



Assassin's Creed IV ist eines der größten und gehaltvollsten Spiele, mit denen wir jemals arbeiten durften. Neben seiner aufregenden Geschichte (die Sie mindestens fünfzehn Stunden lang bestens unterhalten wird) enthält es Dutzende von Nebenaufgaben, zahlreiche optionale Aktivitäten und Hunderte von Fundstücken. Und dann ist da noch die Karte der Karibik selbst, die dem Begriff umfangreiche Spielwelt eine ganz neue Dimension verleiht.

Natürlich enthält dieses Buch eine ebenso große Menge an Informationen und Ratschlägen, wie es sich für ein genreprägendes Spiel dieses Formats geziemt. Wir sind uns natürlich der Tatsache bewusst, dass manche Leser eine bestimmten Art von Hilfestellung und Informationsaufbereitung wünschen, die der persönlichen Spielweise entspricht.

Aus diesem Grund haben wir in diesem Schnellstart-Abschnitt sechs verschiedene Interessengebiete und Zielsetzungen definiert. Je nachdem, welche Ziele Sie verfolgen, wenn Sie *Assassin's Creed IV* spielen, können Sie dadurch ganz einfach herausfinden, welche Teile des Buches für Sie besonders relevant sind. Falls sich Ihre Prioritäten im Spielverlauf verändern, können Sie jederzeit auf diese Informationen zurückgreifen und Empfehlungen für andere Abschnitte dieses Buches erhalten.

Navigationshilfen

Index & Legende

Wenn Sie am liebsten mit einem Minimum an Unterstützung spielen möchten, können Sie den umfassenden Index am Ende des Buches zurate ziehen, um gezielt nach einem Tipp zu suchen oder sich über ein spezielles Themengebiet zu informieren. Zusätzlich enthalten ist eine Legende mit allen Symbolen, die Ihnen auf den Karten des Buches begegnen.

Register

Mit der Registerleiste am rechten Rand jeder Doppelseite können Sie sich bei der Suche nach ganz bestimmten Informationen schnell innerhalb des Buches orientieren. Der obere Index zeigt alle Kapitel des Buches auf, der untere nennt die einzelnen Abschnitte des Kapitels, das Sie gerade lesen. Sie können auch die Inhaltsübersicht am Anfang des Buches nutzen, um schnell Themengebiete von Interesse zu finden.



KENNELNERNEN

Dies ist Ihr erstes *Assassin's Creed*.

Was bisher geschah (Seite 10)

Dies ist der ideale Einstieg in das Buch, denn hier haben Sie die Möglichkeit, sich mit den bisherigen Schlüsselereignissen der Serie vertraut zu machen.

Grundlagen-Kapitel (Seite 22)

Dieses Kapitel ist darauf ausgelegt, Ihnen in den ersten Stunden von *Assassin's Creed IV* unterstützend zur Seite zu stehen, indem grundlegende Fähigkeiten und Funktionen erläutert werden.

Lösungsweg (Seite 44)

Schritt für Schritt werden Sie durch die gesamte Handlung geführt, wobei der Fokus auf leichter Zugänglichkeit und auf den ersten Blick verständlichen Abbildungen liegt.



ERFORSCHUNG

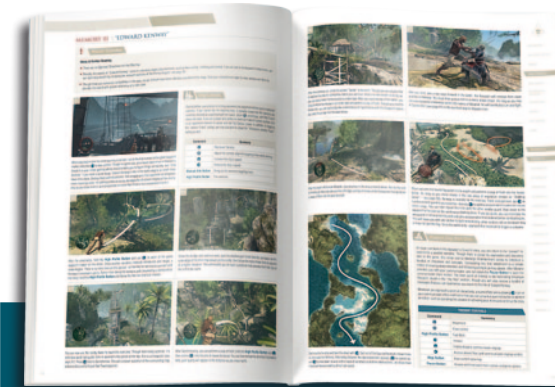
Sie möchten sich in der Spielwelt frei bewegen und die verschiedenen Möglichkeiten entdecken.

Karten & Fundstücke (Seite 130)

Ein Reiseführer zu allen Orten des Spiels, mit detaillierten Karten, Hilfen für die gut versteckten Fundstücke und vielen anderen Informationen.

Datenbank-Kapitel (Seite 226)

Ein fundierter Einblick in die verschiedenen Mechanismen und Funktionen des Spiels, so wie alle Aspekte der Seefahrt, das Wirtschaftssystem, Kampftipps für Fortgeschrittene und freischaltbare Dinge.



DAS FINALE SEHEN

Sie wollen erleben, wie die Geschichte des Spiels ausgeht.

Lösungsweg (Seite 44)

In diesem Kapitel werden sämtliche Hauptmissionen besprochen, dazu gibt es auf einen Blick verständliche Lösungshilfen. Zusätzlich erhalten Sie nützliche Seitenverweise auf andere Kapitel, in denen Sie weiterführende Informationen zu Themengebieten erhalten, die zum jeweiligen Zeitpunkt des Spiels relevant sind.



100 % SYNCHRONISATION

Mit weniger als 100 % werden Sie sich nicht zufriedengeben.

Lösungsweg (Seite 44)

Eine praktische Informationsquelle, wenn Sie auf ein Problem stoßen, mit verlässlichen Lösungen für alle optionalen Missionsziele.

Nebenaufgaben-Kapitel (Seite 126)

Lösungshilfen, Analysen und Tipps zu sämtlichen optionalen Aktivitäten aus *Assassin's Creed IV*, mit detaillierten Karten aller Regionen, die Ihnen die Fundorte aller Fundstücke und vieles mehr verraten.

Datenbank-Kapitel (Seite 226)

Eine unverzichtbare Präsentation der grundlegenden Mechanismen der Spielwelt von *Assassin's Creed IV* und eine umfassende Referenz, wenn Sie die unzähligen freischaltbaren Elemente des Spiels erreichen wollen.



MEHRSPIELER

Sie wollen im Mehrspieler-Modus von *Assassin's Creed IV* schneller vorankommen.

Mehrspieler-Kapitel (Seite 262)

In diesem Kapitel versorgen wir Sie mit einer Vielzahl an Informationen, die Ihnen dabei helfen werden, bei dieser Spielvariante von Anfang an ein entscheidendes Wörtchen mitzureden.



STORY-VERSTÄNDNIS

Sie wollen jeden Aspekt der Handlung verstehen und den Geheimnissen auf den Grund gehen.

Was bisher geschah (Seite 10)

Hier finden Sie Zusammenfassungen, Erklärungen und Einblicke in die wichtigsten Handlungselemente der vorangegangenen Episoden von *Assassin's Creed*.

„Rückblick“-Abschnitte (Seite 48)

In unserem Lösungsweg-Kapitel beginnt jede Sequenz mit einer kurzen Zusammenfassung der Ereignisse aus der vorangegangenen Sequenz.

Story-Analyse (Seite 304)

Dieses spoilerlastige Kapitel (wir haben Sie gewarnt!) bietet eine ausführliche Analyse der Handlung und der Geheimnisse sowie Spekulationen über die zukünftige Entwicklung. Falls Sie irgendwelche Fragen bezüglich der Geschichte von *Assassin's Creed IV* haben, dann sind Sie hier goldrichtig.





AUSSICHTSPUNKTE & KARTEN

Bei der Ankunft in einer unbekanntenen Umgebung ist die Karte (und damit auch die Minikarte) leer. Glücklicherweise sind die Inseln der Karibik gespickt mit sogenannten Aussichtspunkten, die man erklimmen kann (01). Wenn Kenway oben auf dem Aussichtspunkt steht, drücken Sie **[L]**, um sich mit der Umgebung zu „synchronisieren“. Noch nicht synchronisierte Punkte werden auf der Karte und der Minikarte durch ein Symbol mit heller Umrisslinie und schwarzer Fläche markiert (); bereits synchronisierte Aussichtspunkte haben eine dunkle Umrisslinie und einen weißen Kern ().

Durch Synchronisation an einem Aussichtspunkt wird die Umgebung aufgedeckt, und interessante Orte in dem Bereich, wie zum Beispiel Startpunkte für Nebenaufgaben und andere optionale Aktivitäten, werden markiert. Immer wenn Sie auf dem aktivierten Synchronisationspunkt stehen, werden alle interessanten Punkte in der Umgebung (inklusive Sammelobjekten und Aktivitäten) durch Symbole über ihrer tatsächlichen Position angezeigt. Diese Funktion werden Sie im späteren Handlungsverlauf regelmäßig nutzen können, sobald Aussichtspunkte als Schnellreise-Ziele zur Verfügung stehen. Diese verkürzen die Reisezeit enorm, daher empfiehlt es sich, immer alle Aussichtspunkte zu erklimmen, die sich in der Nähe befinden.

HAUPTKARTE

Mit der **Kartentaste** können Sie während des aktiven Spiels auf die Hauptkarte zugreifen. Kenways Position wird durch ein Assassinen-Symbol () verdeutlicht; zudem zeigt ein Pfeil, in welche Richtung die Kamera (nicht Kenway selbst) gerade blickt.

Mit **[L]** bewegen Sie den Kartenausschnitt, mit **[R]** verändern Sie die Größe. Mit **[Z]** können Sie sofort auf die maximale Entfernung herauszoomen (praktisch, wenn Sie Ihre aktuelle Position innerhalb der Karibik sehen wollen). Mit **[M]** zentrieren Sie den Cursor auf Kenway. Bewegen Sie den Cursor über ein Symbol, um dessen Bedeutung zu erfahren, oder blenden Sie mit der **Zielen-Taste** eine vollständige Legende aller Symbole ein. Mit der **Nachladen-Taste** und der **Fundstücke-Taste** können Sie die Symbole unterschiedlicher Kategorien anzeigen lassen.

MINIKARTE

Die Minikarte zeigt einen kleinen Ausschnitt der Hauptkarte (02). Das Dreieck am äußeren Rand weist immer nach Norden. Der Pfeil im Zentrum repräsentiert Kenway.

Alle besonderen Orte und aktiven Zielpunkte innerhalb synchronisierter Gebiete sind durch Symbole gekennzeichnet. Die Symbole erscheinen in voller Größe, solange sie innerhalb der abgebildeten Kartenfläche liegen. Sie werden kleiner und verschwinden schließlich ganz, je weiter sich Kenway von ihnen entfernt.

Andere Symbole sind dauerhaft zu sehen. Das betrifft Erinnerungsbeginn-Positionen der Haupthandlung, missionsbezogene Zielpunkte und eigene Markierungen (die Sie auf der Hauptkarte festgelegt haben). Liegen diese Orte außerhalb des angezeigten Minikarten-Gebietes, werden die Symbole am Rand angezeigt und weisen damit auf die Richtung hin.

WICHTIGE KARTENSYMBOLE

	Kenway		Gegner
	Hauptmission		Feindlicher Schütze
	Verbündeter		Aussichtspunkt
	Ziel		Eigene Markierung
	Zielort		Kenways Schiff



Schnellreise

Sobald die Schnellreise-Funktion freigeschaltet wurde, können Sie bekannte Orte und Aussichtspunkte augenblicklich aufsuchen. Dazu müssen Sie nur ein geeignetes Symbol auf der Karte markieren und **[L]** drücken. Ihr Schiff wird die Reise grundsätzlich mitmachen.

Eigene Markierung

Die Hauptkarte hilft Ihnen dabei, Routen zu planen und die zu überbrückenden Entfernungen einzuschätzen. Eine besonders nützliche Funktion ist die Möglichkeit, mit **[Z]** eine manuelle Zielmarkierung zu setzen. Sie hilft Ihnen, bei Erkundungstouren nicht die Orientierung zu verlieren und auf langen und komplexen Reiserouten zuverlässig ans Ziel zu finden.

Falls Sie ein Kartensymbol (wie zum Beispiel ein Geschäft oder einen Aussichtspunkt) markieren, taucht dieses auch auf der Minikarte auf, selbst wenn es noch sehr weit entfernt ist. Außerdem werden Sie ein Symbol auf dem Bildschirm sehen, wenn Sie in die Richtung des Ziels schauen (selbst wenn dieses eigentlich verdeckt ist). Zusätzlich ist die aktuelle Entfernung zum Ziel angezeigt. Mit diesen Hilfen können Sie auch leichter den Fundort bekannter Sammelobjekte aufstöbern oder die genaue Position einer Aussichtspunkt-Plattform ausfindig machen.

Koordinaten

Wenn Sie aus der Hauptkarte herauszoomen, werden Sie Koordinaten bemerken, dargestellt durch zwei dreistellige Zahlen, die durch ein Komma getrennt sind.

Die **erste Zahl** ist die Abszisse oder **x-Koordinate**. Sie bezieht sich auf die horizontale Achse der Karte. Der Nullwert liegt am linken, westlichen Rand der Karte. Der Wert steigt, wenn Sie den Cursor nach rechts bewegen, bis hin zum Maximalwert 1.000 am östlichen Rand der Karte.

Die **zweite Zahl** ist die Ordinate oder **y-Koordinate**. Sie bezieht sich auf die vertikale Achse der Karte. Der Nullwert liegt am unteren, südlichen Rand der Karte. Der Wert steigt, wenn Sie den Cursor nach oben bewegen, bis hin zum Maximalwert 1.000 am nördlichen Rand der Karte.

Jeder Ort auf der Karte wird durch seine Koordinaten („xxx,yyy“) gekennzeichnet, daher ist dieses System sehr nützlich, um die exakte Position einer Ortes oder einer Insel in der Karibik zu vermitteln. Im Nebenaufgaben-Kapitel wird auf diese Weise die Position bestimmter Fundsachen, Missionen und anderer Orte angezeigt.



KLETTERN

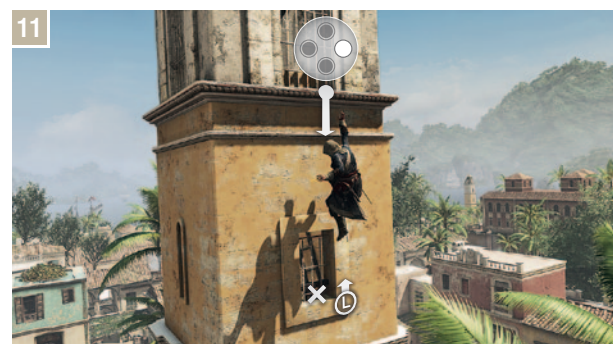
Grundlagen: Wenn Kenway irgendwo hochklettern soll, müssen Sie ihn einfach nur gegen eine Wand oder andere senkrechte Fläche laufen lassen, an der sich Griffgelegenheiten innerhalb seiner Reichweite befinden. Mit **[L]** bewegen Sie ihn dann nach oben, unten oder zu den Seiten. Dabei ist es sehr hilfreich, mit **[R]** die Kamera zu schwenken, damit Sie die weiterführende Route ausfindig machen können. Bei Gebäuden führen normalerweise verschiedene Kletterwege zum Ziel (09). Das Erkennen der schnellsten Route ist ein Talent, das sich mit etwas praktischer Erfahrung schon bald einstellen wird.

Abstieg: Wenn Sie von einem hoch gelegenen Punkt aus einen Abstieg beginnen wollen, halten Sie **[L]** in Richtung der Kante gedrückt. Kenway wird dann nach unten schauen (10). Drücken Sie **[L]**, damit er sich über den

Rand fallen lässt und automatisch daran festhält. Damit beginnt das Klettern.

Soll Kenway beim Klettern loslassen, drücken Sie kurz **[L]**. Im Fallen kann er sich dann an einem tiefer gelegenen Vorsprung wieder festhalten. Dazu müssen Sie **[L]** in Richtung der Wand neigen (11).

Nach hinten/zur Seite abspringen: Wenn Sie beim Klettern die **Modus-Auffällig-Taste** halten und **[L]** drücken, kann Kenway nach hinten abspringen (12). Dabei stößt er sich von der Wand ab und hält sich dann automatisch an einem Vorsprung hinter ihm fest. Oder er fällt mangels Griffgelegenheit auf den Boden. Wenn Sie zusätzlich noch **[L]** zur Seite neigen, wird er stattdessen zur Seite abspringen.



SCHWIMMEN

Grundlagen: Mit **[L]** bewegen Sie Kenway im Wasser umher. Halten Sie die **Modus-Auffällig-Taste** gedrückt, um das Tempo zu erhöhen.

Untertauchen: Halten Sie **[L]** gedrückt, um unterzutauchen. Unter Wasser können Sie Kenway per **[L]** mit deutlich verringerter Geschwindigkeit bewegen. Auf diese Weise ist es ihm möglich, sich perfekt den Blicken der Wacheleute zu entziehen, wenn er im Wasser in ein bewachtes Gebiet eindringen oder auf

der Flucht Schüssen entgehen muss. Die weiße Einblendung zeigt dabei an, wie viel Zeit noch bleibt, bevor Kenway zum Luftschnappen auftauchen muss.

Wasser verlassen: Sobald das Wasser flach genug ist, wird Kenway aufstehen und waten. Befindet sich hingegen eine geeignete Griffgelegenheit in Reichweite oberhalb seiner Position, müssen Sie einfach nur die **Modus-Auffällig-Taste** halten und Kenway in die entsprechende Richtung lenken.



SCHNELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

SPIELPRINZIP & ABLAUF

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

STEUERUNG IM ÜBERBLICK

BEWEGUNG AN LAND

AUSSICHTSPUNKTE & KARTEN

HEIMLICHKEIT

FLUCHT

WICHTIGE FÄHIGKEITEN

ATTENTATE

KAMPF

ABENTEUER AUF SEE

ERINNERUNG 01 „EDWARD KENWAY“

! MISSIONSÜBERSICHT

Zusätzliche Informationen:

- Bei dieser Erinnerung gibt es keine optionalen Missionsziele.
- Die erste Erinnerung dient zum Kennenlernen der grundlegenden Spielfunktionen wie Freerunning (freies Umherlaufen), klettern und kämpfen. Falls Sie bislang noch kein anderes Spiel der *Assassin's-Creed*-Serie gespielt haben, empfiehlt sich ein Blick auf die entsprechenden Abschnitte des Grundlagen-Kapitels ab Seite 22.
- Es gibt zwar zahlreiche Fundstücke in diesem Gebiet, aber zu diesem Zeitpunkt sind noch nicht alle freigeschaltet. Daher sollten Sie Ihre Sammelleidenschaft erst einmal zurückstellen und die systematische Plünderung der Insel auf einen späteren Zeitpunkt verschieben.



