



PRZED URUCHOMIENIEM GRY LUB UDOSTĘPNIENIEM  
JEJ DZIECIOM NALEŻY PRZECZYTAĆ PONIŻSZE  
OSTRZEŻENIE

Niektórzy ludzie należą do tzw. grupy zwiększonego ryzyka zapadnięcia na atak epilepsji lub doświadczenia utraty przytomności podczas długotrwałego kontaktu z migoczącym światłem lub wzorami świetlnymi. Objawy epilepsji mogą wystąpić u takich osób np. podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo. Przypadki takie mogą mieć miejsce, nawet jeśli u danej osoby nie zdiagnozowano epilepsji w przeszłości, ani nie występowały charakterystyczne dla niej objawy. Jeśli u ciebie lub kogokolwiek z twojej rodziny kiedykolwiek stwierdzono objawy epilepsji (drgawki, nagłe utraty przytomności) występujące pod wpływem efektów świetlnych, przed rozpoczęciem gry skonsultuj się z lekarzem. Zaleca się rodzicom, aby bacznie obserwowali swoje dzieci podczas gry. Jeśli w czasie gry u dziecka lub osoby grającej pojawią się jedno z wymienionych poniżej objawów, należy NATYCHMIAST wyłączyć grę i zasięgnąć porady lekarza. Do objawów tych należą m.in.: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałek ocznych, utraty świadomości lub przytomności oraz mimowolne ruchy lub skurcze.

# SPIS TREŚCI

Rozpoczęcie	04
Postacie	06
Instrukcja użytkownika Animusa	07
1. Sterowanie	07
2. HUD	15
3. Rozgrywka	17
4. Ekrany menu	21
Wsparcie techniczne	22
Gwarancja	23

# ROZPOCZĘCIE

## INSTALACJA

### Instalowanie Assassin's Creed™ II

Aby zainstalować grę Assassin's Creed™ II, postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami:

1. Umieść płytę instalacyjną DVD Assassin's Creed™ II w napędzie DVD-ROM.
2. Gdy dysk zostanie rozpoznany w napędzie, rozpocznij proces instalacji Assassin's Creed II.
3. Postępuj zgodnie z poleceniami pojawiającymi się na ekranie.
4. Po zakończeniu instalacji, otwórz folder Programy//Assassin's Creed 2/ i uruchom grę.

### Odinstalowanie Assassin's Creed™ II

Aby odinstalować grę Assassin's Creed™ II, postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami:

1. Umieść płytę instalacyjną DVD Assassin's Creed™ II w napędzie DVD-ROM.
2. Gdy dysk zostanie rozpoznany w napędzie, uruchom skrypt deinstalacji Assassin's Creed II. Spowoduje to całkowite usunięcie plików gry.

09/17/12

**Do:** Adresat nieznan [zaszyfrowane]

**Temat:** Plan

**Załączniki:** mapa.png; sterowanie i opis (aktualizacja).txt

*Nadszedł dzień, do którego się przygotowywaliśmy.*

*Na początku tygodnia Vidic pozyskał pamięć genetyczną Altaïra Ibn La-Ahada od Obiektu 17, Desmond'a Milesa. Jak już wiecie, Altaïr był syryjskim Asasynem, żyjącym w XII wieku. Przeżył zdradę Al Mualima, jak również był odpowiedzialny za zabójstwa kilku prominentnych krzyżowców z zakonu Templariuszy.*

*Vidic odkrył, że Al Mualim użył jednego z pięciu znanych Rajskich Jabłek, by przejąć władzę nad zakonem Asasynów. Przecisnął się następnie przez wspomnienia Desmond'a, aż odzyskał mapę (stanowi załącznik do tego dokumentu). Zna również położenie Rajskich Jabłek, a teraz Templariusze mają zamiar zabić Desmond'a. Próbowałam opóźnić ich działania, ale moje możliwości są na wyczerpaniu. Musimy działać natychmiast.*

*Zakładam, że udało wam się zgodnie z planami zagospodarować budynek, powinniście też już otrzymać ostatnią partię schematów Animusa, którą wysłałam kurierem w grudniu. Czas wypróbować naszą maszynę na Desmondzie. Jeśli to zadziała, to gdy już skończymy stanie się on jednym z najpotężniejszych ludzi na świecie.*

*Załączam profil Desmond'a (zignorujcie jego nastawienie, polubicie go, gdy już go poznacie – daję słowo), a także biogram jego włoskiego przodka o nazwisku Ezio Auditore oraz najnowszą listę poleceń Animusa oraz uwag technicznych z nim związanych. Desmond przyzwyczaił się do systemu, więc proszę, potraktujcie to jako dobrą podstawę w procesie kontroli nad obiektem. Załączyłam również potencjalne modyfikacje/ulepszenia pochodzące z badań Abstergo, które moglibyśmy ukraść do naszego Animusa. Powinnicie mieć to wszystko już ustawione i działające, gdy do was dotrzemy, zgadza się?*

*Jeśli wszystko pójdzie jak trzeba, to zanim Vidic odszyfruje tego maila, ja i Desmond będziemy już w drodze do was. Jeśli nie odezwę się w przeciągu dwunastu godzin, spakujcie wszystko i uciekajcie.*

