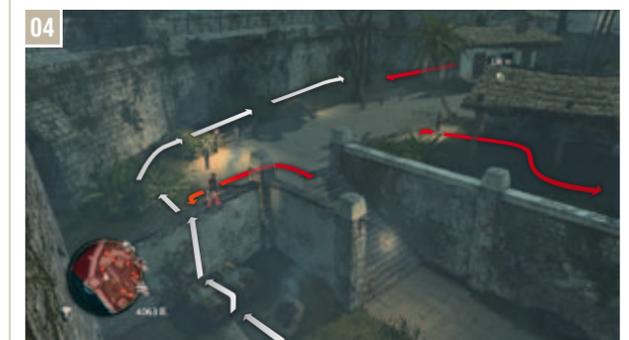
Raggiungi Stede Bonnet nel posto indicato e premi **(L)** per iniziare il ricordo. Al termine del filmato salta lo steccato ed entra nella zona di caccia come mostrato. Una volta che Kenway si è nascosto premi subito **(L)** per fischiare, attraendo così l'attenzione della guardia più vicina prima che inizi la sua ronda. Quando è alla distanza giusta, premi **(L)** per assassarla: ora puoi avanzare per eliminare allo stesso modo la seconda guardia al limitare della prossima zona di caccia.



Facendo attenzione alle due guardie che pattugliano il percorso, passa rapidamente fra le varie zone di caccia per arrivare al lato sinistro dell'edificio raffigurato qui. Dal bordo della zona di caccia attira l'attenzione della guardia davanti a te e uccidila dal tuo nascondiglio per completare il primo obiettivo secondario.



Ancora una volta spostati tra le zone di caccia per raggiungere la posizione qui mostrata, poi attiva l'Occhio dell'aquila per individuare il guardiano in cima alle scale. Dopo una breve pausa questi si incamminerà, avvicinandosi a Kenway. Assassinalo mentre passa, quindi tieni premuto **(L)** mentre ti accovacci sul suo cadavere per rubare la sua chiave.



Non ha senso fare una strage, quindi è meglio evitare le guardie rimaste. Arrampicati fino a una posizione sopraelevata sul muro, aspetta che la guardia vicina salga i gradini e poi spostati rapidamente dentro alla zona di caccia. Da qui in poi puoi spostarti da una zona di caccia all'altra ogni volta che la via è libera fino a raggiungere l'edificio.



La guardia di pattuglia vicina all'edificio è la più pericolosa, quindi attirala con un fischio per eliminarla furtivamente. Poi scatta in direzione del carro rovesciato davanti a te e salta oltre il muro: rischi di attirare l'attenzione, ma puoi nasconderti in una zona di caccia prima che le guardie possano individuarti.



A questo punto scatta dalla zona di caccia, segui il muro esterno che conduce all'entrata della prigione e raggiungerai il punto segnato senza ulteriori incidenti. Aspetta che la guardia di pattuglia sia girata prima di iniziare e scoprirai che le due sentinelle fisse sono tutt'altro che vigili. Avvicinati alla porta e premi **(L)** per dare inizio al filmato conclusivo.



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

SEQUENZA 01

PRESENTI 01

SEQUENZA 02

SEQUENZA 03

PRESENTI 02

SEQUENZA 04

SEQUENZA 05

SEQUENZA 06

PRESENTI 03

SEQUENZA 07

SEQUENZA 08

SEQUENZA 09

SEQUENZA 10

PRESENTI 04

SEQUENZA 11

SEQUENZA 12



! PRESENTAZIONE MISSIONE

Obiettivi secondari:

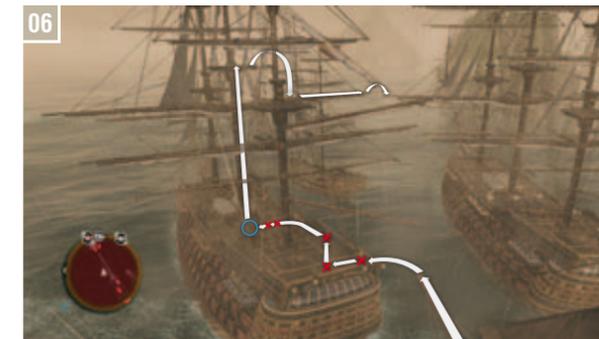
- Uccidi tre guardie da dietro gli angoli.
- Libera 23 pirati.

Note e commenti:

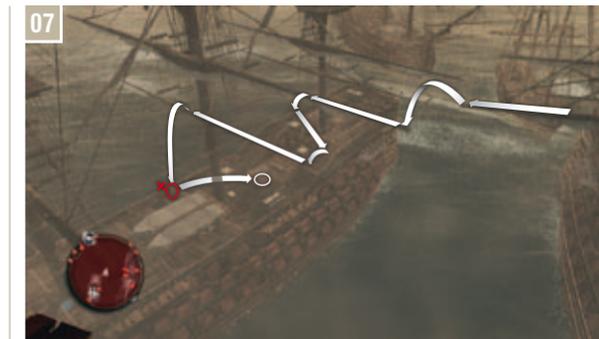
- In questo ricordo affronterai per la prima volta in una missione principale l'esploratore, il bruto e il capitano.
- Gli esploratori (corporatura snella, armati di pugnali) sono simili ai normali soldati ma parano il primo colpo di una combo. Contrattacchi letali e serie di uccisioni sono il miglior modo di affrontarli.
- I bruti (corporatura massiccia, armati di asce) sono nemici di alto livello immuni ai normali attacchi e contrattacchi. Il miglior modo di eliminarli è rompere le loro difese due volte (x2) per poi ucciderli prima che si rialzino.
- I capitani (corporatura media, distinguibili dagli abiti lussuosi) sono immuni alla maggior parte degli attacchi di Kenway. Tuttavia sono vulnerabili alla parata: tieni premuto e Kenway colpirà automaticamente per stordirli per qualche istante. A questo punto puoi finirli con un attacco combo o rompendo le loro difese due volte per ucciderli a terra.
- Vai a pagina 241 per saperne di più su questi nemici.



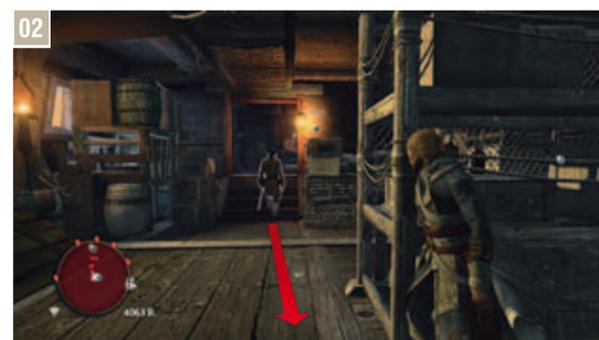
Dopo il filmato di apertura premi i comandi indicati per liberare Kenway e il suo compagno dalle catene. Portati rapidamente a destra della porta e fischia per attirare l'attenzione della guardia. Esegui un assassinio da un angolo appena entra nel tuo raggio d'azione.



Salta dalla prua fino alla nave successiva. Assassina furtivamente le cinque guardie a turno e raggiungi i prigionieri. Quando li avrai liberati, usa il gancio davanti a te per raggiungere subito la piattaforma superiore sull'albero maestro. Da qui con una corsa acrobatica puoi arrivare al sartiame della prossima nave.



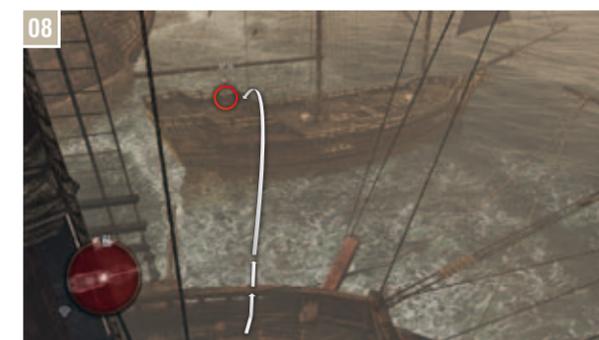
Raggiungi l'altro lato della nave con una corsa acrobatica, quindi esegui un assassinio in volo sul soldato sotto di te. Avvicinati alla botola raffigurata e premi per scendere sotto coperta. Potresti muoverti furtivamente per uccidere i soldati uno a uno, ma è più veloce affrontare una sequenza di assassinii in serie che culmina in uno scontro finale. Libera i pirati nell'ultima area e poi sali la scala per tornare sul ponte superiore.



Entra nella prossima stanza e posiziona Kenway oltre gli scaffali a sinistra; da qui puoi fischiare per poi compiere il secondo assassinio da un angolo richiesto per completare il primo obiettivo secondario.



Continua ad avanzare, quindi spostati verso il passaggio a sinistra (come mostrato nell'immagine) per eseguire il terzo e ultimo assassinio da un angolo. Fatto questo puoi avvicinarti al tavolo nella prossima stanza per recuperare l'equipaggiamento di Kenway prima di salire la scala che porta sul ponte.



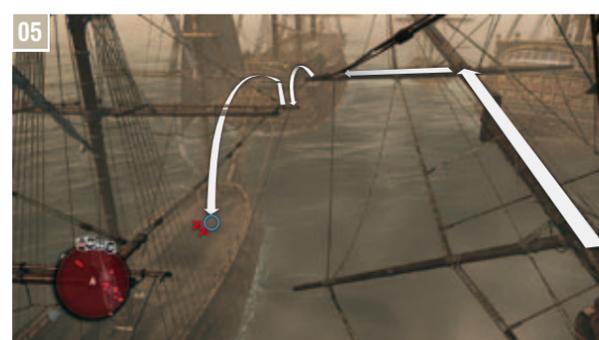
Infine usa la corda per arrivare sull'ultima nave, quella che Kenway ha intenzione di comandare. Se sei abbastanza veloce puoi assassinare in volo (o comunque assassinare non in combattimento) il capitano, evidenziato nell'immagine, in modo da facilitarti l'ultimo scontro. Al termine dell'ultimo scontro avvicinati al timone e premi per dare inizio a un filmato.



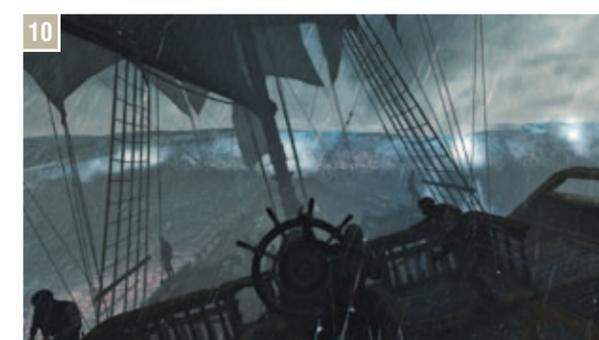
Premi due volte per accelerare e poi dirigiti verso il punto indicato. Usa le bordate contro le prime navi nemiche e poi, una volta che te le lasci alle spalle, usa i barili infiammabili per danneggiare le golette che ti inseguono. Puoi anche virare a destra e a sinistra periodicamente per uscire dalle situazioni in cui le navi che ti inseguono concentrano il fuoco in un solo punto.