Wenn das Spiel nach einer kurzen Eröffnungsszene beginnt, rennen Sie zum Steuerrad, das durch einen grünen Zielpunkt markiert ist, und übernehmen mit **L** die Kontrolle über das Schiff. Die Einblendungen im Spiel vermitteln Ihnen das nötige Grundwissen über die Steuerung, außerdem bietet Ihnen die Tabelle „Schiffssteuerung“ auf dieser Seite einen praktischen Überblick. Sie werden nun von einigen kleineren Schiffen angegriffen und müssen diese mit Breitseiten zerstören, bevor ein wesentlich größerer Brocken bedrohlich näher kommt. Glücklicherweise schlägt ein Blitz in das größere Schiff, sodass Sie es mit drei oder vier Breitseiten versenken können.



Halten Sie nach der Zwischensequenz zur Beschleunigung die **Modus-Auffällig-Taste** gedrückt, während Sie mit **L** zur grünen Zielmarkierung am Strand schwimmen. Nachdem Ihr Gegner vorgestellt wurde, machen Sie sich an seine Verfolgung. Es gibt keine Zeitbegrenzung. Sie können sich also in Ruhe mit Kenways akrobatischen Fähigkeiten vertraut machen. Statt etwa dem offensichtlichen Weg (entlang der hier gezeigten gestrichelten weißen Linie) zu folgen, können Sie die **Modus-Auffällig-Taste** gedrückt halten und die kürzere Freerunning-Route einschlagen.



Über den Turm können Sie nun den nächsten Bereich erreichen. Auch wenn es nicht zwingend notwendig ist, sollten Sie sich die Zeit nehmen und bis auf die Plattform an der Spitze klettern. Dies ist ein Aussichtspunkt (siehe Seite 31). Drücken Sie zur Synchronisation mit der Umgebung **S**. Dadurch wird die Umgebung auf der Karte aufgedeckt, und der Aussichtspunkt wird später als nützliches Schnellreise-Ziel zur Verfügung stehen.

Schiffssteuerung

Bei Seeschlachten sollten Sie grundsätzlich versuchen, den Gegner vor die Kanonen an Backbord (links) oder Steuerbord (rechts) zu bekommen. Falls Sie die Ziellinien der Geschütze nicht sehen können, bedeutet das wahrscheinlich, dass Sie derzeit unter die Wasseroberfläche zielen. Nutzen Sie **R**, um die Zielrichtung anzupassen. Falls Sie ein Spieler sind, der gerne die y-Achse der Kamerabewegung invertiert, dann können Sie die Funktion im Pausenmenü unter „Optionen“ ändern. Neben „Kanonen Y-Achse“ können Sie separat auch noch „Verfolgerkamera: Y-Achse“ umstellen.

Kommando	Funktion
L	Das Schiff steuern
R	Die Kamera schwenken, Schussrichtung der Geschütze verändern
S	Geschwindigkeit erhöhen
W	Geschwindigkeit verringern
Zielen-Taste	Zielmodus aktivieren
Modus-Auffällig-Taste	Kanonen abfeuern



Überqueren Sie die Brücke und setzen Sie den Weg am Tümpel vorbei nach Westen fort (beachten Sie, dass der Pfeil am Rand der Minikarte immer nach Norden zeigt), wo Sie der im Bild gezeigten Kletterroute nach oben folgen. So erreichen Sie schließlich eine Plattform im Norden.



Nach der Synchronisation können Sie sich per Todessprung in den Blätterhaufen am Boden stürzen. Halten Sie dazu die **Modus-Auffällig-Taste** und **S** gedrückt und neigen Sie dann **L**. Anschließend werden Sie Ihre Beute auf dem Weg im Norden erblicken. Sie können die hier gezeigte Abkürzung einschlagen.



Nach der Freerunning-Abkürzung klettern Sie die hölzerne „Leiter“ im Norden hinauf. Sie könnten die Gegend jetzt auch schon nach Fundstücken absuchen, aber wirklich nützlich ist das noch nicht. Außerdem können Sie später jederzeit wieder an diesen Ort zurückkehren. Am oberen Ende der Leiter sehen Sie den Assassinen per Todessprung nach rechts abtauchen. Bevor Sie ihm folgen, legen Sie am besten einen kurzen Abstecher zum benachbarten Aussichtspunkt ein und stürzen sich dann von dort hinab ins Wasser.



Nach Duncan Walpoles Tod geht das Spiel in der hier abgebildeten Gegend weiter. Laufen Sie geradewegs zum Ende des dicken Astes, der über den Abgrund hinausragt, und synchronisieren Sie den Aussichtspunkt. Dann machen Sie einen Todessprung hinab ins Wasser.



Schwimmen Sie hinaus zum Schiff und übernehmen Sie mit **S** das Ruder. Segeln Sie auf der hier gezeigten Route aus der Bucht hinaus, um die Erinnerung zu beenden. In diesem Labyrinth aus Sandbanken und anderen Hindernissen ist es angebracht, zwischen den beiden Geschwindigkeiten zu wechseln (**S** zum Beschleunigen, **W** zum Abbremsen). Grundsätzlich reagieren alle Schiffe beim Tempo „halbes Segel“ wesentlich sensibler auf die Steuerung.



Nach der Landung waten Sie ein paar Schritte nach vorn. Der Assassine wird aus seiner Deckung auftauchen und auf Kenway schießen. Nun folgt eine richtige Verfolgungsjagd. Solange Sie per Freerunning über die Hindernisse hinwegsetzen und der Abstand nicht größer als 50 Meter wird, bleibt Ihr Gegner schließlich stehen, um zu kämpfen. Ein Konter-Kill (siehe Seite 41) ist die schnellste Methode, um ihn zu bezwingen.



Gehen Sie vorwärts auf die Holzbalken im Süden und machen Sie einen Todessprung hinunter in die Blätter. Solange Sie sich in den Bereichen mit halbhohler Vegetation (den sogenannten Anpirschzonen; siehe Seite 35) langsam bewegen, ist Kenway für seine Feinde unsichtbar. Derart verborgen drücken Sie **S**, um eine Wache in der Nähe anzulocken. Sobald der Mann in Reichweite kommt, drücken Sie **S**, um ihn unauffällig zu eliminieren. Wiederholen Sie den Trick mit der zweiten Wache, bevor Sie durch die Anpirschzone zum Zielpunkt im Osten schleichen. Falls Sie am Ende zügig agieren, können Sie die beiden Wachen in der Nähe mit einem Doppelatlatat beseitigen, bevor ein offener Kampf ausbricht. Dann müssen Sie noch einen Soldaten direkt bekämpfen; möglicherweise mischen sich auch noch die anderen Soldaten links am Strand ein. Ist der Kampf vorüber, wird bei dem Händler eine Zwischensequenz ausgelöst.

Gegenwart: Teil 1

An bestimmten Punkten der Handlung kehren Sie in die „Gegenwart“ zurück, wo Sie eine andere Geschichte erleben. Später werden Sie die Gelegenheit haben, sich in den Büros von Abstergo Entertainment ausführlich umzusehen, doch dieser erste Besuch dient vor allem zur Vorstellung einiger Charaktere und der allgemeinen Situation. Folgen Sie einfach den Anweisungen und Einblendungen. Nachdem Sie von Melanie einen Kommunikator erhalten haben, können Sie per **Pausentaste** auf das Kommunikator-Hauptmenü zugreifen. Von besonderem Interesse ist hier der Angestellten-Ausweis unter „Meine Dateien“. Außerdem erhalten Sie noch ein paar Nachrichten, die Sie lesen können, bevor Sie zum Leben Edward Kenways zurückkehren.

Wenn Sie mit einem Objekt in Ihrer Umgebung interagieren können, werden Sie durch einen Soundedeffekt und ein leuchtendes **S**-Symbol auf dem Kommunikator darauf aufmerksam gemacht, dass Sie mit dieser Taste eine Aktion auslösen können, wie zum Beispiel den Fahrstuhl bedienen oder Ihren Animus aktivieren, um die Handlung fortzusetzen.

STEUERUNG IN DER GEGENWART	
Kommando	Funktion
L	Bewegung
R	Blickrichtung
Modus-Auffällig-Taste	Schnell gehen
S	Interagieren
S	Kommunikator-Anzeige ein-/ausblenden
S	Auf gespeicherte Dateien zugreifen (bei sichtbarer Kommunikator-Anzeige)
Kartentaste	Karte der Umgebung anzeigen
Pausentaste	Auf Kommunikator-Hauptmenü und Spieloptionen zugreifen



SCHNELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

SEQUENZ 01

GEGENWART 01

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

GEGENWART 02

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

GEGENWART 03

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

GEGENWART 04

SEQUENZ 11

SEQUENZ 12

RÜCKBLICK ...

Edward Kenway, ein ehemaliger Freibeuter und nun Pirat, versucht, im Karibischen Meer sein Glück zu machen. Nur knapp überlebt er eine Seeschlacht in einem Sturm und rettet sich an den Strand einer Insel, wo er auf einen Überlebenden der Gegenseite trifft: den Engländer Duncan Walpole, den wir anhand seiner Kleidung als Mitglied der Bruderschaft ausmachen können. Er behauptet, auf dem Weg nach Havanna zu sein, wo er wichtigen Geschäften nachgehen will. Es kommt zum Kampf zwischen den beiden Männern – aufgrund von Kenways Habgier und Walpoles vergeblichem Versuch, seinen Gesprächspartner zu erschießen. Nach einer Verfolgungsjagd über die Insel büßt Walpole sein Leben ein, und Kenway beschließt, sich als Duncan Walpole auszugeben. In einer Bucht stößt er auf einen seetüchtigen Schoner und rettet den Besitzer, den Händler Stede Bonnet, aus einer misslichen Lage. Gemeinsam segeln die beiden nach Havanna ...

ERINNERUNG 01 \ „HAVANNA, WIE ES LEIBT UND LEBT“

! MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele:

- Den Taschendieb rammen.
- Mithilfe von Rauchbomben dem Kampf entkommen.

Zusätzliche Informationen:

- Diese Erinnerung startet automatisch zu Beginn von Sequenz 02.
- Im Grundlagen-Kapitel können Sie mehr über Kampf (Seite 40) und Rauchbomben (Seite 36) erfahren.



Begleiten Sie Stede Bonnet bis zu dem Waffenhändler, wo Sie entsprechend den Anweisungen neue Schwerter erwerben. Wenn Bonnet feststellt, dass er die Orientierung verloren hat, erklimmen Sie den Kirchturm und drücken auf dem Aussichtspunkt an der Westseite zur Synchronisierung.



Nachdem Kenway die Taverne ausfindig gemacht hat, stürzen Sie sich per Todessprung hinab in den Heuwagen. Anschließend müssen Sie den Taschendieb verfolgen, der Bonnet überfallen hat. Die Jagd ist sehr rasant, und so kann es eine Weile dauern, bis Sie nahe genug herangekommen sind. Drücken Sie dann, damit Kenway einen Satz macht und den Taschendieb von den Beinen holt. Der Gejagte wird dann zum Angriff übergehen, und Sie müssen ihn töten und seine sterblichen Überreste ausplündern. Falls Sie Probleme bei der Verfolgung haben, nehmen Sie einfach die hier im Bild gezeigte Abkürzung, um den Dieb gleich zu Beginn zu rammen. (Sie können jederzeit zum Checkpoint zurückkehren und einen neuen Versuch starten, bis Sie den Dieb schließlich eliminieren und ausplündern.)



Am Zielpunkt treffen Sie wieder mit Bonnet zusammen. Bei der Kneipenschlägerei lernen Sie einige Grundlagen des Kampfsystems kennen. Befolgen Sie also die eingeblendeten Anweisungen. Am Ende werden Sie aufgefordert, Rauchbomben einzusetzen, um Kenways Flucht vor den spanischen Soldaten zu begünstigen.



Wenn das Spiel weitergeht, befindet sich Kenway gleich neben dem Ausgang. Die Aufgabe lautet nun, aus der Gegend zu fliehen. Drücken Sie sich schnell durch die Menge am Ausgang im Norden. Draußen schwenken Sie dann nach rechts und lassen eine Rauchbombe fallen, um die Soldaten aufzuhalten. Sprinten Sie in die Gasse und lassen Sie dort sogleich eine zweite Rauchbombe fallen, um weitere Verfolger zu stoppen. (Spieler mit reichlich Assassin's-Creed-Erfahrung könnten auch nebenan den Aufzug benutzen, aber dann werden die Soldaten nicht so leicht im „Flaschenhals“ der Gasse außer Gefecht gesetzt.)



Klettern Sie über die Leiter schnell aufs Dach (falls Sie nicht den Aufzug genommen haben) und folgen Sie der hier gezeigten Freerunning-Route, um den Marktbereich ohne weitere Zwischenfälle zu verlassen. Der Weg nach Süden ist einfach, und die von der zweiten Rauchbombe gestoppten Soldaten werden kaum die Dächer erreichen, bevor Kenway den Sichtkontakt unterbrochen hat. Am Ende der gezeigten Route gibt es ein Versteck, aber wahrscheinlich wird die Jagd (und damit diese Mission) schon vorher enden. Nach der „Havanna, wie es lebt und lebt“-Erinnerung haben Sie die Gelegenheit, die Stadt nach Herzenslust zu erkunden.

ERINNERUNG 02 \ „... UND MEIN ZUCKER?“

! MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele:

- Tänzerinnen anheuern, um die Wachen abzulenken.
- Nicht in Kämpfe verwickeln lassen.

Zusätzliche Informationen:

- Sie können nun in Havanna auf Erkundungstour gehen. Einige Nebenaufgaben und Features werden zwar erst später zur Verfügung stehen, aber Sie können schon einmal Aussichtspunkte freischalten und Fundstücke einsammeln. Auf Seite 132 finden Sie eine vollständige Karte der Stadt und Informationen über sämtliche Aktivitäten. Synchronisierte Aussichtspunkte in diesem Gebiet können Sie nun als Schnellreise-Ziele benutzen.
- Achten Sie darauf, dass Sie zum Start dieser Erinnerung 150 R in der Tasche haben, denn die werden für das erste optionale Missionsziel benötigt. Sie bekommen das Geld ganz einfach, indem Sie eine Schatztruhe öffnen.
- Auf Seite 32 erfahren Sie mehr über Heimlichkeit (besonders die wichtige Untertauchen-Fähigkeit). Die Adlerauge-Fähigkeit wird auf Seite 37 vorgestellt, und auf Seite 36 lernen Sie die Taschendiebstahl-Fähigkeit kennen.



Treffen Sie Stede Bonnet bei der Hauptmissions-Markierung am Hafen und drücken Sie, wenn die Einblendung erscheint und Sie loslegen wollen. Nachdem Sie die Adlerauge-Erklärung gelesen haben, aktivieren Sie die Funktion mit, um die Ziele zu markieren. Dann folgen Sie ihnen in sicherer Entfernung. Sobald die Wachen nicht mehr im Bild zu sehen sind, erscheint ein Countdown. Das ist Ihr Zeichen, die Kamera zu schwenken, bis Sie wieder Blickkontakt haben. Schließlich werden sich die Zielpersonen in einen bewachten Bereich begeben, der auf der Minikarte rot markiert ist. Dies ist ein sogenanntes Sperrgebiet, in dem alle potenziellen Gegner überaus misstrauisch auf Kenway reagieren und bei Sichtkontakt sehr schnell zum Angriff übergehen. Glücklicherweise können Sie diese Zone ganz einfach umgehen. Begeben Sie sich nach Süden und bleiben Sie ungefähr parallel zu den Zielen, wenn diese wieder herauskommen.



Die beiden Soldaten überqueren die Straße und betreten ein weiteres Sperrgebiet. Gehen Sie weiter nach Süden, um wie hier gezeigt vor ihnen auf dem Markt anzukommen. Dort tauchen Sie zwischen stationären Zivilisten unter und werden deshalb von den Soldaten nicht bemerkt, wenn diese aus dem Sperrgebiet kommen. Kurz darauf werden sie losrennen. Sprinten Sie in sicherem Abstand hinterher. Besondere Vorsicht ist bei der Umrundung von Ecken geboten. Falls man Kenway bemerkt, müssen Sie sich zügig außer Sicht begeben oder untertauchen, um den Verdacht zu zerstreuen.



Am Ende der Verfolgung werden Sie aufgefordert, ein Gespräch der beiden Soldaten zu belauschen. Heuern Sie die Tänzerinnen in der Nähe an (drücken). Sie werden Kenway umringen und ihm folgen und so eine mobile Untertauchgruppe bilden. Gehen Sie normal oder nutzen Sie schnelles Gehen (halten), falls etwas mehr Tempo nötig ist, um innerhalb der weißen Begrenzung zu bleiben und das Gespräch bis zum Ende zu belauschen.



Nun haben Sie ein neues Ziel, dem es zu folgen gilt: den hier gezeigten Kapitän. Aktivieren Sie das Adlerauge, um ihn zu markieren, und folgen Sie in diskreter Entfernung, bis er ein Sperrgebiet betritt. Warten Sie draußen, bis er wieder herauskommt.



Der Kapitän wird beim Verlassen des Sperrgebietes eine Patrouille in Bewegung setzen. Dann folgt er dem hier abgebildeten Weg. Wenn er sich den markierten Buden nähert, begeben Sie sich dicht hinter ihn (schnelles Gehen funktioniert sehr gut auf kurze Distanz) und halten gedrückt, bis die Taschendiebstahl-Anzeige vollständig gefüllt ist und Sie seinen Schlüssel erhalten.



SCHNELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

SEQUENZ 01

GEGENWART 01

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

GEGENWART 02

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

GEGENWART 03

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

GEGENWART 04

SEQUENZ 11

SEQUENZ 12



SCHNELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

SEQUENZ 01

GEGENWART 01

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

GEGENWART 02

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

GEGENWART 03

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

GEGENWART 04

SEQUENZ 11

SEQUENZ 12

ERINNERUNG 03 \ „MISTER WALPOLE, NEHME ICH AN?“

! MISSIONSÜBERSICHT

- Optionale Missionsziele:**
- Rogers' Schieß-Herausforderung abschließen.
 - Alle Templern per Taschendiebstahl bestehen.

- Zusätzliche Informationen:**
- Die verschiedenen Attentatstechniken werden auf Seite 38 vorgestellt.
 - Bei dieser Mission erhält Kenway seine erste Pistole und die berühmten versteckten Klingen.
 - Lassen Sie sich nicht von der Geldmenge täuschen, die Kenway per Taschendiebstahl von den Templern erhält. Die normale Bevölkerung hat nur eine Handvoll *Reales* in der Tasche, die kaum das Risiko (und den Zeitaufwand) dieser Geldbeschaffungsmaßnahme rechtfertigen.