*Do zobaczenia wkrótce (mam nadzieję),*

*Lucy Stillman*

## POSTACIE

### DESMOND MILES



**Wiek:** 25  
**Waga:** 77 kg  
**Wzrost:** 183 cm  
**Grupa krwi:** A+  
**Narodowość:** USA

**Cechy psychologiczne:** Niezależny, introwertyczny, przyjmuje postawę obronną. Desmond ma kłopoty z zaufaniem innym ludziom. Jego rodzice byli nieprawdopodobnie nadopiekuńczy, w zasadzie uwięzili go w swoim towarzystwie, przyrzekając, że robią tak dla jego dobra. Ostatnie dziewięć lat unikał wielkich miast i ukrywał się przed cywilizacją. Mur cynizmu chroni jego myśli i emocje.

### EZIO AUDITORE



**Wiek:** 17  
**Waga:** 71 kg  
**Wzrost:** 183 cm  
**Narodowość:** Florentyńczyk  
**Rok:** 1476

**Historia:** Dysponujemy dużą ilością informacji na temat ojca Ezio, Giovanniego, który był ważnym florenckim bankierem i doradcą politycznym samego Wawrzyńca Wspaniałego (Lorenza di Medici), ale jedyną informacją o samym Ezio jest to, że terminował niegdyś u Giovanniego Tornabuoni, wielkiego bankiera Florencji.

**Cechy psychologiczne:** Charyzmatyczny, lubi konkurować, kobieciarz i poszukiwacz przygód.

*Lucy – Zamieniłam wszystkie dane zawierające imię Altair, od teraz mamy do czynienia tylko z Ezio. Zmieniłam także nazwę urządzenia, teraz to Animus 2.0. To uczyni sprawę nieco prostszymi.*

## INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA

### ANIMUSA

#### 1. STEROWANIE

Do przodu	W
Do tyłu	S
W lewo	A
W prawo	D
Działanie jawne	Lewy Shift
Uzbrojona ręka	LPM
Pusta ręka	Lewy Command
Głowa	E
Stopy	Spacja
Noże do rzucania	1
Ukryte ostrze	2
Miecz	3
Pięści	4
Wybór broni	6
Kamera w górę	Strzałka w górę
Kamera w dół	Strzałka w dół
Kamera w lewo	Strzałka w lewo
Kamera w prawo	Strzałka w prawo
Skupienie na celu	F
Kamery kontekstowe	Q
Centrowanie kamery	C
Mapa	Tab
Pauza	Esc
Widok z pierwszej osoby	9



## 1.1 Sterowanie Animusem

Animus 2.0 pozwala ci na sterowanie Ezio za pomocą przycisków standardowych i kontekstowych. Standardowe klawisze zawsze wykonują tę samą czynność. Na przykład naciśnięcie klawisza [6] oznacza zawsze wybór broni. Z kolei czynność wynikająca z naciśnięcia klawisza kontekstowego zmienia się w zależności od tego, w jakiej sytuacji znajduje się obecnie przodek Desmond. Na przykład klawisz Spacji może zmusić Ezio do szybkiego biegu, skoku, uniku lub wbiegnięcia na ścianę, w zależności od sytuacji.

## 1.2 Ogólne

### 1.2.1 Poruszanie się

Poruszaj Ezio za pomocą klawiszy [W, S, A oraz D]. Naciśnięcie klawisza [W] lub [S] przemieszcza twojego przodka do przodu i do tyłu. Naciśnięcie klawisza [A] lub [D] sprawia, że Ezio skręca w lewo lub w prawo.

### 1.2.2 Rozglądanie się

Za pomocą myszki rozglądasz się po najbliższym otoczeniu. Naciśnięcie klawisza [C] ponownie ustawia kamerę centralnie za plecami bohatera.

### 1.2.3 Namierzenie i skupienie na celu

Animus 2.0 wyświetla specyficzne efekty wizualne na niektórych mieszkańcach, z którymi możesz wejść w interakcję. Naciśnięcie klawisza skupienia na celu [F] sprawia, że Ezio poświęca uwagę wybranemu obywatelowi i jest wówczas skupiony właśnie na nim. W trybie skupienia Ezio może mówić, zabijać i wykonywać inne zadania. Naciśnięcie klawisza [F] przenosi go w tryb walki. Gdy jesteś już w trybie walki, skupienie automatycznie przełączy cię na najbliższego przeciwnika. Jeśli chcesz opuścić tryb walki, naciśnij ponownie klawisz [F], aby dezaktywować skupienie i uciec.

*Lucy – Upewnij się, czy gracz może również opuścić walkę poprzez zwykłą ucieczkę (lewy [Shift] + klawisz [Spacji]); wyłączenie skupienia zajmuje za dużo czasu.*

### 1.2.4 Wybór broni i podręczny ekwipunek

**Wybór broni:** Przytrzymanie klawisza [6] wyświetla ekran wyboru broni. Za pomocą myszki możesz tu wybrać broń, którą chcesz wziąć do ręki.