Se hai deciso di combattere nel resto di questo ricordo, dovrai affrontare nuovi e più potenti nemici: vedi la sezione Note e commenti a inizio pagina. La nostra soluzione descrive un approccio furtivo, oltre a segnalare il miglior percorso fra una nave e l'altra. Ciò nonostante, sei libero di scegliere un approccio votato al combattimento se preferisci. Segui il percorso mostrato nell'immagine sul lato sinistro della nave, assassinando furtivamente le guardie che incontri in sequenza. Puoi fischiare da sopra le casse per attirarli, se vuoi. Una volta raggiunti i prigionieri, liberali e poi corri verso la prua.



Corri lungo il percorso indicato fino al sartiame della prossima nave, poi esegui un doppio assassinio in volo sulle guardie che tengono d'occhio i pirati. Una volta liberati i prigionieri, corri a prua.



Quando ti viene comunicato che è in arrivo un'onda anomala vuol dire che sei alla fine: se superi questo pericolo, le golette dietro di te verranno distrutte. Vira puntando di prua verso il muro d'acqua e tieni premuto per ripararti un secondo o due prima dell'urto per non subire danni. Il resto del viaggio sarà molto più rilassante al confronto: dovrai solo evitare le trombe marine e un'altra onda anomala. Riduci la velocità con le mezza vele per manovrare meglio e schivare le trombe marine e ripararti per ridurre il danno subito se vieni attirato nelle aree segnate in giallo sulla minimappa. Quando ti avvicini al punto d'arrivo il mare si calma e nel momento in cui lo raggiungi terminano sia il ricordo sia la sequenza.

Fine della sequenza

Dopo una lunga serie di azioni compiute per lo più sulla terraferma, la Sequenza 03 dà inizio a una serie di missioni navali che ampliano la mappa dei Caraibi permettendoti di esplorarli. Se non l'hai ancora fatto, è il momento di scoprire le basi della navigazione, dei combattimenti navali e di ciò che riguarda la nave in generale. Anche se molte funzioni verranno sbloccate solo nella sequenza successiva, è sempre saggio portarsi avanti. Vai a pagina 228 del capitolo Riferimenti e analisi per la guida completa.

- PER INIZIARE
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATTORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- SEQUENZA 01
- PRESENTE 01
- SEQUENZA 02
- SEQUENZA 03
- PRESENTE 02
- SEQUENZA 04
- SEQUENZA 05
- SEQUENZA 06
- PRESENTE 03
- SEQUENZA 07
- SEQUENZA 08
- SEQUENZA 09
- SEQUENZA 10
- PRESENTE 04
- SEQUENZA 11
- SEQUENZA 12

Si possono dedicare innumerevoli ore all'esplorazione dei Caraibi. In quelle acque si trovano decine di luoghi che nel corso della trama principale non vengono mai visitati: isole remote, caverne, relitti, antiche rovine maya e insediamenti in forte crescita dove puoi acquistare rifornimenti.

Anche se i confini di desincronizzazione della sequenza 03 vincolano la tua attività, curiosità e cupidigia, per sbloccare l'intera mappa dei Caraibi ti basterà completare la coppia di ricordi della trama principale che inizia con "Un pazzo" e termina con "Il vecchio covo" all'inizio della sequenza 04. Solo tre delle possibili mete ti saranno precluse fino agli sviluppi successivi della trama, quindi potrebbero non bastarti intere giornate trascorse a viaggiare fra le isole per vedere tutto ciò che lo scenario offre.

CONSIGLI DI NAVIGAZIONE

Prima di proseguire con la guida a tutti i luoghi più importanti dei Caraibi, vogliamo ricordarti come lasciare un'impronta indelebile in questo scenario. Mentre i **punti di osservazione** vengono usati per svelare la mappa e rendere visibili gli oggetti presenti (di solito nelle isole minori ce n'è uno solo, nelle destinazioni più grandi ce n'è qualcuno e nelle città sono parecchi), se vuoi rendere visibili certe parti della mappa grande devi conquistare dei **forti navali**. Osservando con attenzione noterai che i Caraibi sono divisi in undici zone, a ciascuna delle quali corrisponde un forte. Raggiungendo gli obiettivi di conquista di tali strutture, renderai automaticamente visibili nella mappa tutti i luoghi non ancora scoperti. Verranno anche documentati tutti gli oggetti assenti dalle mappe, ovvero quelli che appaiono su spiagge e secche isolate.

Durante i tuoi viaggi ti saranno utili anche le seguenti informazioni:

- Il sistema di coordinate usato dal gioco è facilissimo da usare. Ogni punto (e pertanto ogni località) è definito sulla mappa da un codice univoco di coordinate espresse nel formato "xxx.yyy". 0.0 è l'angolo più a sud-ovest, mentre 1000.1000 si trova a nord-est. Vai a pagina 31 per i dettagli.
- Il poster fornito con la guida offre una splendida panoramica dell'intera regione dei Caraibi. È utile soprattutto per tracciare una rotta fra gli oggetti assenti dalle mappe.
- Le navi e le creature marine che incontrerai dipendono in buona misura dal forte a cui appartiene la zona che stai attraversando. Abbiamo dedicato a ogni zona una pagina che illustra che cosa troverai all'interno dei suoi confini.
- Ricorda che ogni luogo che visiti (e ogni punto di osservazione con cui ti sincronizzi) è una potenziale meta di viaggio rapido (vai a pagina 240).

A CACCIA DI OGGETTI: CONSIGLI UTILI

- Il segnale è una funzione della mappa principale estremamente utile quando stai cercando un oggetto. La sua icona appare sullo schermo quando guardi nella direzione giusta, anche se la visuale è ostacolata da un muro o la distanza è eccessiva.
- Gli oggetti che si trovano sopra o sotto la posizione attuale di Kenway appaiono lievemente grigi nella minimappa. In caso di dubbi, apri la mappa principale per inserire un segnale: ti risolverà velocemente eventuali dubbi sull'altezza.
- Quando avrai raccolto tutti gli oggetti e completato tutte le missioni secondarie di una data zona, la relativa icona apparirà dorata nella mappa principale. Per sottolineare il risultato sentirai un breve motivo trionfale e vedrai apparire automaticamente le informazioni fornite dal **comando oggetti**.
- Anche se non hai ancora conquistato il forte di una data zona dei Caraibi, avvicinandoti con la nave a una spiaggia o una secca che contiene un oggetto farai apparire l'indicazione di premere **O** per vedere il luogo corrispondente. L'oggetto verrà anche contrassegnato in modo permanente nella mappa.
- Trovare tutti i punti di scavo indicati nelle mappe del tesoro è molto vantaggioso: ne parleremo con dovizia di dettagli (comprese le classiche immagini "scava dove c'è la X!") nel resto del capitolo. Consulta l'elenco delle mappe del tesoro per trovare i riferimenti alle pagine di tutte le mappe e di tutti i luoghi in cui ti porteranno.

ELENCO DELLE MAPPE DEL TESORO

Ubicazione della mappa	Pagina	Posizione dello scrigno sepolto	Pagina
L'Avana	132	L'Avana	132
Great Inagua	148	Nassau	142
Isla Providencia	172	Long Bay	177
Capo Bonavista	136	Capo Bonavista	136
Petite Caverne	197	Tulum	156
Ambergris Caye	207	Misteriosa	174
Baia di Anotto	206	Principe	166
Misteriosa	174	Kingston	178
Pinos Isle	160	Cayman	161
Tortuga	167	Matanzas	140
Abaco Island	146	Salt Lagoon	153
Corozal	169	Ambergris Caye	207
Île à Vache	182	Jigüey	197
Andreas Island	145	Abaco Island	146
Salt Lagoon	153	New Bone	175
Santanillas	170	San Juan	205
Baia di Cumberland	165	Pinos Isle	160
Mariguana Island	152	Andreas Island	145
Cayman	161	Petite Caverne	197
Flotta di Kenway	218	Baia di Cumberland	165
		Isla Providencia	172
		Baia di Anotto	206

Elenco dei progetti scelti

Molti potenziamenti di alto livello per la Jackdaw possono essere comprati solo dopo aver acquisito il relativo progetto in un certo luogo. La seguente tabella documenta i passaggi necessari per raccogliere tutti i progetti "scelti", con i riferimenti appropriati alle pagine del capitolo.

PROGETTI SCELTI

Potenziamento	Informazioni aggiuntive
Scafo scelto	Apri uno specifico scrigno del tesoro nel relitto della San Ignacio, che hai visitato durante un ricordo della trama principale (vai a pagina 76).
Cannoni da bordata – Set scelto	Apri uno specifico scrigno mentre esplori il relitto sommerso nell'Abisso blu (vai a pagina 200).
Sperone migliorato	Apri uno specifico scrigno mentre esplori il relitto della Concepción (vai a pagina 202).
Palla di cannone scelta	Apri uno specifico scrigno mentre esplori il relitto sommerso presso le rovine di Kabah (vai a pagina 198).
Mortai scelti	Apri uno specifico scrigno mentre esplori il relitto della Atocha (vai a pagina 204).
Cannoni rotanti scelti	Apri uno specifico scrigno mentre esplori il relitto sommerso nelle Grotte dell'Occhio del diavolo (vai a pagina 199).
Colpo potente scelto	Trova la mappa del tesoro esplorando la caverna di Ambergris Caye (vai a pagina 207), quindi vai a Misteriosa per scavare (vai a pagina 174).
Barile infiammabile scelto	Procurati la mappa del tesoro a Santanillas (vai a pagina 170), quindi raggiungi San Juan per scavare (vai a pagina 205).
Deposito colpi potenti scelto	Procurati la mappa del tesoro a Cayman (vai a pagina 161), quindi raggiungi Petite Caverne per scavare (vai a pagina 197).
Deposito mortai scelto	Procurati la mappa del tesoro a Tortuga (vai a pagina 167) e raggiungi il punto di scavo a Matanzas (vai a pagina 140).
Deposito barili infiammabili scelto	Procurati la mappa del tesoro dalla flotta di Kenway (vai a pagina 218), poi raggiungi Isla Providencia per scavare (vai a pagina 172).
Arpione scelto	Procurati la mappa del tesoro a Mariguana Island (vai a pagina 152), quindi dissotterra lo scrigno ad Andreas Island (vai a pagina 145).



LEGENDA

Icona	Tipo di oggetto	Ricompensa
	Scrigno	Denaro (di solito una somma fra 200 e 300R) e munizioni occasionali.
	Frammento dell'Animus	Sono necessari per completare le sfide Abstergo, nonché per sbloccare trucchi, emblemi e titoli per la modalità multigiocatore. I frammenti dell'Animus si trovano spesso sui tetti o sugli alberi, e di solito per procurarseli occorrono brevi sessioni di scalata o corsa acrobatica. Se appaiono sospesi in aria, di solito occorre un balzo della fede per raggiungerli.
	Mappa del tesoro	Si trovano vicino ai cadaveri e portano a scrigni sepolti.
	Scrigno sepolto	Progetti per i potenziamenti scelti della Jackdaw e 3.000-4.000R. Gli scrigni sepolti possono essere dissotterrati solo avendo le mappe del tesoro corrispondenti.
	Pietra maya	Ricompense per gli enigmi delle steli maya, nei quali devi allineare le figure con gli elementi naturali circostanti nella scena. Quando le hai prese tutte, sbloccano l'abito maya.
	Foglio di canzone	Nuove canzoni che la ciurma della Jackdaw può cantare mentre navighi nei Caraibi. I fogli delle canzoni (note anche come "canzoni marinaresche") iniziano a fluttuare nell'aria quando Kenway arriva a una certa distanza. Per prenderli prima che spariscano devi scegliere con cura il momento e la direzione di avvicinamento: spesso è necessaria la corsa acrobatica lungo un percorso molto preciso.
	Lettera	Lettere che possono essere lette nel database dell'Animus. Rivelano dettagli della vita di un precedente Saggio.
	Pagina di manoscritto	Stralci visivi del misterioso manoscritto Voynich. È possibile studiarli usando il database dell'Animus, sono sempre sorvegliati e appaiono al centro di una piccola zona vietata.
	Punto d'osservazione	Sincronizzando i punti di osservazione si svela la zona corrispondente della mappa.
	Taverna	Dopo lo scontro a pugni necessario a "sbloccarla", ogni taverna ti permette di accedere a tre funzioni: assoldare membri della ciurma, giocare ai minigiocchi e comprare informazioni sui convogli da saccheggiare.
	Caccia ai Templari	Completando tutte le quattro Cacce ai Templari riceverai in premio le chiavi necessarie a sbloccare l'armatura templare nel covo di Great Inagua.
	Missione Assassino	Ogni missione compiuta offre un compenso di 1.000R, più un bonus aggiuntivo se non entri in conflitto aperto.
	Missione navale	Il completamento di queste missioni comporta un premio da 1.200 a 2.400R, a seconda della difficoltà.
	Magazzino	Il saccheggio ti frutta piccole o medie quantità di carico di ogni sorta, nonché un premio finanziario se riesci a completare la razzia senza far suonare nessuna campana d'allarme.