Bei der Haupterinnerungs-Markierung im Süden Havannas gehen Sie zum Tor und drücken **[E]**. Mit schnellem Gehen können Sie den Spaziergang zur Terrasse etwas beschleunigen.



Nach der Zwischensequenz erhält Kenway Pistolen. Geben Sie ein paar Übungsschüsse ab und warten Sie darauf, dass die beiden Templern ihr Gespräch beenden. Nun haben Sie die Möglichkeit, links mit Julien du Casse zu sprechen, um die Handlung fortzusetzen, oder rechts mit Woodes Rogers zu sprechen, um eine kurze Schieß-Herausforderung zu starten. Letztere ist mit einem optionalen Missionsziel und einem Bonus von 350 **R** verbunden. Die Aufgabe besteht darin, alle markierten Ziele innerhalb der Zeitbegrenzung zu treffen. Am einfachsten schaffen Sie das, wenn Sie von rechts nach links vorgehen und das erste Ziel schon aufs Korn nehmen, bevor der Countdown erscheint. Sobald Sie nachladen müssen, können Sie Kenway neu positionieren. Sollten Sie scheitern, sprechen Sie einfach noch einmal mit Rogers, um einen neuen Versuch zu starten.



Nachdem Sie anschließend mit du Casse gesprochen haben, wünschen die beiden Herren eine Vorführung verschiedener Attentatstechniken. Dies geschieht in der folgenden Reihenfolge:

- Standardattentat am Boden. Drücken Sie in der Nähe nur **[E]**.
- Attentat aus einem Versteck: Drücken Sie im Heuhaufen **[E]**.
- Untergetauchtes Attentat: Tauchen Sie in der Gruppe Arbeiter unter und tippen Sie dann auf **[E]**.
- Luftattentat: Klettern Sie aufs Dach, schauen Sie zum Ziel am Boden und drücken Sie **[E]**.
- Attentat im auffälligen Modus: Halten Sie die **Modus-Auffällig-Taste** und **[E]** gedrückt, um auf eine Übungspuppe zuzusprinten und diese automatisch zu erstechen, sobald Sie in Reichweite sind.



Gehen Sie zu den beiden Männern und drücken Sie **[E]**, um die Handlung fortzuführen. Folgen Sie beiden, bis eine Zwischensequenz beginnt. Nachdem Gouverneur Torres seinen drei Gästen Präsente überreicht hat, erhalten Sie vorübergehend die Kontrolle zurück und können das zweite optionale Missionsziel erreichen. Dafür müssen Sie Torres, Rogers und du Casse per Taschendiebstahl bestehen, bevor der Gouverneur das Treffen beendet. Stellen Sie sich einfach hinter jede Person und halten Sie jeweils **[E]** gedrückt, bis der Diebstahl vollzogen ist. Zum Abschluss der Szene wird Kenway automatisch zum Tor des Anwesens befördert.



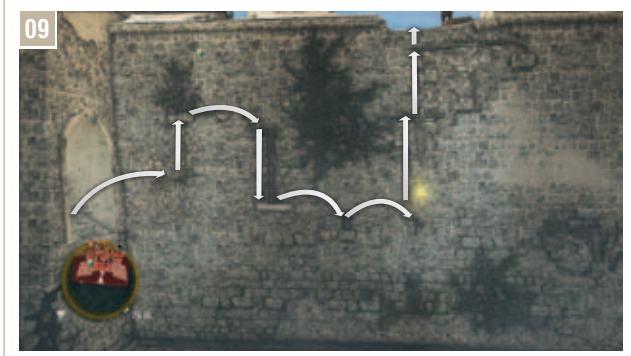
Falls die Tänzerinnen immer noch bei Kenway sind, drücken Sie **[E]**, um sie zu entlassen. Die Festung samt unmittelbarer Umgebung ist Sperrgebiet, also können Sie nicht einfach durch den Haupteingang hineinspazieren. Begeben Sie sich stattdessen zur hier abgebildeten Tür an der Südseite der Anlage. Halten Sie sich dicht an der Wand, damit Sie nicht von den oben postierten Wachen entdeckt werden. Nun gilt auch das optionale Missionsziel „Nicht in Kämpfe verwickeln lassen“.



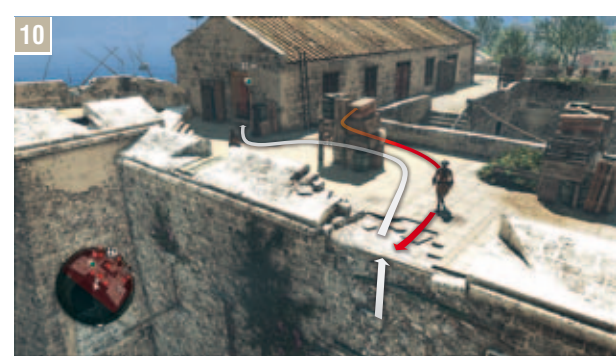
Drücken Sie sich links neben die Tür und warten Sie, bis sich ein Soldat (vom Typ „Grobian“) nähert. Beseitigen Sie ihn per Eckenattentat. Dann betreten Sie das Fort und halten sich rechts, wo Sie eine zweite Wache von hinten erledigen, bevor diese Alarm schlagen kann.



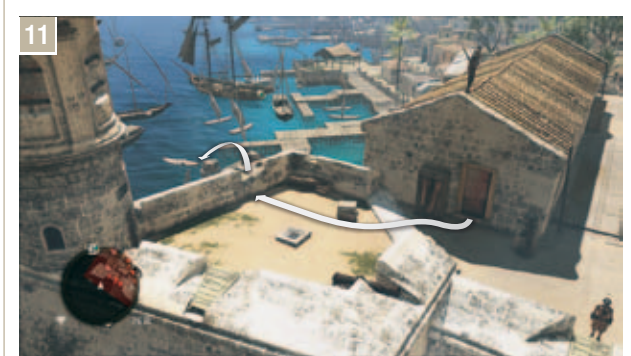
Im nächsten Raum hüpfen Sie aus dem Fenster nach draußen.



Folgen Sie der hier gezeigten Route, um den oberen Rand der Außenmauer zu erreichen. Unterwegs sammeln Sie ganz nebenbei ein Animus-Fragment auf.



Am oberen Rand der Mauer halten Sie nach einem Wachmann Ausschau und beseitigen ihn per Attentat vom Vorsprung, sobald er über Kenway steht. Nachdem Sie überprüft haben, dass niemand in Ihre Richtung schaut (besonders die Wache auf dem Dach), können Sie ganz nach oben klettern und zu dem (als Zielpunkt markierten) Eingang sprinten. Drücken Sie dort **[E]**, um eine Zwischensequenz auszulösen.



Abschließend springen Sie von der Mauer ins Meer, schwimmen aus dem Sperrgebiet heraus und treffen sich am Zielpunkt mit Bonnet.



ERINNERUNG 04 \ „DER MANN, DEN SIE DEN WEISEN NENNEN“

! MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele:

- Im Kampf die Pistole benutzen.
- Den Weisen von oben anspringen.

Zusätzliche Informationen:

- Lesen Sie auf Seite 40, wie man die Verteidigung eines Gegners durchbricht, lernen Sie auf Seite 41 die Konter-Techniken kennen und erfahren Sie auf Seite 42, wie Attentatsserien funktionieren.
- Falls Sie die Pistole vor dieser Erinnerung anderweitig eingesetzt haben, sollten Sie vor dem Missionsbeginn Ihre Munitionsvorräte wieder auffüllen.
- Selbst wenn Sie bislang noch keine Nebenaufgaben erfüllt haben, werden Sie wahrscheinlich schon ein paar Tausend *Reales* angehäuft haben. Sie sollten Ihre Reichtümer aber noch nicht allzu voreilig für Waffen oder Monturen ausgeben. Wenn Sie jetzt sparsam sind, wird sich das später auszahlen, denn in Kürze haben Sie die Möglichkeit, Ihr Ersparnis in ein neues Feature zu investieren. Grundsätzlich sollten Sie alle Schatztruhen ausplündern, an denen Sie unterwegs vorbeikommen. Diese sind besonders in den frühen Sequenzen eine wichtige Einnahmequelle. Falls Sie dabei eine Hilfestellung in Anspruch nehmen möchten, werfen Sie einfach einen Blick in den Abschnitt „Karten & Fundstücke“ im Nebenaufgaben-Kapitel.



Interagieren Sie bei der Erinnerungs-Markierung mit Woodes Rogers und gehen Sie dann gemeinsam mit den Templern durch die Straßen Havannas. Wenn die Assassinen zuschlagen, müssen Sie konsequent gegen die Angreifer vorgehen, bevor Torres zu stark verletzt wird. Treten Sie von hinten an Einzelziele heran, die in Auseinandersetzungen verstrickt sind, und eliminieren Sie die Kämpfer mit ebenso einfachen wie effektiven Attentaten. Beachten Sie, dass Assassinen immun gegen den ersten Schlag einer normalen Kombo-Angriffe sind, solange sie nicht abgelenkt sind oder durch ein Verteidigung-durchbrechen-Manöver (☑) aus dem Gleichgewicht gebracht worden sind. Wenn Sie dies zweimal in schneller Folge einsetzen, holen Sie den Gegner von den Füßen und können ihm dann, während er am Boden liegt, einen Todesstoß versetzen. Wenn Sie von mehreren Gegnern attackiert werden und einen erledigen, können Sie eine Attentatsserie starten (siehe Seite 42), mit der Sie viele Feinde in schneller Folge eliminieren können. Ihr Hauptaugenmerk sollte aber auf den Angreifern liegen, die Torres bedrohen. Wenn jene erledigt sind, kümmern Sie sich um die restlichen Feinde, die noch auf der Minikarte angezeigt werden.



Angreifer auf den Dächern sind eine ernst zu nehmende Gefahr für Torres und damit das Missionsziel. Erschießen Sie diese wenn möglich mit der Pistole. Wenigstens ein Treffer ist für das entsprechende optionale Missionsziel erforderlich. Sobald sich Torres davonmacht, sollten Sie das Kampfgeschehen ruhen lassen und ihn begleiten, damit es nicht zur Desynchronisation kommt.



Wenn der Weise sein Heil in der Flucht sucht, müssen Sie ihn sofort verfolgen. Machen Sie aber nicht den Fehler, ihm über die Dächer zu folgen. Wenn Sie die Straße entlanglaufen (siehe Bild), erreichen Sie eine optimale Position, an der Sie auf den Weisen warten können. Die einzige Einschränkung ist, dass Sie sich nicht weiter als 50 Meter von ihm entfernen dürfen.



Gehen Sie an der hier gezeigten, erhöhten Position in Stellung. Nun müssen Sie den Weisen nur noch anvisieren und von oben anspringen. Es ist nicht nötig, dabei mit ☑ irgendeine Richtung vorzugeben. Halten Sie einfach die **Modus-Auffällig-Taste** und drücken Sie ☑, wenn er unten vorbeikommt, um die Jagd zum Abschluss zu bringen. Das ist zwar nicht gerade die spektakulärste Variante, um ein Ziel im Sprung zu Fall zu bringen, erfüllt aber die Vorgabe des zweiten optionalen Missionsziels.

ERINNERUNG 05 \ „EINE SCHULD EINFORDERN“

! MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele:

- Nicht in Kämpfe verwickeln lassen.
- Drei Wachen aus Anpirschzonen heraus töten.

Zusätzliche Informationen:

- Mit dieser Erinnerung starten Sie eine Abfolge von drei Missionen. Falls Sie noch etwas in Havanna erledigen möchten, sollten Sie das vor Erinnerungsbeginn tun. Ansonsten kehren Sie erst im späteren Verlauf der Handlung wieder zurück.



Drücken Sie bei Stede Bonnet am markierten Ort ☑, um die Erinnerung zu beginnen. Gleich nach der Zwischensequenz setzen Sie über den Zaun in die hier abgebildete Anpirschzone. Dort angekommen drücken Sie sogleich ☑, um den Wachmann in der Nähe per Pfiff anzulocken, noch bevor er seinen Patrouillengang beginnt. Sobald er nahe genug herangekommen ist, eliminieren Sie ihn mit ☑. Dann rücken Sie vor und schalten die zweite Wache am Rande der nächsten Anpirschzone aus.



Achten Sie auf die beiden Wachen, die auf dem Weg patrouillieren, während Sie zügig von einer Anpirschzone zur nächsten huschen und sich dem linken Rand des hier gezeigten Gebäudes nähern. Am Ende der Anpirschzone locken Sie die dortige Wache an und eliminieren sie im Verborgenen. Damit haben Sie das optionale Missionsziel erreicht.



Erneut durchqueren Sie die Anpirschzonen bis zur hier abgebildeten Position. Dort aktivieren Sie das Adlerauge, um den Aufseher oberhalb der Treppe zu identifizieren. Nach einer kurzen Pause wird er herunterkommen und an Kenway vorbeigehen. Schalten Sie ihn per Attentat aus und halten Sie ☑ gedrückt, während Sie über dem (verborgenen) Körper hocken, um ihn zu plündern und den Schlüssel an sich zu nehmen.



Unnötiges Blutvergießen sollten Sie vermeiden, ohnehin ist es einfacher, den meisten restlichen Wachen aus dem Weg zu gehen. Klettern Sie an der Wand hoch, bis Sie am oberen Rand hängen, und warten Sie, bis die Wache in der Nähe zur Treppe hinübergeht. Dann tauchen Sie schnell in der Anpirschzone unter. Im Folgenden können Sie immer zur nächsten Anpirschzone vorrücken, sobald die Luft rein ist, bis Sie schließlich das Gebäude erreichen.



Der Wachmann, der beim Gebäude patrouilliert, ist problematischer als die meisten anderen. Am einfachsten ist es, ihn per Pfiff anzulocken und heimlich zu beseitigen. Dann sprinten Sie vor zu dem gekippten Karren und springen dort über die Mauer. Die Aktion könnte zwar etwas Aufmerksamkeit erregen, aber Kenway wird in der Anpirschzone dahinter versteckt sein, bevor ihn irgendeine Wache richtig entdeckt.



Warten Sie in der Anpirschzone, bis die patrouillierende Wache wegschaut. Dann können Sie mit einem beherzten Sprint an der Außenwand entlang ohne Zwischenfall die Zielmarkierung erreichen, denn die beiden stationären Wachen erweisen sich als nicht besonders wachsam. Gehen Sie zu dem Tor und drücken Sie ☑, um die Abschlussequenz einzuleiten.



SNHELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

SEQUENZ 01

GEGENWART 01

SEQUENZ 02

SEQUENZ 03

GEGENWART 02

SEQUENZ 04

SEQUENZ 05

SEQUENZ 06

GEGENWART 03

SEQUENZ 07

SEQUENZ 08

SEQUENZ 09

SEQUENZ 10

GEGENWART 04

SEQUENZ 11

SEQUENZ 12



! MISSIONSÜBERSICHT

Optionale Missionsziele:

- Drei Wachen per Eckenattentat töten.
- 23 Piraten befreien.

Zusätzliche Informationen:

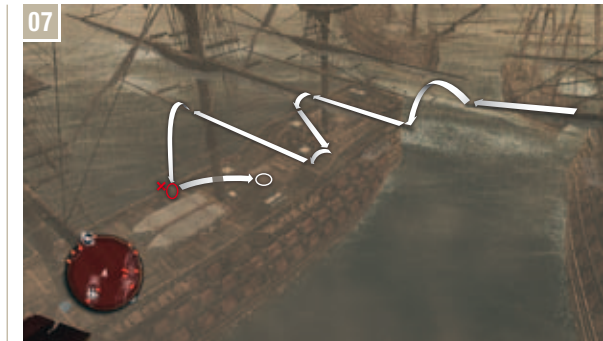
- Dies ist die erste Hauptmission, bei der Sie es mit Gegnern vom Typ Späher, Grobian und Kapitän zu tun bekommen.
- Späher (schlanker Körperbau; mit Dolchen bewaffnet) gleichen gewöhnlichen Soldaten, können jedoch den Eröffnungsschlag einer Kombo abblocken. Konter-Kills und Attentatsserien sind die besten Methoden, um sie auszuschalten.
- Grobiane (massiger Körperbau; mit Äxten bewaffnet) sind hochrangige Gegner, die immun gegenüber Standardangriffen und Kontern sind. Am besten bekämpfen Sie diesen Gegnertyp, indem Sie zwei Verteidigung-durchbrechen-Manöver (x 2) einsetzen und ihn dann erstechen, bevor er wieder auf die Füße kommt.
- Kapitäne (durchschnittlicher Körperbau; tragen auffällig prunkvolle Uniformen) sind gegenüber den meisten Angriffen immun. Ihr Schwachpunkt ist das Parieren-Manöver: Halten Sie einfach gedrückt, dann wird Kenway automatisch reagieren und diesen Gegnertyp kurzzeitig außer Gefecht setzen. Daraufhin können Sie ihm mit einer vollen Kombo-Attacke den Garaus machen oder ihm nach zwei Verteidigung-durchbrechen-Manövern am Boden den Rest geben.
- Auf Seite 241 erfahren Sie mehr über diese Gegnertypen.



Befolgen Sie nach der Eröffnungssequenz die eingeblendeten Kommandos, um Kenway und seinen Mitgefangenen zu befreien. Drücken Sie sich an den rechten Rand des Ausgangs und pfeifen Sie, um den Wachmann anzulocken und ihn mit einem Eckenattentat ins Jenseits zu befördern.



Springen Sie vom Bugsprit hinüber zum nächsten Schiff und schalten Sie auf dem Weg zu den Gefangenen heimlich nacheinander die fünf Wachen aus. Gleich nach der Befreiung nutzen Sie den Haken direkt vor Ihrer Position, um augenblicklich die obere Plattform am Hauptmast zu erreichen. Von dort gelangen Sie auf einer simplen Freerunning-Route in die Takelage des nächsten Schiffes.



Per Freerunning geht es wie hier abgebildet zur anderen Seite des Schiffes, wo Sie den Soldaten unten per Luftattentat eliminieren. Dann steigen Sie bei der hervorgehobenen Luke mit unter Deck. Es wäre zwar möglich, sich vorwärtszuschleichen und alle Soldaten heimlich auszuschalten, aber wesentlich schneller geht es, wenn Sie losstürmen und eine Attentatsserie verüben, gefolgt von einem kurzen Kampf am Ende. Befreien Sie die Piraten im letzten Bereich und kehren Sie über die Leiter in der Nähe an Deck zurück.



