

Прохождение игры Assassins Creed (XBOX 360)

Послан Марк - 24.11.2010 21:32

<http://www.magicdevice.ru/images/fbfiles/images/97071e073c7at.jpg>

Введение

Дата выхода игры Assassins Creed (Assassins Creed) для PC долго переносилась. И вот свершилось – портирование игры на персонaлки завершено.

Действия игры Assassins Creed (Assassins Creed) разворачиваются параллельно во времена 3-го Крестового похода и в наши дни. Безумный ученый и его одуванчик-ассистентка похитили парня по имени Дезмонд. По гипотезе этих ученых в ДНК каждого живого существа находятся воспоминания о его предке. Дезмонд стал подопытной мышью в их эксперименте, но его избрали не случайно – он предок Великого Ассассина Альтаира. Изобретение доктора Анимус может считывать данные ДНК и воспроизводить частицы жизни предков. После недолгих уговоров (С элементами угрозы) Дезмонд соглашается участвовать в эксперименте. И вот, после интерактивного кино начинается игра Assassin's Creed (Assassins Creed).

Можно сказать, что игра разделена на две части: Будущее и прошлое. В будущем мы играем за Дезмонда, в прошлом - за Альтаира. Играя за Дезмонда, мы находимся в лаборатории и нам доступно всего лишь пара комнат. Можно сказать, что игра за Дезмонда похожа на квест. Войдя в Анимус, мы видим генетическую спираль, разделенную на блоки. Именно эти блоки, а точнее части памяти Альтаира, мы и будем исследовать. Нас ждет свобода действий, но не полная. Недоступные районы будут перекрыты «перегородками памяти», которые будут разрушаться по сюжету. В этом прохождении Assassin's Creed (Assassins Creed) мы разберем все 8 сюжетных убийств и наиболее труднопроходимые моменты игры. И конечно вы получите порцию советов. Ну, поехали.

Жертва №1: Тамир.

MemoryBlock №2

Особых хитростей в убийстве этого торговца смертью нет. Идем к центру базара и смотрим заскриптованную сценку: Тамир разбирается с одним из своих работников. Тихо стоим в сторонке. Далее под видом монаха следуем за жертвой. Когда Тамир подойдет к прилавку и начнет говорить с торговцем – подходим сзади и вонзаем Хидден Блейд. У нас есть около 5 сек. до прибытия стражи, так что не медлим и бежим в бюро.

Жертва №2: Гарниер

MemoryBlock №3

Идите на северо-восток в сторону Больницы.

Когда будете около входа, а точнее ступенек постарайтесь примкнуть к группе монахов.

Посмотрите красивую сценку и влейтесь в толпу, в компании «святош». Не забываем держать камеру в максимально удобной позиции, просматривать местность на наличие угрозы.

После неприятной сценки (Колени ломит!) возвращаемся с нашими монахами на правую сторону (Слева от выхода).

Не отстоим от группы и высматриваем мужчину высокого роста (вы его сразу заметите). Это и есть наш «клиент», а именно Гарниер. Не торопитесь и не нападайте сразу. Рассмотрим наиболее эффективный способ казни: Между вами и жертвой много препятствий, а именно толпа состоящие из каких-то странных людей. Задевая вас, они сразу же поднимают тревогу! Поэтому остаемся в компании монахов и следуем за ними. Рано или поздно нам выпадет шанс. Нужно дождаться, когда доктор отойдет от своей «охраны» и начать действовать. Выбираем цель, делаем рывок и... убийство с прыжка. Да, вот так все просто и brutally. Теперь остается доставить перо.

Жертва №3: Талал

MemoryBlock №3

Когда достигните северо-восточного угла вытаскивайте карту и ищите ближайший отряд монахов. Воспользуйтесь их помощью, чтобы пройти мимо стражей на ступеньках или проникнуть на крыши на западе.