ELENCO DELLE MAPPE

Zona	Icona	Nome	Coordinate	Pagina
Dry Tortuga		L'Avana	(240.607)	132
		Fort Dry Tortuga	(254.749)	135
		Capo Bonavista	(179.593)	136
		Salt Key Bank	(495.634)	138
		Florida	(409.815)	139
Eleuthera		Matanzas	(333.650)	140
		Relitto della San Ignacio	(379.770)	84
		Nassau	(633.784)	142
		Fort Eleuthera	(726.784)	141
		Andreas Island	(579.720)	145
Gibara		Abaco Island	(606.835)	146
		Cat Island	(742.695)	147
		Great Inagua	(845.468)	148
		Fort Gibara	(657.521)	150
		Crooked Island	(807.541)	151
Conttoyor		Mariguana Island	(880.544)	152
		Salt Lagoon	(749.625)	153
		Jigüey	(565.539)	197
		Relitto della Atocha	(630.660)	204
		Isola Nera	(985.626)	154
Castillo de Jagua		Fort Conttoyor	(102.547)	155
		Tulum	(70.405)	156
		Isola del Sacrificio	(37.533)	157
		Castillo de Jagua	(356.556)	158
		Arroyos	(192.563)	159
Cruz		Pino Isle	(335.469)	160
		Cayman	(327.334)	161
		The Black Trench	(215.449)	203
		Cabo de Cruz	(566.390)	162
		Grand Cayman	(397.324)	163
Punta Guarico		San Juan	(479.487)	205
		Grotte dell'Occhio del diavolo	(487.357)	199
		Punta Guarico	(776.399)	164
		Baia di Cumberland	(679.381)	165
		Principe	(992.422)	166
Chinchorro		Tortuga	(882.370)	167
		Petite Caverne	(901.263)	197
		Fort Chinchorro	(124.357)	168
		Corozal	(42.268)	169
		Santanillas	(217.250)	170
Serranilla		Ambergris Caye	(55.178)	207
		Relitto della Concepción	(181.296)	202
		Fort Serranilla	(347.140)	171
		Isla Providencia	(502.44)	172
		Misteriosa	(307.195)	174
Charlotte		New Bone	(442.118)	175
		Fort Charlotte	(470.272)	176
		Long Bay	(525.253)	177
		Baia di Anotto	(621.277)	206
		Abisso blu	(471.170)	200
Navassa		Kingston	(623.172)	178
		Fort Navassa	(728.219)	181
		Île à Vache	(843.140)	182
		Rovine di Kabah	(769.145)	198
		Isola del Mistero	(980.79)	183



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

PROGRESSIONE DEL COMPLETAMENTO

GRAFICI E OGGETTI

CACCE AI TEMPLARI

MISSIONI ASSASSINO

FORTI NAVALI

RELITTI SOMMERSI E CAVERNE

MAGAZZINI

MISSIONI NAVALI

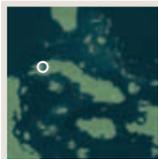
NAVI LEGGENDARIE

FLOTTA DI KENWAY

ABSTERGO ENTERTAINMENT

SFIDE ABSTERGO

MISSIONI DI AVELINE



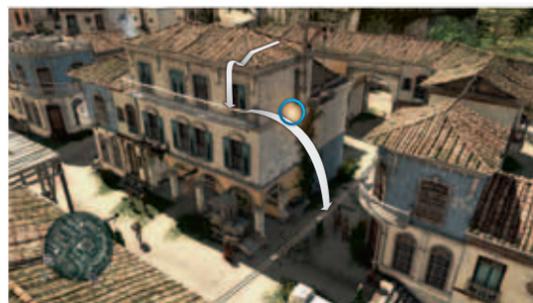
H L'AVANA (240.607)

DETTAGLI PRINCIPALI

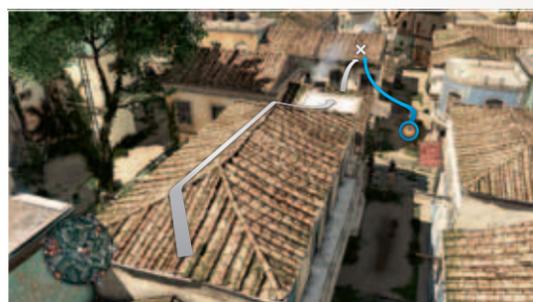
Accessibilità	Viene visitata per la prima volta nella sequenza 02, "La vivace Avana"; disponibile come destinazione navale dopo "Capitano alle prime armi" all'inizio della sequenza 03.
Attività	Missione Assassino x6 (vai a pagina 189), Caccia ai Templari x1 (vai a pagina 185), magazzino (vai a pagina 208), mappa del tesoro x1, salva i pirati
Amenità	Taverna, portuale, emporio, ufficiale locale



La canzone a nord della cattedrale è piuttosto facile da prendere se ti avvicini da ovest.



Il frammento dell'Animus a ovest della cattedrale è una sorta di enigma: sembra irraggiungibile da ogni possibile angolo di salto e più in basso non esiste una posizione idonea al balzo della fede, che in questi casi è spesso decisivo. Il metodo giusto è lasciarsi cadere sul balcone (che passa facilmente inosservato) e saltare da lì verso la corda.



Questa canzone si trova a sud-est della taverna. Avvicinati dai tetti sul lato sinistro della strada, ignora i suoi movimenti iniziali e continua a correre verso nord per intercettarla.



La mappa del tesoro che si trova vicino all'emporio a nord della cattedrale conduce alle coordinate 240.607, ovvero a L'Avana. L'esatto punto di scavo è sulla spiaggia all'estremo sud della città, vicino all'inizio delle mura esterne. Troverai il progetto della polena della Queen Anne's e 3.000R.



La caccia a questa canzone, a sud-ovest del forte, è complicata dalle sentinelle sul tetto. Evitando di usare il viaggio rapido (che riporta tutte le guardie alla posizione originale in una zona della mappa) potrai eliminare le guardie in anticipo e occuparti di altre faccende fino alla ricomparsa della canzone, poco più tardi. Per semplificarci notevolmente il lavoro, raggiungite da ovest.



La forca a sud del forte ubicato a nord-est viene spesso usata per giustiziare i pirati e ti offre la rara occasione di incontrare un capitano mentre ti muovi liberamente a L'Avana. Eliminando il bruto in piedi vicino la leva con un colpo alla testa (o sparando alla corda, se ti piacciono le scene drammatiche) e poi eliminando tutti i nemici nella zona potrai impedire un'impiccagione e guadagnare nuovi membri della ciurma, che ti saranno grati.



Prendi la canzone vicino alla Jackdaw avvicinandoti da nord.



Avvicinati a questa canzone (subito a nord dell'emporio nell'estremo sud della mappa) dalla direzione indicata: dovrebbe volare direttamente verso Kenway, che la prenderà senza fatica.



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

PROGRESSIONE DEL COMPLETAMENTO

GRAFICI E OGGETTI

CACCE AI TEMPLARI

MISSIONI ASSASSINIO

FORTI NAVALI

RELITTI SOMMERSI E CAVERNE

MAGAZZINI

MISSIONI NAVALI

NAVI LEGGENDARIE

FLOTTA DI KENWAY

ABSTERGO ENTERTAINMENT

SFIDE ABSTERGO

MISSIONI DI AVELINE



La conquista di ogni forte rivela una parte della mappa dei Caraibi, rimuove la relativa zona vietata e visualizza tutti gli oggetti contenuti nell'area in questione, oltre a conferire un piccolo bonus in denaro. Ci sono tre forti di livello 1/facili (🏰): Dry Tortuga, Eleuthera, Gibara), quattro forti di livello 2/medi (🏰): Castillo de Jagua, Cabo de Cruz, Conttoyor, Navassa) e tre forti di livello 3/difficili (🏰): Chinchorro, Serranilla, Charlotte).

In generale, tutti i forti di livello 1 possono essere conquistati con il set base dei potenziamenti della Jackdaw, disponibile al termine dei tutorial navali della Sequenza 3, sebbene ulteriori miglioramenti siano sempre di aiuto. I forti di livello 2 richiedono potenziamenti di livello medio: scafo rinforzato, cannoni da bordata avanzati, palle di cannone rinforzate, mortai rinforzati e, idealmente, cannoni rotanti avanzati. Per quanto riguarda i forti di livello 3, l'acquisto del

penultimo livello di tutti i maggiori potenziamenti della Jackdaw è il requisito minimo, mentre i potenziamenti scelti sono sempre un gradito extra.

Una volta concluso l'assalto navale iniziale, la seconda fase della conquista di un forte inizia dopo aver attraccato la Jackdaw ed esserti unito alla battaglia che infuria dentro le mura. Per fiaccare il morale dei difensori e costringerli alla resa, dovrai sconfiggere almeno un capitano contrassegnato (fino a tre capitani nei forti più resistenti), sbloccando così un'ultima fase in cui dovrai assassinare il comandante del forte. Le nostre soluzioni si concentrano sul percorso più diretto per raggiungere ogni capitano (idealmente con assassini puliti), ma i nemici potrebbero sempre ingaggiare Kenway e complicare le cose. Ti consigliamo di avere sempre con te scorte di bombe fumogene, pistole cariche e, se possibile, munizioni di cerbottana.

PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

PROGRESSIONE COMPLETAMENTO

MAPPE E OGGETTI

CACCE AI TEMPLARI

MISSIONI ASSASSINIO

FORTI NAVALI

RELITTI SOMMERSI E GROTTE

MAGAZZINI

MISSIONI NAVALI

NAVI LEGGENDARIE

FLOTTA DI KENWAY

ABSTERGO ENTERTAINMENT

SFIDE ABSTERGO

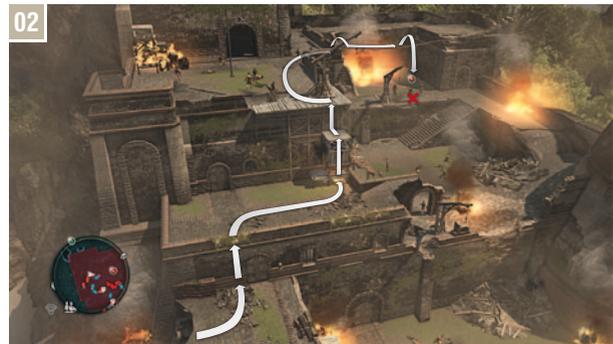
MISSIONI DI AVELINE



FORT DRY TORTUGA (254.749)



Avvicinati al forte da est, in modo da assaltare la torre più a sud con due o tre bordate mentre circumnavighi la punta dell'isola. Se hai già investito nel mortaio potrai anche bombardare il forte prima che questi sia in vista, sfruttando l'indicatore rosso che appare quando un potenziale attacco è "sul bersaglio". Tuttavia, ciò non è necessario, poiché anche a vele spiegate potrai solitamente decimare i tre bersagli con bordate e colpi di cannone rotante durante un singolo passaggio. Attracca sul lato nord del forte per iniziare l'assalto di terra.



