

SOMMARIO

PREFAZIONE 4

COME GIOCARE 6

Il capitolo **Come giocare** è stato progettato per agevolare il tuo approccio iniziale con Revelations, concentrandosi sulle caratteristiche chiave degli episodi precedenti.

- Descrizione comandi 8
- Obiettivi del gioco 9
- Vivere e morire 10
- Interfaccia 11
- Mappe 12
- Mosse e abilità 13
- Combattimento 16
- Abilità speciali 20
- Individuazione 22

SOLUZIONE 26

Il capitolo **Soluzione** è stato ideato per guidare i giocatori attraverso le missioni della storia principale. Offre anche spiegazioni, tutorial e tattiche quando vengono introdotte nuove caratteristiche, abilità o concetti di gioco. Combinato con il capitolo Missioni secondarie, fornisce un percorso efficiente e appagante per il completamento al 100%.

- Istruzioni 28
- Sequenza 1 30
- Sequenza 2 34
- Sequenza 3 40
- Sequenza 4 54
- Sequenza 5 62
- Sequenza 6 68
- Sequenza 7 76
- Sequenza 8 80
- Sequenza 9 81

MISSIONI SECONDARIE 82

Il capitolo **Missioni secondarie** offre una guida completa alle attività secondarie come le missioni facoltative, i minigiochi e gli oggetti collezionabili. È stato ideato per affiancare il capitolo Soluzione, ma è anche un riferimento indipendente per completare le imprese opzionali nell'ordine desiderato.

- Completamento 84
- Restaurare Costantinopoli 86
- Covi templari 88
- Difesa del covo 90
- Reclutamento Assassini 92

MISSIONI SECONDARIE (CONTINUA)

- Difesa del Mediterraneo 93
- Missioni Maestro Assassino 96
- Missioni Sede di fazione 98
- Ricerche di libri 98
- Missioni Piri Reis 99
- Prove 100
- Luoghi segreti 102
- Il viaggio di Desmond 104
- Ricordi aggiuntivi 109

RIFERIMENTI E ANALISI 128

I giocatori più dedicati e in cerca di un'avventura perfetta possono consultare il capitolo **Riferimenti e analisi** per scoprire di più sui sistemi e i parametri che influenzano l'esperienza di gioco. Da elenchi mosse e inventari esaurienti a tattiche di combattimento e analisi dettagliate degli avversari, è una lettura essenziale per chi desidera una conoscenza approfondita delle meccaniche di gioco e delle condizioni di sblocco di obiettivi e trofei.

- Panoramica mosse 130
- Generare denaro 134
- Armi 135
- Armatura e tenute 145
- Botteghe 148
- Nemici 151
- Allerta templare 157
- Obiettivi e trofei 158
- Elenco missioni 161

MULTIGIOCATORE 162

Il capitolo **Multigiocatore** offre strategie, consigli assortiti e mappe annotate per accorciare notevolmente la tua curva di apprendimento in questa nuova modalità.

- Basi 164
- Punteggio e progressi 176
- Suggerimenti extra 186
- Mappe e analisi 189

EXTRA 198

Il capitolo **Extra** contiene del materiale aggiuntivo, incluso un esauriente riassunto di Assassin's Creed. Proprio per questo motivo, è disseminato ovunque di spoiler e ti consigliamo *vivamente* di evitarlo finché non avrai completato l'avventura almeno una volta.

- Segreti 200
- Riassunto e glossario 202

INDICE

Se preferisci giocare attingendo il meno possibile agli aiuti, puoi utilizzare l'Indice globale della guida per consultare l'argomento di interesse quando ti serve un consiglio o un'informazione specifica.

SCHEDA VERTICALE

La scheda verticale sul lato destro di ogni doppia pagina è uno strumento di navigazione ideato appositamente per agevolare la consultazione della guida. La sezione superiore elenca i singoli capitoli, mentre quella inferiore mostra la sezione che stai consultando in quel momento.

AVVERTIMENTO SUGLI AGGIORNAMENTI

Abbiamo fatto il possibile per assicurarci che i contenuti della guida fossero corretti al momento della stampa. Ciò nonostante, è possibile che i futuri aggiornamenti di Assassin's Creed Revelations contengano modifiche alla giocabilità e aggiunte impensabili in fase di redazione.

SERIE DI UCCISIONI



Per iniziare una serie di uccisioni, Ezio deve sconfiggere un avversario con un attacco combo, disarmandolo con una mossa letale o effettuando un contrattacco letale (04). Durante l'animazione dell'uccisione, muovi per selezionare un altro avversario (possibilmente il più vicino), quindi premi il comando arma primaria per dare inizio al secondo attacco. Se avrà successo, Ezio aggredirà e liquiderà all'istante anche il secondo bersaglio (05). Teoricamente quest'azione può essere compiuta finché ci sono nemici da battere (06).

La serie di uccisioni termina se Ezio viene colpito o se non riesce a colpire ad attaccare volta un avversario. Nelle battaglie contro molti nemici, usa il contrattacco letale per mantenere attiva una serie di uccisioni quando non hai tempo sufficiente per selezionare un altro nemico prima che Ezio venga colpito.



SFERRARE CALCI

Quando gli avversari parano i tentativi di Ezio di effettuare attacchi combo, i calci servono a rompere la loro guardia. Per sferrare un calcio, premi il comando gambe quando sei in modalità combattimento.

- Si può sferrare un calcio solo a distanza ravvicinata: devi prima avvicinarti al nemico (07).
- Dopo avere preso un calcio, il bersaglio diventa vulnerabile nell'istante in cui reagisce. È il momento giusto in cui effettuare un attacco combo, approfittando della guardia abbassata.
- Non tutti gli avversari vengono colpiti dai calci. Se l'avversario si sposta indietro o lateralmente per evitarlo, prova a usare una tecnica diversa.



AGGUANTARE

Premi il comando mano nuda per agguantare un avversario. Agguantare un nemico ti permette poi di sferrare diversi attacchi contestuali.

- Una volta che Ezio ha agguantato un avversario, può lanciarlo (comando mano nuda + nella direzione desiderata): si tratta di una mossa utile in alcune situazioni, specie per gettare un aggressore da una sporgenza (08) o in acqua. Puoi anche lanciare un nemico contro una superficie solida o contro altri nemici in modo da farli cadere a terra, per poi ucciderli prima che si rialzino.
- Con l'arma sguainata, rilascia tutti i comandi e e premi il comando arma primaria (X/Ⓞ) per uccidere l'avversario che hai agguantato.
- Se un avversario resiste al tentativo di agguantarlo, puoi sferrare un calcio per rompere la sua guardia e riprovare.
- Se un nemico cerca di agguantare Ezio, premi i comandi alto profilo e mano nuda contemporaneamente per effettuare un contro-agguantamento e poi tienili premuti per gettare il nemico a terra. Una volta che l'hai afferrato, premi i comandi rapidamente per picchiarlo.



ASSASSINII



Ezio può utilizzare diverse tecniche di assassinio con le lame celate (09). In linea generale questi assassinii si possono compiere solo quando non si è in combattimento aperto, anche se in alcuni casi è possibile assassinare gli avversari che non guardano in direzione di Ezio. Consulta questa tabella per scoprire come impiegare i diversi tipi di assassinio.

Tipologie di assassinio principali

POSIZIONE DI EZIO	TIPOLOGIA DI ASSASSINIO	COMANDO ARMA PRIMARIA	COMANDI ARMA PRIMARIA + ALTO PROFILO
Al livello del bersaglio	Assassinio base	Ezio pugnala il bersaglio in silenzio a distanza ravvicinata.	Ezio effettua un'uccisione di maggiore effetto, saltando verso il bersaglio. Questo attirerà l'attenzione.
Sopra il bersaglio	Assassinio in volo	Ezio salta addosso al bersaglio per assassinarlo.	
Sotto il bersaglio	Assassinio da una sporgenza	Ezio si allunga per uccidere il bersaglio e poi gettarlo di sotto. Per tutto il tempo rimane sulla sporgenza.	Ezio salta sulla superficie su cui si trova il bersaglio e lo assassina. Mossa utile se non si vuole creare scompiglio tra i passanti in strada.
In un nascondiglio (mucchio di fieno o foglie, pozzo, ecc.)	Uccisione furtiva	Ezio uccide il bersaglio, quando quest'ultimo passa vicino al nascondiglio, e poi lo trascina al suo interno.	Ezio salta fuori dal suo nascondiglio per uccidere il bersaglio in pubblico.



