

A man dressed as an assassin in a black hooded robe stands in a forest. He is holding a sword and a dagger. The background is a dense forest of tall, thin trees.

Assassin's Creed III
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Assassin's Creed III

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	5
Sterowanie	6
PC	6
Xbox 360	8
Playstation 3	10
Opis przejścia	12
Sekwencja 1 – Kurs przypominający	12
Sekwencja 1 – Zabójcze przedstawienie	17
Sekwencja 1 – Podróż do nowego świata	23
Sekwencja 2 – Witaj w Bostonie	33
Sekwencja 2 – Interesy Johnsona	36
Sekwencja 2 – Chirurg	41
Sekwencja 2 – Żołnierz	50
Sekwencja 2 – Infiltracja południowej bramy	55
Sekwencja 3 – Bez przekonania	66
Sekwencja 3 – Egzekucja ponad wszystko	72
Sekwencja 3 – Wyprawa Braddocka	83
Sekwencja 4 – Zabawa w chowanego	88
Sekwencja 4 – Pióra i drzewa	95
Sekwencja 4 – Lekcja myślistwa	103
Sekwencja 4 – Pamiątka	110
Sekwencja 5 – Gburowaty jegomość	112
Sekwencja 5 – Wycieczka do Bostonu	115
Sekwencja 5 – Poszukiwany w Bostonie	118
Sekwencja 5 – W ukryciu	122
Sekwencja 5 – Zatrzymać prasę	123
Sekwencja 5 – Ratunek na rzece	124
Sekwencja 5 – Początek szkolenia	126
Sekwencja 5 – Nauka na błędach	128
Sekwencja 5 – Pierwsze źródło energii	132
Sekwencja 6 – Na tropie Johnsona	138
Sekwencja 6 – Wściekły kucharz	143
Sekwencja 6 – Herbatka Bostońska	146
Sekwencja 6 – Niebezpieczne negocjacje	150
Sekwencja 7 – Nocny rajd	157
Sekwencja 7 – Lexington i Concord	162
Sekwencja 7 – Konflikt narasta	166
Sekwencja 7 – Bitwa o Bunkier Hill	173
Sekwencja 8 – Coś na boku	180
Sekwencja 8 – Więzienie Bridewell	185
Sekwencja 8 – Publiczna egzekucja	190
Sekwencja 8 – Drugie źródło energii	193
Sekwencja 9 – Brakujące zapasy	203
Sekwencja 9 – Ojciec i syn	209
Sekwencja 9 – Piana i płomienie	212
Sekwencja 9 – Gorzki koniec	215
Sekwencja 10 – Metody alternatywne	221
Sekwencja 10 – Utracone zaufanie	225
Sekwencja 10 – Bitwa pod Monmouth	228
Sekwencja 10 – Trzecie źródło energii	231
Sekwencja 11 – Bitwa w zatoce Chesapeake	239
Sekwencja 11 – Ostatni Bastion Lee	243
Sekwencja 12 – Spoczywaj w pokoju	247
Sekwencja 12 – W pogoni za Lee	251
Misje poboczne - typy i ich lokalizacja	258

Synchronizacja Animusa	262
System walki	266
Walka w zwarciu	266
Serie ciosów	269
Walka na dystans	270
Zdrowie	272
Ciche zabójstwa	273
Ukryte ostrza	273
Broń dystansowa	275
Rozgłos	276
Poziomy rozgłosu	276
Jak obniżyć rozgłos?	279
Eksploracja	281
Bieg swobodny	281
Jazda konna	282
Bieganie po drzewach	283
Szybka podróż	285
Kryjówki	288
Kanały	291
Boston	291
Nowy Jork	299
Połowanie	308
Broń i ślady	309
Występowanie zwierzyny i podkradanie się	310
Sidła, przynęty i skórowanie	311
Gildia Asasynów	312
Wyzwalanie dzielnic i rekrutacja nowych członków	312
Rekruci i ich szkolenie	314
Mapa Bostonu	316
Boston – Dzielnica południowa	317
Boston – Dzielnica Północna	320
Mapa Nowego Jorku	323
Nowy Jork – Dzielnica Wschodnia	324
Nowy Jork – Dzielnica Zachodnia	328
Nowy Jork – Dzielnica Północna	332
Zadania klubów	335
Towarzystwo łowieckie	337
Ludzie z pogranicza	345
Bostońscy piéścjarze	353
Wyzwania klubów	362
Towarzystwo łowieckie	363
Bostońscy Piéścjarze	365
Ludzie z pogranicza	369
Gildia złodziei	379
Osada	381
Rozbudowa osady	381
Funkcje osady	382
Kolejność zadań w osadzie	391
Achilles	392
Godfrey i Terry	399
Lance	405
Myriam	412
Warren i Prudence	420
Norris	426
Ellen	435
Duży Dave	440
Lyle White	447
Codzienne życie w osadzie	455

Skarb kapitana Kidda	461
Skarby Drewnianej Nogi	461
Lokacja morska – Fort Wolcott	466
Lokacja morska – Skarb w umrzyka skrzynie	477
Lokacja morska – Okręt widmo	481
Lokacja morska – Zamek szalonego doktora	485
Lokacja morska – Oak Island	493
Żegluga	498
Sterowanie okrętem	499
Bitwy morskie	501
Misje morskie	504
Pościg	504
Ratunek	507
Francuski udział	510
Kryjówka Biddle'a	513
Zlecenia kaperskie	517
Henderson w opałach	517
Brukując drogę	518
W środku nocy	520
Niespokojne wody	521
Atak na Prospectora	522
Jedyny w swoim rodzaju	524
Druzgocący upadek	526
Wołanie o pomoc	527
Odszukaj okręt Somerset	529
Wilki morskie	531
Spotkanie w środku nocy	533
Olbrzym i sztorm	534
Znajdźki	535
Pióra	535
Skrzynie	537
Strony Almanachu	541

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 III* zawiera szczegółowe i bogato ilustrowane rozwiązanie głównego wątku fabularnego, jak również wszystkich zadań pobocznych zgrupowanych w liczne nieobowiązkowe aktywności. Oprócz tego znajdziesz tutaj spis znajdziek wraz z ułatwiającymi ich zlokalizowanie mapkami oraz sporą liczbę porad dotyczącą rozmaitych aspektów rozgrywki.



Poradnik zawiera:

- Ilustrowany **opis zadań z głównego wątku fabularnego wraz ze wskazówkami ułatwiającymi zdobycie pełnej synchronizacji.**
- **Opis wszystkich zadań pobocznych.**
- **Porady dotyczące walki w zwarciu i na dystansie.**
- **Rozdział poświęcony polowaniom** na zwierzęta.
- **Poradnik podróżnika.**
- **Informacje dotyczące osady.**
- **Wskazówki ułatwiające pływanie statkami.**
- **Listę znajdziek wraz z mapkami.**

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

Sterowanie

P C

	Sterowanie ruchami postaci
	Skok
	Atak
	Bieg Parowanie podczas walki
	Interakcja
	Wybór broni
	Narzędzia
	Szybkie wybieranie 1
	Tryb precyzyjny
	Wzrok orła

	Szybkie wybieranie 2
	Szybkie wybieranie 3
	Szybkie wybieranie 4
	Menu mapy
	Menu rekrutów
	Pauza
	Centrowanie widoku
	Kadrowanie widoku