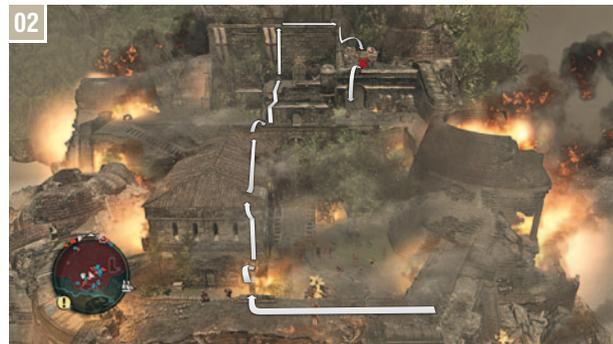
Dopo aver scalato il muro esterno, segui il percorso indicato nella foto per raggiungere le corde che passano sopra la posizione del capitano. Esegui un assassinio in volo e poi difenditi finché le guardie non si arrenderanno, oppure corri immediatamente verso il punto contrassegnato per raggiungere e uccidere il comandante del forte.



FORT ELEUTHERA (726.784)



L'approccio più comodo per Eleuthera è quello da ovest, poiché ti permetterà di distruggere tutti i bersagli contrassegnati in un singolo passaggio, lasciandoti inoltre in una posizione perfetta per attraccare sul lato est prima che altre navi possano avvicinarsi all'area. Sentiti libero di navigare a mezza vele quando sei vicino al forte: la potenza di fuoco del nemico non dovrebbe infliggere grossi danni alla Jackdaw.



Usa la corsa acrobatica e l'arrampicata per seguire il percorso indicato nella foto e raggiungere la trave di legno sopra il capitano nemico, che potrai finire con un assassinio in volo. A questo punto, lasciati cadere all'ingresso del gabinetto di guerra sottostante.



ROVINE DI KABAH (769.145)



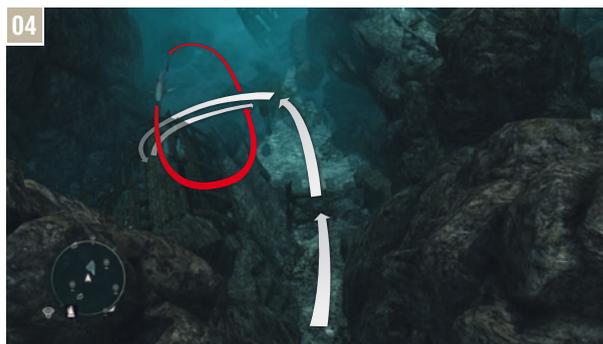
01
Dalla campana subacquea, nuota fino allo scrigno a sud (sulla tua sinistra all'inizio) e poi torna alla campana. Ora nuota attraverso la chiazza di alghe per raggiungere l'ingresso inferiore delle rovine, dove troverai un secondo scrigno custodito da una murena verde. Lo scrigno contiene il **progetto** per il potenziamento della Jackdaw **palle di cannone scelte**. Ora voltati e nuota velocemente fino all'ingresso delle rovine, dove ti attende un frammento dell'Animus.



02
Dall'ingresso superiore, nuota fino al barile d'aria. Aggira cautamente la murena verde come indicato nella foto, apri lo scrigno e prosegui nuotando nella galleria. Prendi fiato alla prima sacca d'aria e gira a destra una volta raggiunto il bivio. Ti ritroverai in un lungo passaggio diritto con una potente corrente subacquea che ti spingerà indietro a intervalli regolari. Tale evento è preceduto da una breve scossa di terremoto: quando la visuale comincia a tremare, nuota velocemente in un'apertura sul lato di destra e attendi che la corrente si plachi. Nel primo percorso alla tua destra troverai uno scrigno, nonché un frammento dell'Animus lungo la strada di Kenway. Dopo aver ripristinato l'indicatore dell'ossigeno, torna nuotando all'ingresso della galleria.



03
Tornato all'esterno, nuota fino alla chiazza di alghe. Non appena lo squalo si allontanerà, nuota fino al relitto per aprire uno scrigno. Esci dall'altro lato e ripristina l'indicatore dell'ossigeno con il barile d'aria. Quando sarai pronto per procedere, nuota fino allo stretto passaggio a sud-ovest.



04
Nuota tenendoti vicino al fondale e sfrutta la trave velocizzante per raggiungere rapidamente la chiazza di alghe. Non appena lo squalo ti lascerà in pace, nuota fino al quinto scrigno nel relitto (aggirando a dovuta distanza la murena verde e i ricci di mare) e poi fino al barile d'aria. Attraversa di nuovo le alghe, ma questa volta nuota fino al retro del relitto: grazie a un'apertura sull'altro lato potrai raggiungere un frammento dell'Animus. Prendi fiato usando il barile d'aria nei paraggi.



05
Continua a nuotare nella stessa direzione per trovare il settimo scrigno a poche bracciate di distanza. Attendi che lo squalo superi l'uscita e raggiungi il prossimo barile d'aria.



06
Dal barile d'aria, nuota verso la trave velocizzante e spingiti fino ad arrivare alla porta indicata nella foto. In fondo al percorso, oltre una murena verde, troverai l'ultimo scrigno. Dopo averlo aperto, torna alla campana subacquea. Nota che potrai ripristinare l'indicatore dell'ossigeno usando il barile d'aria in cima alle rovine.



MAGAZZINI

Saccheggiare i magazzini ti frutterà piccole quantità di vari tipi di carico e un bonus in denaro, se completi la sfida senza che le guardie suonino una campana d'allarme: può essere di 400R, 750R o 1,000R, a seconda del livello di difficoltà del magazzino (**, **, ***). Questa funzionalità sarà sbloccata (e illustrata) durante "La canna da zucchero e i suoi frutti", nella sequenza 3. I magazzini saranno molto più facili da saccheggiare una volta ottenuta la cerbottina al termine della sequenza 4.

In ogni momento, sarà sempre disponibile un massimo di tre magazzini (selezionati casualmente tra un totale di otto). Dopo aver saccheggiato un magazzino, uno dei cinque rimanenti verrà riempito di carico dopo un "recupero" di cinque minuti.

Questo rende un po' più complicato saccheggiare i magazzini in modo aggressivo per ottenere le ricompense di carico, ma dopo aver sbloccato tutti i punti d'osservazione vicini questa opzione rimane comunque una strategia valida.

Una buona scorta di dardi soporiferi (insieme ai relativi potenziamenti di capacità e durata) e bombe fumogene si rivelerà preziosa durante le esplorazioni più furtive. Le nostre soluzioni si concentrano su approcci e strategie che richiedono spargimenti di sangue minimi. Se preferisci approcci più diretti o se attiverai dei combattimenti dopo uno sfortunato errore, potrai lanciare una bomba fumogena vicino alla campana d'allarme per impedire alle guardie di suonare l'allarme generale.



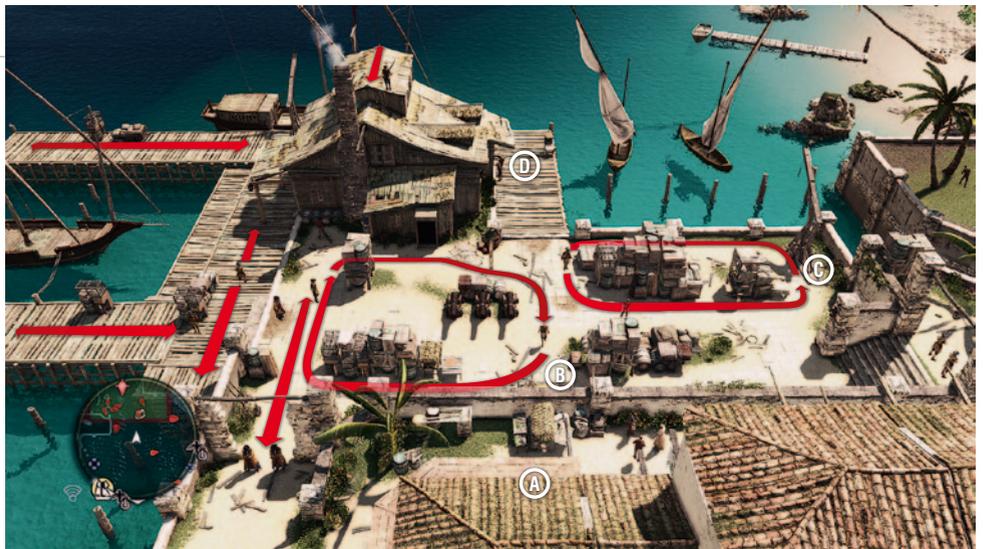
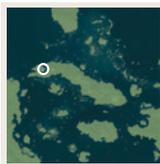
NASSAU (633.784)



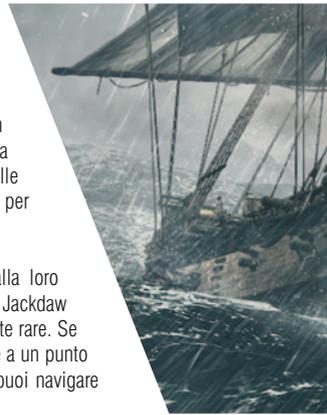
Il modo più veloce di iniziare questo saccheggio consiste nell'usare il viaggio rapido fino al punto d'osservazione a sud-ovest della città, comodamente situato sopra il magazzino. In alternativa, avvicinati al magazzino da nord ed entra nella zona di caccia fornita dal raccolto all'esterno del muretto di pietra. Attira la guardia nei paraggi con un fischio, punisci la sua stupidità come ritieni più opportuno e attiva l'Occhio dell'aquila per identificare il possessore della chiave: questo capitano effettua una ronda antioraria nella zona davanti a te, passando vicino alla tua posizione. L'ideale è usare un fischio tempestivo che non alerti il suo compagno soldato, anche se puoi metterli fuori combattimento tutti e due con dei dardi soporiferi nel caso dovessero superare la barriera per venire a indagare. Raggiungi la zona di caccia all'interno della zona vietata, poi colpisci entrambi gli artiglieri e la guardia stanziale a sinistra della porta del magazzino (evidenziata con una X) con dei dardi soporiferi. Appena sei sicuro di essere inosservato, corri a prendere la tua ricompensa.