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

INDICE

DESCRIZIONE COMANDI

OGGETTIVI DEL GIOCO

VIVERE E MORIRE

INTERFACCIA

MAPPE

MOSSE E ABILITÀ

COMBATTIMENTO

ABILITÀ SPECIALI

INDIVIDUAZIONE





COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI

SEQUENZA 1

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9

SEQUENZA 1: COME TORNARE A CASA

RICORDI 1 E 2

IL CARNEFICE e FUGA IN EXTREMIS: all'inizio del gioco corri lungo la spiaggia, poi segui il Soggetto 16 per una breve passeggiata sull'Isola dell'Animus; quando il tuo compagno scomparirà, entra nel portale per dare inizio alla sequenza 1. All'arrivo di Ezio nel corso di una spettacolare sequenza introduttiva (si completa così senza dover giocare il ricordo Il carnefice), ha subito inizio Fuga in extremis. La prima parte è un'introduzione piuttosto semplice che illustra la corsa acrobatica e le tecniche per arrampicarsi. Segui il fantasma di Altair per raggiungere la sommità del mastio di Masyaf, facendo attenzione agli avvertimenti e ai consigli che appaiono.

Durante l'arrampicata ci sono due punti nei quali dovrai affrontare direttamente Bizantini e Templari: nel primo caso si tratta di fare a pugni, mentre il secondo è uno scontro armato, una volta che Ezio ha recuperato il suo equipaggiamento. Nel secondo combattimento usa un contrattacco letale (comando arma primaria + comando alto profilo appena prima che l'avversario colpisca, consulta pagina 17) per uccidere una guardia e ottenere così la sincronizzazione totale (☑️ 01). Dovrai assassinare due guardie da una sporgenza prima di raggiungere la sommità (consulta pagina 19). Avvicinati alla statua nel punto indicato e premi il comando mano nuda per interagire.



01

RICORDO 3

UNO STRANO DIARIO: dopo la caduta di Ezio nella pozza d'acqua, segui il corridoio per raggiungere la stanza in cui si trova l'inizio del ricordo successivo. Uccidi i quattro bersagli segnalati (il primo con un assassinio in volo, come indicato), quindi avvicinati alla persona evidenziata e premi il comando mano nuda.

Ora dovrai seguire le indicazioni per raggiungere il capitano delle guardie che trasporta un oggetto che interessa a Ezio. Una volta tornato all'esterno, affronta o evita le pattuglie di guardia per raggiungere il punto di controllo, poi sali sulla scala. Una volta sul muro sconfiggi il gruppo di Templari prima di continuare a salire (☑️ 02). Dopo l'ultimo punto di controllo, segui le indicazioni su schermo per paracadutarti giù dal muro e atterrare a distanza di sicurezza dietro al Templare segnalato e alle sue guardie del corpo.



02

Segui il bersaglio lungo il pendio a distanza di sicurezza senza farti individuare. Per ottenere la sincronizzazione totale non attirare l'attenzione durante questo primo pedinamento. Se vieni scoperto, attiva l'Occhio dell'aquila (premi 🔍/L3) per trovare un nuovo Templare da seguire.



03

SUGGERIMENTI GENERALI

- Sull'Isola dell'Animus, all'inizio del gioco, non puntare dritto verso il portale. Se aspetterai un momento, potrai ascoltare un dialogo fra Shaun Hastings e un altro individuo, che riesce a raggiungere la coscienza di Desmond pur dall'esterno dell'Animus.
- In aggiunta alla sua normale funzione, il comando mappa (🗺️/SELECT) serve anche a visualizzare le voci del database e ad accedere ai tutorial che riguardano le tecniche di gioco, sia di base sia avanzate. Ogni volta che appare un avvertimento su schermo, tocca il comando per accedere all'informazione o all'addestramento descritto nel testo.
- Dopo avere ucciso ogni Templare in questa sequenza di apertura, depreda i cadaveri per ottenere una piccola somma di denaro e altri oggetti. Tutto ciò che accumulerai nei primi ricordi e che porterai con te fino alla sequenza 2 ti sarà d'aiuto nel momento in cui lascerai Masyaf. Gli strani oggetti che Ezio raccoglie sono in realtà componenti da usare in seguito per la fabbricazione di bombe.
- I giocatori che hanno amato il primo capitolo di Assassin's Creed dovrebbero salire le scale prima di lasciare l'edificio all'inizio del ricordo Uno strano diario. Sebbene non sia immediatamente riconoscibile, si tratta dello studio di Al Mualim (☑️ 03). Interagisci con gli oggetti evidenziati dal classico effetto dell'Animus per vedere ciò che è nascosto e per ricordare, entrando nel giardino, il duro confronto che vi si svolse fra Altair e il suo antico maestro.
- I paracadute erano un premio speciale in Assassin's Creed: Brotherhood, che i giocatori ottenevano solo completando tutte le missioni delle macchine belliche di Leonardo. In Revelations sono un po' più facili da ottenere, dal momento che si possono acquistare dai sarti dopo l'inizio della sequenza 2.



LAMA AVVELENATA E DARDI AVVELENATI

Disponibili fin dall'inizio della storia, queste armi permettono a Ezio di creare diversivi e di compiere uccisioni ritardate.

- Che sia inoculato da vicino con una lama o da lontano con un dardo, il veleno ha lo stesso effetto: il bersaglio non muore immediatamente. Inizia invece a barcollare come un ubriaco mentre le tossine si diffondono nelle sue vene, causandogli allucinazioni. I suoi movimenti scomposti attirano l'attenzione di guardie e passanti, che si voltano a guardare la scena. Trascorso un certo periodo di tempo (di solito non meno di venti secondi), la vittima crolla a terra e muore.
- La lama avvelenata (☑️) si usa allo stesso modo della lama celata. Per non farti individuare, esci rapidamente dal campo visivo della vittima dopo averla colpita.
- Per lanciare i dardi avvelenati (☑️), punta un bersaglio e tieni premuto il comando arma secondaria finché Ezio non ha preso bene la mira, quindi rilascialo per colpire. La possibilità di avvelenare a distanza si rivelerà molto utile nelle prossime sequenze.
- Ezio può portare con sé un massimo di cinque dosi di veleno, a ogni attacco con dardo o lama ne utilizza una. Per rifornirti puoi depredate i cadaveri o acquistare nuovi dosi dai medici.





05

RICORDO 4

A ROTTA DI COLLO: all'inizio di questo drammatico episodio, che comincia subito dopo la fine del ricordo 3, Ezio si trova trascinato a terra da un carro in corsa. Usa **L3** per farlo muovere a destra e sinistra ed evitare così gli ostacoli (compresi i cespugli e il terreno più scabro). Quando la corda si sfilaccia, tieni premuto **L3** in su per far avvicinare Ezio al carro, anche se così diventa più difficile evitare gli ostacoli. La tecnica migliore è quella di farlo avanzare a scatti, in modo da avere il tempo di farlo spostare quando si avvicina un pericolo.



04

Nella seconda parte di questo ricordo, Ezio deve speronare i carri nemici che gli sbarrano la strada. Usa **L3** per spostarti, quindi tieni premuto nella direzione del bersaglio per colpirlo con forza. Allo stesso tempo fai il possibile per evitare il terreno sconnesso (**L3** 04). Quest'ultimo infatti danneggia moltissimo i carri, ancor più dei colpi ricevuti: quindi la miglior strategia consiste nello spingere gli avversari verso questo tipo di ostacolo quando si profila all'orizzonte. Il secondo carro è guidato da Leandros, nemico di Ezio e capitano dei Templari. In quest'ultima sezione devi speronare l'avversario e spingerlo a destra per evitare gli ostacoli; ricorda però che in alcuni casi puoi schivarli anche gettandoti verso sinistra. Non importa quanti danni infliggerai: la priorità qui è sopravvivere per un certo periodo di tempo.

