

INTRODUZIONE

Sappiamo benissimo che la prima cosa che vuoi fare è lanciarti subito in Assassin's Creed Brotherhood e proprio per questo abbiamo deciso di non dilungarci troppo con i preamboli. Prima di continuare, però, ti consigliamo di fare una pausa e familiarizzare con la struttura della guida.

MISSIONI SECONDARIE

Il capitolo Missioni secondarie offre un'assistenza completa per tutte le attività secondarie come le missioni opzionali, i minigiochi e gli oggetti. È stato ideato per lavorare congiuntamente al capitolo Soluzione, ma serve anche come fonte di riferimento alternativa per tutti coloro che desiderano affrontare i compiti facoltativi in ordine casuale.

SOLUZIONE

Il capitolo Soluzione accompagna i giocatori e li consiglia durante le missioni primarie, ma offre anche delucidazioni, tutorial e tattiche ogni volta che viene introdotta una nuova caratteristica, abilità o concetto. Non è un semplice vademecum con istruzioni sequenziali: contiene analisi e spiegazioni dettagliate ogni volta che compare un punto d'interesse. Combinato con il capitolo Missioni secondarie, offre un'esperienza semplice e gratificante verso il 100% del completamento del gioco.

RIFERIMENTI E ANALISI

I giocatori più "dedicati" che vogliono una seconda avventura perfetta, o quelli meno spaventati di incontrare degli spoiler durante il gioco, possono consultare il capitolo Riferimenti e analisi per studiare le meccaniche e le statistiche che determinano l'esperienza di gioco. Dall'elenco mosse dettagliato e le tabelle inventario alle tattiche di combattimento e le schede dei nemici, è una lettura essenziale per tutti coloro che desiderano approfondire il sistema alla base: senza parlare delle istruzioni per sbloccare gli obiettivi e i trofei.

MULTIGIOCATORE

Il capitolo Multigiocatore offre strategie, consigli vari e mappe annotate inserite appositamente per ridurre sensibilmente la tua curva di apprendimento mentre ti cimenti in questa modalità.

EXTRA

Il capitolo Extra contiene del materiale bonus, tra cui il glossario della storia di Assassin's Creed, ed è ovviamente ricco di spoiler a livello dell'espulsione di massa coronale. Ti consigliamo *vivamente* di evitare questa sezione finché non avrai vissuto in prima persona la storia di Brotherhood.

INDICE

Se invece preferisci giocare con il minimo possibile d'assistenza, puoi usare il dettagliato Indice per saltare agli argomenti di interesse quando ti serve un suggerimento o un certo tipo di informazione.



SOTTO VILLA AUDITORE: GUIDA DETTAGLIATA

Come in Assassin's Creed II, anche Brotherhood prevede una serie di missioni speciali con delle ambientazioni vaste e indipendenti. Queste missioni si concentrano spesso sulla corsa acrobatica avanzata e sull'arrampicata. I tentativi di Desmond e Lucy di raggiungere il santuario sotto Villa Auditore servono appunto per introdurre questo stile di gioco.

ABBECEDARIO

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE

SEQUENZA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPPA

BENVENUTI A ROMA

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

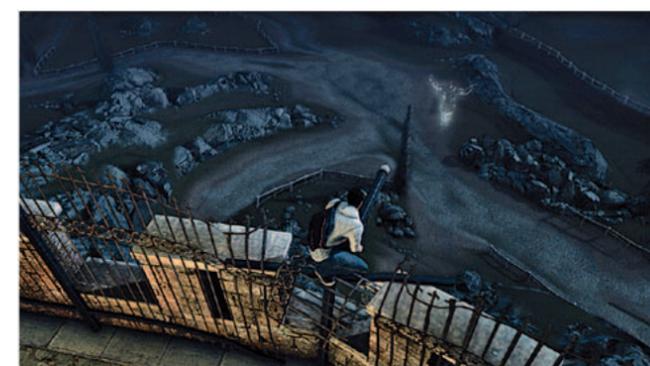
SEQUENZA 9

PRESENTE 2

PRESENTE 1

PARTE 1

Monteriggioni: segui l'apparizione di Ezio dovuta all'effetto osmosi nel suolo dietro Villa Auditore e arrampicati fino alla breccia nella recinzione per eseguire un salto della fede dal muro nel mucchio di fieno sottostante (Fig. 1). Per i nuovi arrivati, basta raggiungere l'estremità della grata sporgente e premere contemporaneamente i comandi Alto profilo e Gambe (X+R1/A+R1).



01

PARTI 2 E 3

Sotto Villa Auditore: consulta la pagina di destra per la soluzione dettagliata dei viaggi di Desmond e Lucy nel sottosuolo di Monteriggioni.

Santuario: sali le scale che conducono alla Villa e usa l'occhio dell'aquila per individuare la leva sulla porta. Dopodiché, assisti al filmato e segui Shaun. Desmond deve ora installare correttamente quattro dispositivi nella rete elettrica del paese. Il primo quadro elettrico si trova proprio di fianco a Desmond quando esce all'aperto con Shaun. Gli altri, invece, sono sparsi lungo la strada principale



02

di Monteriggioni (Fig. 2). Se non riesci a trovarli, usa l'occhio dell'aquila per una visione più chiara.

PARTE 4

Introduzione all'addestramento virtuale: prima di entrare nell'Animus parla con Lucy, Shaun e Rebecca per attivare dei dialoghi facoltativi. Quando Desmond è seduto, Rebecca presenta le sfide di addestramento virtuale del nuovo Animus (Fig. 3). Consulta pagina 88 del capitolo Missioni secondarie per maggiori dettagli, ma non è necessario farlo ora. Il programma di addestramento è un elemento permanente del desktop dell'Animus (il menu di pausa) e, come tale, puoi attivarlo in seguito quando ti pare e piace.

Segui le istruzioni su schermo per completare il breve tutorial al termine del quale ti aspetta Roma...



03

NUOTARE

Per quanto raro durante le missioni principali, sia Ezio che Desmond sono degli ottimi nuotatori.

- ◆ Usa la levetta movimento per cambiare direzione e premi il comando Alto profilo per nuotare velocemente o il comando Gambe per raggiungere la velocità massima o uscire dall'acqua in prossimità di una superficie adeguata.
- ◆ Tieni premuto soltanto il comando Gambe per immergerti per un periodo limitato. Mentre sei sott'acqua puoi anche usare la levetta movimento per spostarti lentamente: per non farti notare o passare sotto gli ostacoli.
- ◆ Quando ti lanci in acqua, premi il comando Gambe per trasformare il salto in un tuffo.



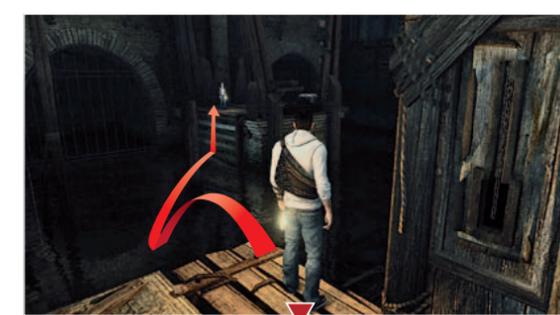
A: avvicinati alla leva luminosa per assistere a un filmato. Una volta concluso, arrampicati sulla breccia in alto (Fig. A). Le leve e gli interruttori sono, in perfetto stile platform, un elemento fondamentale per proseguire in questo genere di missioni ambientate all'interno. Prosegui dritto finché Desmond non si riunisce a Lucy, quindi posizionati sulla piastra luminosa per continuare.