**Podręczny ekwipunek:** Za pomocą klawiszy [1, 2, 3, 4] przyporządkowuje się broń do danego klawisza. Naciśnięcie klawisza drugi raz powoduje wyciągnięcie przypisanej do niego broni.

### 1.2.5 Kamera kontekstowa

W pewnych specyficznych sytuacjach dostępna jest kamera kontekstowa, dzięki której można obejrzeć sytuację z innego miejsca. Naciśnięcie klawisza [Q] w momencie, gdy wyświetlony jest symbol takiej kamery, zmienia kąt prezentowania sceny.

### 1.2.6 Mapa

Naciśnięcie klawisza [Tab] wyświetla mapę danego terenu. Animus 2.0 potrafi zapełnić ogólny zarys terenu danymi z zapisów historycznych, ale szczegóły o danym obszarze muszą pochodzić bezpośrednio od Ciebie. Powinieneś wdrapywać się na najwyższe budynki i obserwować okolicę, aby zsynchronizować się ze wspomnieniami Ezio o danym miejscu. To pozwoli Animusowi 2.0 na zapełnienie mapy specyficznymi celami związanymi ze wspomnieniem oraz innymi szczegółami przechowywanymi w twojej pamięci genetycznej.

*Lucy – To duże ulepszenie względem mapy z Animusa 1.0, ale wciąż konieczna jest synchronizacja.*

## 1.3 Czynności kontekstowe

### 1.3.1 Koncepcja marionetki

Animus 2.0 pozwala na sterowanie Ezio niczym lalką. Każda część jego ciała związana jest z klawiszem: klawisz [E] odpowiada za głowę, LPM to przycisk przypisany do ręki z bronią, lewy [Command] to pusta dłoń, a klawisz [Spacji] odpowiada za nogi. W górnym prawym rogu ekranu wyświetlacz (HUD) informuje o funkcji każdego z klawiszy. W zależności od kontekstu funkcja klawisza będzie się zmieniać, a HUD to odzwierciedli.

### 1.3.2 Koncepcja działań jawnych i dyskretnych

Podobnie jak w Animusie 1.0 tak i teraz możliwa jest zmiana intensywności, z jaką Ezio wykonuje każdą czynność. Domyślnie twój przodek działa w trybie dyskretnym, ale stan ten można zmienić na jawny, naciskając i przytrzymując lewy klawisz [Shift]. To jakby wcisnąć gaz do deski! W trybie dyskretnym czynności wykonywane przez Ezio nie wywołują podejrzeń i są akceptowalne społecznie. Szybkie i potężne działania zabójcy dostępne są w strefie działań jawnych.

## 1.4 Czynności

### 1.4.1 Na ziemi

*Tryb dyskretny*

**[Spacja]:** Kradzież: Pozwala Ezio na okradanie innych ludzi.

**Lewy [Command]:** Delikatne popchnięcie: Naciśnij i przytrzymaj klawisz odpowiedzialny za pustą dłoń, aby wykonać delikatne popchnięcie. Delikatne popchnięcie jest społecznie akceptowalną metodą usuwania ludzi z drogi.

**LPM:** Atak: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za dłoń trzymającą oręż sprawia, że Ezio atakuje aktualnie niesioną bronią.

**Klawisz [E]:** Wizja i rozmowy: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za głowę (jeśli Ezio stoi w pobliżu określonego mieszkańca albo sklepikarza) sprawia, że rozpoczyna się rozmowa. Przytrzymanie klawisza głowy włącza Wzrok Orła. Wzrok Orła pozwala rozpoznać ewentualne zagrożenie, przypisując otaczającym bohaterów ludzom określone barwy: czerwony to żołnierze, niebieski to sojusznicy, biały to zleceńiodawcy, a złoty - cele.

#### Tryb jawny

**[Spacja]:** Tryb swobodnego biegu/sprint: Przytrzymaj klawisz odpowiedzialny za nogi, aby twój przodek biegł bardzo szybko i wchodził w tryb swobodnego biegu. Przytrzymywanie tego klawisza sprawia, że Ezio automatycznie dostosowuje się do każdego obiektu na jego drodze. Po prostu kieruj klawiszami ruchu tak, by bohater biegł gdzie chcesz.

**Przykład:** Stoisz na ziemi, nieopodal ściany. Przytrzymanie klawisza [Spacji] oraz naciśnięcie klawisza ruchu [A] w stronę ściany sprawi, że Ezio zacznie się na nią wspinać. Jeśli na drodze Asasyna nie ma żadnych obiektów nadających się do wykorzystania w trybie swobodnego biegu, przytrzymywanie klawisza odpowiedzialnego za nogi podczas poruszania się w trybie publicznym włącza sprint.



**Lewy [Command]:** Chwyt i rzut/powalenie: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za pustą dłoń - jeśli Ezio stoi bez ruchu - sprawia, że twój przodek chwytą pobliskiego człowieka. Gdy postać jest w uchwycie, lewym klawiszem [Command] wykonuje się rzut w kierunku wskazywanym przez klawisz ruchu wciśnięty w tym momencie. Jeśli Ezio nie ma broni, klawisz [E], LPM oraz klawisz [Spacji] są odpowiedzialne za uderzenia. Gdy Ezio ma broń, LPM natychmiast zabija trzymaną postać.