Im nächsten Raum stellen Sie Kenway am anderen Ende der Regale auf der linken Seite in Position. Pfeifen Sie, um das zweite der drei Eckenattentate zu verüben, die für das optionale Missionsziel erforderlich sind.



Rücken Sie vor und gehen Sie an der (im Bild gezeigten) Öffnung auf der linken Seite in Position, wo das dritte und letzte Eckenattentat fällig ist. Am Tisch im nächsten Raum sammeln Sie dann Kenways Habseligkeiten ein, bevor Sie bei der Leiter in der Nähe an Deck steigen.



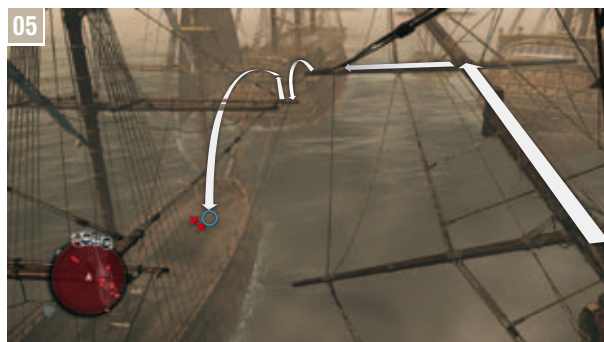
Nun schwingen Sie sich hinüber zum letzten Schiff, über das Kenway schließlich das Kommando übernehmen wird. Wenn Sie schnell reagieren, können Sie den hier im Bild markierten Kapitän mit einem Luftattentat (oder vor Kampfbeginn mit einem ganz einfachen Attentat) ausschalten. Das erleichtert den Kampf deutlich. Wenn auch der letzte Gegner besiegt ist, übernehmen Sie mit das Ruder und sehen dann eine kurze Zwischensequenz.



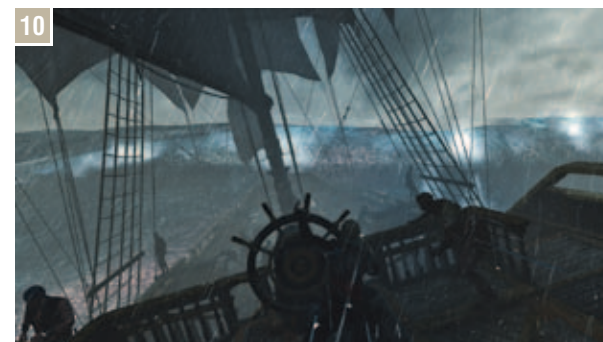
Drücken Sie zweimal, um Fahrt aufzunehmen, und steuern Sie in Richtung Zielmarkierung. Empfangen Sie die ersten Angreifer mit Breitseiten. Sobald sie zurückgefallen sind, können Sie Feuerfässer abwerfen, um die Verfolger zu beschädigen. Gelegentlich kann es sich als nützlich erweisen, nach links und rechts zu schwenken, wenn die Verfolger ihr Feuer zu sehr auf einen Punkt konzentrieren.



Falls Sie für den Rest der Erinnerung auf Kampf setzen, müssen Sie mit ein paar neuen und mächtigen Gegnertypen zurechtkommen: siehe „Zusätzliche Informationen“ oben auf dieser Seite. Unser Lösungsweg erläutert hingegen, wie Sie heimlich ans Ziel kommen. Zudem zeigen wir, wie Sie am besten von Schiff zu Schiff gelangen. (Natürlich können Sie sich auch durchkämpfen, wenn Sie nicht diskret vorgehen wollen.) Folgen Sie dem im Bild eingezeichneten Weg an der Backbordseite des Schiffes, wobei Sie die Wachen nacheinander heimlich eliminieren. Sie können am Rand der Kisten pfeifen, um sie anzulocken. Befreien Sie die Gefangenen, wenn Sie diese erreichen, und dann laufen Sie zum Bug.



Laufen Sie die hier abgebildete Route entlang zur Takelage des nächsten Schiffes und beseitigen Sie die beiden Wachen, die die Piraten beobachten, mit einem Doppel-Luftattentat. Sobald die Gefangenen frei sind, laufen Sie zum Bugsprit.



Das Ende ist fast in Sicht, wenn Sie vor einer drohenden Riesenwelle gewarnt werden. Wenn Sie diese Gefahr überstehen, werden die Verfolger zerstört. Steuern Sie Ihr Schiff direkt auf die Wasserwand zu und halten Sie ein oder zwei Sekunden vor dem Aufprall, um in Deckung zu gehen und die Naturgewalt unbeschadet zu überstehen. Der Rest der Reise ist nun fast schon Routine: Sie müssen sich lediglich von Wasserhosen fernhalten und eine weitere Riesenwelle überstehen. Sie können die Geschwindigkeit auf halbes Segel verringern, um die Auswirkungen der Wasserhosen auf die Steuerung des Schiffes zu verringern. Sollten Sie in einen der gelb auf der Minikarte markierten Bereiche hineingesogen werden, dann gehen Sie in Deckung, um die Schäden zu minimieren. Beim Zielpunkt wird die See dann ruhig, und die Erinnerung und damit auch die Sequenz geht zu Ende.

🔍 Ende der Sequenz

Nachdem die Handlung bislang hauptsächlich an Land spielte, wird es ab Sequenz 03 verstärkt maritime Missionen geben, und das Karibische Meer wartet darauf, von Ihnen erkundet zu werden. Entsprechend sollten Sie sich spätestens jetzt über Themen wie Navigation und Kampf auf See informieren. Im Datenbank-Kapitel ab Seite 228 finden Sie Informationen zu diesen und anderen Features, die im Laufe der kommenden Sequenzen nach und nach freigeschaltet werden.

SCHNELLSTART
 WAS BISHER GESCHAH
 GRUNDLAGEN
 LÖSUNGSWEG
 NEBENAUFGABEN
 DATENBANK
 MEHRSPIELER
 EXTRAS
 LEGENDE
 INDEX
 SEQUENZ 01
 GEGENWART 01
 SEQUENZ 02
 SEQUENZ 03
 GEGENWART 02
 SEQUENZ 04
 SEQUENZ 05
 SEQUENZ 06
 GEGENWART 03
 SEQUENZ 07
 SEQUENZ 08
 SEQUENZ 09
 SEQUENZ 10
 GEGENWART 04
 SEQUENZ 11
 SEQUENZ 12

KARTEN & FUNDSTÜCKE

Mit der Erkundung der Karibik können Sie unzählige Stunden verbringen, denn es gibt Dutzende einzigartiger Orte, und nicht auf alle nehmen Sie im Verlauf der Haupthandlung Kurs. Da gibt es entlegene Inseln, Schmugglerhöhlen, versunkene Wracks und uralte Maya-Ruinen, aber auch belebte Siedlungen, in denen Sie Handel treiben können.

Anfangs sind Ihrem Forscherdrang noch Desynchronisations-Grenzen gesetzt, doch nach der Haupterinnerung „Die alte Bucht“ in Sequenz 04 wird die komplette Karibik-Karte freigeschaltet. Nur drei potenzielle Ziele stehen bis zu einer späteren Handlungsentwicklung noch nicht zur Verfügung, und so könnten Sie Tage damit verbringen, von Insel zu Insel zu segeln ... und dann immer noch nicht alles gesehen haben, was die Karibik im Spiel zu bieten hat.

REISETIPPS

Bevor wir mit dem Reiseführer zu allen nennenswerten Orten der Karibik aufbrechen, möchten wir noch einmal darauf hinweisen, wie Sie dort einen bleibenden Eindruck hinterlassen können. **Aussichtspunkte** dienen zum Aufdecken der Karte und der Fundstücke in der Umgebung (auf kleineren Inseln gibt es in der Regel einen, an größeren Orten mehrere). Durch die Eroberung von **Küstenforts** werden größere Teile der Karte aufgedeckt. Wenn Sie genau hinschauen, werden Sie bemerken, dass die Karibik in elf Regionen aufgeteilt ist, die jeweils zu einem Fort gehören. Erfüllen Sie die Bedingungen zur Eroberung des Forts, dann werden alle unentdeckten Orte dieser Region automatisch auf der Karte angezeigt. Außerdem werden alle unkartierten Fundstücke – also jene, die auf entlegenen Sandbänken und Stränden liegen – dokumentiert.

Die folgenden Hinweise werden Ihnen auf Ihren Reisen helfen:

- Das im Spiel verwendete Koordinatensystem ist sehr einfach und verständlich. Jeder Punkt auf der Karte lässt sich anhand seiner Koordinaten („xx,yyy“) genau ermitteln. 0,0 ist die südwestliche Ecke, 1000,1000 die nordöstliche. Weitere Informationen auf Seite 31.
- Das Poster, das diesem Buch beiliegt, vermittelt Ihnen einen fantastischen Überblick über die gesamte Karibik, was besonders nützlich zum Ansteuern der unkartierten Fundstücke ist.
- Welche Schiffe und Meeresbewohner Ihnen begegnen, hängt weitgehend von der Fort-Region ab, in der Sie sich befinden. Wir stellen Ihnen alle Regionen auf jeweils einer Seite vor und verraten Ihnen, was Sie dort erwartet.
- Denken Sie daran, dass jeder besuchte Ort (und jeder synchronisierte Aussichtspunkt) als Schnellreise-Ziel zur Verfügung steht (siehe Seite 240).

DIE JAGD NACH FUNDSTÜCKEN: NÜTZLICHE TIPPS

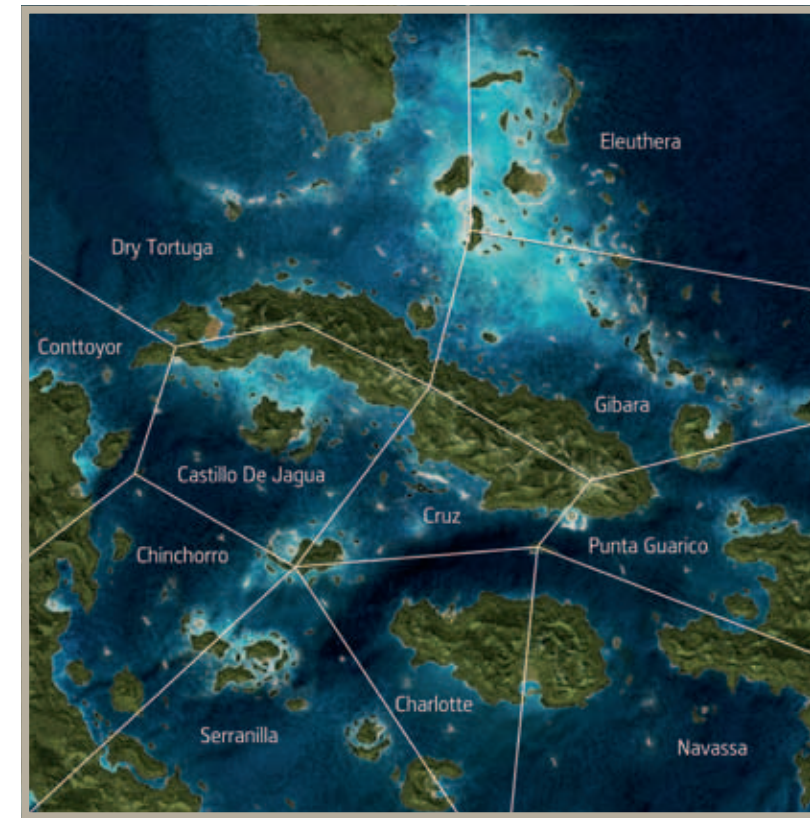
- Die Möglichkeit, auf der Hauptkarte eine „eigene Markierung“ zu setzen, ist beim Aufstöbern von Fundstücken außerordentlich hilfreich. Das Symbol des betreffenden Objektes ist dann auf dem Bildschirm zu sehen, wenn Sie in die entsprechende Richtung schauen, selbst wenn das Objekt verdeckt oder noch sehr weit entfernt ist.
- Objekte ober- oder unterhalb von Kenways Position sind auf der Minikarte leicht ausgegraut. Falls Sie es ganz genau wissen wollen, versehen Sie das Symbol auf der Hauptkarte mit einer eigenen Markierung. Danach wird der Höhenunterschied exakt angezeigt.
- Sobald Sie an einem Ort sämtliche Fundstücke eingesammelt und alle Nebenaufgaben erfüllt haben, wird das Symbol auf der Hauptkarte in Gold dargestellt. Es gibt auch eine kurze Fanfare und eine automatische Anzeige der Information, die durch die **Fundstücke-Taste** geliefert wird, wenn Sie diese Leistung vollbracht haben.
- Selbst wenn Sie das Fort einer Karibik-Region noch nicht erobert haben, werden Sie in der Nähe eines Strandes oder einer Sandbank, wo es ein Fundstück gibt, eine Einblendung zur Betrachtung des Ortes mit sehen. Damit wird das betreffende Objekt dauerhaft auf der Karte eingetragen.
- Es lohnt sich, die auf Schatzkarten verzeichneten Orte ausfindig zu machen, daher wird dieser Aspekt in diesem Abschnitt des Buches ausführlich behandelt, inklusive Bildern, auf denen ein X den Grabungsort markiert. Die Tabelle „Schatzkarten-Übersicht“ verweist auf die Seiten mit den jeweiligen Karten und Fundorten.

SCHATZKARTEN-ÜBERSICHT			
Erhalt der Karte	Seite	Fundort der vergrabenen Truhe	Seite
Havanna	132	Havanna	132
Great Inagua	148	Nassau	142
Isla Providencia	172	Long Bay	177
Cape Bonavista	136	Cape Bonavista	136
Petite Caverne	197	Tulum	156
Ambergris Key	207	Misteriosa	174
Anotto Bay	206	Principe	166
Misteriosa	174	Kingston	178
Pinos Isle	160	Cayman Sound	161
Tortuga	167	Matanzas	140
Abaco Island	146	Salt Lagoon	153
Corozal	169	Ambergris Key	207
Île à Vache	182	Jigüey	197
Andreas Island	145	Abaco Island	146
Salt Lagoon	153	New Bone	175
Santanillas	170	San Juan	205
Cumberland Bay	165	Pinos Isle	160
Mariguana Island	152	Andreas Island	145
Cayman Sound	161	Petite Caverne	197
Kenways Flotte	218	Cumberland Bay	165
		Isla Providencia	172
		Anotto Bay	206

Elite-Plan-Übersicht

Viele maximale Upgrades für die Jackdaw können Sie erst erwerben, nachdem Sie den entsprechenden Plan gefunden haben. Die folgende Tabelle verrät Ihnen die notwendigen Schritte zum Erhalt der Baupläne (inklusive Seitenverweisen auf ausführliche Informationen in diesem Kapitel).

ELITE-PLÄNE	
Upgrade	Weitere Informationen
Elite-Rumpf	Öffnen Sie eine bestimmte Schatztruhe beim Wrack der San Ignacio (wird im Verlauf einer Haupterinnerung besucht, siehe Seite 76).
Breitseitenkanonen – Elitebestückung	Öffnen Sie eine bestimmte Truhe bei der Erforschung von „Das blaue Loch“ (siehe Seite 200).
Elite-Rammsporn	Öffnen Sie eine bestimmte Truhe bei der Erforschung des Wracks der La Concepcion (siehe Seite 202).
Elite-Rundkugeln	Öffnen Sie eine bestimmte Truhe bei der Erforschung der „Kabahn-Ruinen“ (siehe Seite 198).
Elite-Mörser	Öffnen Sie eine bestimmte Truhe bei der Erforschung Schiffswracks der Atocha (siehe Seite 204).
Elite-Drehbassen	Öffnen Sie eine bestimmte Truhe bei der Erforschung der „Höhle der Teufelsaugen“ (siehe Seite 199).
Eliteversion der schweren Kugeln	Die Schatzkarte finden Sie bei der Erforschung der Ambergris-Key-Höhle (siehe Seite 207). Damit werden Sie auf Misteriosa fündig (siehe Seite 174).
Elite-Feuerfässer	Die Schatzkarte gibt es auf Santanillas (siehe Seite 170). Fündig werden Sie damit bei San Juan (siehe Seite 205).
Elite-Lager für schwere Kugeln	Die Schatzkarte gibt es auf Cayman Sound (siehe Seite 161). Fündig werden Sie damit in Petite Caverne (siehe Seite 197).
Elite-Mörserlager	Die Schatzkarte gibt es auf Tortuga (siehe Seite 167). Damit werden Sie bei Matanzas fündig (siehe Seite 140).
Elite-Lager für Feuerfässer	Die Schatzkarte bekommen Sie bei Kenways Flotte (siehe Seite 218). Fündig werden Sie damit auf Isla Providencia (siehe Seite 172).
Elite-Harpune	Die Schatzkarte gibt es auf Mariguana Island (siehe Seite 152). Damit buddeln Sie eine Truhe auf Andreas Island aus (siehe Seite 145).



LEGENDE

Symbol	Bedeutung	Belohnung
	Truhe	Geld (normalerweise 200 bis 300 R) und gelegentlich Munition.
	Animus-Fragment	Wird für Absterge-Herausforderungen und zum Freischalten von Cheats benötigt sowie für Embleme und Titel im Mehrspieler-Modus. Oft auf Dächern oder in Bäumen zu finden; erfordert meist eine kurze Kletter- oder Freerunning-Einlage. Falls es in der Luft schwebt, erreicht man es meist mit einem Todessprung.
	Schatzkarte	Findet man neben Leichen. Führt zu einer vergrabenen Truhe.
	Vergrabene Truhe	Pläne für Elite-Upgrades der Jackdaw und 3.000 R bis 4.000 R. Vergrabene Truhen können nur ausgebuddelt werden, wenn Sie die dazugehörige Schatzkarte haben.
	Maya-Stein	Belohnung für das Lösen von Maya-Stelen-Rätseln, bei denen Sie Einblendungen mit der Umgebung in Einklang bringen. Wenn Sie alle haben, können Sie die Maya-Montur bekommen.
	Notenblatt	Ein neues Seemanns-Shanty, das die Mannschaft der Jackdaw an Bord singen kann. Shanty-Notenblätter flattern davon, sobald Kenway auf eine gewisse Entfernung herangekommen ist. Es kommt auf das richtige Timing und die Richtung an, wenn Sie eins erwischen wollen, bevor es sich in Luft auflöst. Oft müssen Sie dabei eine ganz bestimmte Freerunning-Route einschlagen.
	Brief	Briefe können in der Animus-Datenbank gelesen werden. Sie enthalten Informationen über das Leben eines früheren Weisen.
	Manuskript-Seite	Auszüge aus dem mysteriösen Voynich-Manuskript, die in der Animus-Datenbank begutachtet werden können. Sie sind immer bewacht, im Zentrum eines kleinen Sperrgebietes.
	Aussichtspunkt	Die Synchronisation eines Aussichtspunktes deckt die Karte der Umgebung auf.
	Taverne	Nach einem Kampf zur Freischaltung bietet jede Taverne drei Optionen: das Anheuern von Crewmitgliedern, Minispiele und den Kauf von Informationen über Konvois.
	Templerjagd	Durch den Abschluss aller vier Templerjagd-Sequenzen erhalten Sie die Schlüssel zum Freischalten der Templer-Rüstung im Versteck auf Great Inagua.
	Assassinen-Auftrag	Für jeden erfüllten Auftrag erhalten Sie 1.000 R sowie einen zusätzlichen Bonus, falls Sie keinen offenen Konflikt ausgelöst haben.
	Marine-Auftrag	Für jeden erfüllten Auftrag erhalten Sie je nach Schwierigkeit 1.200 bis 2.400 R.
	Lagerhaus	Bei der Plünderung erhalten Sie eine kleine bis mittlere Menge an Frachtgütern sowie einen zusätzlichen Geldbonus, falls keine Waache eine Alarmglocke läutet.