L'AVANA (240.607)



Sali sull'edificio a nord del magazzino e usa l'Occhio dell'aquila per identificare il possessore della chiave: un capitano che compie una breve ronda tra i bruti a guardia dell'ingresso e un altro brutto vicino al molo. Dalla trave di legno (posizione **A**), effettua un balzo della fede fino al carro di fieno sottostante (posizione **B**). A questo punto, il capitano farà qualcosa di molto strano: lascerà la zona vietata ed eseguirà una ronda della zona a nord in senso antiorario. Dopo due giri, tornerà alla sua posizione originaria e resterà di guardia, quindi la velocità sarà essenziale. Dal carro di fieno, fischia per attirare l'esploratore di ronda intento ad avvicinarsi alla tua posizione, poi eliminalo. Facendo attenzione all'artigliere sul tetto del magazzino, assassina il soldato di pattuglia sulla destra, nella posizione **C**: ora potrai addormentare l'artigliere e disattivare la campana d'allarme. Scala di nuovo il muro e intercetta il capitano di ronda, che nel frattempo non dovrebbe aver completato più di un giro. Ti consigliamo di coglierlo di sorpresa con un assassino alle spalle o un dardo soporifero. Fatto ciò, potrai rientrare nella zona vietata (salta oltre il muro vicino al carro di fieno) e raggiungere la posizione **D**. Aspetta che i soldati di ronda sul molo siano girati altrove prima di correre verso la porta oppure colpiscili con dei dardi soporiferi.



Le prime navi leggendarie compariranno sulla mappa all'inizio della sequenza 4. Tuttavia, avrai bisogno di buona parte (se non tutti) dei potenziamenti della Jackdaw prima di poterle affrontare con qualche speranza di vittoria. Gli scontri con le navi leggendarie si riveleranno molto lunghi e impegnativi, arrivando a durare almeno dieci minuti. I tuoi avversari sfrutteranno potenza di fuoco, velocità e manovrabilità senza pari, unite a tattiche particolari.

Le battaglie avranno inizio soltanto quando ti porterai a circa 500m dalle loro posizioni. Ricorda che non potrai usare il viaggio rapido una volta giunto in vista di una nave leggendaria, anche se non l'hai ancora ingaggiata in combattimento. Se dovessi accidentalmente entrare nell'area d'influenza di una di queste navi, allontanati a tutta velocità dalla sua posizione. Quando su schermo comparirà l'icona del salvataggio automatico, significa che le restrizioni non sono più attive.

Non dimenticarti di recuperare il carico lasciato in acqua dalle navi leggendarie sconfitte... contiene la tua ricompensa! Potrai ottenere 20.000R per ognuna delle quattro navi leggendarie. Distruggile tutte e quattro per sbloccare l'obiettivo/trofeo Diavolo dei Caraibi.

Le navi leggendarie non si allontanano molto dalla loro posizione iniziale, mentre le altre navi (che la Jackdaw potrebbe abbordare per ripararsi) sono estremamente rare. Se lo desideri, puoi aprire il menu di pausa per tornare a un punto di controllo precedente al combattimento oppure puoi navigare velocemente fuori portata per annullare lo scontro.

EL IMPOLUTO

<p>Note</p> <p>① La Impoluto è molto veloce e cercherà di speronarti ripetutamente. Data la sua velocità, questa volta non sarà possibile affidarsi soltanto ai colpi di mortaio e alle bordate. Per infliggere danni significativi dovrai avvicinarti e restare a corta distanza dal nemico. Una volta iniziato lo scontro, avvicinati a tutta velocità. Non appena sarai a gittata, colpisci la Impoluto con le palle incatenate e inizia a virare a sinistra: l'effetto di "stordimento" impedirà al nemico di speronarti. Quando le vostre rotte si incroceranno, lancia i barili infiammabili direttamente contro lo scafo nemico per ridurre la sua barra della salute.</p> <p>② Quando la nave leggendaria cercherà di speronarti di nuovo, vira immediatamente a destra e lancia un'altra serie di barili infiammabili per infliggere danni: il nemico virerà in direzione opposta alla tua.</p> <p>③ Ferma immediatamente la Jackdaw ed effettua una virata stretta in direzione del nemico in fuga. Non appena sarai sufficientemente allineato, passa alle vele spiegate e usa le palle incatenate per rallentarlo. A questo punto, non ti resterà che tenerti a poppa della Impoluto, bombardandola con i cannoni di prua e speronandola ripetutamente. Non dimenticare di ripararti prima di caricare per evitare di subire danni. "Intrappolando" la Impoluto in questo modo, non solo consumerai la sua salute molto velocemente, ma resterai al sicuro dai suoi attacchi. È una tattica sleale... ma funziona.</p>	<p>Inizio missione Zona di Dry Tortuga (199.894)</p>	<p>Nave nemica Vascello livello 75</p>
	<p>Caratteristiche speciali Danni da speronamento incredibilmente elevati</p>	<p>Salute 52.000</p>
	<p>Potenziamenti consigliati Tutti i potenziamenti scelti</p>	<p>Ricompensa 20.000R</p>

DAMA NEGRA

<p>Note</p> <p>① La Dama Negra è una vera fortezza, e il suo scafo è rinforzato al punto che persino il tuo potente mortaio si rivelerà inutile in questa battaglia. Tuttavia, ha il suo tallone d'Achille: è debole in poppa. Purtroppo, la Dama Negra può generare un fuoco di sbarramento di mortaio non segnalato da alcun indicatore, il che significa che non potrai tenerti alle sue spalle e che dovrai restare costantemente in movimento. Un approccio efficace consiste nell'eseguire "assalti" verso la poppa del nemico. Inizia ogni assalto avvicinandoti a vele spiegate alla sua poppa da dietro e blocca il bersaglio con le palle incatenate.</p> <p>② Sperona la poppa nemica a tutta velocità e ricordati di ripararti prima dell'impatto. A seconda dell'angolo di approccio, potresti (ma non sempre) avere l'occasione di sparare altre palle incatenate per tentare un secondo speronamento. Se la manovra ti sembra impossibile da eseguire, passa direttamente al punto ③.</p> <p>③ Con la Jackdaw ferma dopo la collisione, vira immediatamente a destra, in direzione perpendicolare rispetto al nemico, e sferra un colpo potente (o due, se possibile) contro la poppa nemica. Non appena la Dama Negra si troverà fuori dalla portata dei colpi potenti, passa nuovamente alle vele spiegate. Se dovessi trovarti esposto alle sue bordate, riparati e di te tue preghiere...</p> <p>④ A questo punto potrai iniziare il ciclo dall'inizio, partendo con un assalto a base di palle incatenate per rallentare la nave: la Dama Negra può muoversi molto rapidamente quando si allontana dalla Jackdaw.</p>	<p>Inizio missione Zona di Serranilla (289.67)</p>	<p>Nave nemica Vascello livello 75</p>
	<p>Caratteristiche speciali Scafo corazzato e colpi di mortaio non indicati</p>	<p>Salute 30.000</p>
	<p>Potenziamenti consigliati Tutti i potenziamenti scelti</p>	<p>Ricompensa 20.000R</p>

In questa sezione ti offriamo preziose spiegazioni, consigli e approfondimenti per diventare un capitano ancora più efficace. Per una guida dettagliata dei luoghi disponibili nei Caraibi, consulta la sezione Mappe e oggetti da raccogliere a pagina 130.

COME GIOCARE: NAVIGAZIONE



- Barra della salute**
La barra gialla nell'angolo in alto a sinistra rappresenta l'integrità strutturale della Jackdaw, divisa in tre segmenti. Le collisioni, il fuoco nemico e gli effetti delle tempeste (più precisamente, le onde anomale e le trombe marine) causeranno danni alla nave e ridurranno questo indicatore. Sebbene la barra della salute della Jackdaw non possa essere ripristinata durante i combattimenti, i segmenti parzialmente consumati si rigenereranno fuori dalla battaglia. I segmenti mancanti possono essere ripristinati pagando le relative riparazioni a un portuale o, più comunemente, deprestando una nave nemica prima di affondarla e usandola per riparare la Jackdaw dopo un abbordaggio riuscito (vai a pagina 234).
- Barra della ciurma**
La barra bianca sotto la barra della salute corrisponde alle dimensioni della ciurma della Jackdaw. La tua ciurma è una risorsa fondamentale che aumenta la potenza complessiva della nave e l'efficacia durante gli abbordaggi delle navi nemiche. Per affrontare navi più grandi, saranno necessari dei potenziamenti alla capienza della Jackdaw. Avere sempre una grande ciurma è una parte importante del tuo ruolo di capitano. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 234.
- Indicatore di notorietà**
Le icone a forma di spade (X) rappresentano il tuo livello attuale di notorietà, indicato da un numero che determina la forza dei cacciatori di pirati che inseguiranno e attaccheranno la Jackdaw per reclamarne la taglia. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 240.
- Consigli della ciurma**
I commenti della tua ciurma (e in particolare del quartiermastro) offrono importanti informazioni su vari eventi, tra cui condizioni atmosferiche, carichi e superstiti nei paraggi, momenti giusti per tenersi e ridurre i danni subiti, e avvertimenti su possibili collisioni. Spesso la ciurma ti fornirà consigli tattici durante i combattimenti, ad esempio, avvertendoti quando un brigantino si prepara a speronare la Jackdaw. La tua ciurma non si limiterà alle solite frasi di circostanza, ma potrà fornirti informazioni vitali. Anche quando la tua attenzione sarà concentrata su un bersaglio specifico, la ciurma avrà sempre una visione a 360° sui pericoli che circondano la nave.
- Velocità di navigazione**
Puoi aumentare la velocità della nave con **+** e ridurla con **-**. Muoversi a **vele spiegate** (**↑**) () rende la Jackdaw più veloce, ma ne riduce la manovrabilità. La navigazione a **mezze vele** (**↔**) è più lenta, ma ti permette di virare con maggiore efficacia. Inoltre, la

velocità è influenzata dalla direzione del vento, rappresentato sulla minimappa da una freccia lunga e sottile. Forti venti ti spingeranno nella direzione delle folate, rendendo difficili le virate a vele spiegate verso la provenienza del vento. Per compensare gli effetti di queste folate, usa le mezzivele. Se hai bisogno di una navigazione veloce, alterna le due modalità di movimento per ottenere un compromesso tra manovrabilità e slancio in avanti.

Vagando per i mari, ha spesso senso navigare alla massima velocità possibile usando il cosiddetto "viaggio rapido". Questa funzionalità dell'Animus ti permette di ridurre notevolmente i tempi di viaggio, ma disattiva l'interfaccia su schermo e buona parte delle funzioni della nave (puoi comunque usare **+** per recuperare membri della ciurma e carico a portata). Il viaggio rapido si disattiva automaticamente se la Jackdaw è in rotta di collisione imminente, tra forti tempeste o in combattimento, e durante determinate missioni e missioni secondarie.

- Onde e condizioni atmosferiche**
Quando il tempo si mette male, dovrai affrontare le onde, che rendono la navigazione e il combattimento molto più complicati. Poiché le onde possono interrompere il campo visivo e le linee di tiro, dovrai regolare la parabola dei colpi con **+** mentre prendi la mira. Durante le tempeste potresti incappare in alte onde anomale. L'unico modo di affrontare questi pericoli senza danneggiare la Jackdaw e perdere membri della ciurma consiste nel virare direttamente verso di esse e tenerle poco prima dell'impatto.

Altri pericoli da temere sono le trombe marine, indicate da un cerchio arancione sulla minimappa. Assicurati di virare alla larga, o la Jackdaw subirà gravi danni. Se vieni attirato all'interno dell'area di effetto, rallenta a mezzivele per migliorare la manovrabilità della nave e tieniti per ridurre i danni subiti se la Jackdaw viene trascinata verso il centro.