*Lucy – Ta funkcja była wielkim przebojem wśród techników laboratoryjnych. Musicie to dodać.*

Podczas biegu, naciśnięcie lewego klawisza [Command] spowoduje, że Ezio zmierzy się z postacią.

**LPM:** Atak: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za rękę z bronią sprawia, że Ezio wykonuje atak aktualnie trzymanym orężem.

**Klawisz [E]:** Wzrok Orła: Przytrzymanie klawisza odpowiedzialnego za głowę włącza tryb Wzroku Orła.

#### 1.4.2 Koń



#### Tryb dyskretny

**[Spacja]:** Stęp: Klawisz odpowiedzialny za nogi sprawia, że koń porusza się z najmniejszą możliwą prędkością.

**Lewy [Command]:** Zejście z konia: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za pustą dłoń sprawia, że Ezio zsiada z konia.

**LPM:** Do tyłu/atak: Jeśli Ezio trzyma miecz w pochwie, naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za dłoń z bronią sprawia, że koń zaczyna się cofać. Jeśli twój przodek trzyma miecz w ręku, klawisz ten sprawia, że nim uderza.

**Klawisz [E]:** Wzrok Orła: Przytrzymanie klawisza odpowiedzialnego za głowę włącza tryb Wzroku Orła.

*Lucy – Wzrok Orła w siodle, ciekawe co jeszcze wymyślił? Upewnijcie się, że też to mamy!*

#### Tryb jawny

**[Spacja]:** Galop: Przytrzymaj klawisz odpowiedzialny za nogi podczas poruszania się na koniu w trybie jawnym.

**Lewy [Command]:** Zejście z konia: Naciśnij klawisz odpowiedzialny za pustą dłoń.

**LPM:** Atak: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za dłoń z bronią sprawia, że twój przodek zadaje cios z siodła.

**Klawisz [E]:** Wzrok Orła: Przytrzymanie klawisza odpowiedzialnego za głowę włącza tryb Wzroku Orła.

#### 1.4.3 Pływanie

*Lucy – Upewnijcie się, żeby poprawić tego irytującego babola z Animusa 1.0, przez którego przodkowie nie mogli pływać.*





#### Tryb dyskretny

**[Spacja]:** Nurkowanie: Twój przodek nurkuje. Przebywanie pod wodą sprawia, że wrogowie tracą go z oczu, ale Ezio może nurkować tylko przez krótki czas.

**LPM:** Atak: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za dłoń z bronią sprawia, że Ezio rzuca nożami (o ile zostały wybrane).

**Klawisz [E]:** Wzrok Orła: Przytrzymanie klawisza odpowiedzialnego za głowę włącza tryb Wzroku Orła.

#### Tryb jawny

**[Spacja]:** Wyjście z wody/szybki kraul: Gdy Ezio unosi się w wodzie twarzą do ściany lub łodzi, może się na nią wspiąć. Jeśli nic przed sobą nie ma, będzie płynął szybkim kraulem.

**LPM:** Atak: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za dłoń z bronią sprawia, że Ezio rzuca nożami (o ile zostały wybrane).

**Klawisz [E]:** Wzrok Orła: Przytrzymanie klawisza odpowiedzialnego za głowę włącza tryb Wzroku Orła.

#### 1.4.4 Łódź

**[Spacja]:** Sprawia, że Ezio opuszcza postawę gondoliera.

**Lewy [Command]:** Wiosłowanie: Gdy Ezio znajduje się w pobliżu wiosła, może przejąć kontrolę nad gondolą. Rytmiczne naciskanie klawisza odpowiedzialnego za pustą dłoń sprawi, że łódź będzie poruszać się szybciej.

#### 1.4.5 Machina latająca

Użyj klawiszy ruchu, aby sterować machiną latającą. Naciśnięcie klawisza [W] opuszcza jej nos, a klawisza [S] pozwala na zwiększenie wysokości lotu. Skupiaj się na wrogach za pomocą klawisza [F], aby ich kopnąć.



#### 1.4.6 Powóz

Użyj klawiszy ruchu [W, S, A, D], aby sterować powozem. Uwolnij się od wrogów chwytających cię podczas jazdy, szybko naciskając klawisz odpowiedzialny za pustą dłoń.



#### 1.4.7 Walka

*Lucy – Dokończcie ulepszenia nowego systemu walki; na wykonanie tego zadania będzie się składała spora część pobytu Desmond'a w Animusie 2.0.*

System skupienia na przeciwniku: Aby walczyć, musisz być skupiony na celu, który jest z tobą w stanie otwartego konfliktu.

Tryb dyskretny: działania ofensywne

*Lucy – Rozważcie zmianę nazwy tego działu, z oczywistych powodów.*

**[Spacja]:** Szybkie kroki: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za nogi sprawia, że Ezio wykonuje serię kroków w kierunku wskazywanym klawiszem ruchu.