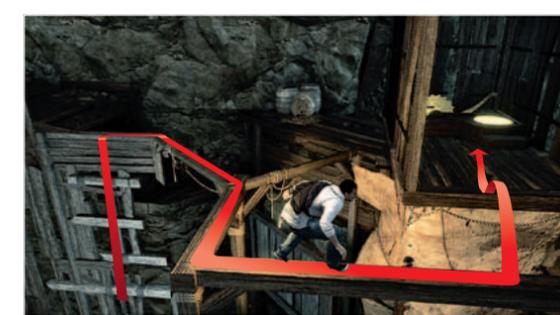
B: dopo il filmato, dovrai correre lungo le travi che sporgono ai lati della galleria (Fig. B). È importante notare che è possibile fermarsi brevemente per ricomporsi in qualsiasi momento. Muovere con precisione le levette movimento (L) e visuale (R) è il segreto per eseguire alla perfezione dei salti consecutivi. Dopo l'ennesimo spettacolo acrobatico nella galleria successiva, posizionati sulla piastra luminosa per assistere a un altro filmato.



C: prosegui dritto, afferra la scala e scendi: puoi usare il comando Alto profilo per velocizzare i movimenti di Desmond in salita e in discesa e il comando Mano nuda per mollare la presa e saltare a terra verso la fine. Segui il percorso davanti a te fino alla parete rocciosa, quindi salta in quella direzione e calati nell'area sottostante. Avvicinati alla leva luminosa e azionala. Se vuoi fermarti per trovare la strada, usa il comando Prima persona (T/L3) per sgombrare la visuale. Arrampicati sulla parete friabile (Fig. C) per raggiungere la grossa stanza successiva.



D: scendi le scale e, al momento opportuno, tieni premuto un comando qualsiasi per interagire con l'interruttore luminoso. Quando Lucy ha superato la breccia, tuffati nell'acqua sottostante. Nuota fino alla superficie ricoperta di assi vicino alla donna (Fig. D) e arrampicati (consulta "Nuotare" per maggiori dettagli). Arrampicati sulla "scala" di tavole a sinistra di Lucy, attraversa a sinistra e lasciati cadere per azionare una leva, abbassando una piattaforma per aiutare la tua compagna.



E: dopo la manovra "combinata" di Desmond e Lucy, prosegui dritto fino a una caverna con una cascata che fuoriesce da un'apertura nella facciata rocciosa di destra. Arrampicati al livello superiore e raggiungi il muro su quel lato sfruttando le travi di legno per arrivare a una leva rinchiusa in una gabbia (Fig. E). Fatto ciò, sali i gradini per raggiungere l'area superiore della caverna. Dopo l'ennesimo salto "cooperativo", usa la scala a destra di Lucy per scendere e segui l'unico percorso disponibile (lungo le travi di legno sulla parete) per trovare l'ultima leva: azionandola, Lucy si riunirà a Ezio. Dopo un ultimo salto "combinato", i due Assassini potranno finalmente entrare nel santuario sigillato da tempo.





ABBECEDARIO

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE

SEQUENZA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPPA

BENVENUTI A ROMA

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

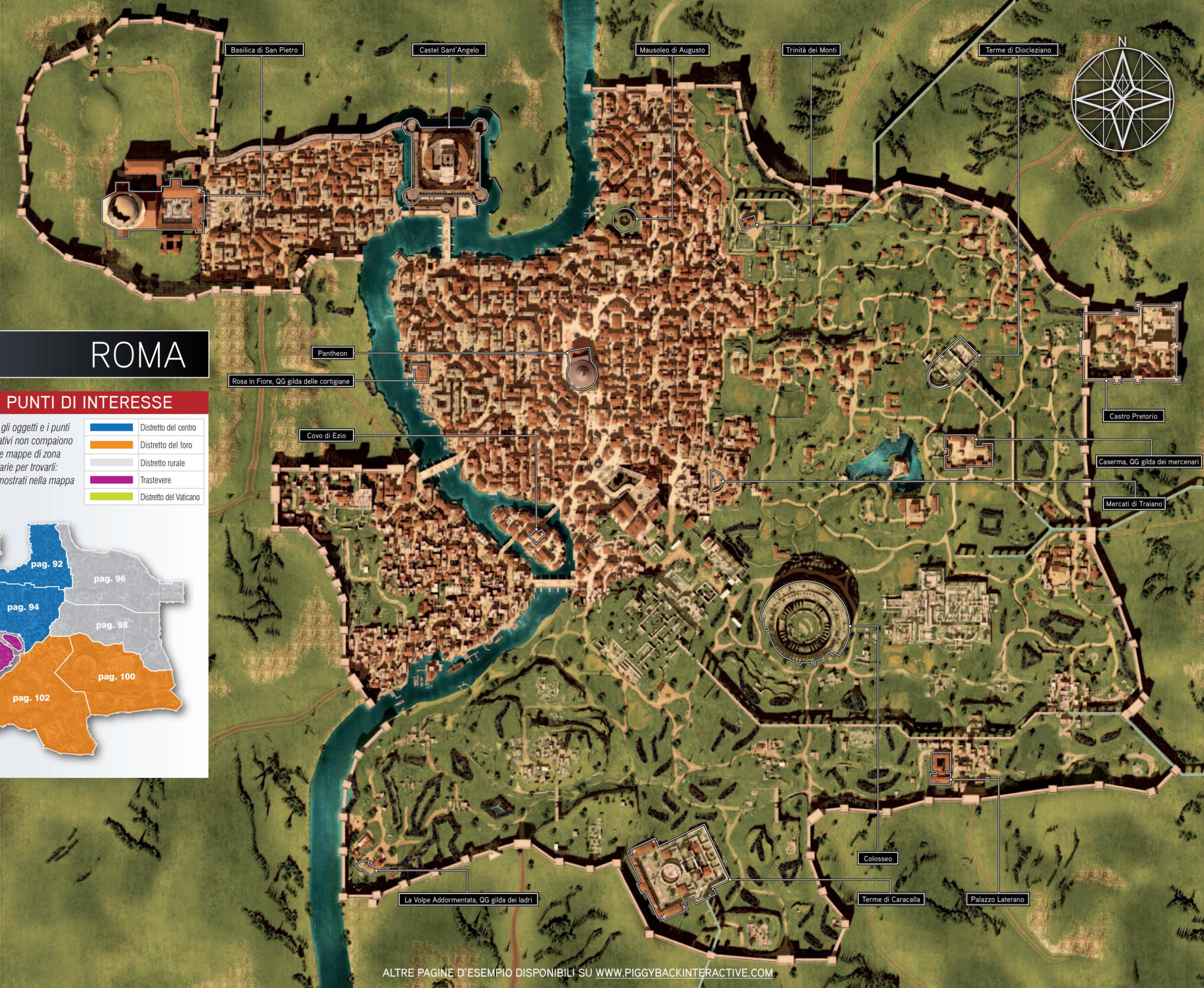
SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9

PRESENTE 2

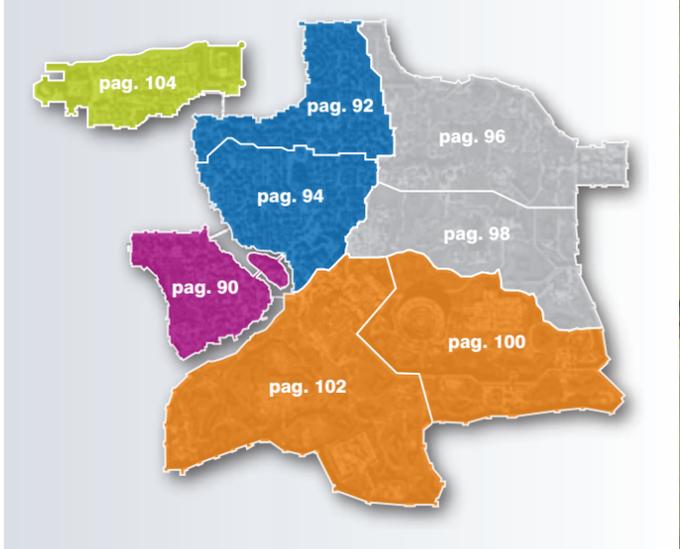


ROMA

OGGETTI E PUNTI DI INTERESSE

Per evitare potenziali spoiler, gli oggetti e i punti di interesse dei ricordi facoltativi non compaiono su questa mappa. Consulta le mappe di zona del capitolo Missioni secondarie per trovarli: segui i riferimenti di pagina mostrati nella mappa panoramica in basso.