RICORDO 5

L'AQUILA FERITA: l'ultimo ricordo della sequenza 1 ha inizio con un breve combattimento, anche se forse è meglio affrontarlo usando un po' di discrezione. Uccidi i primi tre nemici con contrattacchi letali, poi corri verso il punto indicato. Una volta raggiunto il ponte di legno, aspetta che la guardia si incammini verso sinistra, quindi scivola a destra e arrampicati per raggiungere il punto di controllo. Ezio monterà automaticamente sulla ruota idraulica per raggiungere il livello superiore.

Equipaggia la lama celata e assassina la guardia davanti a te, poi osserva l'area sottostante. Attiva l'Occhio dell'aquila (**L3**/**L3**) per scoprire quale via ha preso il capitano dei Templari. Se Ezio è ferito non può arrampicarsi, quindi è fondamentale entrare nel castello senza incidenti, e per riuscirci dovrai restare fuori dal campo visivo, mimetizzarti e scegliere la strada migliore. Se vuoi evitare il conflitto e ottenere la sincronizzazione totale, fai riferimento alla mappa e ai consigli sulla pagina destra.

Una volta all'interno del castello, uccidi le guardie con contrattacchi letali, quindi depreda i cadaveri per ottenere dosi medicinali. Usale per curare Ezio e recuperare così tutte le sue doti atletiche. Con Ezio dentro il castello, vai a destra e segui il percorso dietro il primo edificio, dove puoi assassinare tranquillamente una guardia da un mucchio di fieno. Da lì scivola fra le guardie per salire sul tetto, quindi vai a destra seguendo il percorso lungo il muro di pietra sulla destra. Cammina veloce per evitare di farti individuare. Raggiungi il punto di controllo e inizia a scalare la torre (**L3** 05). Gli archibugieri bizantini spariranno a Ezio durante la salita, quindi cerca di avanzare rapidamente.

Una volta in cima, uccidi Leandros con la lama celata. Di ritorno all'Isola dell'Animus con Desmond, raggiungi il punto indicato per iniziare la sequenza 2.

L'AQUILA FERITA: SINCRONIZZAZIONE TOTALE

Per ottenere la sincronizzazione totale nelle prove del ricordo 5 occorre assassinare cinque guardie dai mucchi di fieno. Per uccidere da questi nascondigli occorre entrarci dentro, quindi attendere rilasciando **L3**. Quando la vittima si avvicina, tocca il comando arma primaria per assassinare rapidamente e trascinare il corpo nel mucchio di fieno con un unico movimento fluido.

Ci sono punti all'interno di questo ricordo in cui i Templari si avvicinano a un mucchio di fieno o vi passano accanto, quindi per portare a termine l'obiettivo occorrono furtività e anche un pizzico di creatività. Poiché Ezio non può nascondersi

in un mucchio di fieno quando è in vista dei nemici in conflitto aperto, dovrai attirare le guardie rimanendo nel loro campo visivo finché l'indicatore d'individuazione non diventa rosso. A questo punto devi entrare rapidamente nel nascondiglio e attendere che le guardie si avvicinino per investigare.

In questa mappa abbiamo segnato i punti in cui si trovano i mucchi di fieno, corredati da consigli per evitare di farti individuare e compiere le uccisioni richieste mentre raggiungi Leandros. Le frecce blu indicano la strada da seguire, mentre le frecce rosse mostrano i percorsi delle pattuglie di guardia.



I Aspetta che la guardia avanzi verso destra, quindi entra in questo mucchio di fieno mentre ti dà le spalle. Dopo aver verificato l'assenza di testimoni, assassinala non appena si avvicina. Ora cerca di attirare le altre guardie vicine per mettere a segno altre uccisioni.

II Gira a sinistra e corri lungo un vicolo, per uscire dal campo visivo.

III Alla fine della via deserta, aspetta vicino all'apertura e guarda alla tua sinistra in attesa dell'arrivo di una guardia. Quando quest'ultima si incammina nell'area del mercato, seguila a passo lento.



IV La guardia effettua una ronda lungo un percorso rettangolare attorno all'area del mercato, mentre un'altra fa la spola fra due punti sul retro. Mimetizzati con un gruppo di passanti finché la guardia non si muove verso sinistra, quindi corri per prendere la via che porta a destra. Salta subito in un mucchio di fieno e aspetta che una delle guardie si avvicini per assassinarla. Se non hai ancora totalizzato quattro o cinque uccisioni, faresti meglio ad attirare qui altre guardie.

V Qui c'è un'altra guardia che può essere attirata verso un mucchio di fieno. Se hai già compiuto quattro uccisioni, puoi però evitarla e puntare dritto alla porta.

VI Dopo la battaglia all'interno delle mura, portati sul retro di questo edificio e nasconditi nel mucchio di fieno per uccidere la guardia che si trova lì. Se ancora non hai messo a segno cinque uccisioni, per portare a termine l'obiettivo dovrai attirare qualche guardia verso questo mucchio di fieno (magari una delle due più vicine al punto di controllo).



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI

SEQUENZA 1

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI

SEQUENZA 1

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9

OGGETTI DA RACCOGLIERE

Ci sono tre tipi di oggetti da raccogliere in Assassin's Creed Revelations: i frammenti dati dell'Animus, le pagine di diario e gli scrigni. Nell'apposita sezione del capitolo Missioni secondarie, che inizia a pagina 109, puoi trovare per ogni area le mappe che indicano dove sono collocati tutti questi oggetti (in aggiunta a suggerimenti utili).



In totale ci sono **100 frammenti dati dell'Animus** da trovare. Se raccoglierai cinque set di frammenti chiave della collezione sbloccherai sull'Isola dell'Animus alcuni portali speciali in cui Desmond potrà entrare: per maggiori dettagli consulta la pagina 109 del capitolo Missioni secondarie. Raccogliendo tutti i frammenti otterrai un obiettivo o un trofeo.



In totale ci sono **10 pagine di diario**. Raccogliendole tutte sbloccherai un ricordo secondario speciale (consulta pagina 102) e otterrai un obiettivo o un trofeo.



Gli **scrigni** possono contenere componenti per fabbricare bombe (maggiori informazioni a pagina 45) e somme di denaro variabili. Per quanto si possa ottenere denaro e componenti anche in altri modi, depredate tutti gli scrigni a Costantinopoli contribuisce a raggiungere la sincronizzazione totale, a cui aspira chiunque voglia completare il gioco al 100%. Nota però che scrigni e riserve di bombe non sono la stessa cosa: queste ultime sono umili scatole in legno, o al massimo cofanetti decorati in modo semplice e dagli angoli smussati, che possono contenere soltanto componenti per bombe. Le riserve di bombe non contano per la sincronizzazione totale.

EQUIPAGGIAMENTO

Sebbene l'arsenale di armi di Ezio e la scelta dell'armatura siano limitati in questa fase iniziale della storia, l'inizio della sequenza 2 (con i suoi ricordi di apertura) introduce alcuni nuovi oggetti da equipaggiare.

Ezio ora porta con sé alcuni **pugnali da lancio**. Dopo averli selezionati, tocca il comando arma secondaria per lanciaarne uno contro il bersaglio agganciato. Tieni premuto il comando arma secondaria per alcuni istanti per lanciare tre pugnali contemporaneamente: quando questo "potenziamento" è pronto, i possibili bersagli vengono evidenziati in rosso. Puoi quindi usare **+** per modificare la selezione prima di rilasciare il comando (e quindi prima di lanciare i pugnali).

La **pistola** di Ezio serve a colpire i nemici da lontano, ma è molto rumorosa: non usarla se devi essere furtivo. Tieni premuto il comando arma secondaria per mirare verso un individuo evidenziato o agganciato, poi rilascia per sparare una volta che la mira è salda.

Il ricordo 2 vede Ezio acquistare la sua prima **armatura**. Ognuno dei pezzi (un'armatura completa si compone di spallacci, antibracci, schinieri e corazza) incrementa il totale dei riquadri salute. L'armatura si può indossare gradualmente, ma può anche danneggiarsi e rompersi se Ezio subisce danni: in questo caso il bonus salute viene annullato. Per riparare l'armatura, o per rimetterla in sesto prima che si rompa, recati da un fabbro.