**Lewy [Command]:** Chwyt: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za pustą dłoń sprawia, że Ezio próbuje chwycić wrogą postać. Jeśli nie trzyma broni, klawisz [E], LPM oraz klawisz [Spacji], odpowiedzialne są za uderzenia. Jeśli trzyma broń, LPM natychmiast zabija trzymaną osobę.

*Lucy – Nie pisaliśmy już o tym wcześniej?*

**LPM:** Atak: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za dłoń z bronią sprawia, że Ezio atakuje wroga aktualnie trzymanym orężem. Jeśli naciśniesz klawisz drugi raz dokładnie w momencie, gdy twoja broń uderza, inicjujesz kombinację ciosów. Naciśnięcie klawisza za każdym zamachem sprawia, że wykonujesz bardziej skuteczną kombinację.

*Lucy – Wszystko zależy od odpowiedniego zgrania w czasie!*

**Przytrzymanie LPM:** Przytrzymaj, aby wykonać atak specjalny, o ile jest to możliwe dla aktualnie trzymanej broni.

**Klawisz [E]:** Szyderstwo: Naciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za głowę sprawi, że Ezio obrazi przeciwnika, rozwścieczając go i być może prowokując do ataku.

*Tryb jawny: działania obronne*

Podczas walki tryb publiczny aktywuje działania obronne, takie jak kontry czy uniki. Domyślnie, jeśli trzymasz tylko klawisz trybu publicznego, Ezio paruje ciosy przeciwnika.

**[Spacja]:** Unik: Jeśli w odpowiedniej chwili naciśniesz klawisz odpowiedzialny za nogi, Ezio wykona kontrę i unik, po których wróg pozostaje odślonięty. Jeśli unik zostanie źle zgrany w czasie, Ezio sam wystawi się na atak przeciwnika.

**Lewy [Command]:** Chwył/podniesienie broni: Jeśli nieopodal Ezio znajduje się jakaś broń, Asasyn spróbuje ją podnieść.

**LPM:** Kontratak/rozbrojenie wroga: Gdy trzymasz w ręku broń i w odpowiednim momencie wciśniesz klawisz odpowiedzialny za dłoń z bronią, Ezio wykona kontratak. Jeśli źle wyliczyłeś czas, Ezio odkrywa się na atak przeciwnika. Jeśli jesteś nieuzbrojony, skuteczne przeprowadzenie tej akcji rozbraja przeciwnika.

*Lucy – Zróbcie tak, żeby Desmond mógł kraść broń przeciwników, będzie miał dzięki temu znacznie większą swobodę działania.*

**Klawisz [E]:** Szyderstwo: Naciśnięcie tego klawisza obrazi przeciwnika, rozwścieczy go i być może sprowokuje do ataku.



#### 1.4.8 Filmy interaktywne

Animus 2.0 pozwala ci uczestniczyć w niektórych scenach poprzez naciskanie właściwych klawiszy w odpowiednich momentach.

*Lucy – Proszę, usuńcie te wszystkie błędy wyświetlania, o ile to możliwe. Powinniśmy móc z tym coś zrobić!*

## 2. HUD

### 2.1 Elementy hud-a

HUD przekazuje ważne informacje podczas pobytu w Animusie 2.0. Opisane poniżej elementy wyświetlacza pozwolą ci na dokładne określenie twojego obecnego statusu. Uwaga: HUD można przekonfigurować tak, żeby idealnie dopasować go do twoich potrzeb – przeprowadza się tę operację w folderze Opcji.



#### 2.1.1 Licznik poziomu zdrowia

*Lucy – Rozważcie zmianę na Indeks zdrowia, będzie ciekawiej!*

Licznik poziomu zdrowia dostarcza informacji o:

- pełnych kwadratach zdrowia,
- kwadratach zdrowia oznaczających rany (mogą je wyleczyć medycy),
- pękniętych kwadratach zdrowia (trzeba naprawić elementy pancerza w kuźni).

#### 2.1.2 Wskaźnik rozgłosu

Pokazuje, jak wielką „popularnością” się cieszysz (więcej szczegółów odnośnie rozgłosu zawarto w sekcji 3.2).

#### 2.1.3 Ikona broni

Pokazuje, jaką broń (lub jaki przedmiot) trzymasz aktualnie w dłoni.

#### 2.1.4 Licznik pieniędzy

Pokazuje, ile Ezio ma przy sobie obecnie pieniędzy.



### 2.1.5 Podgląd sterowania

W prawym górnym rogu wyświetlane są wszystkie dostępne w danej chwili czynności.

### 2.1.6 Minimapa

Na minimapie wyświetlone są lokacje ważnych celów znajdujących się we wspomnieniu. Aby usunąć mgłę spowijającą okolicę i uzyskać więcej szczegółów na minimapie, musisz przeprowadzić synchronizację punktu widokowego. Aby to zrobić, musisz dostać się na sam szczyt najwyższego budynku i przeskanować okolicę.

## 2.2 Wskaźnik statusu społecznego (WSS)

### 2.2.1 Strzałki postaci

WSS-y strażników pokazują, czy grozi ci ryzyko wykrycia.