	Distretto del centro
	Distretto del foro
	Distretto rurale
	Trastevere
	Distretto del Vaticano



BENVENUTI A ROMA

Assassin's Creed Brotherhood sfodera una serie di panorami, abilità ed esperienze difficili da digerire all'arrivo di Ezio a Roma. Nelle quattro pagine successive introduciamo dei concetti e delle funzionalità notevoli che giocano un ruolo fondamentale dal momento in cui raggiungi questa gloriosa città.

GLI ABITANTI

GUARDIE

Nelle due sequenze successive, Ezio incontrerà principalmente tre gruppi di nemici: i balestrieri schierati sui tetti come delle sentinelle, i miliziani di rango basso e i più temibili capitani. Il modo più semplice per distinguere gli ultimi due è l'aspetto. Un abito semplice senza cappello rappresenta i miliziani, mentre una pomposa armatura indica un ufficiale di grado e abilità notevolmente superiori.

Come per rispecchiare il regime corrotto dei Borgia, troverai i soldati locali a dir poco intolleranti e pronti a uccidere alla minima provocazione. Anche quando non commetti alcun crimine, questi attaccabrighe reagiranno alle collisioni involontarie o alle infrazioni minori sotto i loro occhi, spingendoti. In questi casi, la cosa migliore da fare è fermarsi e chinare umilmente il capo per evitare lo scontro diretto. Le guardie morte possono essere depredate in cambio di fiorini e, ancora più importante, di oggetti.

Milizia: i tipici tirapiedi, gli avversari miliziani sono vulnerabili a tutte le abilità di Ezio (specialmente al contrattacco letale) e si danno alla fuga non appena lo scontro inizia a prendere una brutta piega. Per quanto più lenti e impacciati del protagonista, questi soldati tendono a inseguirti lungo le strade e sopra i tetti non appena abbandonano un combattimento o accennano alla fuga al sopraggiungere dei nemici.



Capitani: più coriacei dei subordinati, i capitani possono resistere ai contrattacchi letali e ai disarmi. Inoltre, possono vanificare i tuoi tentativi di iniziare una combo: in questi casi, sferra un calcio per spezzare la guardia nemica. I contrattacchi con la lama celata e gli attacchi con le armi da distanza sono l'ideale per eliminarli facilmente. In alternativa, puoi sfruttare i subordinati miliziani per innescare una letale serie di esecuzioni (consulta pagina 29 per maggiori dettagli).



Balestrieri: pronti ad attaccarti non appena sali sui tetti, questi soldati combattono con delle armi da distanza. La cosa migliore da fare è ridurre lo spazio che vi separa o rispondere al fuoco da lontano. Generalmente deboli, è possibile neutralizzarli con delle combo veloci, abatterli con un solo proiettile o scaraventarli nella strada sottostante con una presa o un colpo calcolato.



Cavaliere: durante i tuoi pellegrinaggi incontrerai dei soldati a cavallo. In caso di combattimento, usa la pistola o i pugnali da lancio per sbarazzartene velocemente.



CITTADINI

- ◆ Puoi mimetizzarti con i gruppi di civili camminando o mescolandoti tra di loro. Questo momento viene indicato da un effetto grafico e da un suono specifico (Fig. 1). Quando non sei in combattimento, mimetizzandoti diventerai invisibile ai nemici e ai molestatori.
- ◆ Dal punto di vista della giocabilità, i cittadini non sono altro che dei corpi in movimento da evitare mentre corri per le strade della città. Un'eventuale collisione a un passo di corsa normale ti farà barcollare. A un passo sostenuto, invece, finirai gambe all'aria. Mentre cammini, tieni premuto il comando Mano nuda per scostare gentilmente le persone che ti intralciano. Tieni premuto il comando Gambe per borseggiarle: un semplice espediente per accumulare fiorini nella fase iniziale del gioco.
- ◆ L'uccisione indiscriminata dei civili provoca la desincronizzazione, facendoti ripartire dal punto di controllo precedente o da un'area sicura di Roma quando non si tratta di un ricordo. OK i danni collaterali, ma la violenza gratuita non è tollerata.

MOLESTATORI



I molestatori sono degli individui che non ti attaccano direttamente, ma che ti impediscono di proseguire, attirando l'attenzione su di te. Questi scocciatori infernali si presentano in due forme: il prepotente incontrato per la prima volta in Assassin's Creed II e i gruppi di tre donne che ti approciano in maniera simile (Fig. 2).

- ◆ Quando inseguì di soppiatto un individuo o un gruppo di più persone, o devi evitare i soldati locali schierati in zona, fai molta attenzione ai molestatori. Possono creare un siparieto attirando lo sguardo su di te, con tutti i problemi che ne conseguono.
- ◆ Entrambi i tipi di molestatori possono essere zittiti con una spinta: un modo grezzo ma efficace di metterli in fuga. Possono anche essere brevemente distratti con l'abilità Lancia denaro (consulta Equipaggiamento a pagina 29 per maggiori dettagli). Ricordati di non ucciderli: per quanto fastidiosi, rimangono pur sempre dei civili innocenti.
- ◆ I molestatori possono essere seminati con uno scatto tutte le volte che non è necessario essere discreti. Operano all'interno di zone ben distinte e non le abbandonano mai.
- ◆ Pur non essendo dei molestatori (in senso stretto) i fattorini sono altrettanto pericolosi. Collidendo con questi individui, le casse che trasportano si schianteranno in terra, attirando l'attenzione degli astanti, con le ovvie conseguenze.

FUNZIONALITÀ

NASCONDIGLI

Pur essendo un guerriero senza pari, ti capiterà spesso di doverti nascondere per cavarti d'impiccio dalle situazioni più pericolose o per soddisfare alcune condizioni specifiche di un ricordo. Infilandoti in questi nascondigli (rappresentati dai punti blu sulla minimappa durante le situazioni di conflitto) dopo essere scomparso dalla vista degli inseguitori, l'eventuale scontro si interromperà automaticamente.



Pozzi



Mucchi di fieno e foglie



Panche



Carri pieni



Rifugi sul tetto

PUNTI D'OSSERVAZIONE E TORRI DEI BORGIA

Per tutti i principianti della serie di Assassin's Creed, i punti d'osservazione (Fig. 3) sono delle grucce elevate che consentono a Ezio di sincronizzarsi con l'ambiente circostante e scoprire una parte del mondo di gioco sulla mappa principale e sulla minimappa.

A differenza dei precedenti capitoli della serie, dove consigliavamo ai giocatori di sbloccare subito i punti d'osservazione disponibili, in Assassin's Creed Brotherhood

le cose si complicano: 12 grucce su 24 si trovano in cima alle torri dei Borgia (Fig. 4). Queste strutture sono erette all'interno di zone vietate e militarizzate, dove la presenza di Ezio viene accolta immediatamente con la forza bruta. Proprio per questo ti conviene rimandare le tue incursioni alle fasi successive di gioco. Consulta il capitolo Soluzione per scoprire quando è arrivato il momento di agire.



03



04



ABBECEDARIO

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE

SEQUENZA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPPA

BENVENUTI A ROMA

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9

PRESENTE 2

OGGETTI

Nel mondo di Assassin's Creed Brotherhood troverai tre tipi di oggetti. Recuperali per aumentare la sincronia totale di Desmond con il suo antenato e sbloccare delle ricompense aggiuntive oltre agli obiettivi e ai trofei. Consulta la sezione dedicata del

capitolo Missioni secondarie per maggiori dettagli. Per il momento, ci limiteremo a fornire una breve introduzione.