La **balestra** è un'arma utilissima da usare nei ricordi nei quali occorre essere furtivi e si può acquistare già all'inizio della sequenza 2. Purtroppo a questo punto della storia il prezzo è piuttosto proibitivo. Sebbene possa servire per ottenere la sincronizzazione totale, suggeriamo piuttosto di investire il denaro nell'acquisto di proprietà e negli investimenti (vedi qui di seguito, "Restaurare Costantinopoli") e procrastinare la spesa almeno fino alla sequenza 4, quando sarà più semplice accumulare ingenti somme in un periodo di tempo relativamente breve.

RESTAURARE COSTANTINOPOLI

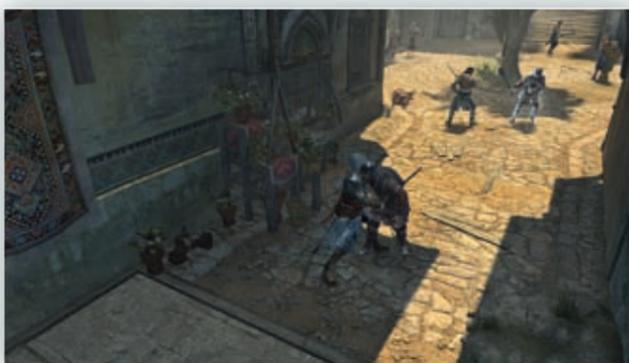
Come in Assassin's Creed: Brotherhood, Ezio può usare la sua rendita per acquistare proprietà o investire nel commercio, nell'organizzazione del territorio e nel restauro dei punti di riferimento a Costantinopoli. A pagina 86 del capitolo Missioni secondarie è possibile trovare una guida completa riguardo all'investimento del denaro, con consigli mirati e gli obiettivi più ragionevoli per ogni sequenza.



SEQUENZA 2: IL CROCEVIA DEL MONDO

RICORDO 1

UN CALDO BENVENUTO: al termine del filmato iniziale, segui Yusuf per le strade di Costantinopoli fino all'attacco dei Bizantini, che dovrai eliminare senza tante cerimonie (01). Fai attenzione a non allontanarti troppo dal tuo compagno durante la scaramuccia per ottenere la sincronizzazione totale. Questo breve ma utile ricordo termina all'arrivo nella base degli Assassini. Interagisci con la porta indicata per entrare.



01

RICORDO 2

AMBIENTAMENTO: esci dalla base degli Assassini dalla porta principale e vai al punto di controllo. Se hai depredata a dovere i cadaveri fin dall'inizio della storia a Masyaf, ora dovresti avere denaro sufficiente. Se invece sei a corto dovrai borseggiare i passanti fino ad accumulare la somma di 343 **A**. In alternativa percorri le strade di Costantinopoli in cerca degli eventi cittadini, missioni aggiuntive nelle quali Ezio deve difendere i passanti in cambio di una piccola somma di denaro (consulta pagina 98 per maggiori dettagli). Quando hai a disposizione la somma richiesta, acquista gli spallacci Azap in cuoio dal fabbro nel punto segnalato (02), quindi fai ritorno alla base.



02



RICORDO 3

LA LAMA UNCINATA: recati nel punto d'inizio del ricordo fuori dalla base degli Assassini per ricevere un nuovo pezzo di equipaggiamento. Segui Yusuf e le indicazioni su schermo per imparare a usare la lama uncinata: nella pagina a destra trovi un riepilogo delle tecniche e delle abilità che si basano su di essa. Alcune parti della corsa acrobatica al seguito di Yusuf possono rivelarsi complicate per i neofiti di Assassin's Creed. In questo caso conviene fermarsi un momento a osservare le mosse di Yusuf per individuare il percorso corretto e poi seguire il suo esempio (03).

Il giocatore ha tre tentativi per mettere in pratica ognuna delle tecniche insegnate da Yusuf, pertanto la sincronizzazione totale non è difficile da raggiungere. Nell'ultima prova ricorda che devi *tenere premuto* il comando mano nuda per eseguire un aggancio e fuga sul personaggio indicato: premendo il comando una sola volta Ezio esegue un aggancio e lancio, che naturalmente non conta.



03

RICORDO 4

PANORAMA DA GALATA: parla con Yusuf nel punto d'inizio del ricordo. Questi sfiderà Ezio a seguirlo fino in cima alla torre di Galata. Si tratta di un tutorial sull'uso della lama uncinata durante l'arrampicata. Restando incollato all'Assassino otterrai agevolmente la sincronizzazione totale. Se la successiva sporgenza è fuori portata, lanciati con l'uncino: questa tecnica ti permetterà di proseguire nella scalata.

Una volta raggiunta la cima, sali sulla trave (04) e premi **T/L3** per sincronizzare: fai riferimento alla voce "Punti d'osservazione" sulla pagina a destra per saperne di più. Prima di eseguire il balzo della fede per tornare a terra, depreda lo scrigno sul lato opposto della sommità e poi continua a salire sulla punta per trovare la prima pagina di diario: consulta la voce "Oggetti collezionabili" nelle pagine precedenti per scoprire di cosa si tratta.



05

RICORDO 5

TATTICHE AVANZATE: questo ricordo inizia automaticamente quando Ezio si riunisce a Yusuf, alla base della torre, e serve a introdurre l'uso delle funi tese. Dopo aver assassinato per la prima volta da una fune tesa per ottenere la sincronizzazione totale, dovrai raggiungere il covo di Galata e il punto di controllo sul tetto. La fune tesa che hai davanti quando Yusuf si allontana offre un'ulteriore possibilità di assassinare una sentinella sul tetto nel caso in cui avessi sbagliato al primo tentativo (05).

Quando ti avvicini al punto di controllo, è utile arrampicarsi sulla torre adiacente per sincronizzarsi con il punto di osservazione prima di continuare. Interagisci con l'Assassino sul tetto per mettere fine al ricordo.



04



LAMA UNCINATA: RIEPILOGO DELLE MOSSE

- Tieni premuto il comando mano nuda quando sei a mezz'aria per compiere una **presa estrema**. Questa tecnica permette a Ezio di aggrapparsi a sporgenze che altrimenti sarebbero fuori dalla sua portata, ma anche di aggrapparsi alle sporgenze vicine mentre cade (questa mossa sostituisce la tradizionale presa al volo).
- Premi il comando mano nuda quando sei a mezz'aria per svoltare appeso a un lume (ossia per seguire una svolta a 90° appendendosi a un oggetto adatto che si trova su un angolo) ed eseguire un **salto lungo**. Anziché oscillare, Ezio verrà proiettato in avanti.
- Corri verso un avversario e tieni premuto il comando mano nuda, mentre ti avvicini, per eseguire un **aggancio e fuga** quando entri in contatto con lui. Si tratta di un'abilità molto efficace che permette di schivare un nemico mentre fuggi da un combattimento, soprattutto quando le guardie armate sono schierate in attesa dell'arrivo di Ezio.
- Corri verso un avversario e premi il comando mano nuda per eseguire un **aggancio e lancio**. Questa mossa pone automaticamente Ezio nella modalità combattimento. Il nemico rimane a terra, quindi si può approfittare del momento per ucciderlo con la lama celata.
- Nel caso dei passanti, le mosse aggancio e fuga e aggancio e lancio vengono sostituite dalla **spazzata di gambe** (06), che fa cadere a terra il bersaglio senza però causargli danni. Tuttavia questa mossa provoca la reazione delle guardie ottomane che vi assistono.



06

- Mentre ti arrampichi, tieni premuto **↑** in su e il comando alto profilo, poi premi il comando gambe per **lanciarti con l'uncino**. Questa mossa permette a Ezio di raggiungere sporgenze normalmente fuori dalla sua portata grazie alla lama uncinata. Se ci sono superfici continue che lo permettono, tieni premuto il comando gambe mentre ti arrampichi per salire a una velocità maggiore.
- Tieni premuti i comandi alto profilo e gambe per saltare e **scorrere lungo una fune tesa**: Ezio userà automaticamente la lama uncinata per appendersi e muoversi lungo la fune. Quando sei in movimento rilascia il comando alto profilo per rallentare, ad esempio, per evitare di attirare l'attenzione delle guardie. Premi il comando mano nuda per lasciare la fune tesa in qualsiasi momento.
- Per **assassinare da una fune tesa**, premi il comando arma primaria quando Ezio si avvicina a una vittima che si trova sotto di lui.
- Ottenendo la lama uncinata si sblocca il **doppio assassinio**, che permette a Ezio di uccidere due bersagli vicini simultaneamente.