**Gdy jesteś nierozpoznany:**

**Żółty:** Jeśli WSS strażnika zmienia kolor na żółty, oznacza to, że strażnik ci się przygląda.

**Czerwony:** Jeśli WSS strażnika zmienia kolor na czerwony, oznacza to, że za moment przemówi stal.

### 2.2.2 Obwódka minimapy

Obwódka minimapy to wskaźnik ryzyka zsynchronizowany ze stanem twojego wroga:

**Biała:** Pozostajesz anonimowy.

**Zielona:** Pozostajesz ukryty.

**Czerwona:** Jesteś w otwartym konflikcie ze strażnikami, musisz uciekać lub walczyć.

**Żółta:** Jesteś w otwartym konflikcie, ale udało ci się zejść z oczu strażnikom, przed którymi możesz się teraz schować.

**Niebieska:** Właśnie znikasz.

### 2.2.3 Wskaźnik zdrowia postaci niezależnych

*Lucy – Przeczytajcie moją uwagę pod 2.1.1 na górze.*

Gdy toczysz walkę, na ekranie wyświetlony zostaje wskaźnik poziomu zdrowia twoich wrogów, dzięki czemu możesz zmieniać strategię starcia. Gdy dysponujesz wsparciem, na ekranie wyświetlany jest stan zdrowia twoich sojuszników.

## 2.3 System pomocy Animusa (SPA)

SPA zapewnia ci dostęp do wszystkich sprawdzonych i przydatnych informacji, takich jak samouczki czy uaktualnienia bazy danych.

*Lucy – Proszę zmniejszyć liczbę niepotrzebnych wiadomości SPA.*

## 3. ROZGRYWKA

### 3.1 Wrogowie



#### ZWYKŁA STRAŻ

Podzielona na trzy rangi (pachołkowie, elita, dowódcy) stanowi trzon miejskich sił porządkowych i walczy najróżniejszymi rodzajami broni.

#### TROPICIELE

Używają swoich halabard, żeby sprawdzić, gdzie Asasyn mógł się przed nimi ukryć.

*Lucy – Możemy wymyślić jakieś ciekawsze nazwy dla strażników? Poza tym co to jest „halabarda”? Zamieńcie to na „włócznia” czy coś w tym stylu.*



## ZWINNI STRAŻNICY

Są lekko opancerzeni i biegają szybciej od ciebie. Miej oczy dookoła głowy.



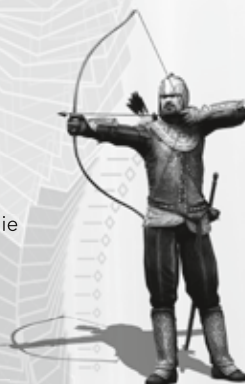
## SILNI STRAŻNICY

Może i są powolni, ale lepiej z nimi nie zadzieraj, jeśli nie potrafisz dobrze walczyć.



## ŁUCZNICY

Łucznicy strzegą określonych miejsc. Strzelą do ciebie, jeśli nie opuścisz okolicy po tym, gdy cię już ostrzegą.



## 3.2 Rozgłos

Może być o tobie głośno albo możesz występować incognito.

- Gdy jesteś incognito, strażnicy nie zdają sobie sprawy z twojej obecności i zareagują, tylko jeśli złamiesz prawo.
- Gdy jest o tobie głośno, strażnicy wiedzą, że w mieście jest Asasyn i rozpoznają cię na pierwszy rzut oka.

Im więcej masz na koncie spektakularnych wyczynów (jak na przykład podwójne zabójstwo czy też pozwolenie strażnikom na ujęcie z życiem z walki), tym wyższy jest twój rozgłos. Aby obniżyć wskaźnik rozgłosu, wykonuj następujące czynności:

- Usuwać afisze ze swoją podobizną.
- Przekupuj heroldów, aby przestawali rozgłaszać wieści o tobie.
- Zabijaj przedstawicieli władzy.

Gdy rozgłos osiągnie maksymalny poziom, strażnicy wiedzą o twojej obecności i natychmiast cię rozpoznają. Aby przejść z powrotem w stan incognito, musisz kompletnie opróżnić swój wskaźnik rozgłosu.

### 3.2.1 Wykrycie

Gdy jesteś w stanie incognito, strażnicy reagują tylko na przestępstwa (zabijanie, popychanie ich, rabunki...) Jeśli nie robisz żadnej z tych rzeczy, pozostaniesz anonimowy. Gdy jest o tobie głośno, strażnicy aktywnie cię szukają. Jeśli zobaczą cię (wypełnia się żółta strzałka), zaczynają przyglądać ci się bliżej (wypełnia się czerwona strzałka). Zaatakują cię, gdy tylko cię rozpoznają (czerwona strzałka jest pełna). Staraj się działać dyskretnie i wtapiać się w tłum, aby nie zwracać na siebie uwagi.