Anche le altre navi possono subire danni durante condizioni atmosferiche avverse, e potrebbero affondare in mezzo alle tempeste più intense. In tal caso, il carico e i membri della ciurma lasciati dalle navi affondate varranno spesso il rischio di una piccola deviazione.

Con un po' di attenzione, è possibile individuare le tempeste in lontananza notando la presenza di nubi temporalesche all'orizzonte. Ciò ti permetterà di scegliere una rotta alternativa per tenerti ai bordi della tempesta o di usare il viaggio rapido per raggiungere la destinazione.

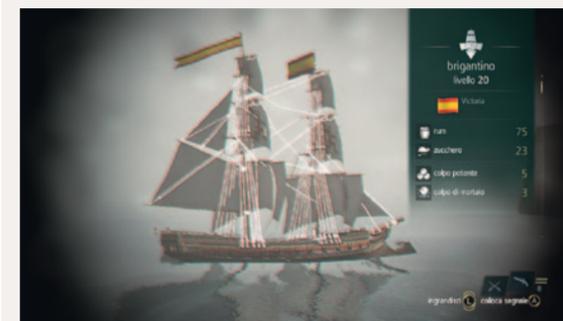
COMANDI NAVALI

Xbox 360 e Xbox One	PS3 e PS4	Wii U	Comando standard	Descrizione
L	L	L	L	Usata per virare.
R	R	R	R	Usata per controllare la visuale di gioco.
+	+	+	+	Usato per cambiare o interrompere le canzoni.
A	X	B	+	Usato per aumentare la velocità della nave.
B	O	A	+	Usato per ridurre la velocità della nave.
X	□	Y	+	Tenersi: Kenway e la sua ciurma si ripareranno dal fuoco nemico o si terranno per sopravvivere a onde anomale e trombe marine.
Y	△	X	+	Cannone rotante: tieni premuto per mirare e rilascia per sparare.
RT	R1 (PS3) R2 (PS4)	ZR	Comando alto profilo	Cannoni: i cannoni usati dipendono dalla direzione della visuale; cannoni da bordata (con la visuale rivolta verso le fiancate), cannoni di prua (con la visuale rivolta in avanti) o barili infiammabili (con la visuale rivolta verso la poppa della nave).
LT	L1 (PS3) L2 (PS4)	ZL	Comando mira manuale	Linee di tiro: tieni premuto per focalizzare e usa + per mirare.
RB	R2 (PS3) R1 (PS4)	R	Comando oggetti	Cannocchiale: tieni premuto il comando e guardati intorno con L , regola lo zoom con + e segna i bersagli con + .
LB	L2 (PS3) L1 (PS4)	L	Comando ricarica	Mortaio: tieni premuto il comando e mira con + spara con il comando alto profilo .
R	R3	R	R	Centra la visuale di gioco sulla prua della Jackdaw.

Cannocchiale

Il cannocchiale è uno strumento incredibilmente utile per esaminare possibili destinazioni e acquisire informazioni sulle navi incontrate. Tieni premuto il **comando oggetti** e guardati intorno con **L**, usando **+** per cambiare lo zoom. Puntando il cannocchiale verso una nave a portata, comparirà su schermo una finestra con le seguenti informazioni:

- ▀ Tipo e livello della nave (ad esempio, goletta livello 4). Potrai usare questi dati per valutare se attaccare o meno il bersaglio (per ulteriori informazioni, vai a pagina 239). In generale, le navi pericolose avranno il proprio livello visualizzato in rosso.
- ▀ Nome della nave e fazione: inglese, spagnola, portoghese, pirata o civile.
- ▀ Dettagli su ciò che trasporta la nave. Sono inclusi munizioni, fino a tre possibili tipi di carico in varie quantità e, in caso di grandi navi o navi a capo di un convoglio, una certa quantità di *real*. Queste sono le ricompense che potrai ottenere abbordando con successo una nave (per ulteriori informazioni, vai a pagina 234).



Contrassegnare le navi

Nelle battaglie più grosse è molto utile "contrassegnare" le navi nemiche più pericolose. Per farlo, puoi impostare un segnale sulla mappa di gioco oppure osservare il nemico desiderato tramite cannocchiale e premere **+**. Una nave contrassegnata resterà sempre indicata dall'icona **!** sullo schermo e sulla minimappa. L'icona resterà su schermo anche se il bersaglio viene oscurato dalla tua visuale o si porta fuori dal tuo campo visivo. Inoltre, sarà sempre accompagnato dall'indicazione della sua distanza in metri.

Questo semplifica notevolmente il processo di controllo dei nemici più pericolosi di ogni flotta, dandoti sempre la loro posizione e la loro distanza. Potrai sfruttare questi dati per restare fuori dalla gittata nemica (particolarmente utile contro le fregate e i vascelli) finché non avrai affondato le navi più piccole o per assicurarti di essere in posizione adatta a colpire i nemici con cannoni da bordata e mortaio.

LEGENDA DELLA MINIMAPPA

	Jackdaw		Direzione del vento
	Missioni principale		
	Alleato		
	Bersaglio		Folata di vento
	Destinazione		Superstite in acqua
	Nave nemica (la punta dell'icona corrisponde alla prua della nave)		Carico in acqua
	Possibilità di abbordaggio		Tromba marina
			Onda anomala



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

GUIDA NAVALE

VIAGGI RAPIDI

SISTEMA DI NOTORIETÀ

TIPOLOGIE DI NEMICI

ARMI BIANCHE

PISTOLE

ATTREZZI

VESTITI

CACCIA E ARPIGIONAMENTO

FABBRICAZIONE

TATTICHE DI COMBATTIMENTO

OGGETTI

EVENTI COMUNITARI

SISTEMA ECONOMICO

COVO DI GREAT INAGUA

MINIGIOCHI

ANALISI DELLE MOSSE

OBIETTIVI E TROFEI

ELENCO DELLE MISSIONI

Sebbene la Jackdaw parta con poche armi a bordo e potenza di fuoco molto limitata, potrai gradualmente acquistare nuovi armamenti e migliorare tutti gli aspetti della nave fino a trasformarla in una temibile fortezza galleggiante (vai a pagina 236).

ARMI DELLA JACKDAW



Nome	Icona	Note di utilizzo	Disponibilità	Munizioni	Portata (m)
Cannoni da bordata		Palle di cannone: ruota la visuale sulle fiancate della Jackdaw, tieni premuto il comando mira manuale per regolare le linee di tiro e concentrare il fuoco, poi spara con il comando alto profilo . Questa sarà la tua arma primaria in buona parte delle battaglie, poiché offre buoni danni e flessibilità di puntamento.	Fin dall'inizio	Illimitate	0-250
		Colpo potente: questo attacco viene utilizzato automaticamente quando spari senza visualizzare le linee di tiro (ovvero, sparando "alla cieca" senza tenere premuto il comando mira manuale). Il colpo potente infligge tremendi danni, ma è efficace soltanto a corto raggio. Usalo quando ti trovi a poca distanza da una nave nemica premendo il comando alto profilo .	Acquistabile dal menu dei potenziamenti (900R vai a pagina 236)	Limitate	0-150
Cannone rotante		Usato per colpire i punti deboli rivelati dopo aver inflitto dei danni con altre armi. Tieni premuto per allineare la linea di tiro al punto debole e rilascia per sparare. Una buona tattica per aumentare i danni inflitti consiste nell'alternare i cannoni da bordata e il cannone rotante, sparando ai punti deboli mentre i cannoni principali si ricaricano.	Fin dall'inizio	Illimitate	0-300
Cannoni di prua		Palle incatenate: ruota la visuale in avanti, tieni premuto il comando mira manuale per regolare le linee di tiro e puntare il colpo, poi spara con il comando alto profilo . Quest'arma non è particolarmente potente, ma ha un effetto di "stordimento" che la rende molto utile per portarsi in posizione ottimale contro navi nemiche i cui cannoni da bordata sarebbero altrimenti pericolosi.	Fin dall'inizio	Illimitate	0-350
Mortaio		Questa potente arma ha una gittata molto lunga. Tieni premuto il comando ricarica per regolare la traiettoria (nota come l'area bersaglio diventa rossa in presenza di possibili bersagli) e spara con il comando alto profilo .	Acquistabile dal menu dei potenziamenti (900R vai a pagina 236)	Limitate	150-500
Barili infiammabili		Ruota la visuale verso la poppa della nave, tieni premuto il comando mira manuale per regolare i cerchi di puntamento e lascia i barili con il comando alto profilo . I barili esploderanno automaticamente a contatto con ogni nave (compresa la Jackdaw), sebbene possano essere detonati manualmente con il cannone rotante per sfruttarne i "danni ad area" quando una nave nemica è a portata.	Fin dall'inizio	Limitate	40-55
Sperone		Naviga direttamente contro un bersaglio per infliggere danni. Maggiore è la velocità prima dell'impatto, maggiori saranno i danni inflitti.	Acquistabile dal menu dei potenziamenti (500R e 25 legname; vai a pagina 236)	-	-

Munizioni

Colpi potenti, barili infiammabili e colpi di mortaio sono disponibili soltanto se a bordo hai il tipo di munizioni richieste. Ci sono vari modi di reintegrare le tue scorte:

- Saccheggiare le navi nemiche (puoi accertarti in anticipo che abbiano munizioni con il cannocchiale)
- Recuperare casse galleggianti lasciate da altre navi
- Acquistarle dai portuali (per un prezzo di 50R per unità)
- Aprire scrigni del tesoro in grotte/covi dei contrabbandieri e relitti sommersi.

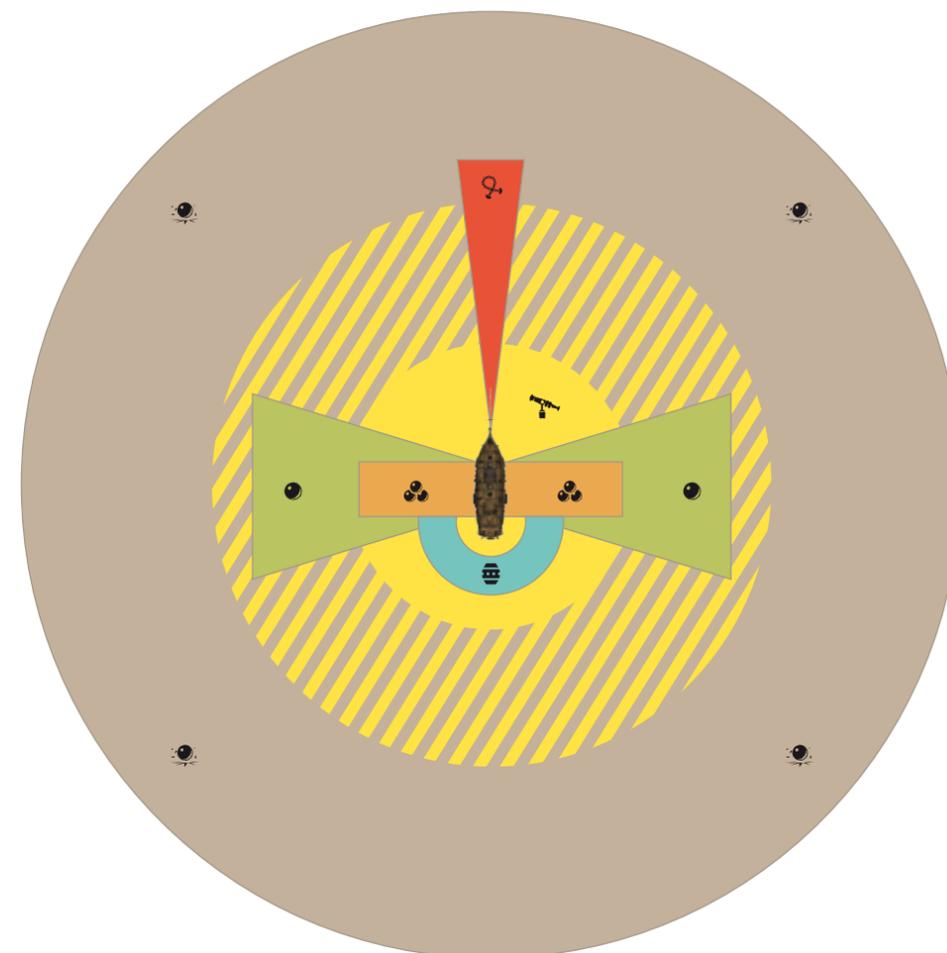
LINEE DI TIRO E GITTATA

Ogni tipo di arma può sparare entro una certa gittata e in una direzione specifica:

- I cannoni da bordata sparano da entrambe le fiancate della Jackdaw
- I cannoni di prua sparano in avanti
- I barili infiammabili vengono lasciati a poppa
- Il mortaio e i cannoni rotanti possono sparare in tutte le direzioni intorno alla Jackdaw.