KARTEN-ÜBERSICHT					
Region	Symbol	Name	Koordinaten	Seite	
Dry Tortuga		Havanna	(240,607)	132	
		Fort Dry Tortuga	(254,749)	135	
		Cape Bonavista	(179,593)	136	
		Salt Key Bank	(495,634)	138	
		Florida	(409,815)	139	
		Matanzas	(333,650)	140	
Eleuthera		Wrack der San Ignacio	(379,770)	84	
		Nassau	(633,784)	142	
		Fort Eleuthera	(726,784)	141	
		Andreas Island	(579,720)	145	
		Abaco Island	(606,835)	146	
		Cat Island	(742,695)	147	
Gibara		Great Inagua	(845,468)	148	
		Fort Gibara	(657,521)	150	
		Crooked Island	(807,541)	151	
		Mariguana Island	(880,544)	152	
		Salt Lagoon	(749,625)	153	
		Jigüey	(565,539)	197	
Conttoyor		Schiffswrack der Atocha	(630,660)	204	
		Schwarze Insel	(985,626)	154	
		Fort Conttoyor	(102,547)	155	
		Tulum	(70,405)	156	
		Isla de Sacrificios	(37,533)	157	
	Castillo de Jagua		Castillo de Jagua	(356,556)	158
		Arroyos	(192,563)	159	
		Pinos Isle	(335,469)	160	
		Cayman Sound	(327,334)	161	
		Black Trench	(215,449)	203	
Cruz			Cabo de Cruz	(566,390)	162
		Grand Cayman	(397,324)	163	
		San Juan	(479,487)	205	
		Höhle der Teufelsaugen	(487,357)	199	
	Punta Guarico		Punta Guarico	(776,399)	164
			Cumberland Bay	(679,381)	165
		Principe	(992,422)	166	
		Tortuga	(882,370)	167	
		Petite Caverne	(901,263)	197	
Chinchorro			Fort Chinchorro	(124,357)	168
		Corozal	(42,268)	169	
		Santanillas	(217,250)	170	
		Ambergris Key	(55,178)	207	
		Wrack der La Concepcion	(181,296)	202	
	Serranilla		Fort Serranilla	(347,140)	171
		Isla Providencia	(502,44)	172	
		Misteriosa	(307,195)	174	
		New Bone	(442,118)	175	
Charlotte			Fort Charlotte	(470,272)	174
			Long Bay	(525,253)	177
		Anotto Bay	(621,277)	206	
		Das blaue Loch	(471,170)	200	
	Navassa		Kingston	(623,172)	178
			Fort Navassa	(728,219)	181
		Île à Vache	(843,140)	182	
		Kabah-Ruinen	(769,145)	198	
		Mystery Island	(980,79)	183	



SCHNELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

KOMPLETIERUNGSPLAN

KARTEN & FUNDSTÜCKE

TEMPLERJAGD

ASSASSINEN-AUFTRÄGE

KÜSTENFORTS

SCHIFFSWRACKS & HÖHLEN

LAGERHÄUSER

MARINE-AUFTRÄGE

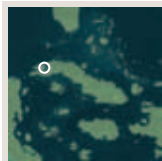
LEGENDÄRE SCHIFFE

KENWAYS FLOTTE

ABSTERGO ENTERTAINMENT

HERAUSFORDERUNGEN

AVELINE-MISSIONEN



H HAVANNA (240,607)

INFOS

Verfügbarkeit	Wird zuerst in Sequenz 02 bei „Havanna, wie es leibt und lebt“ besucht; steht nach „Der ungeübte Käpt'n“ in Sequenz 03 als Reiseziel zur Verfügung
Aktivitäten	Assassinen-Aufträge x 6 (siehe Seite 189), Templerjagd x 1 (siehe Seite 185), Lagerhaus (siehe Seite 208), Schatzkarte x 1, Piraten retten
Angebote	Taverne, Hafenmeister, Gemischtwarenladen, örtlicher Beamter



Das Shanty-Notenblatt nördlich der Kathedrale ist ein recht einfacher Fang, wenn Sie sich von Westen nähern.



Dieses Animus-Fragment westlich der Kathedrale ist nicht wie sonst meist üblich mit einem Todessprung zu bekommen, und auch andere Sprünge vom Dach führen nicht zum Ziel. Des Rätsels Lösung besteht darin, sich auf den Balkon fallen zu lassen und von dort hinüber auf die Seile zu springen.



Nähern Sie sich diesem Shanty-Notenblatt (südöstlich der Taverne) über die Dächer auf der linken Straßenseite. Ignorieren Sie seine anfängliche Bewegung und laufen Sie weiter nach Norden, um es abzufangen.



Die Schatzkarte in der Nähe eines Gemischtwarenladens nördlich der Kathedrale führt zu den Koordinaten 240,607, was ebenfalls in Havanna ist. Die genaue Fundstelle liegt am Strand ganz im Süden der Stadt, in der Nähe der Stadtmauer. Sie enthält den Plan für die Galionsfigur der Queen Anne's Revenge und 3.000 R.



Die Jagd nach diesem Shanty (südwestlich des Forts) wird durch die Anwesenheit von Wachen auf den Dächern erschwert. Solange Sie zwischenzeitlich keine Schnellreise benutzen (was alle Wachen eines Gebietes in den Originalzustand zurückversetzt), können Sie alle Wachen eliminieren und sich dann um andere Dinge kümmern, bis das Notenblatt nach kurzer Zeit zurückkehrt. Dann ist die Jagd wesentlich einfacher, wenn Sie sich von Westen nähern.



Am Galgen südlich des Forts im Nordosten werden häufig Piraten hingerichtet. Hier bietet sich eine der seltenen Gelegenheiten, in Havanna dem Gegendertyp Kapitän zu begegnen. Wenn Sie den Grobian am Hebel mit einem Kopfschuss erwischen (oder das Seil, wenn Sie es besonders dramatisch lieben) und dann alle Angreifer in der Gegend eliminieren, können Sie die Hinrichtung verhindern und ein neues Crewmitglied rekrutieren.



Das Shanty-Notenblatt in der Nähe der Jackdaw fangen Sie, wenn Sie von Norden kommen.



Nähern Sie sich dem Shanty-Notenblatt (gleich nördlich vom Gemischtwarenladen ganz im Süden der Karte) aus der hier gezeigten Richtung. Es sollte direkt auf Kenway zusegeln.



SNHELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

KOMPLETIERUNGSPLAN

KARTEN & FUNDSTÜCKE

TEMPLERJAGD

ASSASSINEN-AUFTRÄGE

KÜSTENFORTS

SCHIFFSWRACKS & HÖHLEN

LAGERHÄUSER

MARINE-AUFTRÄGE

LEGENDÄRE SCHIFFE

KENWAYS FLOTTE

ABSTERGO ENTERTAINMENT

HERAUSFORDERUNGEN

AVELINE-MISSIONEN



Wenn Sie ein Fort erobern, wird die Karte der Region aufgedeckt, alle Fundstücke werden angezeigt, das Sperrgebiet wird entfernt und Sie erhalten eine finanzielle Belohnung. Es gibt Forts in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden: drei der Stufe 1/einfach (🏰) – Dry Tortuga, Eleuthera, Gibara), vier der Stufe 2/mittel (🏰) – Castillo de Jagua, Cabo de Cruz, Conttoyor, Navassa) und drei der Stufe 3/schwer (🏰) – Chinchorro, Serranilla, Charlotte).

Im Prinzip können Sie alle Forts der Stufe 1 mit den Standard-Upgrades der Jackdaw nach dem Seefahrts-Tutorial in Sequenz 3 erobern, aber es schadet natürlich nicht, wenn Sie vorher trotzdem schon in zusätzliche Verbesserungen investieren. Forts der Stufe 2 erfordern mittelpträgliche Upgrades: Verstärkter Rumpf, Erweiterte Kanonenbestückung, Verstärkte Rundkugeln, Verstärkte Mörser und möglichst auch Verbesserte Drehbassen. Bei Stufe-3-Forts sollten Sie die vorletzte Stufe aller Jackdaw-Upgrades erreicht haben. Das eine oder andere Elite-Upgrade wäre dabei ein willkommener Bonus.

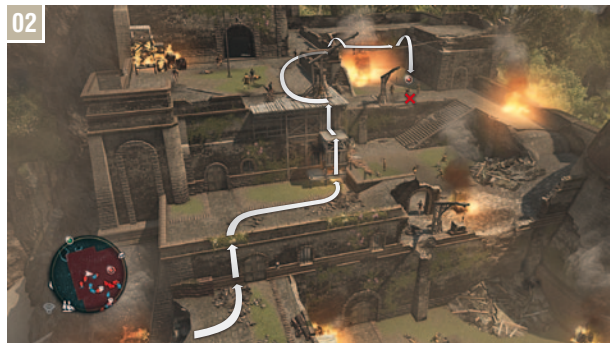
Im Anschluss an die Seeschlacht sind nach dem Andocken der Jackdaw noch weitere Kampfhandlungen an Land zur Eroberung des Forts nötig. Sie müssen innerhalb der Mauern wenigstens einen gekennzeichneten Kapitän – bis zu drei bei den schweren Forts – eliminieren, um den Kampfegeist der Verteidiger zu brechen und ihre Aufgabe zu erzwingen. Dann wird noch ein letztes Ziel vorgegeben: der Kommandant der Festung, den Sie abschließend zur Strecke bringen müssen. Unsere Lösungen weisen Ihnen den direktesten Weg zu jedem Kapitän, nach Möglichkeit verbunden mit problemlosen Attentaten. Trotzdem könnte Kenway jederzeit noch von anderen Feinden attackiert werden, was die Sache natürlich verkompliziert. Wir raten Ihnen, grundsätzlich einen großen Vorrat an Rauchbomben, geladenen Pistolen und falls möglich Blasrohr-Munition am Mann zu haben, wenn Sie einen Angriff planen.



FORT DRY TORTUGA (254,749)



Nähern Sie sich dem Fort von Osten, denn dadurch sind Sie in der Lage, den südlichsten Turm mit zwei oder drei Breitseiten anzugreifen, während Sie die Spitze der Insel umrunden. Falls Sie bereits in den Mörser investiert haben, könnten Sie das Fort sogar schon bombardieren, bevor es überhaupt in Sicht kommt, indem Sie den charakteristischen roten Schimmer als Zielhilfe verwenden, der anzeigt, dass Sie ein potenzielles Ziel im Visier haben. Aber zwingend notwendig ist das nicht, denn selbst unter vollen Segeln können Sie die drei Ziele üblicherweise in einer Vorbeifahrt allein mit Breitseiten und Drehbassen zu Klump schießen. Docken Sie für den Bodenangriff an der Nordseite des Forts.



Nach dem Erklimmen der Außenmauer folgen Sie der hier gezeigten Route bis zu den Seilen, die oberhalb des Kapitäns gespannt sind. Verüben Sie ein Luftattentat und verteidigen Sie sich noch kurzzeitig, bis die Wachen aufgeben, oder laufen Sie sofort zum Zielpunkt, um dort den Kommandanten zu töten.



FORT ELEUTHERA (726,784)



Am besten attackieren Sie Eleuthera von Westen, dann sollten Sie in der Lage sein, alle markierten Ziele in einem Durchgang zu zerstören – und zudem sind Sie dann in einer idealen Position, um an der Ostseite anzulegen, bevor andere Schiffe eingreifen. Sie können beim Angriff sogar auf halbe Segel abbremsen, denn die armselige Feuerkraft dieses Forts sollte der Jackdaw keine nennenswerten Kratzer zufügen.



Auf der im Bild gezeigten Route erreichen Sie per Freerunning und Klettern einen Holzbalken oberhalb des feindlichen Kapitäns. Von dort ist ein Luftattentat möglich. Anschließend können Sie sich gleich zum Eingang des Kriegeraums direkt darunter fallen lassen.

SCHNELLSTART

WAS BISHER GESCHAH

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

NEBENAUFGABEN

DATENBANK

MEHRSPIELER

EXTRAS

LEGENDE

INDEX

KOMPLETTIERUNGSPLAN

KARTEN & FUNDSTÜCKE

TEMPLERJAGD

ASSASSINEN-AUFTRÄGE

KÜSTENFORTS

SCHIFFSWRACKS & HÖHLEN

LAGERHÄUSER

MARINE-AUFTRÄGE

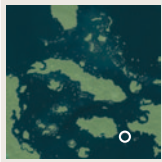
LEGENDÄRE SCHIFFE

KENWAYS FLOTTE

ABSTERGO ENTERTAINMENT

HERAUSFORDERUNGEN

AVELINE-MISSIONEN



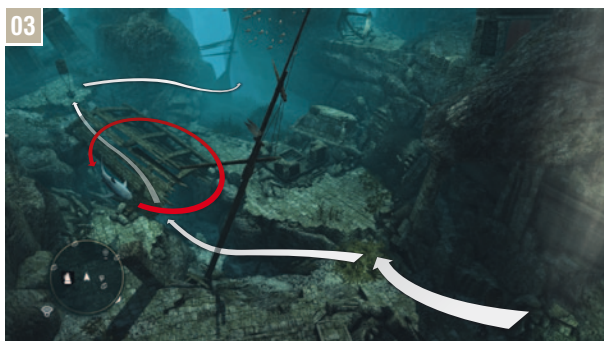
KABAH-RUINEN (769,145)



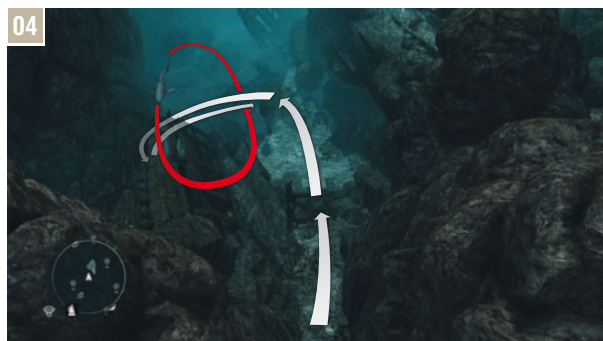
01 Von der Tauchglocke aus schwimmen Sie zu der Truhe im Süden (von der Startposition aus links) und dann zurück zur Glocke. Nun schwimmen Sie durch den Seetang zum unteren Ruineneingang, wo Sie eine zweite Truhe finden, die von Muränen bewacht wird. Sie enthält den **Plan für die Elite-Rundkugeln**. Nun machen Sie kehrt und schwimmen schnell hinauf zum oberen Eingang der Ruinen, wo Sie ein Animus-Fragment finden.



02 Vom oberen Eingang aus schwimmen Sie hinunter zum Luftfass. Machen Sie vorsichtig einen Bogen um die Muräne, öffnen Sie die Truhe und schwimmen Sie in den Tunnel hinein. Holen Sie bei der ersten Luftblase Luft und biegen Sie später bei der Gabelung rechts ab. Sie sind nun in einem langen, geraden Korridor, in dem Sie in regelmäßigen Abständen von einer starken Strömung zurückgeschleudert werden. Dieses Ereignis wird durch eine Art Beben-Effekt angekündigt: Immer wenn die Kamera wackelt, müssen Sie schnell in eine Nische an der Seite schwimmen und dort bleiben, bis die Strömung abklingt. In einer Nische auf der rechten Seite finden Sie eine Truhe. Am Ende des Ganges, der weiter hinten nach rechts abbiegt, gibt es ein Animus-Fragment und eine Luftblase. Nutzen Sie unterwegs die beiden Abstoßbalken, um Kenway schneller vorwärtszutreiben. Nach dem Auffüllen der Atemluft-Anzeige schwimmen Sie ganz zurück zum Tunnelleingang.



03 Draußen schwimmen Sie dann (an der Muräne vorbei) geradeaus in den Seetangteppich. Sobald sich der Hai in der Nähe von Kenway abwendet, schwimmen Sie weiter unter das Wrackteil, wo Sie eine Truhe finden. Dann verlassen Sie es auf der anderen Seite und füllen die Atemluft-Anzeige beim Luftfass auf. Anschließend schwimmen Sie im Bogen in die Schlucht im Südwesten.



04 Schwimmen Sie am Grund entlang und nutzen Sie die Abstoßbalken, um schnell den Seetangteppich zu erreichen. Sobald der Hai sein Interesse an Kenway verliert, schwimmen Sie zur sechsten Truhe ins Wrack (wobei Sie einen großen Bogen um die Muräne und die Seeigel machen) und dann wieder hinaus zum Luftfass. Schwimmen Sie erneut in den Seetang und dann weiter zum nächsten Wrackteil. Durch eine Öffnung auf der Rückseite erreichen Sie ein Animus-Fragment. Dann holen Sie an dem Luftfass in der Nähe Luft.



05 Schwimmen Sie in diese Richtung weiter, dann finden Sie nur ein paar Züge entfernt die siebte Truhe. Warten Sie, bis ein Hai am Ausgang vorbeigezogen ist, bevor Sie zum nächsten Luftfass schwimmen.



06 Vom Luftfass aus schwimmen Sie zum Abstoßbalken und stoßen sich nach links zum hier abgebildeten Ruineneingang ab. Drinnen finden Sie am Ende des Weges hinter einer Muräne die letzte Truhe. Nun können Sie zur Tauchglocke zurückkehren. Beachten Sie, dass Sie die Atemluft beim Luftfass an der Spitze dieser Ruine auffüllen können.