- Per finire, la lama celata permette di eseguire una serie di mosse per **contrastare** i nemici in combattimento. Il contro aggancio e lancio (non letale) (07) è simile al contrattacco letale con la lama celata per quanto riguarda tempistica di esecuzione e risultato, ma per eseguirlo bisogna premere il comando alto profilo + mano nuda. Il contro-agguantamento si ottiene premendo gli stessi comandi quando il nemico sta per agguantarti. Anche il contro aggancio e fuga utilizza gli stessi comandi (anche se bisogna tenere premuto il comando mano nuda, anziché rilasciarlo subito) e permette di uscire dalla modalità combattimento per darti alla fuga. Infine il contro-furto, che si esegue premendo il comando alto profilo + arma secondaria, permette di borseggiare chi ti sta attaccando. Questo permette di non sprecare tempo a depredate i cadaveri dopo le uccisioni.



07



PUNTI D'OSSERVAZIONE

Sincronizzandosi nei punti d'osservazione con il comando Occhio dell'aquila si riesce a svelare la mappa dell'area circostante, per visualizzarne tanto la topografia quanto i punti d'interesse altrimenti invisibili, come le botteghe e i segnali ricordi secondari. Ci sono 22 punti d'osservazione a Costantinopoli, e suggeriamo di sincronizzarsi in tutti (sono segnalati dall'icona ) man mano che diventano disponibili. Si possono raggiungere anche durante i ricordi, a meno che gli obiettivi non lo impediscano, quindi se sei nelle vicinanze conviene fare una deviazione.

Alcuni punti d'osservazione si trovano in zone vietate, dove ci sono molti Templari: prima di tentare di raggiungerli conviene attendere il momento giusto per scacciare i nemici di Ezio da queste aree.



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI

SECONDARIE

RIFERIMENTI E

ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI

SEQUENZA 1

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9

SEQUENZA 8

SEQUENZA 9



ALLA DIFESA: PASSO DOPO PASSO

Il ricordo Alla difesa offre l'opportunità di ottenere un obiettivo/trofeo che altrimenti in seguito sarà più difficile da sbloccare. Quando le prime ondate di Templari si fermano per permettere al giocatore di familiarizzare con comandi e dinamiche del minigioco, aspetta con calma che il livello del morale (una sorta di "valuta" per acquistare elementi per la difesa dei covi) cresca, mentre l'azione è in pausa. Con un po' di pazienza il morale supererà la quota 50: il che significa che avrai una forza straordinaria da impiegare nell'ultima sezione del ricordo.

All'inizio del minigioco usa per direzionare lo sguardo di Ezio e per spostare il cursore. Segui le indicazioni per collocare un capo (per sbloccare il tetto a sinistra dell'arco sul lato opposto della strada) e due balestrieri per la prima ondata di nemici; ti suggeriamo di disporli sulla parte inclinata. Quando indicato, posiziona una barricata a sinistra dell'arco. Durante l'attacco aggiungi almeno altri tre balestrieri.

Quando dovrai aggiungere un secondo capo, colloca il secondo capo sulla sinistra di Ezio: disponi quindi altri tre archibugieri nei punti più estremi. Per chi vuole ottenere l'obiettivo/trofeo Cortina di ferro, questo è un momento cruciale: ignora l'indicazione di usare il cannone e lascia che siano balestrieri e archibugieri a uccidere i Templari.



Una volta liquidato il primo gruppo di nemici, sposta il cursore sulla barricata e potenziala al massimo, poi colloca un numero equivalente di uomini delle due unità di attacco negli slot disponibili sui tetti (09). Quando arriva la macchina da assedio puoi collocare una seconda barricata per rallentarla. Se al termine di questo ultimo attacco i Templari verranno sconfitti e tu avrai evitato di usare il cannone, otterrai l'obiettivo/trofeo Cortina di ferro.



RICORDO 6

ALLA DIFESA: questo ricordo inizia non appena raggiungi l'ultimo punto di controllo di Tattiche avanzate, e funge da introduzione a una delle grandi novità di Revelations, il minigioco della difesa del covo. Consulta la sezione "Alla difesa: passo dopo passo", più avanti, per ricevere consigli utili (compreso un trucco che permette di ottenere un obiettivo/trofeo). Per una guida completa al sistema di difesa del covo, comprensivo di comandi, caratteristiche e tattiche, consulta pagina 90 del capitolo Missioni secondarie.

RICORDO 7

ALL'ATTACCO: prima di iniziare l'ultimo ricordo della sequenza 2, dovresti raggiungere tutti i restanti punti d'osservazione e incrementare la tua rendita restaurando le botteghe nel distretto di Galata. Consulta pagina 86 del capitolo Missioni secondarie per maggiori dettagli sul metagioco Restaurare Costantinopoli.

Quando sei pronto, vai al punto d'inizio del ricordo e interagisci con la persona evidenziata per prendere una barca e raggiungere il distretto Imperiale. All'arrivo, offri il tuo aiuto a Yusuf, quindi seguilo lungo le strade. Dopo che ti avrà mostrato le bombe pirotecniche, usane una per distrarre le guardie quando ti viene richiesto. Tieni premuto il comando arma secondaria e usa per mirare manualmente e far esplodere la bomba nel posto indicato, quindi rilascia il comando per lanciare. Mentre le guardie indagheranno, tu potrai correre tranquillamente e superare l'arco.

Una volta raggiunto il tetto ha inizio un breve filmato, dopo il quale dovrai assassinare da una fune tesa l'archibugiere templare che si trova davanti a te alla



ripresa del gioco. L'attacco al covo ha inizio nel momento in cui parli con Yusuf al punto di controllo. Per ottenere la sincronizzazione totale devi evitare il conflitto aperto mentre liberi il covo dai Templari: non è così difficile come sembra.

Usa l'Occhio dell'aquila per identificare il capitano dei Templari che si trova in strada sotto di te. Seguilo mentre cammina lungo la via indicata (08). Avvicinati alla prima guardia mentre ti volta le spalle e uccidila con un pugnale da lancio. Uccidi il prossimo archibugiere con un altro pugnale mentre si avvia verso l'estremità destra del tetto. Salta sull'edificio successivo e seleziona i dardi avvelenati. Colpisci il capitano dei Templari con un unico dardo, quindi esci dal campo visivo. Dopo aver verificato se ci sono pattuglie di guardia sotto di te, salta verso la torre e sali rapidamente per non farti individuare. Fatto questo, osserva l'agonia del capitano dall'alto, poi premi il comando mano nuda quando indicato, per attivare il segnale di ritirata: così hanno termine il ricordo e la sequenza.

La guida completa alla conquista dei covi dei Templari a Costantinopoli ha inizio a pagina 88 del capitolo Missioni secondarie.



ALLERTA TEMPLARE

Al termine dell'introduzione alla difesa del covo nel ricordo 6, si attiva una nuova importante funzione: l'allerta templare. Sebbene sia concettualmente simile alla notorietà di Assassin's Creed: Brotherhood, questo sistema presenta sostanziali differenze.

L'indicatore di allerta templare (09) aumenta quando Ezio compie determinate azioni, ciascuna delle quali ha un valore diverso in base alla reazione che suscita negli avversari bizantini. Finché l'indicatore non si riempie del tutto, lo stato di Ezio è "defilato". Uccidere i nemici incrementa leggermente l'allerta templare, acquistare proprietà riempie l'indicatore di circa un quarto, conquistare un covo dei Templari (tranne quello catturato nel ricordo 7) lo riempie subito completamente. Una volta che l'indicatore è al massimo, Ezio diventa "noto". Quando ciò accade è altamente probabile che i Templari per rappresaglia attacchino un covo degli Assassini, soprattutto se Ezio compie un'azione riprovevole (come entrare in conflitto aperto). Per respingere l'attacco bisogna recarsi nel covo preso di mira e affrontare i Templari nel minigioco di difesa del covo.