Bandiere dei Borgia: ne esistono 101 esemplari sparsi per Roma e altre sei aree circoscritte visitate durante la trama principale e i ricordi facoltativi.



Piume: riprese da Assassin's Creed II, devi individuarne soltanto 10.



Scrigni del tesoro: contengono delle somme variabili di fiorini e degli oggetti di scambio. Solo i 144 scrigni sparsi per Roma influenzano la sincronia totale.

OGGETTI DI SCAMBIO

Spesso reperibili negli scrigni del tesoro, gli oggetti di scambio possono essere venduti alle botteghe per racimolare qualche fiorino. Inoltre, tra questi ce ne sono alcuni indispensabili per completare le missioni mercantili offerte dai venditori sull'Isola Tiberina, che prevedono delle ottime ricompense. Detto ciò, durante le Sequenze 2 e 3, ti consigliamo di non vendere nulla: guadagno a parte, vendendo gli oggetti sbagliati potrebbe essere impossibile completare una missione mercantile nelle fasi successive.



SINCRONIA TOTALE E RIPETI RICORDO

L'arrivo di Ezio a Roma coincide con l'introduzione delle condizioni di sincronia totale. Questi obiettivi facoltativi sono specificati per la maggior parte (ma non tutti) all'inizio dei ricordi primari e secondari, e possono essere esaminati accedendo al menu di pausa durante il gioco. Completando un ricordo e l'obiettivo secondario otterrai il 100% della sincronia, contribuendo al livello di sincronia totale del menu DNA. Fallendo un obiettivo di sincronia totale, la missione verrà considerata come completata soltanto al 50%.

Esistono due motivi principali per puntare alla sincronia totale nei ricordi che includono questo obiettivo:

◆ Ottenendo la sincronia totale per un'intera sequenza sbloccherai uno degli otto trucchi disponibili. Questi trucchi disattivano i progressi di gioco e lo sblocco degli obiettivi e dei trofei, ma possono essere un vero spasso.

◆ Ci sono dei ricordi secondari speciali che possono essere sbloccati al raggiungimento di determinate soglie di sincronia totale. Gli ultimi vengono resi disponibili al 75% del completamento.

Certe condizioni di sincronia totale compaiono regolarmente e necessitano di una breve spiegazione per chiarire i dubbi più comuni.

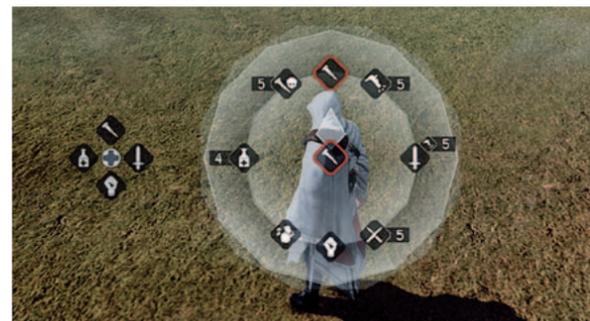
◆ Con gli obiettivi a tempo (completa il ricordo entro X minuti), il cronometro si ferma durante i filmati, quando accedi alla mappa o al desktop dell'Animus (il menu di pausa).

◆ Quando ti viene chiesto di completare un ricordo senza subire una quantità di danni specifica, ricordati che i riquadri salute svuotati parzialmente vengono conteggiati.

Molte condizioni di sincronia totale possono essere completate al primo tentativo, mentre altre richiedono l'utilizzo dell'opzione Ripeti ricordo presente nel menu DNA. Dopo una breve pausa di caricamento, verrai trasportato indietro nel tempo e posizionato in prossimità dell'indicatore di inizio ricordo. È interessante notare che conserverai tutte le armi, armature ed equipaggiamento acquisite nel periodo intercorso, facilitando dei compiti impossibili alla prima visita.

Infine, ricordati che l'opzione Salta interludio del menu di pausa è particolarmente utile quando rivisiti i ricordi precedenti. Come se non bastasse, puoi abbandonare la modalità Ripetizione in qualsiasi momento selezionando Esci dalla ripetizione.

EQUIPAGGIAMENTO



05

Sebbene il tuo equipaggiamento non sia all'altezza di quello in possesso nella sequenza iniziale, all'arrivo a Roma avrai comunque a disposizione un arsenale formidabile di armi e abilità accessibile dal menu radiale Scelta dell'arma (Fig. 5).



La **lama celata** serve per assassinare i nemici e con un po' di pratica può diventare la tua arma più letale durante il combattimento.



La **pistola** serve per sparare agli avversari da lontano. Seleziona la vittima (usa il comando Aggancia bersaglio se non sei in situazione di conflitto), tieni premuto il comando Mano armata fino alla comparsa di una linea retta e rilascialo per aprire il fuoco. Nota: è possibile bloccare o eseguire i disarmi mentre impugni la pistola in combattimento.



La **spada comune** di Ezio è abbastanza potente da eliminare la maggior parte dei nemici nelle fasi di gioco iniziali. Mentre impugni quest'arma puoi anche usare la pistola per sparare.



Pur non eccellendo nelle situazioni di conflitto, i **pugnali da lancio** sono perfetti per evitarle. I balestrieri schierati sui tetti possono essere eliminati in un colpo, semplificando gli spostamenti e l'ingresso nelle aree sorvegliate. Tieni premuto il comando Mano armata per usare i pugnali volanti e scagliare una raffica di pugnali contro i bersagli in zona (consulta pagina 126 per maggiori dettagli).



I **pugni** danno vita a esecuzioni più lente (maggiori dettagli più avanti) riducendo il raggio d'azione di Ezio. Il motivo principale del combattimento a mani nude è la possibilità di usare i disarmi.



Seleziona la borsa di monete per usare l'abilità **Lancia denaro**. Premi il comando Mano armata per gettare a terra una piccola somma di fiorini e creare una ressa sul posto. Questa mossa serve per distrarre i molestatori, rallentare l'inseguimento delle guardie e distrarre i soldati di basso rango.



Usa le **medicine** per ripristinare immediatamente i riquadri salute vuoti. Mantieni alte le provviste acquistando le pozioni dai medici o deprestando regolarmente gli avversari sconfitti.



Colpendo con la **lama avvelenata**, la vittima inizierà a barcollare alla cieca per poi sfoderare l'arma in preda al terrore prima di morire improvvisamente. Utile per eliminare i bersagli senza rischiare la pelle e soprattutto per creare un diversivo.

ESECUZIONI E SERIE DI ESECUZIONI

Una delle caratteristiche principali di Assassin's Creed Brotherhood è l'aggiunta delle esecuzioni e delle serie di esecuzioni. Questi elementi riducono la precedente enfasi sul combattimento difensivo e orientato ai contrattacchi letali, consentendoti di eliminare più avversari in un balletto mortale.

Per eseguire un' **esecuzione**, devi prima mandare a segno una combo. Il numero di colpi dipende dall'arma equipaggiata, ma è sempre inferiore a sei. All'ultimo colpo, Ezio uccide sul posto l'avversario giustiziandolo con una mossa finale.