LAGERHÄUSER

Das Prinzip der Lagerhäuser wird in Sequenz 03 bei „Zuckerrohr und seine Produkte“ vorgestellt und freigeschaltet. Beim Ausplündern erhalten Sie kleine Mengen verschiedener Frachtgüter. Dazu kommt noch ein finanzieller Bonus von 400 R, 750 R oder 1.000 R, je nach Schwierigkeitsgrad des Lagerhauses (🏠, 🏠🏠, 🏠🏠🏠), wenn keine Wache eine Alarmglocke betätigt hat. Das Blasrohr, das Sie am Ende von Sequenz 04 erhalten, erleichtert erfolgreiche Plünderungen ungemein.

Insgesamt gibt es acht Lagerhäuser. Drei davon stehen jederzeit für Plünderungen zur Verfügung. Welche drei das sind, hängt vom Zufall ab. Sobald Sie ein Lagerhaus geplündert haben, wird eines der übrigen fünf nach einer fünfminütigen Übergangsfrist mit Fracht

gefüllt. Durch das Zufallselement wird das gezielte Plündern von Lagerhäusern etwas erschwert, aber sobald Sie alle Aussichtspunkte in der Nähe für Schnellreisen freigeschaltet haben, steht einer ausgedehnten Plünderungstour praktisch nichts im Wege.

Ein großer Vorrat an Schlaf-Pfeilen (inklusive Upgrades der Kapazität und Wirkungsdauer) und Rauchbomben sind eine wertvolle Hilfe beim heimlichen Eindringen. Die folgenden Lösungswege liefern erprobte und leicht nachvollziehbare Strategien, die mit möglichst wenig Blutvergießen auskommen. Falls Sie eine direktere Vorgehensweise bevorzugen oder nach einem Fehltritt ein offener Konflikt ausbricht, dann können Sie mit einer Rauchbombe bei der Alarmglocke verhindern, dass Wachen den Alarm auslösen.



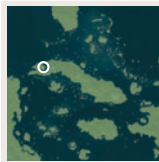
NASSAU (633,784)



Der schnellste Weg zu diesem Lagerhaus ist eine Schnellreise zu dem Aussichtspunkt im Südwesten der Stadt, der einen Ausblick über die Anlage bietet. Ansonsten können Sie sich auch einfach von Norden nähern und die Anpirschzone – also das Feld vor der Mauer – betreten. Locken Sie die Wache in der Nähe per Pfiff an und bestrafen Sie die Neugier auf eine Weise, die Sie für angemessen halten. Dann aktivieren Sie das Adlerauge, um den Schlüsselträger zu identifizieren. Dieser Kapitän dreht im Bereich direkt vor Ihnen eine Patrouillenrunde entgegen dem Uhrzeigersinn. Dabei kommt er an Ihrem Versteck vorbei. Perfekt wäre ein Pfiff genau im richtigen Moment, der nur ihn, aber nicht seinen Begleiter anlockt. Sie können aber auch beide mit Schlaf-Pfeilen ausschalten, falls sie zu zweit zur Untersuchung herbeikommen. Rücken Sie vor in die Anpirschzone innerhalb des Sperrgebietes und verpassen Sie beiden Scharfschützen und der stationären Wache links vom Lagerhaus (im Bild mit einem X gekennzeichnet) Schlaf-Pfeile. Sobald Sie sicher sind, dass sonst niemand zusieht, sprinten Sie die wenigen Schritte zum Ziel und kassieren die Belohnung.



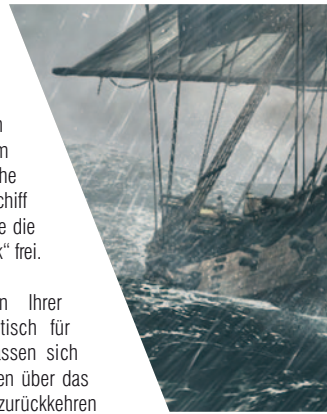
HAVANNA (240,607)



Klettern Sie auf das Gebäude nördlich des Lagerhauses und identifizieren Sie den Schlüsselträger per Adlerauge. Es ist ein Kapitän, der eine kurze Strecke zwischen den Grobianen am Eingang und einem anderen Grobian beim Dock hin- und hergeht. Vom Holzbalken (A) machen Sie einen Todessprung in den Heuwagen (B). Der Kapitän wird nun etwas Ungewöhnliches tun: Er verlässt das Sperrgebiet und geht im Norden entgegen dem Uhrzeigersinn um den Block. Nach zwei Runden kehrt er ins Sperrgebiet zurück. Sie haben also nicht viel Zeit. Im Heuwagen pfeifen Sie den patrouillierenden Späher herbei, wenn er sich nähert, und eliminieren ihn. Denken Sie an den Schützen auf dem Lagerhaus, während Sie den patrouillierenden Soldaten rechts bei (C) per Attentat ausschalten. Anschließend können Sie den Schützen einschläfern und die Alarmglocke sabotieren. Nun klettern Sie zurück über die Mauer und fangen den Kapitän auf seiner Patrouille ab. Er sollte noch nicht mehr als eine Runde geschafft haben. Es ist ratsam, ihn zu überraschen – entweder mit einem Attentat von hinten oder mit einem Schlaf-Pfeil. Nun kehren Sie wieder ins Sperrgebiet zurück (springen Sie einfach beim Heuwagen über die Mauer) und begeben sich an Position (D). Dort warten Sie entweder, bis die am Dock patrouillierenden Soldaten wegschauen, bevor Sie zum Tor sprinten, oder Sie verpassen auch ihnen Schlaf-Pfeile.



LEGENDÄRE SCHIFFE



Die legendären Schiffe tauchen zu Beginn von Sequenz 04 erstmals auf der Karte auf. Allerdings werden Sie sehr viele – wenn nicht sogar alle – Jackdaw-Upgrades benötigen, bevor Sie eine reelle Siegchance haben. Die Kämpfe sind als extreme Herausforderung gedacht, die wenigstens zehn Minuten dauern, mit Gegnern, die sich durch unvergleichliche Feuerkraft, Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und besondere Strategien auszeichnen.

Vergessen Sie nicht, nach dem Sieg über ein legendäres Schiff die zurückgelassene Fracht aus dem Wasser zu fischen, denn das ist Ihre eigentliche Belohnung! Sie erhalten für jedes versenkte Schiff 20.000 R. Wenn Sie alle vier zerstören, schalten Sie die Trophäe beziehungsweise den Erfolg „Teufel der Karibik“ frei.

Die Schlachten beginnen, wenn Sie sich der jeweiligen Position auf etwa 500 Meter genähert haben. Beachten Sie, dass die Schnellreise-Funktion gesperrt ist, sobald Sie auf Sichtweite an ein legendäres Schiff herangesegelt sind, selbst wenn der Kampf noch nicht begonnen hat. Falls Sie unbeabsichtigt in den Einflussbereich hineingesegelt sind, sollten Sie mit Reisegeschwindigkeit Abstand gewinnen. Sobald Sie das Autosave-Symbol unten im Bild sehen, können Sie davon ausgehen, dass die Reisebeschränkung aufgehoben wurde.

Legendäre Schiffe entfernen sich kaum von Ihrer Startposition, und andere Schiffe – die theoretisch für Reparaturen der Jackdaw erhalten könnten – lassen sich extrem selten (wenn überhaupt) blicken. Sie können über das Pausenmenü zum Checkpoint vor der Begegnung zurückkehren oder außer Reichweite segeln, wenn Sie die Schlacht abbrechen möchten.

EL IMPOLUTO		
Hinweise	Startpunkt Dry-Tortuga-Region (199,894)	Schiffstyp Stufe-75-Kriegsschiff
	Besonderheit Extrem hoher Rammschaden	Stabilität 52.000
	Empfohlene Upgrades Sämtliche Elite-Upgrades	Belohnung 20.000 R

- ① Die El Impoluto ist sehr schnell und wird immer wieder versuchen, die Jackdaw zu rammen. Sich allein auf Mörser und Breitseiten zu verlassen ist hier keine Option, denn Sie können mit dem Tempo nicht mithalten. Wenn Sie nennenswerten Schaden verursachen wollen, müssen Sie dicht an den Gegner heran – und dort bleiben. Halten Sie nach der Eröffnung der Feindseligkeiten mit voller Geschwindigkeit frontal auf den Gegner zu. Sobald Sie in Reichweite sind, müssen Sie das Schiff mit Kettenkugeln treffen und nach links lenken. Der „Betäubungseffekt“ wird die El Impoluto daran hindern, Sie zu rammen. Während Sie ihren Weg kreuzen, setzen Sie Feuerfässer direkt an ihrem Rumpf ab und beginnen damit, die Stabilität zu reduzieren.
- ② Lenken Sie sofort nach rechts, während das legendäre Schiff erneut versuchen wird, Sie zu rammen. Setzen Sie einen weiteren Satz Feuerfässer ab, um Schaden zu verursachen, dann wird der Gegner in die entgegengesetzte Richtung davONSEGELN.
- ③ Stoppen Sie augenblicklich die Jackdaw und steuern Sie so hart wie möglich in die Richtung des fliehenden Schiffes. Sobald Sie ungefähr darauf ausgerichtet sind, gehen Sie auf volle Segel und benutzen Kettenkugeln, um es zu verlangsamen. Von diesem Punkt an müssen Sie nur noch hinter der El Impoluto bleiben, sie dauerhaft mit Verfolgerkanonen festnageln und ihr regelmäßig ins Heck rammen. Vergessen Sie nicht, vor jedem Stoß in Deckung zu gehen, um selbst keinen Schaden zu nehmen. Wenn Sie die El Impoluto auf diese Art in die Falle locken, können Sie ihre Stabilität sehr schnell reduzieren, ohne ihren Attacken ausgesetzt zu sein. Das erscheint vielleicht etwas unfair ... aber es funktioniert.

LA DAMA NEGRA		
Hinweise	Startpunkt Serranilla-Region (289,67)	Schiffstyp Stufe-75-Kriegsschiff
	Besonderheit Gepanzertes Rumpf, Mörsergeschosse ohne Zielmarkierung	Stabilität 30.000
	Empfohlene Upgrades Sämtliche Elite-Upgrades	Belohnung 20.000 R

- ① Die La Dama Negra ist eine wahre Festung – der Rumpf dieses Schiffes ist so sehr verstärkt, dass selbst der sonst so mächtige Mörser nutzlos ist. Allerdings hat sie eine Achillesferse: ihr Heck (also die Rückseite). Unangenehmerweise feuert sie selbst unermüdlich Mörsergeschosse ab, die nicht durch Zielmarkierungen angezeigt werden. Das bedeutet, Sie können nicht hinter ihr bleiben, sondern müssen ständig in Bewegung sein. Eine effektive Methode besteht darin, immer wieder „Überfälle“ auf das Heck zu unternehmen. Beginnen Sie mit einer Annäherung unter vollem Segel von hinten und nageln Sie Ihr Ziel mit Kettengeschossen fest.
- ② Rammen Sie mit voller Geschwindigkeit ihr Heck. Vergessen Sie nicht, vor dem Aufprall in Deckung zu gehen. Je nach Annäherungswinkel könnte sich vielleicht – aber nur vielleicht – noch eine Gelegenheit ergeben, um Kettengeschosse loszuschicken und einen zweiten Rammstoß zu versuchen. Falls das nicht der Fall ist, geht es mit Schritt ③ weiter.
- ③ Nachdem die Jackdaw durch die Kollision zum Stillstand gekommen ist, lenken Sie sofort nach rechts, um im rechten Winkel zur La Dama Negra zu stehen, und jagen ihr eine Salve schwerer Kugeln ins verwundbare Heck – zwei Salven, falls möglich. Das wird enormen Schaden anrichten. Sobald Ihr Ziel die Reichweite der schweren Kugeln verlassen hat, gehen Sie wieder auf volle Segel. Falls Sie durch die feindlichen Breitseiten segeln müssen, hilft nur in Deckung gehen und beten.
- ④ Nun können Sie den Ablauf von vorn beginnen, angefangen mit einer Kettenkugel-Attacke, um das Schiff zu verlangsamen. La Dama Negra ist überraschend schnell, wenn sie von der Jackdaw wegsegelt.

In diesem Abschnitt liefern wir Ihnen eine Vielzahl wertvoller Erklärungen, Tipps und Informationen, die Ihnen dabei helfen, ein erfolgreicherer Kapitän zu werden. Umfassendes Kartenmaterial der Karibik erhalten Sie im Abschnitt „Karten & Fundstücke“ ab Seite 130.

MARITIME GRUNDLAGEN



- 1 Schadensanzeige**
 Die in drei Abschnitte unterteilte gelbe Anzeige oben links in der Ecke des Bildschirms verdeutlicht den Zustand beziehungsweise die Stabilität der Jackdaw. Kollisionen, feindliche Kanonenkugeln und die Auswirkung von Stürmen (genauer gesagt, Riesenwellen und Wasserhosen) verursachen allesamt Schäden, die diese Anzeige sinken lassen. Während eines Kampfes kann die Anzeige nicht wieder aufgefüllt werden, außerhalb der Kämpfe regenerieren sich teilweise geleerte Abschnitte. Vollständig geleerte Abschnitte können durch Reparaturen bei einem Hafenmeister oder durch das Ausschachten besiegter Schiffe nach dem Entern (siehe Seite 234) wiederhergestellt werden.
- 2 Crew-Anzeige**
 Der weiße Balken unterhalb der Schadensanzeige spiegelt die Größe der Jackdaw-Crew wider. Die Mannschaft ist eine Ressource, die beim Entern feindlicher Schiffe eine wichtige Rolle spielt. Upgrades der Kapazität sind nötig, damit Sie größere Schiffe erobern können. Das Aufrechterhalten der Mannschaftsstärke zu jeder Zeit ist ein wichtiger Teil Ihrer Aufgaben als Kapitän. Mehr darüber auf Seite 234.
- 3 Bekanntheitsgrad-Anzeige**
 Schwertsymbole (X) verdeutlichen Ihnen, wie hoch Ihr aktueller Bekanntheitsgrad ist. Je höher die Stufe ist, desto stärker sind die Piratenjäger, die auf die Jackdaw angesetzt werden. Mehr darüber auf Seite 240.
- 4 Verbale Hinweise**
 Kommentare der Besatzung und besonders des Quartiermeisters liefern Ihnen sachdienliche Hinweise, zum Beispiel zu Wetterbedingungen, Fracht oder Überlebenden im Wasser oder wenn es ratsam ist, zur Minimierung von Schäden in Deckung zu gehen, oder auch eindringliche Warnungen vor einer Kollision. Sie geben sogar taktische Tipps in Gefechtsituationen wie zum Beispiel Meldungen, dass eine Brigg die Jackdaw rammen will. Durch Zuhören erhalten Sie also wertvolle Informationen, nicht nur stimmungsvolle Hintergrundgeräusche. Selbst wenn Sie Ihre Konzentration voll auf ein gewisses Ziel ausgerichtet haben, hat die Mannschaft stets ein Auge auf Gefahren rund um die Jackdaw.
- 5 Geschwindigkeit**
 Sie können das Tempo mit **+** erhöhen und mit **-** verringern. **Volles Segel** (**B**) bedeutet, Ihr Schiff ist schneller unterwegs, aber die Manövrierfähigkeit nimmt ab. **Halbes Segel** (**A**) ist entsprechend langsamer, aber die Steuerung reagiert sensibler auf Ihre Kommandos. Die Geschwindigkeit hängt auch von der Windrichtung ab, die durch einen langen, schmalen Pfeil auf der Minikarte verdeutlicht wird. Starke Winde schieben Sie in

- die vorherrschende Windrichtung, und es ist sehr schwierig, bei vollem Segel in den Wind zu steuern. Befehlen Sie halbes Segel, um die Auswirkung von Böen zu verringern. Wechseln Sie zwischen den beiden Geschwindigkeiten hin und her, um einen Kompromiss zwischen Manövrierfähigkeit und Vorwärtsbewegung zu erzielen.
- Wenn Sie in die weite Welt hinaussegeln, wählen Sie am besten die schnellstmögliche Geschwindigkeit, die **Reisegeschwindigkeit** genannt wird. Dieses Animus-unterstützte Tempo verringert die Reisezeit erheblich, unterdrückt aber die Bildschirmanzeigen und die meisten der Schiffsfunktionen (wobei Sie wissen sollten, dass Sie trotzdem mit **Crew** und Fracht einsammeln können, wenn diese in Reichweite sind). Die Reisegeschwindigkeit wird automatisch deaktiviert, wenn die Jackdaw unmittelbar vor einer Kollision steht. In heftigen Stürmen und im Kampf steht sie oft nicht zur Verfügung und auch nicht bei bestimmten Missionen und Nebenaufgaben.
- 6 Wellen und Wetter**
 Starke Winde sorgen für mächtige Wellen, die sowohl das Segeln als auch Seeschlachten wesentlich komplizierter gestalten. Wellen können das Blickfeld und auch die Ziellinien verdecken, und Sie müssen den Winkel der Schüsse beim Zielen mit **R** anpassen. In Stürmen bekommen Sie es gelegentlich sogar mit gewaltigen Riesenwellen zu tun. Steuern Sie direkt in diese hinein und gehen Sie unmittelbar vor dem Auftreffen in Deckung – das ist die einzige Möglichkeit, eine Monsterwelle ohne Schaden an der Jackdaw zu überstehen.
- Eine weitere Gefahr sind Wasserhosen, die auf der Minikarte durch einen orangefarbenen Kreis angezeigt werden. Von denen sollten Sie sich ganz bewusst fernhalten, sonst könnte die Jackdaw ernsthaften Schaden erleiden. Falls Sie in den Wirkungsbereich hineingesogen werden, verlangsamen Sie auf halbes Segel, um die Manövrierfähigkeit zu verbessern. Gehen Sie in Deckung, wenn die Jackdaw ins Zentrum gezogen wird, um den Schaden zu verringern.
- Feindliche Schiffe können durch widrige Witterungsbedingungen ebenfalls beschädigt werden und in besonders heftigen Stürmen sogar sinken. In solchen Fällen sind es die hinterlassene Fracht und Crew oftmals sogar wert, das Risiko eines Abstechers in Kauf zu nehmen.
- Wenn Sie aufmerksam achtgeben, können Sie Stürme in der Ferne anhand der charakteristischen aufgetürmten Gewitterwolke am Horizont erkennen. Dadurch sind Sie vielleicht in der Lage, die Sturmfront durch eine Kursänderung nur zu streifen oder das Ziel sogar eher per Schnellreise anzusteuern.