Ci sono due modi per ridurre l'allerta templare. Il primo è corrompere i banditori (segnalati dall'icona sulla mappa e sulla minimappa), il che svuota l'indicatore del 25%, a fronte di una spesa di 100 . Il secondo, disponibile solo quando l'indicatore supera la metà, è uccidere un ufficiale corrotto (segnalato dall'icona), svuotando così l'indicatore del 50%. Gli ufficiali sono scortati da guardie del corpo: puoi ucciderli furtivamente, oppure affrontarli a viso aperto: a te la scelta (10).

Gestire con attenzione l'allerta templare è importante se non vuoi perdere troppo tempo facendo la spola tra i covi sotto attacco. Per un'analisi più dettagliata del sistema dell'allerta templare consulta pagina 157. Ti suggeriamo di leggere quanto riportato a riguardo prima di proseguire.



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI

SEQUENZA 1

SEQUENZA 2

SEQUENZA 3

SEQUENZA 4

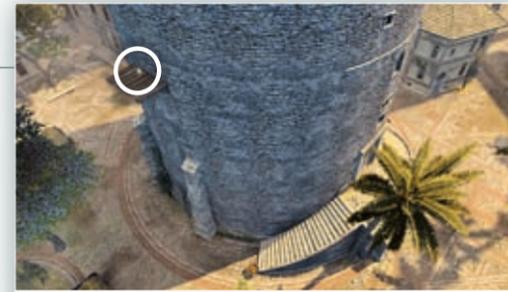
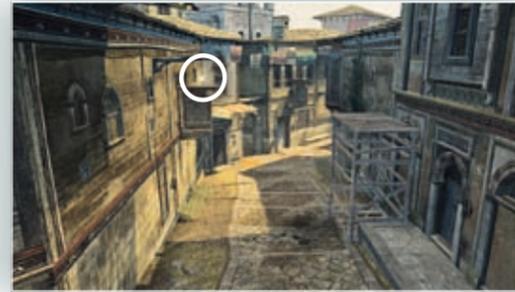
SEQUENZA 5

SEQUENZA 6

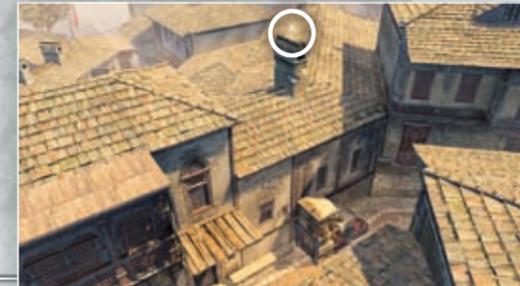
SEQUENZA 7

SEQUENZA 8

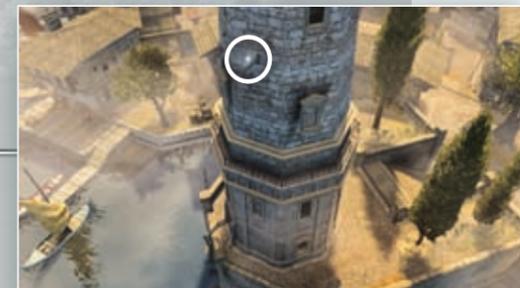
SEQUENZA 9



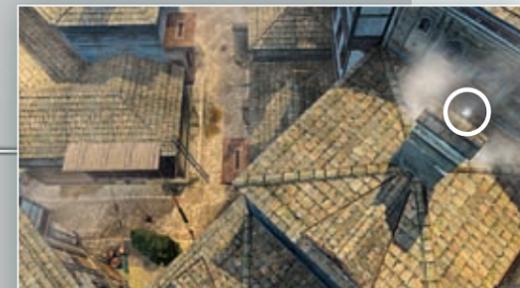
Arrampicati sulla torre di Galata, poi lanciati dal lato sud e usa un paracadute per raggiungere questa piattaforma. Non ha importanza se in seguito alla caduta Ezio muore: quel che conta è che urti la parete al di sopra e tocchi il frammento dati dell'Animus mentre cade.



Si trova leggermente a ovest di una banca.



Calati dalla sporgenza superiore.



È in alto su un tetto appena a sud di un sarto, tra due funi tese.



Sebbene sia facile arrivarci a nuoto, a sud-est si trova una barca che puoi governare.



Esegui una corsa acrobatica dall'edificio verso sud o dalle casse verso nord.



Si trova leggermente a est di un rifugio sul tetto.



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

INDICE

COMPLETAMENTO

RESTAURARE COSTANTINOPOLI

COVI TEMPLARI

DIFESA DEL COVO

RECLUTARE ASSASSINI

DIFESA DEL MEDITERRANEO

MISSIONI MAESTRO ASSASSINO

MISSIONI SEDE DI FAZIONE

RICERCHE DI LIBRI

MISSIONI PIRI REIS

PROVE

LUOGHI SEGRETI

IL VIAGGIO DI DESMOND

RICORDI AGGIUNTIVI



► GENERARE DENARO

A differenza di Assassin's Creed Brotherhood e (specialmente) Assassin's Creed II, in Revelations è assolutamente necessario dedicare parte del tuo tempo a missioni facoltative per acquisire denaro da investire in equipaggiamento e potenziamenti. Il seguente riassunto offre una semplice guida sui metodi principali per accumulare akçe.



Ricompense missione: come nei precedenti episodi, la maggior parte dei ricordi principali e dei ricordi secondari offre una ricompensa in denaro al completamento. Tuttavia, giunti alla sequenza 3, ti accorgerai che in realtà queste ricompense sono piuttosto trascurabili.



Eventi cittadini: offrendo una ricompensa di 500 ₺, queste prove facoltative possono compensare la limitata disponibilità di Ezio nelle prime sequenze.



Borseggiare e depredate: borseggiare può essere utile nella sequenza 2 dove le disponibilità finanziarie di Ezio sono limitate, ma quando cominci ad accumulare denaro dalle proprietà e dal metagioco della difesa del Mediterraneo, diventa piuttosto irrilevante. Il gruzzolo racimolato varia a seconda della classe del bersaglio. Gli individui più eleganti rendono di più degli straccioni, ma a ogni modo si tratta sempre di cifre modeste. Sebbene borseggiare non comporti alcuna penalità di allerta templare (a differenza del sistema di notorietà di Brotherhood), se si accorgono del crimine, le vittime di sesso maschile possono tentare di reagire, mentre i soldati ottomani nei paraggi partono spesso all'attacco. Per questo motivo, è una pratica di poca importanza che è meglio evitare una volta che gli affari a Costantinopoli sono avviati.

Al contrario, depredate i corpi può essere molto redditizio, sebbene solo occasionalmente in senso finanziario. Quasi tutti gli avversari sconfitti lasciano una piccola somma di denaro ma, cosa più importante, forniscono un numero variabile di oggetti (come pugnali da lancio, medicinali e componenti per bombe). In questo modo potrai rifornirti costantemente senza bisogno di visitare i mercanti: inoltre, i componenti per bombe possono essere venduti a Piri Reis traendone un buon profitto. I predatori e i capitani templari appostati nei covi sono i bersagli più redditizi, poiché possono trasportare all'incirca 1.000 ₺. Ricordati che depredate è un atto riprovevole che genera disgusto e sdegno nei civili circostanti, oltre ad aggressioni da parte delle pattuglie di passaggio. Puoi anche utilizzare la tecnica del contro-furto (consulta pagina 132) per sottrarre i preziosi agli avversari prima di neutralizzarli.



Scrigni e riserve di bombe: gli scrigni ornati e rettangolari offrono somme di denaro variabili oltre a occasionali componenti per bombe, e contribuiscono anche alla sincronizzazione totale. Per la maggior parte, si trovano a Costantinopoli, ma ce ne sono altri dodici nella Cappadocia durante la sequenza 7 e quindici in cinque "luoghi segreti" (le quattro destinazioni che Ezio visita nei ricordi principali per ottenere le chiavi di Masyaf più la sbloccabile Santa Sofia). Nelle librerie, puoi acquistare le mappe del tesoro che ne rivelano la posizione a Costantinopoli e nella Cappadocia. Le riserve di bombe, contenitori di legno o con angoli arrotondati, contengono solo componenti per bombe convertibili in denaro grazie a Piri Reis.



