

Assassin's Creed: Revelations

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Assassin's Creed: Revelations

(opis przejścia)

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Prolog	4
Sekwencja 1 – A Sort of Homecoming	7
Sekwencja 2 – The Crossroads of The World	35
Sekwencja 3 – Lost and Found	60
Sekwencja 4 – The Uncivil War	102
Sekwencja 5 – Heir to The Empire	133
Sekwencja 6 – Fortune’s Disfavor	158
Sekwencja 7 – Underworld	194
Sekwencja 8 – The End of An Era	213
Sekwencja 9 – Revelations	224
Zadania dodatkowe	229
Misje Desmonda	229
Misje Piri Reisa	277
Misje rekrutów	293
Misje mistrzów	306
Misje frakcji	340

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

Poradnik do gry *Assassin's Creed Revelations* zawiera kompletny opis przejścia gry, wraz z poradami ułatwiającymi zdobycie pełnej synchronizacji w każdym wspomnieniu. Oprócz tego obszerny fragment tekstu poświęcony został dostępnym w grze zadaniom dodatkowym. Należą do nich:

- wspomnienia **Desmonda**
- zadania **Piri Reisa**
- misję **rekrutów**
- misje **mistrzów**
- zadania **frakcji**

Poradnik jest również bardzo bogato ilustrowany oraz zawiera mapy Konstantynopola, umożliwiające błyskawiczne odnalezienie opisywanych zadań.

Michał „Kwiść” Chwistek (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

P r o l o g



Po tym jak film wprowadzający dobiegnie końca, znajdziesz się jako Desmond na Wyspie Animusa.



Przejdź kilka kroków, a rozpocznie się kolejna animacja, w której napotkany mężczyzna przedstawi ci twoją sytuację oraz pokaże tzw. Synch Nexus. Jest to brama prowadząca do wspomnień Ezio.



Musisz przez nią przejść, ale za nim to zrobisz, poczekaj chwilę i wysłuchaj rozmowy Williama oraz Shauna.



Możesz też pójść w przeciwnym kierunku, sprawdzić mniejsze bramy. Na razie będą one jednak zamknięte. Do ich otwarcia potrzebujesz Animus Data Fragments, których lokalizację znajdziesz w poświęconym im dziale poradnika.



Po wejściu do wspomnień Ezia, rozpocznie się kolejna animacja.

S e k w e n c j a 1 - A S o r t o f H o m e c o m i n g

Wspomnienie 2 – Narrow Escape

Pełna synchronizacja: Zabij bizantyjskiego Templariusza przy pomocy kontrataku.



Gdy przejmiesz kontrolę nad bohaterem, przytrzymaj **RT** oraz **A** i cały czas biegnij za duchem przodka.



W pewnym momencie natrafisz na strażnika. Pokonaj go pięściami, wciskając **X**, a następnie kontynuuj ucieczkę.