- SNHELLSTART
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX

LEITFADEN FÜR SEEFAHRER

- SNHELLREISE
- BEKANNTHEITS-GRAD
- GEGNERTYPEN
- NAHKAMPF-WAFFEN
- PISTOLEN
- GERÄTE
- MONTUREN

- JAGEN & HARPUNIEREN
- HERSTELLUNG
- KAMPF-TIPPS
- FUNDSTÜCKE
- COMMUNITY-EREIGNISSE
- WIRTSCHAFTS-SYSTEM
- VERSTECK AUF GREAT INAGUA
- MINISPIELE

- AKTIONS-ÜBERSICHT
- TROPHÄEN & ERFOLGE
- MISSIONS-ÜBERSICHT

STEUERUNG AUF SEE				
Xbox 360 & Xbox One	PS3 & PS4	Wii U	Symbol/Bezeichnung	Funktion
L	L	L	L	Steuerung des Schiffes
R	R	R	R	Steuerung der Kamera
+	+	+	+	Shantys wechseln und beenden
A	X	B	+	Geschwindigkeit des Schiffes erhöhen
B	O	A	+	Geschwindigkeit des Schiffes verringern
X	D	Y	+	In Deckung: Kenway und seine Crew schützen sich vor feindlichen Geschossen, Riesenwellen oder Wasserhosen
Y	A	X	+	Drehbassen: zum Zielen halten, zum Abfeuern loslassen
RT	R1 (PS3) R2 (PS4)	ZR	Modus-auffällig-Taste	Kanonen abfeuern: welche Kanonen abgefeuert werden, hängt von der Blickrichtung der Kamera ab; Breitseiten (Kamera schaut zu einer Seite), Jagdkanonen (Kamera schaut nach vorne), Feuerfässer (Kamera schaut nach hinten)
LT	L1 (PS3) L2 (PS4)	ZL	Zielen-Taste	Ziellinien: zum Fokussieren halten, mit R zielen
RB	R2 (PS3) R1 (PS4)	R	Fundstücke-Taste	Fernrohr: Taste halten, dann mit L umschaun, mit R Brennweite einstellen, mit + Ziele markieren
LB	L2 (PS3) L1 (PS4)	L	Nachladen-Taste	Mörser: Taste halten, dann mit R zielen, zum Abfeuern Modus-Auffällig-Taste drücken
R	R3	R	R	Kamera zentrieren, damit sie nach vorne schaut

Das Fernrohr

Das Fernrohr ist ein außerordentlich wertvolles Werkzeug zur Beobachtung möglicher Ziele und um Informationen über andere Schiffe zu erhalten. Halten Sie die **Fundstücke-Taste**, und dann schauen Sie mit **L** umher. Mit **R** können Sie die Brennweite einstellen, um ein Ziel scharf zu stellen. Erfassen Sie mit dem Fernrohr ein Schiff in Reichweite, wird ein Fenster eingeblendet, das die folgenden Informationen preisgibt:

- Schiffstyp und Stufe** (zum Beispiel Stufe 4, Schoner). So können Sie einschätzen, ob Sie dem Gegner gewachsen sind – mehr darüber auf Seite 239. Bei Schiffen, die eine erhebliche Gefahr für die Jackdaw darstellen, wird die Stufe rot angezeigt.
- Der Name des Schiffes und seine Zugehörigkeit:** britisch, spanisch, portugiesisch, Pirat oder Zivilist.
- Die Ladung des Schiffes.** Dazu gehören Munition, bis zu drei von fünf möglichen Frachtvarianten in verschiedenen Mengen und, bei großen Schiffen oder dem Führungsschiff eines Konvois, *Reales*. Das ist Ihre Beute, wenn Sie das Schiff erfolgreich entern – Einzelheiten zu diesem Thema auf Seite 234.



Schiffe markieren

Bei großen Seeschlachten ist es sehr nützlich, das gefährlichste Schiff zu markieren. Das können Sie tun, indem Sie entweder eine eigene Markierung auf der Karte setzen oder es durch das Fernrohr betrachten und **+** drücken. Das markierte Schiff ist dann dauerhaft durch das Symbol **!** gekennzeichnet, sowohl direkt im Bild als auch auf der Minikarte. Das Symbol bleibt sogar im Bild, während das Ziel verdeckt ist oder außerhalb des aktuellen Blickfeldes liegt. Zudem wird der Abstand in Metern angezeigt.

Auf diese Weise können Sie die größte Bedrohung innerhalb der feindlichen Flotte immer im Auge behalten, da Sie immer die relative Position und die Entfernung kennen. Dieses Wissen können Sie benutzen, um außerhalb der Reichweite von Fregatten oder Kriegsschiffen zu bleiben, bis Sie die kleineren Begleiter versenkt haben. Außerdem können Sie dank der Anzeige dafür sorgen, dass Sie immer in einer Position bleiben, in der Sie den Gegner mit Breitseiten oder Mörsergeschossen erwischen können.

MINI-KARTEN-LEGENDE

	Die Jackdaw		Windrichtung
	Hauptmission		
	Verbündeter		
	Ziel		Windböe
	Zielort		Überlebender im Wasser
	Feindliches Schiff (die Spitze des Symbols entspricht dem Bug)		Wasserhose
	Möglichkeit zum Entern		Riesenwelle

Anfangs verfügt die Jackdaw über wenige Waffen und stark begrenzte Feuerkraft, aber sie können zusätzliche Bewaffnung erwerben und das Schiff in jeglicher Hinsicht in eine schwimmende Festung verwandeln (siehe Seite 236).

BEWAFFNUNG DER JACKDAW



Name	Symbol	Hinweise	Verfügbarkeit	Munition	Reichweite (m)
Breitseitenkanonen		Rundkugeln: Drehen Sie die Kamera zur Seite, dann halten Sie die Zielen-Taste gedrückt, um die Ziellinien zu aktivieren und die Salve zu fokussieren. Dann feuern Sie mit der Modus-Auffällig-Taste . In den meisten Gefechten wird dies Ihre Hauptwaffe sein. Sie verursacht ordentlichen Schaden und bietet Flexibilität beim Zielen.	Von Anfang an	Unbegrenzt	0-250
		Schwere Kugeln: Diese werden automatisch anstelle der Rundkugeln verwendet, wenn Sie Breitseiten ohne Aktivierung der Ziellinien abfeuern (also „blind feuern“, ohne die Zielen-Taste zu halten). Schwere Kugeln richten enormen Schaden an, sind aber nur auf kurze Entfernung effektiv. Feuere Sie sie mit einem einfachen Druck auf die Modus-Auffällig-Taste ab, wenn Sie dicht an einem feindlichen Schiff vorbeifahren.	Können über das Upgrade-Menü erworben werden (900 R – siehe Seite 236)	Begrenzt	0-150
Drehbasse		Dient zum Feuere auf Schwachstellen, nachdem Schaden mit anderen Waffen angerichtet wurde. Halten Sie um das Zielkreuz auf den Schwachpunkt zu fokussieren. Gefeuert wird beim Loslassen der Taste. Eine Standardtaktik, um den Schadensausstoß zu erhöhen, ist der Wechsel zwischen Breitseiten und Drehbassen-Schüssen auf freiliegende Schwachstellen, während die Kanonen nachgeladen werden.	Von Anfang an	Unbegrenzt	0-300
Jagd-kanonen		Kettengeschosse: Schwenken Sie die Kamera nach vorne, halten Sie die Zielen-Taste , um die Ziellinien auszurichten, und feuern Sie mit der Modus-Auffällig-Taste . Die Waffe richtet wenig Schaden an, hält den Gegner aber kurzzeitig stark auf. Das ist sehr nützlich, wenn Sie versuchen, in eine optimale Position bei einem Gegner zu kommen, der sonst mit seinen Breitseiten eine Bedrohung darstellen würde.	Von Anfang an	Unbegrenzt	0-350
Mörser		Diese sehr mächtige Waffe hat eine äußerst große maximale Reichweite. Halten Sie die Nachladen-Taste , um den Schuss auszurichten (beachten Sie, dass sich das Zielgebiet rot färbt, wenn es über sichtbaren Zielen liegt), und feuern Sie mit der Modus-Auffällig-Taste .	Können über das Upgrade-Menü erworben werden (800 R – siehe Seite 236)	Begrenzt	150-500
Feuerfässer		Drehen Sie die Kamera nach hinten, halten Sie die Zielen-Taste , um die Zielkreise auszurichten, und setzen Sie die Fässer mit der Modus-Auffällig-Taste ab. Diese explodieren automatisch bei Kontakt mit einem Schiff (inklusive der Jackdaw selbst), können aber auch manuell mit der Drehbasse in die Luft gejagt werden, falls sich zum Beispiel ein feindliches Schiff im Explosionsradius befindet.	Von Anfang an	Begrenzt	40-55
Rammsporn		Segeln Sie einfach direkt in den Gegner hinein, um ihn zu schädigen. Je höher Ihre Geschwindigkeit vor dem Aufprall, desto mehr Schaden wird verursacht.	Kann über das Upgrade-Menü erworben werden (500 R und 25 Holz – siehe Seite 236)	-	-

Munition

Schwere Kugeln, Feuerfässer und Mörsergeschosse sind nur einsetzbar, solange Sie die entsprechende Munitionsart an Bord haben. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Vorrat aufzufüllen:

- Plündern Sie feindliche Schiffe (Sie können im Vorfeld mit dem Fernrohr überprüfen, ob Munition an Bord ist).
- Sammeln Sie Treibgut ein, das von anderen Schiffen stammt.
- Kaufen Sie Munition beim Hafenmeister (für 50 R das Stück).
- Öffnen Sie Schatztruhen in Schmugglerhöhlen und versunkenen Schiffswracks.

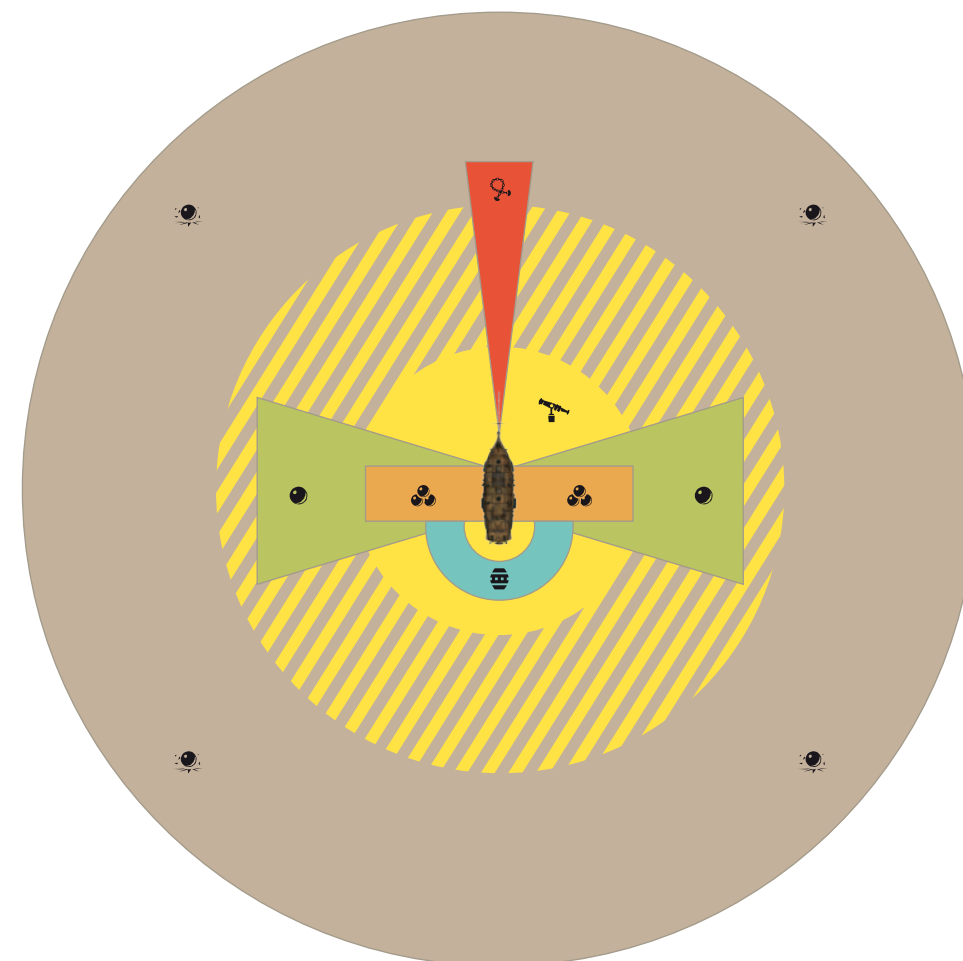
ZIELLINIEN & REICHWEITE

Jede Waffenart hat eine bestimmte Richtung und Reichweite:

- Breitseitenkanonen feuern nach backbord oder steuerbord.
- Jagdkanonen feuern nach vorn.
- Feuerfässer werden achtern abgesetzt.
- Mörser und Drehbassen können in alle Richtungen schießen.

Während Sie die Taste für den Zielvorgang gedrückt halten (**Nachladen-Taste** beim Mörser, **Zielen-Taste** bei allen anderen Waffen), sind Ziellinien im Bild zu sehen. Diese verdeutlichen den Weg, den die Geschosse zurücklegen werden. Sie können die Ziellinien mit justieren, aber wenn Sie das Schiff mit lenken, werden diese sich auch in Relation zur Jackdaw bewegen. Je länger Sie bei Kanonen die **Zielen-Taste** halten, desto mehr fokussieren die Ziellinien und desto genauer werden die Projektile abgefeuert. Das ist besonders wichtig, wenn Sie eine Breitseite auf den Bug oder das Heck eines Schiffes ausrichten, was eine wichtige Taktik ist, wenn Sie eine Fregatte oder ein noch mächtigeres Kriegsschiff bekämpfen.

Breitseitenkanonen feuern Rundkugeln, wenn Sie die Ziellinien aufrufen. Wenn Sie hingegen ohne Halten der **Zielen-Taste** blind feuern, kommen die mächtigeren schweren Kugeln zum Einsatz. Das Schaubild auf dieser Seite verdeutlicht die Reichweite der verschiedenen Waffen.



Schadensberechnung

Der Schaden wird bei allen Schiffen für jedes abgefeuerte Projektil einzeln berechnet. Bei einer Breitseite zum Beispiel feuern alle verfügbaren Breitseitenkanonen eine Kugel ab, und jede davon, die ihr Ziel findet, verursacht einen bestimmten Schadenswert, der in der Tabelle auf Seite 237 angegeben ist. Falls Sie die mittelstarke Bestückung (13 Kanonen) mit mittelstarken Rundkugeln (Schaden: 50) verwenden, besteht jede Breitseite aus 13 Projektilen, die jeweils 50 Schadenspunkte verursachen können.

Um es nicht zu kompliziert zu machen, beachten Sie einfach die folgenden Fakten:

- Zielen Sie auf den Rumpf des Schiffes, denn dort können Sie den meisten Schaden anrichten, wenn Sie dafür sorgen, dass sämtliche Kugeln ihr Ziel finden. Salven, die über den Rumpf zielen, gehen meist ins Leere, mit Ausnahme der Kugeln, die Masten treffen. Das kann allerdings taktisch angebracht sein, wenn sich noch ein feindliches Schiff direkt dahinter befindet.
- Feuern Sie auf kurze Distanz ohne Ziellinien, damit die schweren Kugeln zum Einsatz kommen, die wesentlich mächtiger als Rundkugeln sind.
- Um aus der Entfernung maximale Effektivität zu erreichen, fokussieren Sie Ihre Salven mithilfe der Ziellinien so lange, bis alle innerhalb des feindlichen Rumpfes einschlagen.
- Der Mörser ist eine enorm mächtige Waffe (ganz besonders, wenn Sie mehrere Upgrades erworben haben) und hat zudem die größte Reichweite. Allerdings müssen Sie beim Zielen die Zeitverzögerung berücksichtigen, bevor die Geschosse einschlagen. Bei beweglichen Zielen müssen Sie deshalb in der Regel auf den Bug zielen. Besonders wirkungsvoll sind Mörser gegen Fregatten und andere Kriegsschiffe, die mit ihren größeren Decks eine beträchtliche Zielfläche bieten.
- Je mehr Kanonen Sie durch Bestückungs-Upgrades erworben haben, desto mehr Projektile werden abgefeuert.
- Je mächtiger die Geschosse (durch Stärke-Upgrades) sind, desto mehr Schaden richtet jedes einzelne Projektil an.

Symbol	Name
	Breitseitenkanonen Rundkugeln (mit Ziellinien abgefeuert)
	Breitseitenkanonen Schwere Kugeln (blind gefeuert, ohne Ziellinien)
	Drehbassen
	Jagdkanonen Kettengeschosse
	Mörser
	Feuerfässer

- SCHNELLSTART
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- LEITFADEN FÜR SEEFÄHRER
- SCHNELLREISE
- BEKANNTHEITS-GRAD
- GEGNERTYPEN
- NAHKAMPF-WAFFEN
- PISTOLEN
- GERÄTE
- MONTUREN
- JAGEN & HARPUNIEREN
- HERSTELLUNG
- KAMPF-TIPPS
- FUNDSTÜCKE
- COMMUNITY-EREIGNISSE
- WIRTSCHAFTS-SYSTEM
- VERSTECK AUF GREAT INAGUA
- MINISPIELE
- AKTIONS-ÜBERSICHT
- TROPHÄEN & ERFOLGE
- MISSIONS-ÜBERSICHT

↓ SCHNELLREISE

Das Schnellreise-Netzwerk erfüllt eine sehr wichtige Funktion bei *Assassin's Creed IV*, denn es erlaubt Ihnen das Überspringen stundenlanger Fahrten zwischen den verschiedenen Reisezielen. Gelegentlich ist es bei Haupterinnerungen und gewissen Nebenaufgaben deaktiviert, aber grundsätzlich sollte es Ihr Standardbeförderungsmittel sein, nicht nur bei Fernreisen, sondern auch, um von einem Ende eines Gebietes ans andere zu gelangen.

Zum Schnellreisen öffnen Sie die Karte und zoomen heraus oder herein, bis Sie Ihr Ziel sehen. Dann wählen Sie ein Schnellreise-Ziel aus, drücken **+** und bestätigen die Aktion. Nach einem kurzen Ladevorgang wird Kenway an dem gewählten Ort auftauchen. Falls Sie einen Aussichtspunkt gewählt haben, wird er oben auf der Plattform hocken,

sodass Sie sofort einen Überblick über die wichtigen Orte der Umgebung und mögliche Feinde haben.