Просто войдите в открытую дверь, чтобы начался продолжительный видеоролик. Теперь продвигаемся вдоль коридора. Ну, вот нас, наконец, то окружили. После ролика-сценки начинаем битву. Стараемся убивать врагов контратаками, но не забываем расшвыривать особо наглых субъектов, дабы проредить ряды врага. После расправы над последним из супостатов заберитесь по лестнице и избежитесь от лучника уровнем выше. Потом взбирайтесь по другой лестнице на крышу.

Подсказка: Не забываем удерживать левый shift во время бега (Расталкивание людей). Вот и Талал... Убегает. Начинаем погоню: Стараемся максимально сократить дистанцию, выбрать Талала как цель и выполнить убийство в прыжке (Хидден Блейд). Если же не получается, не отчаивайтесь. Рано или поздно Талал окажется в тупике и начнется стандартная битва на мечях. После сценки спасаемся бегством по направлению Бюро Ассасинов.

Жертва №4: Абул Нукоуд

MemoryBlock №4

Отправляемся в богатый район, к дворцу на юге. На этот раз дворец будет полон людей. Двигайтесь вдоль стен, а затем смешайтесь с толпой. После того, как вы потеряете контроль, готовьтесь к неприятностям. Как все печально... Следим за происходящим, пока не придется бежать. Началось: Бежим налево, к небольшому строению в углу. Взбираемся по нему и попадаем на второй этаж. Двигаемся по Оказавшись на крыше поворачиваемся на юг. Можно попытаться допрыгнуть до балкона и убить жертву, но не теряем бдительности и следим за миникартой. Если вы заметите, что Абу покидает балкон, можете быть уверены, что он попытается сбежать через южный выход. В этом случае можно поджидать его у самого выхода или спрыгнуть на балкон и начать погоню, предварительно отключив функцию фиксирования цели. Можно срезать путь, перепрыгивая через препятствия, в частности перила. Когда вы настигнете «толстяка» обнажайте хидден блейд и устраивайте казнь «в полете». После сценки бежим в бюро, а далее к Масаефу.

Жертва №5: Вильям де Монтферрат

MemoryBlock №4

Направляемся на юг, в сторону Замка. Остановитесь на площади и смешайтесь с толпой. Опять же будьте внимательны и остерегайтесь крестоносцев. После сценки идите через ворота. Груды ящик – главная проблема этой миссии. Старайтесь не врезаться в них, дабы не замедлить ход. Также к югу можно найти группу монахов, к которым можно присоединиться. Пройдитесь с ними, и вы попадете в зону, где толкает свою речь Вильям. Подождите пока линия солдат не «сломается», обнажите выдвижное лезвие, бегите в образовавшуюся «дыру в обороне» и бейте... Уделим немного времени тактике побега: После сцены бегите, расталкивая рыцарей, по направлению к воротам. Они закрыты! Бегите в северный угол форта, в темную аллею. У стены будет стоять лестница. Забирайтесь по ней, прыгайте и карабкайтесь на задние, которое в углу. Забравшись на крышу вы окажетесь в саду. Не оставайтесь там, на долго, как только горизонт будет чист спрыгивайте на стену, потом на деревянные платформы и вот, вы за стенами замка. Теперь путь лежит в бюро.

Жертва 6: Мейд Аддин

MemoryBlock №4

Проскользните мимо стражи и двигайтесь по направлению к маркеру. Постарайтесь примкнуть к священникам, справа от "сцены". Вместе с "белыми" отправляемся мимо стражи вверх по лестнице, на сцену. Видите стражника, около которого остановились монахи? Его можно обнять

или оставить в живых. К сожалению, для удачного убийства и из исторических интересов (Речь Мейда очень необычная) придется позволить убить трех пленников, а когда наша цель подойдет к нашему брату, мы сделаем так называемый ассассинейт. Конечно можно выбежать и убить жертву в прыжке, до того, как начнется расправа над пленниками, но это ничего не даст. Главное, чтобы выжил парень в белом. После предсмертной речи Аддина быстро освобождаем нашего брата и забираемся по лестнице (На севере, в паре метрах от Аддина) на крыши. Далее идет стандартная пробежка в бюро.