**Uwaga:** Przebywanie na dachach jest zabronione, łucznicy zawsze rozpoznają cię na pierwszy rzut oka.

### 3.2.2 Ucieczka

Abym uciec przed swoimi wrogami, zniknij im z oczu, a następnie się schowaj. Bezpośrednie sąsiedztwo obszaru, na którym cię ostatnio widziano (Ostatnia Znana Pozycja - OZP), to strefa ryzyka - strażnicy będą przeszukiwali kryjówki w pobliżu tego miejsca. OZP wyświetla się na minimapie w postaci żółtego koła. Jeśli nie chcesz, żeby strażnicy cię znaleźli, spróbuj wydostać się z koła, zanim poszukasz kryjówki.

*Lucy - BTW, zmniejszcie ilość głupich akronimów.*

### 3.2.3 Zniknięcie (Ukrycie się i/lub w mieszanie w tłum)

Gdy znikniesz wrogom z oczu, musisz znaleźć jakąś kryjówkę (stóg siana, studnię albo ławkę) lub w mieszać się w dowolny tłum lub grupę. Gdy już się schowasz lub w mieszasz w tłum, zaczniesz znikać z oczu straży (znacznik błyska na niebiesko).

Możesz również zniknąć, gubiąc swoich prześladowców dzięki perfekcyjnemu wykorzystaniu twoich zdolności swobodnego biegu.

## 3.3 Synchronizacja wspomnień

### 3.3.1 Wspomnienia kluczowe

Animus 2.0 pozwala ci na ponowne przeżycie wspomnień Ezio. Wspomnienia to ważne doświadczenia życiowe, zapisane w kodzie DNA.

### 3.3.2 Wspomnienia drugoplanowe




Wspomnienia drugoplanowe to te wspomnienia, o których wiemy, że Ezio je miał, ale nie umiemy ich dokładnie umieścić w czasie. Przechowywane są po prawej stronie menu DNA.

◆ **Punkty widokowe:** Wdrapuj się na nie, żeby w stu procentach zsynchronizować się z Ezio. Punkty widokowe i mgłę spowijającą mapę można zresetować z menu DNA.


◆ **Pióra:** Najczęściej znajduje się je na szczytach budynków.

◆ **Grobowce Asasynów:** Zwiedź je wszystkie, aby znaleźć pieczęcie legendarnych Asasynów.



-  **Zlecenia zabójstw:** Zabijaj ważne osobistości polityczne na zlecenie Wawrzyńca Wspaniałego (Lorenza di Medici) w zamian za brzęczące monety.
-  **Wyścigi:** Udowodnij, że jesteś najlepszym biegaczem w całej Italii.
-  **Bijatyki:** Pobij mężów zdradzających swoje żony.

*Lucy – Wiesz, że tego chcesz!*

-  **Przesyłki:** Dostarcz szybko przesyłkę, aby zarobić pieniądze.

### 3.3.3 Kodeks

-  *Kodeks Filozoficzny*

Strony Kodeksu pozwalają ci lepiej kroczyć ścieżką Asasyna. Wszystkie znalezione strony przynosi do Leonarda. Odcyfrowanie czterech kart Kodeksu na stałe podwyższa maksymalny poziom twojego zdrowia.

## 3.4 System ekonomiczny

### 3.4.1 Zarabianie pieniędzy


**Skarby:** W świecie gry możesz znaleźć rozmaite skrzynie ze skarbami. Przetrząsaj je, aby zyskać pieniądze.


**Kradzież:** W trybie dyskretnym przytrzymaj klawisz [Spacji] i wpadaj na ludzi, aby ich okradać. Odsuń się od osoby, którą właśnie okradłeś, żeby nie dać się ująć w momencie, gdy ta zda sobie sprawę z tego, że ktoś ją okradł.


**Rabunek:** Przytrzymaj lewy klawisz [Command] stojąc nad martwym ciałem, aby je obrabować. Rabunek jest jedną z kilku metod zdobywania pieniędzy i innych przedmiotów. Strażnicy nie patyczkują się z rabusiami, więc uważaj, gdy to robisz.



**Przychody twojej willi:** Odnawianie rodzinnego miasta rodziny Auditore, Monteriggioni, pozwala ci otrzymywać procent od przychodów wszystkich lokalnych sklepów. Im bardziej ulepszasz Monteriggioni, tym więcej pieniędzy otrzymujesz w zamian. Renowacja sklepów daje ci też zniżki na dostępne w nich towary. Możesz również generować zyski poprzez rozbudowę swojej willi, co zwiększa prestiż rodziny Auditore. Wartość willi podnosisz poprzez zbieranie obrazów, piór oraz broni.

### 3.4.2 Sklepy

-  **Kuźnie:** W kuźniach można kupić broń, pancerze, nowe petardy dymne, noże do rzucania oraz naboje. Można tu również za opłatą naprawić zbroję. Odwiedzaj często kuźnię, aby nie przegapić momentu, w którym pojawią się w nich nowe broń i pancerze.

-  **Krawcy:** Krawcy mogą ulepszyć twoją sakiewkę, dzięki czemu pomieścisz w niej więcej amunicji. Mogą również barwić twoje szaty na najrozmaitsze kolory.

-  **Medycy:** Medycy mogą cię uleczyć, przywracając pełny stan zdrowia. Sprzedają również lekarstwa i fiołki z trucizną, które możesz nosić przy sobie.