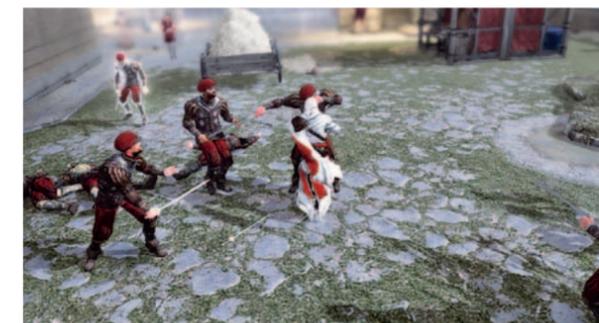
Le **serie di esecuzioni** sono un'estensione di questa nuova e micidiale abilità, e ti consentono di eliminare con delle uccisioni istantanee un gruppo di avversari. Per attivare una serie sconfiggi un avversario con un'esecuzione, un disarmo, seguito da un colpo di grazia, o un contrattacco letale (Fig. 6). Durante l'animazione, premi la levetta movimento per selezionare un altro nemico (meglio se vicino e in procinto di attaccarti), quindi premi il comando Mano armata per accodare l'attacco successivo (Fig. 7). In caso di riuscita, Ezio scatterà automaticamente per eliminare il malcapitato (Fig. 8). In teoria puoi ripetere questa sequenza fino a eliminare tutti gli avversari.



06



07



08



ABBECCARIO

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE

SEQUENZA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPPA

BENVENUTI A ROMA

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9

PRESENTE 2

SEQUENZA 2

RICORDO 1

COME NUOVO...: provato dalle ferite subite a Monteriggioni, non potrai né correre, né arrampicarti fino a quando non avrai consultato il medico all'indicatore di viaggio. Lungi dall'essere il campione della fase iniziale, ora dovrai cavartela con cinque riquadri salute, niente denaro e un assortimento di equipaggiamento ridotto.

Usa la medicina quando ti viene chiesto e raggiungi l'indicatore di viaggio a Trinità dei Monti (Fig. 1). La torre in cima alla chiesa contiene il primo punto d'osservazione sbloccabile di Roma, riconoscibile distintamente da una "gruccia" sorvolata da un'aquila. Salici sopra, premi il comando Testa per sincronizzarti ed esegui un salto della fede nel mucchio di fieno sottostante.

Il passo successivo consiste nell'inseguimento furtivo di un gruppo di guardie. Sarà un tragitto tranquillo e senza sorprese, ma ricordati di non sollevare sospetti o attirare l'attenzione degli astanti. Un cronometro di 25 secondi comparirà ogni volta che perderai di vista le guardie: un periodo più che sufficiente per ristabilire il contatto visivo con i bersagli.

Nell'ultimo tratto del viaggio, dovrai difendere i civili eliminando le guardie inviate per ucciderti. Per ottenere la sincronia totale, impugna la spada e usa i contrattacchi letali per sconfiggere agilmente gli avversari.



01

RICORDO 2

OTTIMA ESECUZIONE: al posto di ritornare a Piazza di Spagna e alla Scalinata di Trinità dei Monti per raggiungere Il Carnefice, dirigi a est dalla forca per avvicinarti a un montacarichi e salire sul tetto. Una volta sul posto arrampicati in cima alle vette.



02



Arrampicati sulla casa nei pressi dell'indicatore di viaggio e spostati sulle travi decorate sopra Il Carnefice (Fig. 2). Non temere: i soldati sottostanti non ti vedranno. Assicurati che la preda sia evidenziata (se lo desideri, usa il comando Aggancia bersaglio), quindi premi il comando Mano armata per eseguire un assassinio in volo. Dopo l'intermezzo postmortem, abbandona il luogo del delitto o elimina tutti gli aggressori per concludere il ricordo.

INDICATORI DI INDIVIDUAZIONE

Gli indicatori di individuazione sono delle frecce animate rivolte verso il basso che indicano le guardie o i potenziali nemici quando la tua presenza solleva ire e sospetti. Tra le ragioni possibili:

- ◆ Sconfinare in una zona vietata contrassegnata in rosso sulla minimappa.
- ◆ Condizioni speciali che provocano uno stato d'ansia o d'allerta in alcuni individui: per esempio, quelli agganciati e pedinati da Ezio.
- ◆ Notorietà al massimo, anche se questo sottosistema è inattivo fino alla Sequenza 3.

L'indicatore di individuazione è caratterizzato da due fasi distinte (Fig. 3).



03

Fase 1: l'indicatore di individuazione si riempie lentamente di giallo mentre Ezio rimane a portata: avvicinandoti o eseguendo un'azione in alto profilo si riempirà più velocemente. Allontanandoti a distanza di sicurezza, mimetizzandoti con un gruppo di civili o scomparendo dalla visuale avversaria, invece, la barra inizierà a svuotarsi.

Fase 2: quando la barra è completamente gialla ha inizio la seconda fase. Mentre si riempie di rosso, le guardie e i nemici rivolgeranno la loro attenzione su di te, avvicinandosi spesso per indagare e aumentando la velocità di riempimento. Puoi sempre scappare con la mimetizzazione, ma il modo più sicuro per cavarti d'impiccio è scomparire dalla visuale nemica e svoltare per interporre un angolo tra te e i ficcanaso.

Quando l'indicatore di individuazione è completamente rosso, verrai identificato e avrà inizio la battaglia. In alcuni ricordi, specialmente quelli in cui devi seguire furtivamente il bersaglio fino a destinazione, questo evento può innescare la desincronizzazione.



CAVALCARE

Roma è una città enorme e spostarsi a piedi da un indicatore di viaggio all'altro richiede tempo e, in più, è scomodo. Se devi percorrere un lungo tragitto, impossessati di un cavallo, in maniera più o meno legale, per ridurre il tempo di viaggio a un livello accettabile.

- ◆ Mentre cammini per le strade di Roma, premi il comando Testa per chiamare il tuo cavallo.
- ◆ Tieni premuto il comando Mano vuota per salire in groppa: per montare puoi anche saltare da una superficie vicina. Premilo di nuovo per smontare. Premendo lo stesso comando potrai rubare la cavalcatura a una guardia o a un civile. Premendo il comando Mano armata, invece, potrai assassinare il cavaliere. Queste azioni sono ovviamente illecite.
- ◆ Tieni premuto il comando Gambe per procedere il più lentamente possibile. È utile per mantenere un basso profilo o attraversare una folla di passanti.
- ◆ Tieni premuto il comando Alto profilo per andare al piccolo galoppo. A questa velocità, il cavallo salterà automaticamente gli ostacoli (per esempio, le recinzioni).
- ◆ Mentre procedi al piccolo galoppo, premi il comando Gambe per prepararti a saltare: premilo di nuovo per balzare dalla sella.
- ◆ Mentre sei in groppa, puoi sfoderare la spada per colpire i nemici in zona. Come se non bastasse, premendo il comando Mano armata con la lama celata equipaggiata, potrai saltare sul cavallo vicino, assassinando la guardia e impossessandoti dello stallone (Fig. 4).



04

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- ◆ *Depredando i nemici eliminati potrai racimolare fiorini, munizioni e medicine. Per farlo, avvicinati al cadavere e tieni premuto il comando Mano nuda.*
- ◆ *Per ora, puoi trasportare solo fino a un massimo di cinque dosi medicinali contemporaneamente. Reperibili dai medici o, di tanto in tanto, depredando gli avversari sconfitti.*
- ◆ *Se il nemico ti agguanta, premi simultaneamente i comandi Alto profilo e Mano nuda per liberarti.*
- ◆ *Sebbene i proiettili e i dardi siano il modo più rapido per sbarazzarsi dei cavalieri, alla fine ti ritroverai senza munizioni. Per disarcionare una guardia, impugna una spada, tieni premuto il comando Alto profilo e, quando si avvicina, premi il comando Mano armata per scaraventarlo a terra senza troppe cerimonie.*



ABBECEDARIO

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE

SEQUENZA 1

PRESENTE 1

ROMA: MAPPA

BENVENUTI A ROMA

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9

PRESENTE 2



TRASTEVERE (A SUD-OVEST DEL CENTRO)

ABBECEDARIO
SOLUZIONE
MISSIONI SECONDARIE
RIFERIMENTI E ANALISI
MULTIGIOCATTORE
EXTRA

MAPPA COMPLETAMENTO
LUOGHI SEGRETI
RICORDI SECONDARI
RICORDI AGGIUNTIVI
METAGIOCHI



RICORDI AGGIUNTIVI

Nelle prossime 16 pagine riveliamo la posizione di tutti gli oggetti di Roma: bandiere dei Borgia, piume, scrigni del tesoro, punti d'osservazione, torri dei Borgia e le misteriose brecce. Abbiamo suddiviso i distretti più grandi in porzioni facilmente gestibili, e setacciare ogni area in maniera metodica non dovrebbe essere affatto un problema.