Tenendo premuto il comando di mira (**comando ricarica** per il mortaio e **comando mira manuale** per tutte le altre armi) visualizzerai le linee di tiro. Queste linee rappresentano la traiettoria dei proiettili che stai per sparare. Puoi regolare le linee di tiro con , mentre con commanderai la Jackdaw e, di conseguenza, anche le linee di tiro. Con i cannoni, più tieni premuto il comando di mira, più il puntamento sarà focalizzato e i proiettili precisi. Ciò è particolarmente importante per allineare i cannoni da bordata alla prua o alla poppa di una nave nemica, una tattica fondamentale per affrontare fregate o potenti vascelli.

I cannoni da bordata sparano palle di cannone quando visualizzi le linee di tiro, ma possono anche sparare colpi potenti se spari "alla cieca" tenendo premuto il **comando mira manuale**. Nel seguente diagramma ti illustreremo la gittata di ogni tipo di arma.



Calcolo dei danni

I danni inflitti da tutte le navi sono calcolati per ogni singolo proiettile sparato. Nel caso dei cannoni da bordata, ad esempio, tutti i cannoni disponibili spareranno un proiettile, e ogni colpo andato a segno infliggerà una determinata quantità di danni, come indicato nella tabella a pagina 237. Se utilizzi il set di cannoni intermedi (13 cannoni con palle di cannone standard da 50 danni), ogni attacco consisterà in 13 proiettili che infliggono 50 danni ciascuno.

Per semplificare le cose, ricorda le seguenti indicazioni:

- Punta i tuoi attacchi verso lo scafo della nave nemica, dove potrai infliggere più danni assicurandoti che tutti i colpi vadano a segno. I colpi sparati sopra lo scafo mancheranno probabilmente il bersaglio, tranne quelli che colpiscono gli alberi. Tuttavia, questa può essere una valida opzione tattica in caso dietro la nave bersaglio ci sia un'altra nave nemica.
- A corto raggio, spara alla cieca senza visualizzare le linee di tiro per usare i colpi potenti, che infliggono molti più danni delle palle di cannone.
- Dalla distanza, punta i tuoi colpi usando le linee di tiro finché queste non combaciano con lo scafo della nave bersaglio per ottimizzarne l'efficacia.
- Il mortaio è un'arma estremamente potente (in particolare dopo aver ottenuto buona parte dei potenziamenti) e dotata della gittata in assoluto maggiore. Tuttavia, l'intervallo di tempo tra quando viene sparato un colpo e quando questi arriva sul bersaglio richiede un attento puntamento (solitamente, verso la prua della nave nemica) per colpire i bersagli in movimento. Il mortaio è particolarmente efficace contro fregate e vascelli, i cui ampi ponti offrono una buona area bersaglio.
- Più cannoni ottieni tramite potenziamenti dei set di cannoni, più proiettili potrai sparare.
- Più potenti sono i tuoi attacchi (tramite potenziamento della relativa forza), più danni infliggerà ogni singolo proiettile.

Icona	Nome
	Cannoni da bordata Palla di cannone (spara con linea di tiro)
	Cannoni da bordata Colpo potente (spara senza linea di tiro)
	Cannone rotante
	Cannoni di prua Palle incatenate
	Mortaio
	Barili infiammabili

- PER INIZIARE
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- GUIDA NAVALE
- VIAGGI RAPIDI
- SISTEMA DI NOTORIETÀ
- TIPOLOGIE DI NEMICI
- ARMI BIANCHE
- PISTOLE
- ATTREZZI
- VESTITI
- CACCIA E ARPIONAMENTO
- FABBRICAZIONE
- TATTICHE DI COMBATTIMENTO
- OGGETTI
- EVENTI COMUNITARI
- SISTEMA ECONOMICO
- COVO DI GREAT INAGUA
- MINIGIOCHI
- ANALISI DELLE MOSSE
- OBIETTIVI E TROFEI
- ELENCO DELLE MISSIONI

VIAGGI RAPIDI

La rete di viaggi rapidi è uno dei sistemi più importanti di Assassin's Creed IV, poiché ti permetterà di evitare lunghe ore di viaggio tra una destinazione e l'altra. Sebbene i viaggi rapidi siano occasionalmente disattivati durante alcuni ricordi della trama principale e alcune missioni secondarie, saranno il metodo primario per accorciare i viaggi tra i vari luoghi o persino per passare da un lato di una regione all'altro.

Per effettuare un viaggio rapido, apri la schermata della mappa, usa lo zoom finché non visualizzi la tua destinazione, seleziona la posizione di viaggio rapido richiesta sulla mappa e premi **Enter**, infine conferma la selezione. Dopo un breve caricamento, Kenway apparirà nel luogo selezionato. Selezionando un punto d'osservazione, Kenway si ritroverà in posizione elevata,

utile per visualizzare tutti i punti d'interesse e i nemici circostanti.

Gli effetti del viaggio rapido verso un luogo della regione in cui ti trovi (ad esempio, da un lato di Havana all'altro) sono gli stessi che si ottengono lasciando una destinazione: tutti i PNG (comprese le guardie) verranno riportati al loro stato predefinito. Tuttavia, lo stesso vale anche per gli animali che puoi cacciare, il che lo renderà un buon metodo per accumulare materiali da rivendere o elaborare.

Tutti i potenziali punti per i viaggi rapidi sono indicati da un'icona specifica **(G)**, sebbene debbano essere prima sbloccati visitando una volta il luogo (o sincronizzando i punti d'osservazione). Ecco i possibili luoghi:

DESTINAZIONI DEI VIAGGI RAPIDI	
Icona	Descrizione
	Punti d'osservazione (sincronizzati)
	Luoghi principali
	Forti navali (conquistati)
	Piantagioni
	Villaggi
	Isole
	Relitti sommersi
	Grotte/Covi dei contrabbandieri
	Rovine



SISTEMA DI NOTORIETÀ

Il sistema di notorietà è un deterrente per dissuadere i giocatori dall'utilizzo di violenza incontrollata a bordo della Jackdaw. Sebbene tu sia libero di affondare intere flotte a tuo piacimento, le penalità inflitte alla Jackdaw da ricercato ridurranno le probabilità di un viaggio libero da ulteriori complicazioni o combattimenti, e richiederanno un pagamento (in termini di denaro, tempo o fatica) per rimuoverle.

Nel suo stato predefinito, la Jackdaw è in incognito. Man mano che attacchi e affondi navi, tuttavia, il tuo stato di notorietà aumenterà gradualmente, salendo da un livello alla volta fino al livello 4.

PUNTI PENALITÀ	
Azione	Penalità
Attaccare una nave	+5 punti
Affondare una cannoniera	+5 punti
Affondare una goletta, un brigantino, una fregata o un vascello	+10 punti

SOGLIE DI NOTORIETÀ	
Livello	Soglia
Incognito	0-49 punti
Livello 1 (X)	50 punti
Livello 2 (XX)	100 punti
Livello 3 (XXX)	150 punti
Livello 4 (XXXX)	210 punti

Non appena raggiungerai il livello 1, la Jackdaw diventerà ricercata e verrà inviata una nave cacciatrice sulle tue tracce. Ogni 8 minuti e mezzo, il gioco verificherà se le navi cacciatrici ti stanno ancora cercando e, in caso contrario, invierà rimpiazzati adeguati al tuo attuale livello di notorietà. Man mano che il tuo livello di notorietà cresce, verranno inviati tipi di nave sempre più pericolosi:

NAVI CACCIATRICI	
Stato notorietà	Navi inviate
Incognito	-
Livello 1	Brigantino livello 17 x1
Livello 2	Brigantino livello 20 x1, goletta livello 8 x1
Livello 3	Goletta livello 11 x1, fregata livello 38 x1
Livello 4	Fregata livello 38 x1, vascello livello 60 x1

Il tuo livello di notorietà può essere ridotto nei seguenti modi:

- Corrompi un ufficiale locale **(S)** per azzerare completamente il tuo livello di notorietà. Gli ufficiali sono presenti in tutte le città e i villaggi dei Caraibi, solitamente vicino a un portuale. Inoltre, appaiono in ogni forte conquistato. Il prezzo da pagare è determinato dal tuo livello di notorietà: 200R per il livello 1, 400R per il livello 2, 600R per il livello 3 e 800R per il livello 4.
- Scegli la relativa opzione dopo aver abbordato con successo una nave. In questo modo il tuo livello di notorietà si ridurrà di un grado, a prescindere dal tipo di nave abbordato.
- Fatti desincronizzare per azzerare automaticamente il tuo livello di notorietà a incognito.

Se continuerai a seminare il caos senza curarti del tuo crescente livello di notorietà, finirai per attirare un vascello di livello 60, un buon modo di accumulare risorse quando la Jackdaw sarà all'altezza dello scontro.

TIPOLOGIE DI NEMICI

Tutti gli avversari di Assassin's Creed IV appartengono a determinate tipologie di nemico e possiedono comportamenti, capacità e punti deboli specifici della propria classe. In questa sezione, esamineremo i loro punti di forza e di debolezza, e ti offriremo consigli su come evitare i loro attacchi ed eliminarli senza complicazioni. Anche se li incontrerai con addosso varie uniformi, ogni tipologia è facilmente identificabile da determinate caratteristiche chiave, come, ad esempio, la corporatura o l'arma preferita.

SOLDATO

I soldati sono la tipologia di nemico più comune che incontrerai nella prima metà della storia, e resteranno frequenti anche nelle sequenze avanzate.

- I soldati non possiedono resistenze e attaccano con un singolo affondo.
- Sono estremamente vulnerabili ai proiettili. Persino i "tiri rapidi" risultano letali contro di loro.
- Negli scontri in cui ti troverai ad affrontare diversi avversari, rimuovere buona parte dei soldati (insieme agli esploratori) tramite una serie di uccisioni potrebbe semplificare notevolmente la situazione.
- Sebbene dotato di una certa abilità nella corsa acrobatica, i soldati sono più lenti di Kenway nella corsa in linea retta e hanno capacità di arrampicata limitate.



ARTIGLIERE



Gli artiglieri sono solitamente appostati su tetti o torri di guardia, da dove possono sorvegliare la zona e colpire duramente gli invasori.

