

Assassin's Creed

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Assassin's Creed

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Ubisoft Studios, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Klawiszologia	4
Jak nas widzą	6
Rodzaje broni	8
Techniki walki	10
Opis misji	14
Wprowadzenie	14
Tutorial	17
Memory Block 01	19
Jerozolima	19
Masyaf	20
Memory Block 02	22
Masyaf	22
Tamir z Damaszku	23
Memory Block 03	28
Garnier de Naplouse z Akki	28
Talal z Jerozolimy	34
Memory Block 04	40
Abu'l Nuqoud z Damaszku	40
William de Montferrat z Akki	45
Majd Addin z Jerozolimy	50
Memory Block 05	54
Sibrand z Akki	54
Jubair al Hakim z Damaszku	59
Memory Block 06	63
Robert de Sable z Jerozolimy	63
Arsuf	67
Memory Block 07	69
Finałowa walka	69
Osiągnięcia	71
Flagi i templariusze	73
Assassins Flags - Masyaf	73
King Richard's Flags - Kingdom	78
Saracens Flags - Damaszek	93
Flags - Acre	95
Jerusalem Crosses	98

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W s t ę p

Nawet zabójca taki jak Altair nie ma łatwego życia wśród zawieruchy wojny o Ziemię Świętą. W niniejszym poradniku znajdziecie wszystkie potrzebne informacje by przeżyć ten czas w miarę komfortowo. Są tu instrukcje dotyczące poruszania się, użytkowania poszczególnych broni, technik walki i przejścia poszczególnych misji. Gracze, którzy lubią przechodzić grę na wszelkie sposoby, znajdą dokładne mapy pokazujące lokalizacje wszystkich kilkuset w sumie flag oraz miejsc, gdzie czekają templariusze. A wszystko to bez konieczności zażywania środka, który przecież asasyni tak bardzo sobie cenili... I jeszcze jedno, wszystkie odniesienia dotyczące przycisków mają zastosowanie kolejno do wersji na Xboxa 360 i Playstation 3 (zawsze oddziela je znak „/”). Do roboty więc.

Maciej „Shinobix” Kurowiak

K l a w i s z o l o g i a

Główną zasadą sterowania w AC jest podział na akcje o niskim i wysokim statusie (Low/High Profile). Czynności o niskim statusie nie wzbudzają reakcji negatywnych w sposób natychmiastowy i powodują znacznie mniej szumu wokół Twojej osoby. Wysoki status uruchamiasz zawsze trzymając prawy spust i choć zabójstwo przy pomocy ukrytego szpikulca wygląda wtedy bardzo efektownie (przewracasz delikwenta wbijając mu ostrze w szyję), to na pewno przyciągnie uwagę przechodniów i straży, w efekcie powodując pościg.



Niski status (Low Profile)



Wysoki status (High Profile)

Używając niskiego statusu (czyli zwyczajnie nie naciskając prawego spustu) ta sama czynność byłaby wykonana dużo bardziej dyskretnie i bez wzbudzania nadmiernego zainteresowania.

Oto lista podstawowych czynności i przypisanych im przycisków w wersji na Xboxa 360 i PS3:

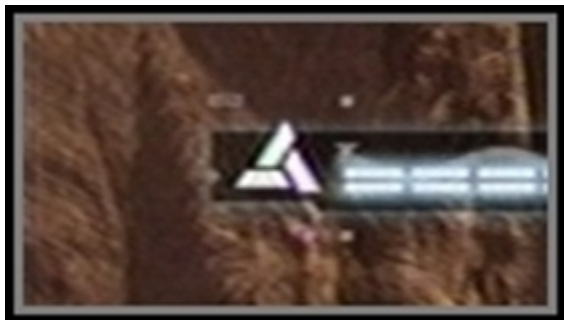
Przycisk Xbox360/PS3	Czynność	Niski status (Low Profile)	Wysoki status (High Profile) – naciśnij prawy spust/R1
Lewy analog	poruszanie się	marsz	bieg
Prawy analog	poruszanie kamerą	-	-
Przycisk w prawym analogu/L2	Wyrównanie kamery		
Lewy spust/L1	namierzenie celu	-	-
Prawy spust/R1	wysoki status	-	-
Y/Trójkąt	głowa	orle widzenie (Eagle Vision)/synchronizacja	orle widzenie (Eagle Vision)
X/Kwadrat	broń	atak	atak
B/O	dłoń	przesunięcie (gentle push)	odepchnięcie (tackle), chwycenie (grab)
A/X	nogi	wtopienie się w tłum (blend)	sprint, skok

W przypadku jazdy konno rzecz przedstawia się następująco:

Przycisk Xbox360/PS3	Niski status (Low Profile)	Wysoki status (High Profile)
Y/Trójkąt	orle widzenie (Eagle Vision)	-
X/Kwadrat	spięcie konia	atak
B/O	zejście z konia	zejście z konia
A/X	wtopienie się w tłum	galop

J a k n a s w i d z ą

Niezależnie od tego, co robimy, każda czynność jest zwykle bacznie obserwowana - czy to przez strażników, czy też przez zwykłych przechodniów. Do badania nastawienia tłuszczy służy nam specjalny wskaźnik, który w zależności od sytuacji przybiera odpowiedni kolor. Gdy jest biały, oznacza to, że właściwie nie zwracamy na siebie uwagi. Gdy środek wskaźnika miga na żółto, jesteśmy obserwowani. Jeśli miga już na czerwono oznacza to, że w najbliższym czasie zostaniemy zaatakowani, a gdy punkt cały pulsuje na czerwono, rozpoczyna się walka.



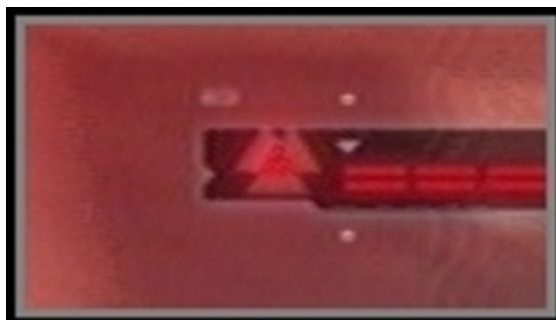
Biały wskaźnik czyli jest bezpiecznie.



Częściowo żółty wskaźnik czyli ktoś nas obserwuje.



Wskaźnik mruga na czerwono i robi się gorąco.



Pulsujący czerwienią wskaźnik oznacza kłopoty.

Jeśli zdecydujemy się uciec, to zniknięcie z pola widzenia spowoduje migotanie żółtego wskaźnika. Wtedy wystarczy już tylko schować się w sianie lub za kotarą i przeczekać pościg.



Na ziemi chowamy się w sianie.



Na dachu – za kotarą.

Jeśli nie mamy ochoty zwracać na siebie uwagi musimy poruszać się tak, by nie naprzykrzać się mieszkańcom miast. Jednym zdaniem nie powinniśmy robić zbędnego rabanu rozbijając naczynia czy popychając ludzi. Wystarczy, że mijając przechodniów będziemy trzymać naciśnięty przycisk **B/O**. Najbardziej bezpiecznym i zarazem wzbudzającym mniej uwagi sposobem poruszania się jest udawanie mnicha. Naciskamy wtedy dłużej **A/X** i już jesteśmy święci i bez grzechu, wtapiając się w tłum.



Nie zaczepiając ludzi, nie wzbudzamy ich uwagi.



W ten sposób znikamy w tłumie.