Prima di iniziare, ecco una serie di consigli generici ma particolarmente utili:

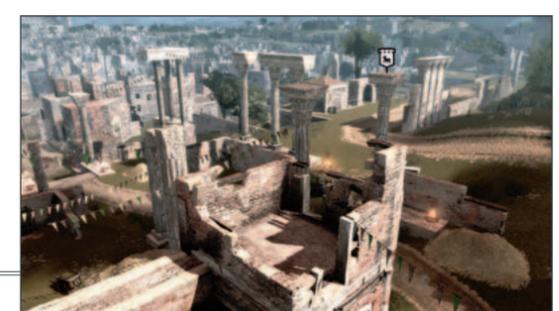
- ◆ Osserva gli oggetti con l'occhio dell'aquila per far comparire sulle mappe un'icona che ne indica la posizione.
- ◆ Ogni volta che ti avvicini a un oggetto viene riprodotto un effetto sonoro ben distinto che aumenta o si riduce di volume a seconda della vicinanza.
- ◆ Gli scrigni del tesoro (🔍) sono generalmente reperibili nei cortili recintati e sulle terrazze. Le bandiere dei Borgia (🏴) sono generalmente situate sui tetti, sulle colonne o sugli elementi architettonici che sporgono dagli edifici. Le piume (🖋️) sono poche ma compaiono in vari luoghi.
- ◆ Le brecce (🕸️) compaiono soltanto sui muri e sono visibili soltanto con l'occhio dell'aquila. La sezione inferiore di ognuna è una sporgenza a cui è possibile aggrapparsi: per collezionarle dovrai arrampicarti "all'interno". Consulta pagina 184 per maggiori dettagli.
- ◆ Ogni torre dei Borgia (🏰) ha un punto d'osservazione (👁️) sulla vetta. Incendia la prima per sincronizzarti con il secondo. Le tane dei Seguaci (🏠) e i rifugi templari (🏛️) vengono sbloccati progredendo con i ricordi principali.
- ◆ Rimuovendo 25 bandiere dei Borgia (o raggiungendo la Sequenza 8) sbloccherai nuove mappe da acquistare presso le botteghe d'arte. Per quanto costose, queste mappe rivelano la posizione di tutti gli oggetti. Consulta pagina 138 per maggiori dettagli.
- ◆ Evidenziando l'icona di un oggetto con un indicatore manuale sulla mappa, l'indicatore di prossimità (📍) ti indicherà a che altezza si trova rispetto a te. Questo rende il processo di raccolta delle piume, delle bandiere dei Borgia e degli scrigni del tesoro decisamente più semplice: ed è per questo che le mappe vendute dai mercanti d'arte valgono dal primo all'ultimo fiorino.
- ◆ Abbiamo contrassegnato tutti gli scrigni del tesoro contenenti gli oggetti di scambio necessari a completare le missioni mercantili: consulta pagina 89 per maggiori dettagli.



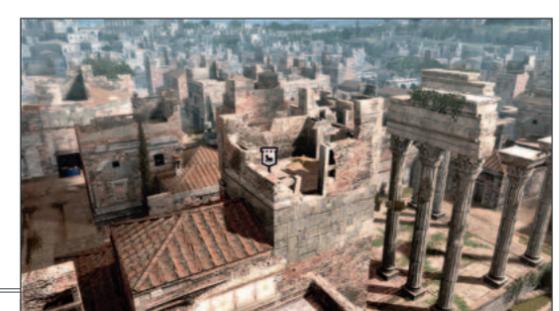
- 1 Pomodori
- 2 Rosario buddista
- 3 Ambra grigia
- 4 Tinta porpora
- 5 Totem
- 6 Noce moscata



Usa le colonne a sud per raggiungere la posizione sopraelevata di questa piuma.



Usa l'edificio a nord per raggiungere la colonna adiacente, quindi premi il comando Mano nuda per afferrare la sporgenza quando salti verso la bandiera dei Borgia: è proprio al limite del raggio di presa di Ezio.



Questo oggetto è nascosto nell'ultimo piano in rovina dell'edificio.



In cima a una colonna: facile da vedere e raggiungere dai tetti circostanti.



EQUIPAGGIAMENTO

Esistono diversi modi di dire "addio" in italiano e la Assassin's Creed Brotherhood ti dà la possibilità di provarli tutti, specialmente quando si tratta di soldi guadagnati con il sudore della fronte. Tuttavia, finché non inizierai a ricevere degli introiti regolari, dovrai ricorrere ai vecchi espedienti per acquistare l'equipaggiamento necessario. I metodi principali sono:

Ricompense missione: tutti i ricordi primari e secondari premiano in denaro gli sforzi del giocatore. Questo denaro può essere consegnato durante la trama, raccolto casualmente o a missione completata. Ciò che conta è che verrai ricompensato. Per i luoghi segreti, le tane e i rifugi, invece, esistono dei premi facoltativi che possono essere incassati con uno sforzo ulteriore e che vanno ad aggiungersi alle ricompense di fine ricordo.

Depredare e rubare: depredando un cadavere susciterai lo stupore della gente e attirerai l'attenzione delle guardie, ma è il modo migliore per mantenere alte le proprie scorte di medicine e munizioni. Per quanto riguarda i furti, invece, la società romana suddivide i cittadini in tre classi. Prendendo di mira la gente benestante (Fig. 1) accumulerai mediamente un bottino di 110 fiorini ogni 5 nobili. Puoi camminare velocemente in basso profilo per rubare in rapida successione, ma ricordati che, quando sospettano qualcosa, gli uomini tendono a scatenare delle risse.



01

CLASSE CIVILE	BOTTINO (f)
Poveri	7-12
Borghesi	12-19
Ricchi	19-25

Tesori: Roma è disseminata di scrigni del tesoro nascosti nelle segrete o sorvegliati dalle sentinelle dei Borgia. Alcuni contengono dei beni di lusso da usare come oggetti di scambio per racimolare denaro (consulta pagina 136). Altri, invece, sono pieni di fiorini (centinaia o addirittura migliaia). Gli scrigni non aperti sono contrassegnati dall'effetto Animus e per aiutarti nella ricerca puoi acquistare delle mappe con la loro ubicazione esatta (consulta pagina 138).



02

Corrieri del Borgia: mescolati tra la folla, i corrieri del Borgia sono facilmente identificabili dalla loro piumata cappa e cappello rosso (Fig. 2). Al primo sentore di pericolo, questi corridori provetti si lanciano sui tetti e oltre i fiumi, e l'unico modo di fermarli è coglierli di sorpresa e sottometerli. In caso di riuscita, otterrai un bottino di ben 1.500 fiorini, con lo scotto automatico di una notorietà al massimo quando li uccidi al posto di gettarli a terra semplicemente.

Contratti della gilda degli Assassini: inviando i tuoi uomini in missione per l'Europa, non solo li addestrerai, ma farai confluire nella gilda una bella somma di denaro. Consulta pagina 109 per scoprire come trasformare la gilda degli Assassini in una macchina da soldi.

Arena: la gilda dei mercenari ospita un campo di addestramento speciale dove combattere e scommettere sull'esito degli incontri. Utile per racimolare una certa somma di denaro in breve tempo. Consulta pagina 89 per maggiori dettagli.