Corrieri templari: questi individui possono essere derubati delle tasse templari che trasportano, che variano tra 1.000 ₺ e 1.500 ₺. Tuttavia, il processo complicato per catturare questi agili individui fa sì che Ezio li ripulisca fino all'ultima moneta prima della fine dell'inseguimento. Ricordati di utilizzare le tecniche atterramento, spazzata di gambe o agguantamento per neutralizzarli senza infliggere ferite durevoli: uccidendoli, il tuo livello di allerta templare passerà subito a "noto".



Difesa del Mediterraneo: fin dall'inizio della sequenza 3, inviare in missione gli adepti Assassini e gli Apprendisti non solo ti permetterà di migliorarne il grado, ma frutterà anche dei notevoli premi in denaro. Quando infine libererai la città dal controllo dei templari, accumulerai un flusso costante di entrate anche dalle attività della Confraternita in ogni regione. Consulta pagina 93 per scoprire come trasformare il metagioco della difesa del Mediterraneo in un bancomat.



Restaurare Costantinopoli: la liberazione dei distretti della città dall'influenza e dalle tasse templari offre diverse opportunità d'affari. Gli investimenti nelle vendite al dettaglio e in altre proprietà ti garantiranno una rendita costante e, con il tempo, dei sostanziali profitti. Ti consentiranno anche di ottenere degli sconti dai mercanti nelle zone sotto il controllo degli Assassini. Consulta pagina 86 per una guida completa su questo remunerativo metagioco.

► ARMI

Ogni arma a distanza ravvicinata è valutata in base a tre categorie (danni, velocità e deviazione), che ne definiscono l'efficacia in combattimento. Più alti sono i valori e migliore sarà l'arma.

- **Danni:** questo parametro è utilizzato per determinare la forza di ogni colpo andato a segno.
- **Velocità:** le armi con un alto valore di velocità permettono a Ezio di attaccare più velocemente e frequentemente.
- **Deviazione:** determina l'efficacia dell'arma quando viene utilizzata per parare gli attacchi nemici.

Gli attacchi speciali e il numero di colpi richiesti per uccidere un avversario con una combo sono fattori altrettanto importanti da tenere in considerazione per valutare l'efficacia complessiva di ogni tipologia di arma.

- **Attacchi speciali:** queste tecniche "a carica" sono specifiche di ogni tipologia. Le armi lunghe e pesanti possono essere lanciate, mentre con quelle lunghe è possibile anche effettuare la spazzata. Armato di soli pugnali, potrai limitarti a lanciare la sabbia negli occhi.
- **Efficacia combo:** le tipologie di armi differiscono nel numero di attacchi richiesti per sferrare un colpo di grazia e la dimensione dell'arma influenza l'efficienza nelle combo e nelle serie di uccisioni.



PUGNI

Il combattimento a mani nude consente a Ezio di combattere velocemente. Ciò nonostante, per evitare che i nemici sventino qualsiasi tentativo di combo, è importante iniziare con una schivata. Un singolo colpo, infligge danni modesti perfino contro i nemici impreparati e ti rende vulnerabile agli attacchi nemici, indipendentemente da quanto diligentemente pari. La ragione principale per combattere a mani nude è la tecnica del disarmo, specialmente contro i variaghi: le loro armi lunghe sono impareggiabili negli scontri corpo a corpo più affollati. Un'altra ragione per adottare questo stile può essere la necessità di neutralizzare un nemico senza ucciderlo. Se pietà e furtività sono obbligatorie, avvicinati di soppiatto a un avversario e premi il comando arma primaria per neutralizzarlo da dietro con un colpo non letale.

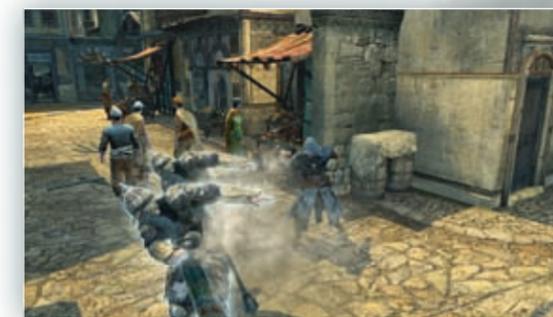
Parametri pugnali

NOME	DANNI	VELOCITÀ	DEVIATIONE	PREZZO (₺)	DISPONIBILITÀ
Pugnali	✘	✘✘✘✘✘	✘	-	Disponibile fin dall'inizio

Attacco speciale: sabbia negli occhi

Quando sei disarmato, tieni premuto il comando arma primaria per raccogliere una manciata di terra, sabbia o polvere e rilascialo per scagliarla in faccia agli avversari (☞ O1). In questo modo stordirai temporaneamente gli individui all'interno del raggio d'azione, salvo Giannizzeri e almogaveri. Ricordati che in fase di caricamento non potrai muoverti e l'attacco non può essere annullato una volta iniziato.

- La sabbia negli occhi rende gli avversari suscettibili vulnerabili alle combo, anche se in condizioni normali questi stessi avversari sono in grado di schivarle o pararle.
- Quando un nemico si prepara a sferrare questo attacco (particolarmente in voga tra i variaghi), schiva per evitarlo.



Colpi di grazia: requisiti combo

ARMA	COLPI NECESSARI
Pugnali	5
Lama celata/Lama uncinata	4
Armi piccole	3
Armi medie	3
Armi pesanti	2
Armi lunghe	2

Ogni volta che acquisti un'arma o la ricevi come ricompensa, Ezio la equipaggerà immediatamente. Potrai sostituirla con le altre armi a tua disposizione da qualsiasi fabbro (ammesso che ne siano provvisti) o raccogliendole dalle teche nel covo degli Assassini.



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

INDICE

PANORAMICA MOSSE

GENERARE DENARO

ARMI

ARMATURE

BOTTEGHE

NEMICI

ALLERTA TEMPLARE

OBIETTIVI E TROFEI

ELENCO MISSIONI



NEMICI

SynchError
[a77anima\esudione.dna\6.0.0] fatal error: failed to initialize
Loading Firmware ... Animus 2.03

Tutti gli avversari di Assassin's Creed Revelations appartengono a un archetipo specifico ed esibiscono abitudini, abilità e debolezze specifiche di quella classe. In questa sezione esaminiamo i pro e i contro di ogni archetipo, offrendo delle strategie di combattimento e rivelando il funzionamento intrinseco del morale.

TIPOLOGIE DI NEMICI

MILIZIANO BIZANTINO

Il miliziano bizantino è piuttosto simile all'élite ottomana: sono entrambi dei soldati semplici che soccombono velocemente sotto i colpi di Ezio.

- I miliziani sono estremamente vulnerabili agli attacchi a distanza: basta un pugnale da lancio per mandarli al tappeto. Schivano i calci, ma significa ben poco in quanto possono essere sconfitti con combo e contrattacchi letali.
- Quando compaiono all'interno di gruppi misti con alleati più pericolosi, i miliziani rappresentano un modo semplice per iniziare una serie di uccisioni.
- Pur essendo dotati di eseguire la corsa acrobatica a un certo livello, i miliziani sono più lenti di Ezio sui rettilinei e non possono arrampicarsi sulle pareti.

PANORAMICA MILIZIANI	
Punti salute	36
Forza	3
Morale	25
Arma a distanza ravvicinata	Spada a una mano o mazza
Arma a distanza	Rocce
Note	<ul style="list-style-type: none"> ■ Possono schivare i calci ■ Vulnerabili a tutto il resto

TABELLA BOTTINO	
Lascia	Probabilità (%)
Proiettili	25
Pugnali da lancio	100
Medicinale	40
Dardi per balestra	25
Veleno	30
Akçe (A)	12-17
Componenti per bombe	90



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATORE

EXTRA

INDICE

PANORAMICA MOSSE

GENERARE DENARO

ARMI

ARMATURE

BOTTEGHE

NEMICI

ALLERTA TEMPLARE

OBIETTIVI E TROFEI

ELENCO MISSIONI



PANORAMICA ALMOGAVERI

Punti salute	84
Forza	7
Morale	1.000
Arma a distanza ravvicinata	Armi pesanti
Arma a distanza	Rocce
Note	<ul style="list-style-type: none"> ■ Resistenti al disarmo e immuni all'aggancio e lancio ■ Possono parare gli agguantamenti e gli attacchi normali con le armi ■ L'attacco finale delle combo non può essere parato ■ Possono mandare al tappeto Ezio con l'attacco distruttivo ■ Vulnerabili a tutto il resto, inclusi calci e serie di uccisioni

TABELLA BOTTINO	
Lascia	Probabilità (%)
Proiettili	40
Pugnali da lancio	35
Medicinale	50
Dardi per balestra	40
Veleno	40
Akçe (A)	41-49
Componenti per bombe	90

ALMOGAVERO BIZANTINO

Lenti, ma particolarmente aggressivi e dotati di armatura a piastre. Sono facilmente identificabili dalla loro enorme stazza.