Жертва №6: Джубаир

MemoryBlock №5

Идите к зданию и заберитесь на крышу любым способом. Как только окажитесь на крыше начнется сценка-путеводитель. Идите по крыше и спускайтесь по лестнице на балкон, откуда вы сможете наблюдать за происходящим. Как только наглецы займутся книгосжиганием, вам предстоит найти Джубаира. В большинстве случаев он находится в юго-восточном углу, но у вас может быть где-то еще. Можно убивать каждого по тихому, рано или поздно выйдете на Джубаира. Как только найдете его, начинайте погоню. Стандартное убийство в прыжке положит конец бессмысленной погони. Спасайтесь бегством по крышам и старайтесь оторваться по быстрее.

Жертва №7: Сибрант

MemoryBlock №5

Совет: Запаситесь десятью кинжалами для этой миссии.

Отправляйтесь в доки, стараясь не попадаться стражникам на глаза, а затем идите к толпе зевак. Смотрим сценку. Мужик с рогатым шлемом уплывает на лодке... Если вы раскопали инфу, перед началом миссии, то в меню паузы вы сможете прочитать, что северная часть доков лишена стражников. Так что отправляемся на север и видим... пьяных моряков и горожан... Все равно старайтесь не контактировать ни с горожанами ни с грудями коробок. Немного погуляв по докам, смотрите на восток: Вы увидите платформу в воде, со стражником на ней. Подождите пока он отвернется, и тихо учините расправу. Теперь перепрыгивайте со столба на столб, пока не доберетесь до маяка. Убейте трех стражников. Также постарайтесь убить лучника на платформе, хотя это и не обязательно. Если вы сняли лучника, то двигайтесь в сторону корабля. Забирайтесь на борт, но не в прямом смысле. Альтаир должен «зависнуть» на корме, так, чтобы камера немного выглядывала, и вы могла следить за передвижениями Сибранта. Дождитесь момента, когда Сибрант пройдет в переднюю, часть корабля и начнет говорить. Это ваш шанс: Быстро залезайте на борт, закрепляйте Сибранта как цель и со всех ног бегите в его сторону. Как только досмотрите сценку спускайтесь с корабля, и со всех ног бегите к маяку. Если вы сняли лучника, то проблем у вас быть не должно: Вас еще не заметили. Далее возвращайтесь в бюро старой дорогой, т.е. по столбам и через северную часть доков.

Жертва №8: Роберт

MemoryBlock №6

Отправляйтесь в самый южный квартал. Чтобы пробраться на похороны можете примкнуть к группе монахов или попробовать найти иной способ... Когда подойдете к месту погребения просто затеряйтесь в толпе и смотрите сценку. Когда церемония кончится, приготовьте свой клинок к битве. Да, к битве. Если вы не дрались hidden blade'ом раньше, то самое время научиться. На самом деле клинок понадобится вам только для совершения потрясающих контр убийств. Сам план очень прост: когда Роберт атакует, вы можете «его убить». Конечно, для этого понадобится некоторое везение и терпение, но в случае с клинком убийство произойдет моментально. Также вы можете попытаться драться простым мечом или сбежать в город, но победить так очень сложно. После сценки оторвитесь от тамплиеров и всеми возможными и невозможными способами доберитесь до бюро. Ух, как интересно!

Жертва №8: Ал Муалим

MemoryBlock №7

Совет: Использование ножей ускорит бой во много раз*

Идите по деревни, в направлении форта. Вам предстоит сражение с группой ваших бывших соратников, так что можете сбросить их с уступа ? Затем на вас нападет еще одна группа, побольше предыдущей. Расправившись с ней, идите вверх по тропе, чтобы встретить своих новых союзников. После небольшой беседы заходите, а точнее проталкивайтесь, на территорию форта. Идите на задний двор крепости и смотрите сценку.

С этим Боссом используйте тупой мордобой мечом. Естественно и контрудары тоже помогут. Бой вовсе не сложный.