-  **Marszandzi:** Marszandzi sprzedają obrazy i mapy skarbów. Obrazy służą zwiększeniu wartości twojej willi i stanowią dobrą inwestycję w ujęciu długoterminowym. Marszandzi sprzedają również mapy skarbów, na których zaznaczone są pozycje rozrzuconych po świecie skrzyń ze skarbami.
-  **Stacje szybkiej podróży:** Udaj się za opłatą do dowolnej już odkrytej krainy - wystarczy tylko podejść do jednego ze stanowisk.

## 4. EKRANY MENU

### 4.1 Menu główne

**Tryb opowieści:** Rozpocznij nową grę albo wczytaj zapisany stan gry.

**Dodatki:** Dostęp do unikatowej zawartości.

### 4.2 W Animusie

#### 4.2.1 Pulpit Animusa (Menu Pauzy)

Naciśnięcie klawisza [Esc] włącza pulpit Animusa, na którym możesz:

- Przypomnieć sobie aktualne cele misji.
- Wejść do wszystkich innych folderów Animusa.

#### 4.2.2 Folder DNA

Przeglądaj wspomnienia Ezio zapisane w łańcuchach DNA. Każdy odcinek łańcucha stanowi osobne wspomnienie.

#### 4.2.3 Folder z mapą

Otwiera mapę regionu, w którym znajduje się Ezio.

#### 4.2.4 Folder z ekwipunkiem

Zajrzyj do swojego ekwipunku, jeśli chcesz sprawdzić, co Ezio ma obecnie przy sobie.

#### 4.2.5 Folder z konspiratorami

Folder z konspiratorami pokazuje kolejne cele Ezio i ilustruje ich wzajemne stosunki.

#### 4.2.6 Baza danych Animusa

Baza danych Animusa zawiera mnóstwo przydatnych informacji o włoskim Renesansie, tutaj również znajdują się wszystkie dokumenty znalezione przez Ezio (strony Kodeksu, listy Templariuszy) oraz jeszcze kilka wyjątkowych niespodzianek. W sekcji Podręcznika Użytkownika znajduje się zaawansowany poradnik gracza.

#### 4.2.7 Folder opcji

Możesz regulować ustawienia Animusa, dotyczące opcji wizualnych, dźwiękowych, sterowania czy wyświetlacza HUD. Tutaj także poznasz statystyki postaci, bazujące na jej osiągnięciach podczas pobytu w Animusie.



# WSPARCIE TECHNICZNE

Jeśli napotkałeś jakiegokolwiek problemy techniczne podczas grania w grę firmy Ubisoft prosimy odwiedzić centrum pomocy na następującej stronie internetowej <http://support.ubi.com>. Nasz zespół pomocy technicznej jest również dostępny pod numerem **(022) 306 00 63** (koszt połączenia za jedną minutę według taryfikatora operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku między godziną 16:00 a 20:00 (z wyłączeniem świąt).

## Gry Mac:

Jeśli masz problem z uruchomieniem gry na swoim komputerze, prosimy skontaktować się z zespołem pomocy technicznej. Pomoc będzie łatwiejsza, jeśli podczas telefonicznego kontaktu z naszym działem będziesz siedzieć przed ekranem komputera.

Jeśli planujesz skontaktować się z pomocą techniczną Ubisoft drogą mailową, prosimy o załączenie pliku profilu systemu, dzięki któremu będzie możliwe poznanie dokładnej konfiguracji twojego komputera.

## Odnajdywanie profilu systemowego

Wybierz opcję "Ten Mac..." w menu Apple. Gdy pojawi się komunikat wybierz przycisk "Więcej informacji..." i zapisz do pliku dane.

## Aby znaleźć plik Dxdiag:

Windows XP: Kliknij na: Start - Uruchom, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.

Windows Vista: Kliknij na klawisze Windows + R, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.

Proszę zapisać informacje systemowe w dowolnym miejscu na komputerze, a następnie załączyć plik dxdiag.txt w e-mailu do pomocy technicznej.

Jeśli napotkasz jakiegokolwiek trudności podczas wyszukiwania pliku dxdiag, prosimy skontaktować się z działem pomocy technicznej - nasi pracownicy zawsze z chęcią udzielą pomocy.

## Wadliwa gra:

Jeśli uważasz, że Twoja gra jest wadliwa, przed oddaniem gry do sklepu prosimy skontaktować się z działem pomocy technicznej. Problem z uruchomieniem gry może wynikać z rozbieżności Twojego systemu operacyjnego, a wymaganiami gry.

## Uszkodzona gra:

Jeśli gra jest uszkodzona, prosimy skontaktować się ze sprzedawcą odnośnie wymiany kopii gry.

Jeśli data na paragonie wygasa, a nie minęło 90 dni od zakupu produktu, prosimy skontaktować się z pomocą techniczną w celu weryfikacji.

Dział pomocy technicznej nie udziela informacji na temat rozgrywki, solucji itp. - informacje tego typu są dostępne za darmo w Internecie.

# GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw proszę zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie [www.ubi.com/pl](http://www.ubi.com/pl)

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.