- Se ti accorgi che un artigiere sta per spararti mentre sei impegnato in mischia, usa un qualsiasi bersaglio circostante come scudo umano premendo **Enter** (per ulteriori informazioni, vai a pagina 42). In alternativa, puoi fermare i loro attacchi a distanza colpendoli con un colpo di pistola o di cerbottana.
- Una volta individuato Kenway, gli artiglieri apriranno il fuoco a intervalli regolari restando a distanza di tiro. Se non puoi evitarli completamente, cerca di portarti il più velocemente possibile fuori dalla loro linea di tiro. Sfrutta la copertura dell'ambiente circostante (in particolare, la pendenza dei tetti e i camini) per sparire dalla loro vista. Se Kenway viene colpito da un artigiere mentre si sta arrampicando o durante la corsa acrobatica, usa una "presa al volo" per evitare di cadere al suolo (muovi **Enter** verso la superficie più vicina dotata di appigli).

- A corto raggio, gli artiglieri ingaggeranno Kenway in una normale mischia. In questo caso, il loro comportamento è praticamente identico a quello dei soldati generici, ma richiedono solitamente due colpi di pistola al corpo prima di morire.
- Questa tipologia di nemico sarà un pericolo costante finché non acquisirai la cerbottana. A quel punto, gli artiglieri saranno una seccatura temporanea facilmente placata da dardi soporiferi o, con i dardi del furore, diventeranno potenti alleati utili per creare caos e diversivi...



PER INIZIARE

LA STORIA FINORA

COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

LEGENDA MAPPA

INDICE

GUIDA NAVALE

VIAGGI RAPIDI

SISTEMA DI NOTORIETÀ

TIPOLOGIE DI NEMICI

ARMI BIANCHE

PISTOLE

ATTREZZI

VESTITI

CACCIA E ARPIGIONAMENTO

FABBRICAZIONE

TATTICHE DI COMBATTIMENTO

OGGETTI

EVENTI COMUNITARI

SISTEMA ECONOMICO

COVO DI GREAT INAGUA

MINIGIOCHI

ANALISI DELLE MOSSE

OGGETTIVI E TROFEI

ELENCO DELLE MISSIONI

ACCUMULARE RICCHEZZE

Il seguente riassunto offre una semplice guida per accumulare fondi e finanziare gli acquisti più costosi, con collegamenti ai consigli nelle altre sezioni della guida, dove possibile.

SCRIGNI DEL TESORO:

gli scrigni offrono discrete somme di denaro, insieme a frequenti oggetti da commerciare, che potrai trasformare istantaneamente in **R**. Inoltre, aprire gli scrigni aumenterà la percentuale di sincronizzazione. Alcuni scrigni speciali sono considerati segreti e offrono ricompense speciali, come, ad esempio, pagine di manoscritto. Gli scrigni appariranno sulla mappa dopo averne sincronizzato il punto d'osservazione corrispondente. Per quanto riguarda gli scrigni inesplorati, dovrai conquistare il forte corrispondente per visualizzarli sulla mappa dei Caraibi. Infine, nota che ci sono altri scrigni da recuperare nelle grotte e tra i relitti (vai a pagina 197).

SACCHIEGGIARE IL CARICO DELLE NAVI:

ogni volta che sconfiggi una nave, potrai saccheggiare le merci e/o le munizioni a bordo, più occasionali *real*. Se decidi di abbordare una nave nemica, otterrai tutto il suo carico, mentre se opterai per affondarla, potrai recuperare soltanto metà del suo carico dall'acqua. Potrai identificare anticipatamente la merce trasportata da una nave esaminandola con il cannocchiale. Sebbene tre dei cinque tipi di carico siano utilizzati per i potenziamenti della Jackdaw, rum e zucchero possono essere venduti per un profitto extra. Per vari consigli sull'accumulo del carico, vai a pagina 238.

MAPPE DEL TESORO:

una volta recuperate, le mappe del tesoro ti condurranno a luoghi di scavo in cui Kenway potrà recuperare notevoli somme di *real* (solitamente, da 3.000R a 4.000R) e, occasionalmente, progetti per i potenziamenti della Jackdaw. Nella prima parte della trama, questi fondi serviranno a coprire parte dei costosi potenziamenti della Jackdaw, che altrimenti sarebbero accessibili solo nelle Sequenze successive grazie a diversi investimenti. Inoltre, la caccia al tesoro è una missione secondaria divertente. La sezione Mappe e oggetti contiene l'elenco di tutte le mappe del tesoro e di tutti i luoghi di scavo (vai a pagina 130).

FLOTTA DI KENWAY:

puoi accedere al metagioco (solo online) della flotta di Kenway dalla cabina del capitano sulla Jackdaw o tramite una seconda schermata. Per una guida dettagliata su questo metagioco, vai a pagina 218.

ATTACCARE I CONVOGLI:

i convogli sono piccole flotte di navi che potrai saccheggiare per ricevere ricompense di 2.000R, 3.000R o 5.000R, a seconda della difficoltà del convoglio saccheggiato. Potrai attivare un convoglio acquistando informazioni per 200R in una taverna locale.

FORTI NAVALI:

sparsi per i Caraibi ci sono dieci forti navali opzionali (vai a pagina 193) che potrai conquistare per ottenere ricompense extra: 1.000R per forti di livello 1/facili, 3.000R per forti di livello 2/medi e 5.000R per forti di livello 2/difficili. Inoltre, conquistare un forte rivela sulla mappa di gioco tutte le icone della zona corrispondente (compresi gli oggetti nelle zone inesplorate).

MAGAZZINI:

sparse per i Caraibi ci sono diverse piantagioni e città dotate di magazzini (vai a pagina 208). Potrai saccheggiare questi magazzini ogni volta che sono pieni rubando una chiave e aprendone la porta. Così facendo, otterrai quantità piccole-medie di tutti i tipi di carico, più un bonus in denaro se sei riuscito a sbloccare il magazzino senza che le guardie suonassero una campana d'allarme. Con un po' di pratica, diventerà un ottimo modo per fare rapidi profitti.

VENDERE PRODOTTI ANIMALI:

cacciare e arpionare animali ti permette di acquisire proventi della caccia da utilizzare per fabbricare potenziamenti o, una volta completati i potenziamenti, da vendere a empori e portuali. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 248.

CACCE AI TEMPLARI:

per completare una caccia ai templari devi affrontare quattro missioni (vai a pagina 184). Ogni missione ti frutterà una discreta somma di *real*, fino a una ricompensa totale di 3.050R per ogni serie di quattro missioni completate.

MISSIONI ASSASSINIO:

potrai ottenere pagamenti in denaro per il completamento di ogni missione assassinio (vai a pagina 188). Ogni missione completata prevede una ricompensa di 1.000R, più un bonus extra se riesci a non scatenare alcun conflitto aperto.

MISSIONI NAVALI:

ogni volta che conquisti un forte (vai a pagina 193), sul luogo si renderà disponibile almeno una missione navale. Completando queste missioni navali otterrai dai 1.200R ai 2.400R, a seconda della difficoltà della missione.

CORRIERI:

prendere questi veloci individui atterrandoli o uccidendoli dopo un inseguimento ti frutterà una piccola ricompensa in denaro, nonché generose quantità di munizioni. Data la difficoltà dell'inseguimento, dovresti considerarla un'attività divertente o un diversivo impegnativo, e non un metodo valido per guadagnare soldi.

BORSEGGIARE E DEPRDARE:

le quantità di denaro ottenibili borseggiando e deprestando le persone sono sempre minime: non più di una manciata di monete. Tuttavia, dato che depredate le guardie frutta spesso oggetti utili (in particolare, munizioni), potrai evitare di spendere denaro nell'acquisto di munizioni (e di effettuare frequenti viaggi agli empori).

MINIGIOCHI:

in buona parte delle taverne troverai avversari da sfidare ai minigiochi di fanorona, filetto o dama. Se vincerai, potrai raddoppiare la tua puntata. Tuttavia, questo non è un metodo affidabile per accumulare denaro. Per ulteriori informazioni, vai a pagina 255.



- PER INIZIARE
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- GUIDA NAVALE
- VIAGGI RAPIDI
- SISTEMA DI NOTORIETA'
- TIPOLOGIE DI NEMICI
- ARMI BIANCHE
- PISTOLE
- ATTREZZI
- VESTITI
- CACCIA E ARPIONAMENTO
- FABBRICAZIONE
- TATTICHE DI COMBATTIMENTO
- OGGETTI
- EVENTI COMUNITARI
- SISTEMA ECONOMICO
- COVO DI GREAT INAGUA
- MINIGIOCHI
- ANALISI DELLE MOSSE
- OBIETTIVI E TROFEI
- ELENCO DELLE MISSIONI



Per aiutarti a familiarizzare con ogni scenario, nelle mappe che seguono troverai uno schema delle mete che visiterai. Sono segnati tutti i punti di interesse, come gli impedimenti e gli elementi specifici per le varie modalità di gioco.

SAINT-PIERRE



LEGENDA			
	Montacarichi		Liane
	Ausilio di svolta		Territorio (solo Predominio)
	Porte che si chiudono		Manufatto e Base (solo Assalto al manufatto)

- Quando giochi ad Assalto al manufatto e difendi il manufatto vicino alla spiaggia, un'ottima tattica è preparare un agguato alla prima porta che si chiude all'ingresso della città interna usando una trappola esplosiva o una bomba a cavo (1).
- In alternativa aspetti i nemici oltre la porta e colpiscili appena la oltrepassano (2).
- Puoi ingannare prede o inseguitori arrampicandoti sugli alberi, e in particolare su quelli che crescono nella corte a nord (3): ci metteranno più tempo ad accorgersi di te.
- Se hai troppi inseguitori alle costole cerca rifugio nelle case, sia al centro della mappa sia vicino alla piantagione di canna da zucchero. Una volta dentro mimetizzati tra la folla e usa una bomba fumogena per proteggere l'entrata o una guardia del corpo per proteggerti.



L'AVANA



- L'Avana è una mappa molto intensa: pistola, Scudo dell'Animus e bombe fumogene sono più efficaci di veleno o pugnali.
- Se resti in alto profilo nel mercato (1) verrai subito individuato. Di solito i giocatori si appostano sui tetti degli edifici vicini, in cerca di potenziali vittime.
- Quando sei a terra, non stare fermo a lungo. I soli posti al sicuro dalle uccisioni aeree sono il mercato a nord (1), la corte a ovest (3) e l'interno della taverna a sudest (2).
- In Assalto al manufatto è più sicuro e più veloce correre sui tetti anziché in strada, dal momento che gli edifici offrono protezione da pistola e pugnali.
- In Predominio un utile modo di attaccare è aggirare un territorio, trovare un accesso posteriore e sfruttarlo furtivamente. Anche gli attacchi in alto profilo possono funzionare, ma solo se continui a saltare tra i vari oggetti e ostacoli di ogni territorio per confondere gli avversari.



- PER INIZIARE
- LA STORIA FINORA
- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- LEGENDA MAPPA
- INDICE
- BASI
- PERSONAGGI E PERSONALIZZAZIONE
- PUNTEGGIO E PROGRESSI
- SET DI ABILITÀ
- ABILITÀ
- ELABORAZIONE
- VANTAGGI
- SERIE
- MODALITÀ DI GIOCO
- BRANCO
- LABORATORIO
- SUGGERIMENTI
- MAPPE E ANALISI