Ricostruzione di Roma: la liberazione della città dal controllo e dalle tasse dei Borgia, apre delle nuove opportunità di affari per i commercianti locali. Col tempo, investire in queste attività, ti garantirà degli introiti regolari e uno sconto alle botteghe in previsione degli acquisti più salati. Consulta pagina 106 per maggiori dettagli.

SALUTE ED EQUIPAGGIAMENTO



03

Ogni pezzo di armatura è classificato dal numero di riquadri salute che aggiunge alla barra. Equipaggiando il pezzo di armatura migliore per ognuna delle quattro parti del corpo aumenterai in modo significativo la barra della salute.

Inoltre, ogni componente è caratterizzato dal valore Resistenza che indica la quantità di danni che è in grado di assorbire prima di rompersi. Questo parametro è quantificato con delle stelle nelle schermate dell'inventario, ma nelle nostre tabelle abbiamo inserito il valore esatto sotto forma di punti.

Il sistema di combattimento non fa distinzione tra le zone di impatto: un colpo alle gambe non consuma solo gli schinieri ma anche le altre parti dell'armatura. Per ogni punto danno che ricevi, tutti i componenti indossati ne risentono di conseguenza. Quando il valore complessivo dei danni raggiunge o supera quello della Resistenza, l'armatura si rompe e i riquadri salute aggiuntivi compaiono nella barra sotto forma di blocchi rossi (Fig. 3) per indicare la gravità della situazione. Solo il servizio Ripara di un fabbro è in grado di ripristinare lo stato iniziale dell'armatura (consulta pagina 137 per maggiori dettagli).

Stato del riquadro salute

SINTOMO	RIMEDIO
Riquadro salute: pieno	-
Riquadro salute: mezzo pieno	Evita di subire altri danni per qualche secondo.
Riquadro salute: vuoto	Fatti curare dal medico o usa una medicina.
Riquadri salute: armatura danneggiata	Fai riparare il pezzo di armatura da un fabbro.

FERITE E MORTE

Ogni riquadro salute rappresenta 4 punti danno nel sistema di combattimento. Con il calcolo dei danni che non sempre è preciso, gli attacchi possono lasciare i riquadri salute solo parzialmente vuoti. Ma esiste un meccanismo di recupero secondario che è possibile sfruttare: evitando di subire danni per qualche secondo, i blocchi parzialmente vuoti si rigenerano completamente.



04

Ezio può ferirsi anche cadendo dall'alto. Le sue doti atletiche gli consentono di atterrare incolume da 8 metri di altezza. Inoltre, muovendo in avanti la levetta movimento potrai rotolare al contatto col terreno (Fig. 4) ammortizzando le cadute fino a 12 metri. In tutti gli altri casi subirai dei danni a seconda dell'altezza:

- ◆ 30% della salute complessiva da oltre 8 metri.
- ◆ 50% della salute complessiva da oltre 12 metri.
- ◆ 75% della salute complessiva da oltre 16 metri.
- ◆ Cadendo da almeno 20 metri morirai (desincronizzazione).

Per morire, Ezio deve essere ferito ulteriormente dopo aver raggiunto zero punti vita: lo schermo lampeggia di rosso e bianco per indicare lo stato critico. Un colpo in questa condizione provoca immediatamente la desincronizzazione. Evitando di subire danni per qualche secondo, invece, verrà ripristinato automaticamente un riquadro salute della barra.



ABBECCEDARIO

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

MOSSE

ARMI

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTI E BOTTEGHE

NEMICI

OGGETTIVI E TROFEI

LISTA MISSIONI





PRINCIPI DI GIOCO

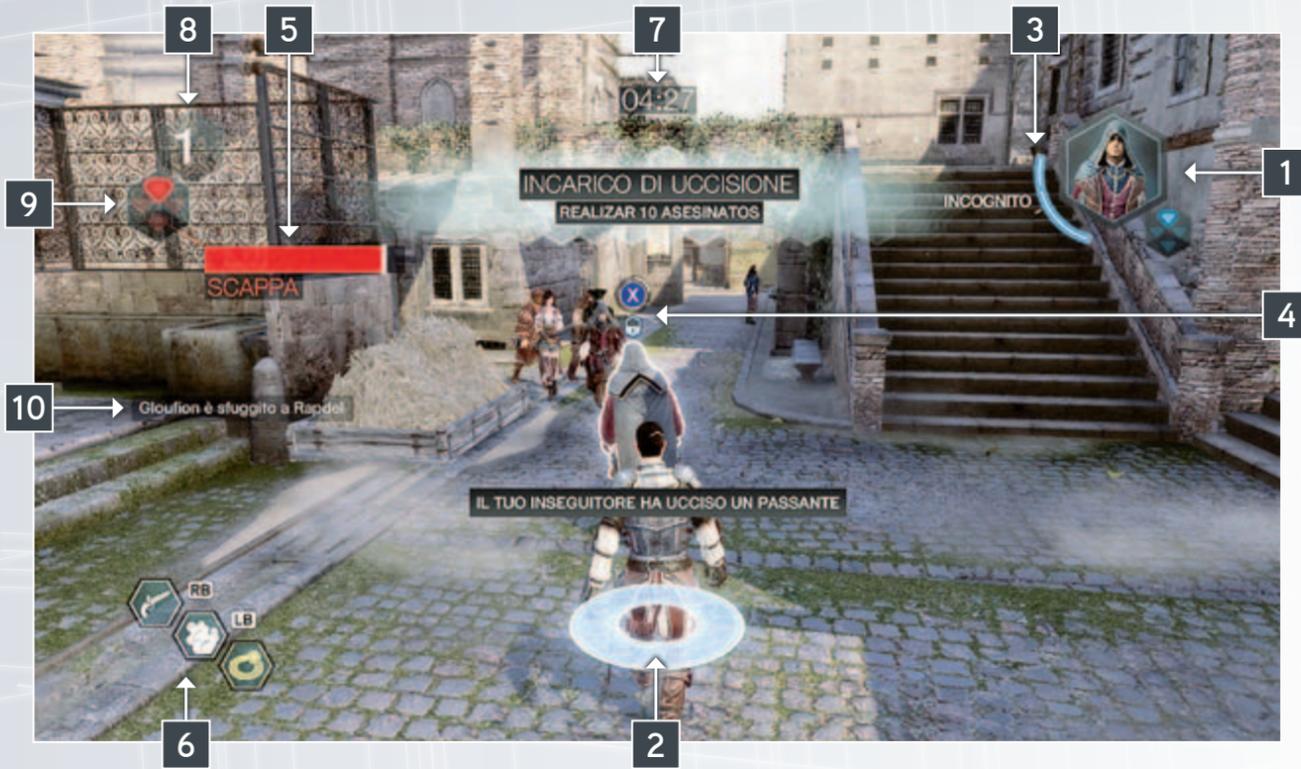
Lo scopo finale del gioco è accumulare più punti degli avversari. Ottenere un numero elevato di uccisioni è sicuramente utile, ma il segreto per vincere la sessione risiede anche nei vari bonus discussi in seguito in questo capitolo. Per esempio, avvicinandoti furtivamente al bersaglio senza farti notare, riceverai un bonus Incognito.

All'avvio della sessione multigiocatore il tuo personaggio comparirà da qualche parte sulla mappa. Noterai anche che i cittadini usano un personaggio o una skin di gioco e

alcuni sono addirittura identici a te. Tutto quello che devi sapere è che tra loro ci sono dei giocatori umani e ne dovrai uccidere uno a seconda del tuo contratto.

In questo gioco tra preda e predatore, tuttavia, ricoprirai regolarmente entrambi i ruoli. Mentre cammini per le strade in cerca del bersaglio, probabilmente avrai un altro agente alle calcagna. Usa un approccio furtivo per ingannare entrambi, ma preparati a scappare sui tetti non appena il tuo inseguitore si avvicina pericolosamente.