Eine Schnellreise innerhalb der aktuellen Region (zum Beispiel von einem Ende Havannas zum anderen) hat den gleichen Effekt wie das Verlassen der Region: Alle Personen (inklusive Wachen) werden in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Das gilt auch für Tiere, die Sie jagen können, sodass Sie auf diese Weise relativ bequem an größere Mengen von Ressourcen zum Verkauf oder für die Herstellung kommen.

Alle potenziellen Schnellreise-Ziele sind mit einem Symbol **(S)** markiert. Allerdings müssen diese erst freigeschaltet werden, indem Sie einen Ort einmal besuchen beziehungsweise einen Aussichtspunkt synchronisieren.

SCHNELLREISE-ZIELE	
Symbol	Beschreibung
	Aussichtspunkt (synchronisiert)
	Hauptort
	Küstenfort (erobert)
	Plantage
	Dorf
	Insel
	Versunkenes Schiffswrack
	Höhle/Schmugglerhöhle
	Ruine



✂ BEKANNTHEITSGRAD

Das Prinzip des Bekanntheitsgrades dient dazu, die Ausübung sinnloser Gewalt an Bord der Jackdaw zu erschweren. Sie können zwar ganze Flotten versenken, falls Ihnen danach ist, aber sobald die Jackdaw gesucht wird, wird es ein wenig schwerer sein, die weitere Reise ohne Komplikationen und Konfrontationen zu überstehen. Sie müssen entweder Zeit oder Geld aufwenden, um den Bekanntheitsgrad wieder loszuwerden.

Im Normalzustand ist die Jackdaw inkognito. Wenn Sie andere Schiffe angreifen und versenken, steigt jedoch der Bekanntheitsgrad Stufe um Stufe an, bis er schließlich die maximale Stufe 4 erreicht.

STRAFUNKTE	
Aktion	Strafe
Ein Schiff angreifen	+5 Punkte
Ein Kanonenboot versenken	+5 Punkte
Schoner, Brigg, Fregatte oder Kriegsschiff versenken	+10 Punkte

BEKANNTHEITSGRAD-ENTWICKLUNG	
Stufe	Meilensteine
Inkognito	0-49 Punkte
Stufe 1 (✂)	50 Punkte
Stufe 2 (✂✂)	100 Punkte
Stufe 3 (✂✂✂)	150 Punkte
Stufe 4 (✂✂✂✂)	210 Punkte

Sobald der Bekanntheitsgrad Stufe 1 erreicht, gilt die Jackdaw als gesucht, und ein Piratenjäger wird auf sie angesetzt. Das Spiel überprüft alle 8,5 Minuten, ob die Jäger noch hinter der Jackdaw her sind. Ist das nicht der Fall, wird Ersatz entsprechend der aktuellen Stufe geschickt. Je höher der Bekanntheitsgrad, desto gefährlicher die Jäger.

JAGDPATROUILLEN	
Bekanntheitsgrad	Entsandte Piratenjäger
Inkognito	–
Stufe 1	Stufe-17-Brigg x 1
Stufe 2	Stufe-20-Brigg x 1, Stufe-8-Schoner x 1
Stufe 3	Stufe-11-Schoner x 1, Stufe-38-Fregatte x 1
Stufe 4	Stufe-38-Fregatte x 1, Stufe-60-Kriegsschiff x 1

Der Bekanntheitsgrad kann auf verschiedene Arten gesenkt werden:

- Bestechen Sie einen örtlichen Beamten oder Offizier (S), damit der Bekanntheitsgrad vollständig zurückgesetzt wird. Sie finden diese Herren in allen Städten und Dörfern der Karibik, meist in der Nähe des Hafenmeisters. Sie erscheinen auch in jedem eroberten Fort. Ihr Preis hängt vom Bekanntheitsgrad ab: 200 R bei Stufe 1, 400 R bei Stufe 2, 600 R bei Stufe 3 und 800 R bei Stufe 4.
- Wählen Sie die entsprechende Option nach dem erfolgreichen Entern eines Schiffes. Dabei wird der Bekanntheitsgrad um eine Stufe gesenkt, unabhängig davon, welchen Schiffstyp Sie geentert haben.
- Bei einer Desynchronisation wird der Bekanntheitsgrad automatisch auf inkognito zurückgesetzt.

Wenn Sie bewusst Chaos anrichten und den Bekanntheitsgrad in die Höhe treiben, kommen Sie schließlich in den zweifelhaften Genuss, ein Stufe-60-Kriegsschiff zu bekämpfen. Falls die Jackdaw der Aufgabe gewachsen ist, können Sie sich auf diese Weise eine Menge Ressourcen erkämpfen.

GEGNERTYPEN

Alle Widersacher in *Assassin's Creed IV* gehören zu einem der grundlegenden Archetypen, die Verhalten, Fähigkeiten und Schwächen bestimmen. Wir stellen in diesem Abschnitt sowohl die Stärken als auch die Schwachpunkte vor und geben Ihnen Tipps, wie Sie den Attacken des jeweiligen Kontrahenten entgehen und wie Sie ihn am besten ausschalten können. Die Gegnertypen werden Ihnen in verschiedenen Uniformen begegnen, aber jeder Typ ist anhand bestimmter Merkmale eindeutig zu erkennen, wie zum Beispiel am Körperbau und der Waffe.

SOLDAT

Soldaten sind in der Anfangsphase der Geschichte praktisch allgegenwärtig, auch in den späteren Sequenzen trifft man sie noch häufig.

- Soldaten besitzen keine Resistenzen gegenüber bestimmten Techniken. Sie greifen mit einer ganz simplen Attacke an.
- Soldaten sind extrem anfällig für Geschosse. Jeder Treffer ist für sie tödlich.
- Bekommen Sie es mit vielen Widersachern gleichzeitig zu tun, dann behalten Sie leichter die Oberhand, indem Sie die Reihen der Soldaten (zu denen auch Späher gehören können) schnell per Attentatserie lichten.
- Soldaten besitzen rudimentäre Freerunning-Fähigkeiten, sind aber auf gerader Strecke langsamer als Kenway. Ihre Kletterfähigkeit ist arg begrenzt.



SCHARFSCHÜTZE



Scharfschützen gibt es fast ausschließlich auf Dächern und Wachtürmen. Sie bewachen die Umgebung und verteidigen sie mit Waffengewalt gegen Eindringlinge.

- Wenn Sie in einen Nahkampf verstrickt sind und bemerken, dass ein Schütze drauf und dran ist, auf Kenway zu schießen, können Sie einen Gegner in der Nähe als menschlichen Schild benutzen, indem Sie **+** drücken (mehr darüber auf Seite 42). Sie können den Schuss auch unterbinden, indem Sie den Schützen rechtzeitig mit einer Pistolenkugel oder einem Blasrohr-Pfeil treffen.
- Sobald sie Kenway entdeckt haben, feuern sie in regelmäßigen Intervallen, solange er in Reichweite ist. Falls Sie den Schützen nicht komplett aus dem Weg gehen können, sollten Sie zumindest so schnell wie möglich wieder aus dem Sichtfeld verschwinden. Nutzen Sie dabei auch Hindernisse wie Dachschrägen und Schornsteine zur Deckung. Wird Kenway beim Klettern oder Freerunning von einer Kugel getroffen, sollten Sie versuchen, seinen Sturz mit dem Wiederfesthalten-Manöver – **+** in Richtung einer Griffgelegenheit neigen – abzufangen.
- Auf kurze Distanz greifen Scharfschützen auf gewöhnliche Nahkampftechniken zurück. In dieser Situation entspricht ihr Verhalten dem normaler Soldaten. Der einzige Unterschied ist, dass in der Regel zwei Körpertreffer mit der Pistole nötig sind, um einen Schützen zu töten.
- Dieser Gagnertyp ist eine allgegenwärtige Gefahr, bis Kenway schließlich das Blasrohr erhält. Danach sind Schützen höchstens noch lästig, da sie leicht mit Schlaf-Pfeilen außer Gefecht gesetzt werden können – oder mit einem Berserker-Pfeil, falls Sie ein Ablenkungsmanöver benötigen ...



- SCHNELLSTART
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- LEITFADEN FÜR SEEFÄHRER
- SCHNELLREISE
- BEKANNTHEITSGRAD
- GEGNERTYPEN
- NAHKAMPF-WAFFEN
- PISTOLEN
- GERÄTE
- MONTUREN
- JAGEN & HARPUNIEREN
- HERSTELLUNG
- KAMPF-TIPPS
- FUNDSTÜCKE
- COMMUNITY-EREIGNISSE
- WIRTSCHAFTS-SYSTEM
- VERSTECK AUF GREAT INAGUA
- MINISPIELE
- AKTIONS-ÜBERSICHT
- TROPHÄEN & ERFOLGE
- MISSIONS-ÜBERSICHT

REICHTÜMER ANHÄUFEN

Die folgende Aufstellung verrät Ihnen, wie Kenway zu Geld kommen kann, zum Teil mit Seitenverweisen auf ausführliche Erklärungen in anderen Teilen dieses Buches.

SCHATZTRUHEN:

Truhen enthalten respektable Geldsummen, häufig auch Handelswaren, die augenblicklich in zusätzliche Reales umgewandelt werden. Das Öffnen der Truhen trägt zum Gesamtsynchronisationswert bei. Bestimmte Truhen gelten als „geheim“ und enthalten besondere Belohnungen wie zum Beispiel Manuskriptseiten. Truhen werden auf den Karten angezeigt, sobald Sie den örtlichen Aussichtspunkt synchronisiert haben. Unkartierte Truhen tauchen auf der Karibik-Karte auf, nachdem Sie das örtliche Fort erobert haben. Außerdem gibt es noch weitere Truhen in Höhlen und Schiffswracks (siehe Seite 197).

SCHIFFSLADUNGEN:

Nach dem Besiegen eines Schiffes können Sie die Ladung plündern (Fracht und Munition sowie gelegentlich Reales). Nach dem Entern erhalten Sie die komplette Menge, nach dem Versenken können Sie lediglich noch die Hälfte aus dem Meer fischen. Die Ladung eines Schiffes können Sie im Vorfeld durch die Untersuchung des Schiffes mit dem Fernrohr in Erfahrung bringen. Drei der fünf Frachtgut-Arten werden für Jackdaw-Upgrades benötigt, Rum und Zucker können Sie stets für ansehnliche Sümmchen verkaufen. Auf Seite 238 finden Sie eine Reihe von Tipps zum Aufbringen von Fracht.

SCHATZKARTEN:

Eingesammelte Schatzkarten führen zu Fundorten großer Geldmengen (normalerweise 3.000 R bis 4.000 R) und gelegentlich auch Bauplänen für besondere Upgrades der Jackdaw. Schon in der Anfangsphase des Spiels können Sie sich dank dieser Finanzierungshilfen einige Upgrades leisten, die normalerweise noch unerschwinglich wären. Außerdem kann die Suche an sich schon eine unterhaltsame Nebenaufgabe sein. Sämtliche Schatzkarten und Fundorte werden im umfangreichen Abschnitt „Karten & Fundstücke“ ab Seite 130 vorgestellt.

KENWAYS FLOTTE:

In der Kapitänskajüte der Jackdaw oder mit einem zweiten Bildschirm haben Sie Zugriff auf das Metagame Kenways Flotte (nur online). Auf Seite 218 finden Sie eine umfassende Beschreibung der lukrativen Nebenbeschäftigung.

KONVOIS:

Konvois sind kleine Flottenverbände, deren Bekämpfung je nach Schwierigkeitsgrad mit 2.000 R, 3.000 R oder 5.000 R dotiert ist. Das Erscheinen eines Konvois können Sie selbst in Tavernen durch den Kauf von Informationen für 200 R auslösen.

KÜSTENFORTS:

Es gibt zehn Küstenforts in der Karibik, die Sie optional erobern können (siehe Seite 193). Dafür winken Belohnungen von 1.000 R bei Stufe 1 (einfach), 3.000 R bei Stufe 2 (mittel) und 5.000 R bei Stufe 3 (schwer). Außerdem werden nach der Eroberung sämtliche Symbole der jeweiligen Zone auf der Karte im Spiel angezeigt – inklusive Fundsachen in unkartierten Bereichen.

LAGERHÄUSER:

Es gibt sie auf diversen Plantagen und in Städten (siehe Seite 208). Volle Lagerhäuser können Sie ausplündern, indem Sie erst einen Schlüssel stehlen und dann das jeweilige Gebäude öffnen. Dafür erhalten Sie kleine bis mittlere Mengen aller Arten von Fracht sowie einen Geldbonus, falls Sie das Lagerhaus aufschließen, ohne dass Wachen die Alarmglocke läuten. Mit ein wenig Übung können Sie auf diese Weise regelmäßig schnell Profit machen.

TIERPRODUKTE:

Bei der Jagd auf Tiere und beim Harpunieren erhalten Sie Jagdbeute, die zur Herstellung von Upgrades benötigt wird oder, nachdem dieser Bedarf gedeckt ist, an Gemischtwarenläden und Hafenmeister verkauft wird. Mehr darüber auf Seite 248.

TEMPLERJAGD:

Es gibt vier Templerjagd-Sequenzen, die jeweils aus vier einzelnen Missionen bestehen (siehe Seite 184). Für den Abschluss einer Mission erhalten Sie eine moderate Summe Reales, für eine komplette Sequenz jeweils 3.050 R.

ASSASSINEN-AUFTRÄGE:

Bargeld winkt zum Abschluss eines jeden Auftrags (siehe Seite 188). Es sind jeweils 1.000 R sowie ein zusätzlicher Bonus, falls Sie keinen offenen Konflikt ausgelöst haben.

MARINE-AUFTRÄGE:

Nach der Eroberung eines Forts (siehe Seite 193) steht immer wenigstens ein Marine-Auftrag zur Verfügung, der je nach Schwierigkeitsgrad mit 1.200 R bis 2.400 R dotiert ist.

KURIERE:

Wenn Sie diese flinken Personen nach einer Verfolgungsjagd rammen oder töten, erhalten Sie eine geringe finanzielle Vergütung sowie großzügige Mengen Munition. In Anbetracht der schwierigen Verfolgung sollten Sie dies eher als amüsanten Zeitvertreib betrachten und weniger als sinnvolle Einkommensquelle.

TASCHENDIEBSTAHL & AUSPLÜNDERN:

Die Geldmenge, die Sie beim Stehlen oder Ausplündern von Leichen erhalten, ist gering. Mehr als eine Handvoll Münzen springt nicht dabei heraus. Aber da die meisten besiegten Wachen nützliche Gegenstände wie Munition hinterlassen, können Sie sich durch regelmäßiges Plündern den käuflichen Erwerb von Munition (und somit auch häufige Abstecker in den Gemischtwarenläden) sparen.

MINISPIELE:

In den meisten Tavernen haben Sie die Möglichkeit, Fanorona, Mühle oder Dame zu spielen. Falls Sie gewinnen, erhalten Sie den doppelten Einsatz zurück. Als verlässliche Einkommensquelle sind diese Gesellschaftsspiele aber nicht geeignet. Mehr darüber auf Seite 255.



Die Karten auf den folgenden Seiten helfen Ihnen dabei, sich mit den verschiedenen Spielfeldern vertraut zu machen. Sie verraten Ihnen auch die Position aller Verfolgerfallen sowie besonderer Elemente, die nur in bestimmten Spielvarianten auftauchen.

SAINT-PIERRE



LEGENDE			
	Aufzug		Ranken
	Eckschwung		Territorium (nur bei Dominanz)
	Schließendes Tor		Artefakt & Basis (nur bei Artefakt-Angriff)

- Wenn Sie Artefakt-Angriff spielen und das Artefakt nahe dem Ufer verteidigen, dann legen Sie am besten mit einer Versteckten Bombe oder Sprengfalle einen Hinterhalt beim ersten Verfolgerfallen-Tor, das zur Innenstadt führt (1).
- Sie könnten den Gegnern aber auch auf der anderen Seite der Verfolgerfalle einen überraschenden Empfang bereiten (2).
- Sie können versuchen, Ihre Verfolger auszutricksen, indem Sie auf Bäume klettern, besonders jene im nördlichen Hof (3). Oftmals wird man Sie dann nicht sofort bemerken.
- Falls Ihnen zu viele Verfolger auf den Fersen sind, sollten Sie in Häusern Zuflucht suchen – entweder im Zentrum der Karte oder in der Nähe der Zuckerrohrplantage. Im Inneren tauchen Sie dann in der Menge unter und sichern den Zugang mit einer Rauchbombe oder schützen sich per Leibwache.



LA HAVANA



- Auf dieser Karte geht es hoch her, daher sind Pistole, Animus-Schild und Rauchbomben in der Regel wirkungsvoller als Gift oder Messer.
- Wer auf dem Markt (1) im auffälligen Modus bleibt, wird mit Sicherheit entdeckt. Wahrscheinlich werden sich andere Spieler auf den Dächern aufhalten und nach solchen Opfern Ausschau halten.
- Am Boden sollten Sie niemals zu lange auf einem Fleck ausharren. Der Markt im Norden (1), der Hof im Westen (3) und das Innere der Taverne im Südosten (2) sind die einzigen Orte, an denen Sie vor Luftattentaten sicher sind.
- Beim Artefakt-Angriff ist es oft sicherer und schneller, über die Dächer und nicht am Boden zu rennen, da die Gebäude Schutz vor Pistolenschüssen und Messern bieten.
- Bei Dominanz besteht eine effiziente Angriffsmethode darin, ein Territorium zu umgehen und heimlich durch einen Hintereingang zu schleichen. Allerdings könnte auch ein massiver Überfall im auffälligen Modus erfolgreich sein, wenn Sie zwischen den vielen Objekten und Hindernissen in den Territorien hin- und herspringen und sich dadurch dem Gegner entziehen.



- SNHELLSTART
- WAS BISHER GESCHAH
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENAUFGABEN
- DATENBANK
- MEHRSPIELER
- EXTRAS
- LEGENDE
- INDEX
- GRUNDLAGEN
- CHARAKTERE & ANPASSUNG
- PUNKTE & FORTSCHRITT
- FÄHIGKEITSPAKETE
- FÄHIGKEITEN
- ANPASSUNG
- EIGENSCHAFTEN
- SERIEN
- SPIELMODI
- WOLFSRUDEL
- SPIELLABOR
- TIPPS & TAKTIK
- KARTEN & ANALYSE