- Gli almogaveri possono sferrare l'attacco speciale distruttivo dopo un'animazione ben distinta: all'impatto, Ezio finisce al tappeto subendo danni massicci. Attacca il bersaglio, o sferragli un calcio, per interrompere l'assalto prima dell'esecuzione, oppure schiva per evitare il colpo prima di sferrare una combo mentre l'avversario tenta di ritrovare l'equilibrio.
- Per spezzare la guardia avversaria e iniziare una combo, devi evitare un attacco almogavero o sferrare un calcio. Questi nemici sono molto vulnerabili ai contrattacchi letali, fatta eccezione per l'attacco speciale distruttivo. Pur essendo praticamente immuni alle tecniche di disarmo, esiste un modo per privarli della loro arma pesante. Attendi l'inizio della loro combo a tre colpi e incassa il primo: mentre sferrano il secondo, premi il comando adeguato per rispondere adeguatamente.
- Gli almogaveri sono incredibilmente lenti e non possono arrampicarsi. Da un punto rialzato o da distanza di sicurezza, puoi eliminarli tranquillamente con le armi a distanza.
- Considerata la loro forza incredibile e la tendenza a combattere in prima linea, ti conviene dare agli almogaveri la priorità quando avvii una serie di uccisioni.

SUGGERIMENTI SUI SET DI ABILITÀ

- Salendo di livello dovrai modificare i set da personalizzare per sfruttare al meglio abilità, vantaggi e serie. Questi set permettono di attivare due vantaggi, mentre quelli predefiniti si limitano a uno.
- Progredendo nel gioco otterrai un massimo di cinque set da personalizzare: il che ti permetterà di scegliere fra varie combinazioni. Puoi cambiare set nell'intervallo fra due round, oppure quando muori. Ti suggeriamo di dare dei nomi molto chiari ai set in modo da facilitare la scelta prima del rientro in gioco.
- Se gli avversari scelgono la via dei tetti, è meglio puntare sulle abilità a distanza. Se sono aggressivi, per umiliarli fai ricorso alle abilità difensive. Se temi che gli altri giocatori abbiano più esperienza di te, scegli il tuo bonus di sconfitta preferito (per esempio, Punteggio x 2) per essere più competitivo.
- Per imparare a ragionare sulle combinazioni migliori, ecco alcune abilità che si completano a vicenda:
 - ▶ **Occhio templare + Travestimento:** prova questa combinazione per aumentare la furtività e le probabilità di stordire gli avversari.
 - ▶ **Bomba a cavo + Travestimento:** un abbinamento difensivo che offre buona protezione e permette di attaccare mentre si è travestiti.
 - ▶ **Metamorfosi + Bombe fumogene:** un'ottima combo quando la partita volge a tuo vantaggio, perfetta sia per ottenere punti bonus sia per mettere rapidamente fine agli inseguimenti.
 - ▶ **Silenzio + Veleno:** i giocatori esperti sapranno ottenere bonus cospicui abbinando questi due utili strumenti.
- Ricorda che le abilità non sono affidabili al 100%. La nebbia causata da una bomba fumogena si può evitare sfruttando il ritardo dell'esplosione, così come una bomba a cavo può essere schivata camminando con cura per non calpestarla. Si può anche sfuggire all'effetto di Silenzio: basta restare fuori dalla portata dell'avversario per un paio di secondi.
- Molte abilità possono essere contrastate con altre: per esempio, i pugnali da lancio fermano una carica, mentre i petardi aiutano a scoprire una preda che usa Travestimento o Metamorfosi.

SUGGERIMENTI SULLE TATTICHE DI SQUADRA

- Quando sei vicino a un alleato che ha appena ucciso una preda, corri verso la vittima ed esegui un Colpo di grazia al suolo per ottenere facilmente un bonus. La stessa azione può essere compiuta da tutti i compagni di squadra, quindi muoversi in formazione permette di massimizzare il punteggio.
- Se vedi che un compagno vicino a te viene stordito, cerca di uccidere la preda prima di rianimarlo. Non solo farai guadagnare alla squadra secondi preziosi, ma otterrai anche più punti. Ricorda quindi al tuo alleato di eseguire un Colpo di grazia al suolo sulla preda esanime.
- Quando agganci una preda, questa appare agganciata anche agli occhi dei tuoi compagni, il che vi aiuta a coordinare le vostre azioni.
- Le azioni cooperative incrementano i punteggi. Prima di compiere un'uccisione, rifletti su come massimizzare il punteggio coinvolgendo i compagni di squadra. Pianificate insieme i set di abilità dividendovi fra attaccanti e difensori.
- Quando un inseguitore uccide un tuo compagno, è il momento buono per stordirlo. Resta vicino agli alleati: in questo modo i vostri inseguitori verranno attirati nello stesso posto.
- Premi il comando arma secondaria per rianimare un alleato stordito e ottenere così un bonus.
- Usa un compagno di squadra per spingere la preda nella tua direzione. Tendile una trappola con Travestimento: molti avversari si aspettano di riconoscere i loro inseguitori.
- Calibra gli sforzi singoli e di squadra in base alla situazione. Se siete in fase di rimonta, cooperate per uccidere un'unica preda, compiendo uccisioni di qualità e ottenendo bonus di squadra. Se invece siete in testa, ha più senso dividersi e cacciare una preda ciascuno.
- I Templari che hanno un'icona rossa vuota sulla testa (▼) stanno inseguendo uno dei tuoi alleati. Uccidili o stordiscili per salvarlo.
- La cooperazione è fondamentale: osserva dove si trovano i tuoi compagni di squadra e qual è il loro stato. In alcune modalità di gioco ha senso muoversi in gruppo per sopraffare i nemici. Ricorda anche che gli impedimenti chiusi dagli alleati si aprono automaticamente al tuo passaggio.

MAPPE E ANALISI

12002.TW90aGvYU2Fk
12002.RmF0aGvYU2Fk
72002.TrR90aGvYU2Fk
72002.RX.Zicni0aGvYU2Fk
72003.Qm9y.ZwBP.ZidbcN0b.3.InZXM+

Legenda (impedimenti)



Per aiutarti a familiarizzare con ogni scenario, le mappe seguenti mostrano l'aspetto dei luoghi che visiterai, indicando anche la posizione di tutti gli impedimenti.

OSPITALE CAVALIERI



- Nelle modalità Deathmatch e Deathmatch facile l'azione si concentra attorno al piccolo spiazzo di fronte alla chiesa. Usa i mucchi di fieno, le panchine e i gruppi fermi per mimetizzarti e avvicinarti furtivamente alla preda: otterrai così il bonus Uccisione nascosta. Le due porte nei paraggi, che si chiudono, facilitano la fuga.
- I passaggi lunghi e stretti al di sotto degli archi che circondano la piazza principale offrono molte opportunità per sfuggire a un inseguitore. Puoi uscire dal loro campo visivo sfruttando non solo colonne e ingressi, ma anche le numerose porte che si chiudono.
- La piazza centrale si articola in percorsi concentrici che permettono di passare facilmente da quelli esterni a quelli interni, nonché di salire sui tetti rapidamente grazie ai numerosi montacarichi. Mentre fuggi, sfrutta tutte e tre le dimensioni per uscire dal campo visivo del nemico.



COME GIOCARE

SOLUZIONE

MISSIONI SECONDARIE

RIFERIMENTI E ANALISI

MULTIGIOCATTORE

EXTRA

INDICE

BASI

PUNTEGGIO E PROGRESSI

SUGGERIMENTI EXTRA

MAPPE E ANALISI