INTERFACCIA



1 Dati bersaglio: mostra l'aspetto dell'agente da trovare e uccidere. Fai attenzione ai sosia e ai giocatori travestiti. Una volta familiarizzato con i personaggi consulterai questa sezione soltanto una volta per contratto. Gli altri inseguitori a caccia del bersaglio compariranno sotto forma indicatori blu vicino all'immagine.

2 Bussola: indica l'altitudine e la direzione del bersaglio. L'ampiezza dell'arco aumenta man mano che ti avvicini, trasformandosi in un disco blu quando la preda è in vista. Il tenue bagliore blu diventa più luminoso quando la preda è in vista. Inoltre, sul bordo esterno della bussola possono comparire delle frecce che indicano i bersagli secondari (blu) nelle missioni di squadra e gli inseguitori nemici (rosse). La precisione della bussola può variare a seconda degli eventi di gioco.

3 Indicatore d'individuazione: quanto sei visibile? Correre, arrampicarsi, tormentare i cittadini innocenti e altre azioni da alto profilo eseguite sotto gli occhi del bersaglio, consumano questa barra (facendo vibrare il controller quando possibile). Quando si svuota completamente, il bersaglio si accorge della tua presenza innescando un inseguimento. Inizierai ogni contratto in incognito, ma perderai questo status non appena verrai individuato.

4 Comandi Assassina e Aggancia bersaglio: le istruzioni contestuali sopra la testa del personaggio indicano che è possibile eseguire un'uccisione con il comando Mano armata. Se un giocatore esegue delle azioni in alto profilo mentre è in bella vista, il simbolo Aggancia bersaglio comparirà sopra la sua testa avvantaggiando il suo nemico.

5 Barra di inseguimento: la sequenza di inseguimento si innesca quando l'indicatore di individuazione dell'inseguitore è vuoto (consulta la pagina successiva per maggiori dettagli). Questo indicatore fornisce delle informazioni a entrambi i protagonisti usando un codice di colori:

BARRA DI INSEGUIMENTO	SIGNIFICATO
	Il bersaglio è in vista.
	Il bersaglio non è in vista.
	Il bersaglio non è in vista ed è nascosto.
	Il colore della barra di inseguimento dell'inseguitore.

6 Abilità, vantaggi e serie: le icone in questi alloggiamenti mostrano i bonus di abilità, vantaggio e serie attualmente a tua disposizione. Le abilità in ricarica sono rimpiazzate da un cronometro esagonale finché non diventano nuovamente disponibili. Consulta pagina 165 per maggiori dettagli.

7 Tempo rimasto: il conto alla rovescia fino alla fine del round. Se il tempo scarseggia, ignora la cautela e lanciati verso l'ultimo bersaglio.

8 Posizione attuale: vince il giocatore che totalizza più punti alla fine del round. Classificati primo, secondo o terzo per un bonus Podio.

9 Numero di inseguitori: il numero di indicatori rossi mostra quanti agenti ti stanno inseguendo.

10 Eventi sessione: ultime notizie sulle uccisioni, i bonus finali e altri eventi importanti del round.

DIFFERENZE DI GIOCO

Il multigiocatore non è altro che una versione semplificata del giocatore singolo, che accantona l'inventario e le mosse di combattimento avanzate a favore della corsa acrobatica, della furtività sociale e degli assassini. Non esistono guardie da uccidere e tutte le interazioni ambientali sono automatiche.

Nel frattempo, apprenderai lentamente una serie di abilità importanti e imparerai a scremare i segnali di allarme dalle numerose informazioni fornite dalla nuova interfaccia multigiocatore. Inizialmente la schermata può sembrare eccessiva, ma ti abituerai a captare i segnali di pericolo (in rosso acceso) e a ignorare il resto per concentrare la tua attenzione sugli avvenimenti del mondo di gioco.

Gli assassini migliori devono essere improvvisati, non pianificati, e rimanere in movimento è di importanza fondamentale. Mai indugiare o appostarsi in attesa del bersaglio. Qualcuno, da qualche parte, ti è alle calcagna e ha una bussola che indica esattamente la tua posizione.

Un'altra caratteristica importante da tenere a mente è che il tuo bersaglio potrebbe essere la preda di altri Assassini. Contratti multipli possono essere stipulati con la stessa preda e rimanendo a guardare l'uccisione potrebbe andare a qualcun altro.

COMANDI

360	PS3	CONFIGURAZIONE COMANDI	COMANDO
		Levetta movimento	Movimenti di base
		Levetta visuale	Controllo visuale
		Comandi Selezione rapida	Cambia bersagli nelle modalità a squadre.
		Comando Gambe	Cammina veloce; Scatta/Salta (solo in modalità Alto profilo)
		Comando Mano nuda	Stordisci; Spingi (solo in modalità Alto profilo)
		Comando Mano armata	Assassina/Usa (armi da distanza)
		Comando Aggancia bersaglio	Aggancia bersaglio/Mira (armi da distanza)
		Comando Alto profilo	Modalità Alto profilo
		Comando Visuale contestuale	Abilità 1
		Comando Scelta dell'arma	Abilità 2
		Comando Centra visuale	Centra visuale
		Comando Pausa	Menu
		Comando Mappa	Elenco giocatori



La prima mossa degna di nota è la camminata veloce. Utilizzandola come predefinita, potrai procedere rapidamente senza intaccare l'indicatore d'individuazione. Alcuni personaggi (come il capitano) hanno delle animazioni di camminata veloce più pronunciate di altri. Se sei costretto a scappare, usa il comando Spingi per scostare i civili lungo la strada.

Camminando tra la folla noterai che l'icona Assassina comparirà sopra la testa dei civili incrociati lungo la strada. Ricordati che uccidendo degli innocenti il contratto verrà rescisso ed è proprio qui che la funzione Aggancia bersaglio diventa essenziale. Premi il comando quando la preda è in vista o tienilo premuto per mirare con precisione da lontano. Un lucchetto blu comparirà sopra la sua testa (Fig. 1), seguendolo brevemente anche se la perdi di vista. Quando ti avvicinerai al bersaglio, comparirà l'icona Assassina consentendoti di assassinarlo al momento opportuno. Inoltre, così facendo non incorrerai nel rischio di uccidere delle vittime innocenti nei momenti più caotici in cui la vittima tenta di scappare improvvisamente.

Se un nemico in vista esegue una mossa Alto profilo, sopra la sua testa comparirà l'icona di aggancio.



- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- MISSIONI SECONDARIE
- RIFERIMENTI E ANALISI
- MULTIGIOCATORE
- EXTRA
- FONDAMENTALI
- PUNTI E PROGRESSIONE
- CONSIGLI AVANZATI
- MAPPE E ANALISI

MAPPE E ANALISI

Per concederti un vantaggio sugli altri giocatori, le mappe elencate di seguito mostrano la posizione di tutti gli impedimenti nella modalità Multigiocatore. Ogni arena ha un'atmosfera e stile di gioco differente: da quelle furtive che enfatizzano la mimetizzazione, a quelle con battaglie acrobatiche e scontri di abilità.

LEGENDA (IMPEDIMENTI)

	Piattaforma che scende		Montacarichi
	Struttura posta sull'angolo		Porta che si chiude

ROMA



- ◆ L'affollata piazza del mercato sui gradini del Pantheon (Fig. 1) offre varie opportunità di mimetizzazione e gruppi di cittadini per favorire la furtività sociale. Diventa una zona pericolosa quando salta la copertura.
- ◆ Quando sfuggi da un inseguitore, abbandona il mercato e cerca le porte che si chiudono e i montacarichi al livello di terra. Tenta di raggiungere i nascondigli in periferia, usando gli edifici intorno alla piazza per dileguarti.
- ◆ I tetti offrono un percorso veloce attraverso la mappa, ma verrai individuato facilmente durante gli spostamenti.

01