*Совет: Во время любого из этих боев можете рискнуть использовать клинок. Но помните:

Удачная контратака клинком = 1 труп. Неудачная = ваш труп*

Следующий противник обладает внушительными габаритами. Даже не пытайтесь его «кинуть», используйте контрудары мечом. После очередной сценки Ал Муалим наконец то остается один. Его достаточно ударить один раз. Просто ударить. Теперь битва перенесется в нижнюю часть двора. Продолжайте избивать его, пока экран не станет нормальным. Как только туман исчезнет, обнажайте hidden blade и предпринимайте последний контрудар. Смотрите последнюю сценку и возвращайтесь в реальный мир.

Финал

Выходим из Анимуса. Теперь у Дезмонда есть способность "Eagle Vision". Изображения и символы, которые Дезмонд видел между миссиями, когда ложился спать становятся реальными. На стенах появляются слова... написанные кровью. Их можно увидеть только при активированном «Зрении Орла». При просмотре таких надписей в спальне начинаются титры. Если быть терпеливым и досмотреть их до конца, то игра продолжается. Но, только в виде выбора мемори-блоков. То есть прохождения уже пройденных участков.

Несколько советов

1. Вход в города. Охранники на входе в город – большая проблема. Конечно, можно попытаться вступить в открытый бой, но чаще всего это приводит к смерти. Оптимально будет, залезть сбоку на палки около стогов с сеном и перепрыгивать с одной на другую, над охраной. В 90% случаях они вас не заметят. Также можно помочь жителям, защищая их от стражников и присоединиться к группе монахов.

2. Часто, во время выполнения заданий, на картах, отображаются несколько квестовых NPC. Взаимодействовать с ними нельзя (Только ударить). Пока вы находитесь недалеко от них, они молчат. Решение этой проблемы простое: Сесть поодаль на лавку между двумя жителями и нажать на клавишу действия, предварительно повернув камеру в сторону этих самых NPC. Послушаем, о чем они говорят - дальше все станет ясно. Также можно попробовать за ними проследить.

3. Чтобы воспользоваться помощью монахов, необходимо спасти жителя города, в том районе, где обитают эти самые монахи. Чаще всего жителей приходится спасать от самих стражников.

4. У многих возникают проблемы в миссиях после разговора с ассасинами в бюро каждого из городов. После разговора миссии не обновляется. Чаще всего это происходит из-за того, что вы не открыли районы города (Они перекрыты «перегородкой памяти»). Чтобы открыть новые районы необходимо забраться на смотровые башни (помечены на карте). С них вы увидите закрытые районы, а ваши цели будут помечены ромбами. Все, ранее недоступные части города станут открытыми. После ликвидации этих целей (минимум 4) отправляйтесь к лидеру ассасинов за специальным заказом.

5. Что делать после убийства целей? Первым делом оторваться от погони. В этом нам помогут

шалаша на крышах, повозки с сеном на улицах, паркур и сами жители городов. Передвигаться стоит с зажатой клавишей «Толкать». После того, как нас потеряют из виду необходимо добраться до «Бюро» ассасинов, расположенных в каждом из городов. Там мы отдаем окровавленное перо (доказательство убийства). После выполнения убийства мы отправимся в крепость ассасинов, в горах, где Альтаира научат новым движениям/ударам.

6. Всегда имейте запас из метательных ножей. Если же они у вас кончились – Ищите бандитов, гуляющих по улицам каждого из городов. Подкрадитесь к этому правонарушителю, «захватите его как цель» и нажмите на соответствующую кнопку. В вашем кармане +5 ножей.

7. Остерегайтесь Тамплиеров и Крестonosцев. Они знают вас в лицо. Увидят-поднимут тревогу.

8. Перед убийством продумывайте путь к отступлению. Не очень приятно спасаться бегством от 30 стражников.

9. После последней битвы, когда оказываетесь в покинутой лаборатории обыщите каждую комнату. Найденные «ручки» являются ключами к компьютерам. Теперь представьте, что вы хакер: Входим в почту сотрудников и нагло читаем их сообщения. Так сделайте с каждым доступным компьютером во всех помещениях. Теперь вы знаете призрачные подробности об игре Assassins Creed 2

=====