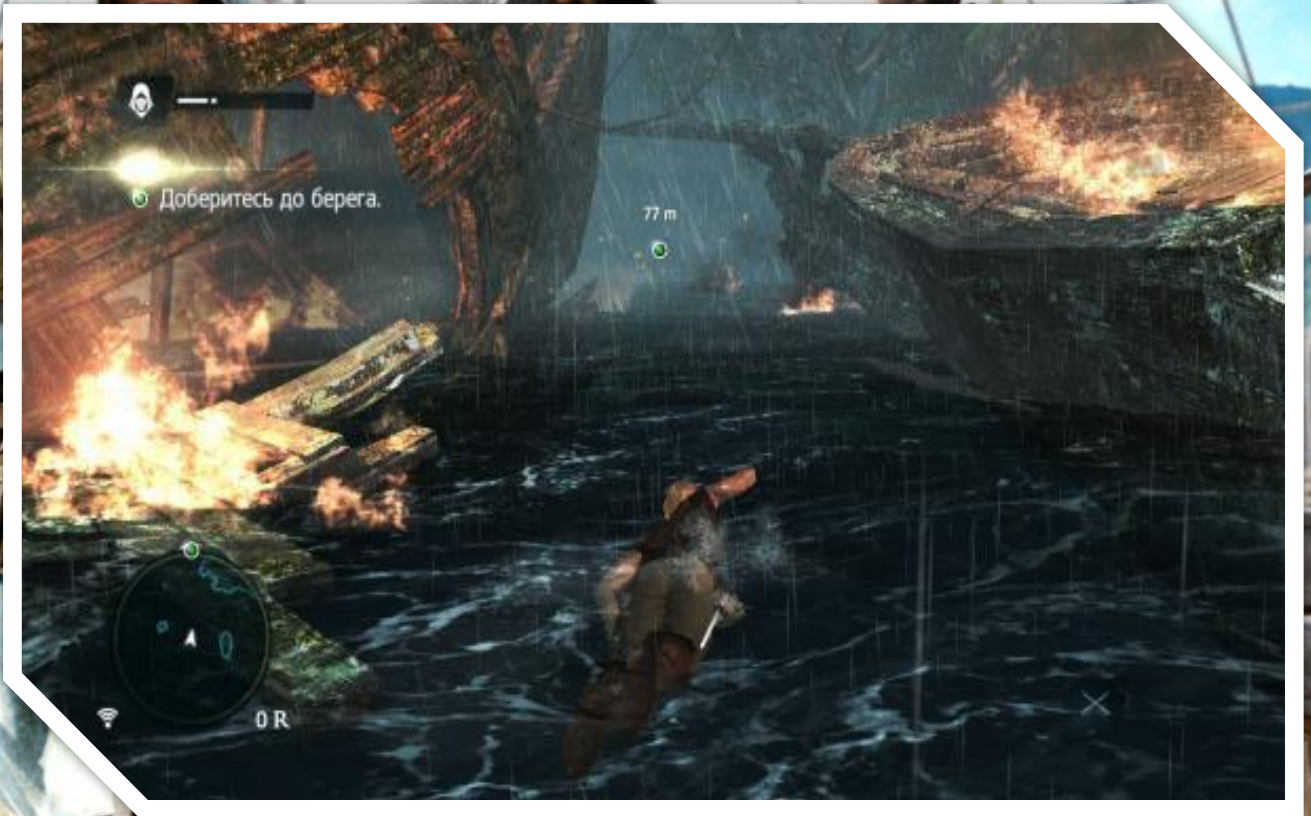


Assassin's creed 4 black flag



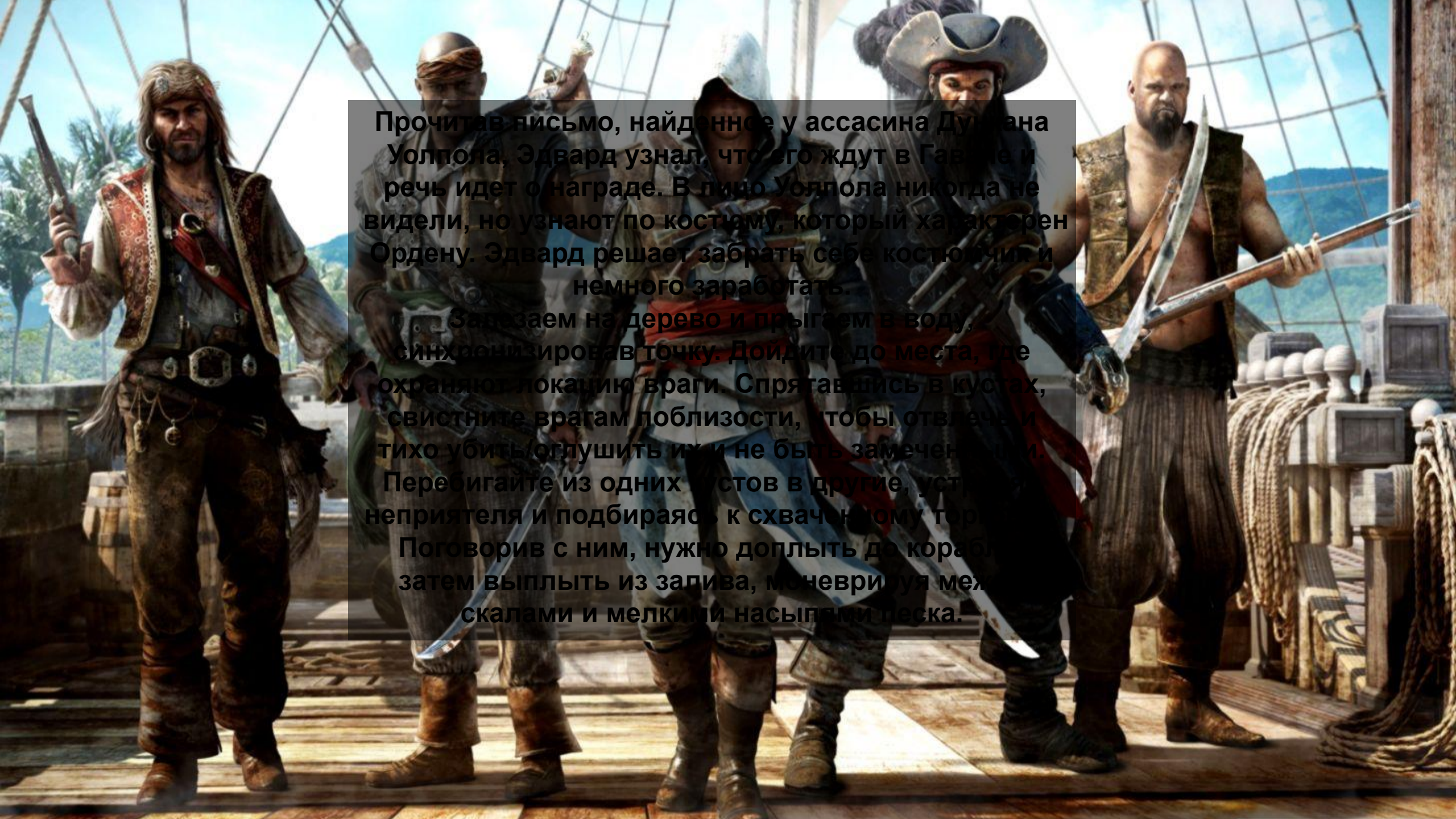
Прохождение игры Assassin's creed 4 black flag

Посмотрев ролик, используйте клавиши перемещения [WASD], чтобы добраться в конец судна и взять рулевое колесо. Теперь наша задача потопить вражеские суда. Поворачиваем камеру, чтобы увидеть местоположение врага. Сблизившись с ними для достаточно попадания орудий, поворачиваем мышью и смотрим через борт корабля, наводимся правой кнопкой мыши и производим выстрел левой. По мини-карте ловим остальные суда и уничтожаем их.



На палубе находятся горящие бочки с порохом. Взрыва следовало ожидать. Смотрим воспоминание Эдварда. Очнувшись, Эд всплывает на поверхность. Следуйте к маркеру цели, чтобы выплыть на берег. Начнется следующая кат-сцена. Преследуйте бежавшего ассасина. Пробежав через деревянный мост, заберите на укрепление с цветами до самого верха и переберитесь через виноградную лозу на ту сторону. Вот и первая вышка. Поднимитесь наверх и синхронизируйтесь. Совершите "прыжок веры", как его изначально именовали братья Листьев, затем бегите за ассасином, показавшимся на горизонте. Поднимитесь на ещё одну деревянную конструкцию и бегите по дереву, чтобы спрыгнуть в воду. Там он будет караулит и выстрелит в Эдварда. После Эдвард настроен серьезно. Бегите за ним, но с целью интереса, а с целью убийства. Когда он остановится, проводим серию ударов двумя руками и враг падает на землю.





Прочитав письмо, найденное у ассасина Дулана Уолпола, Эдвард узнал, что его ждут в Гаване и речь идет о награде. В лицо Уолпола никогда не видели, но узнают по костюму, который характерен Ордену. Эдвард решает забрать себе костюмчик и немного заработать.

Забегаем на дерево и прыгаем в воду, синхронизировав точку. Дойдите до места, где охраняют локацию враги. Спрятавшись в кустах, свистните врагам поблизости, чтобы отвлечь и тихо убить/оглушить их и не быть замеченным. Перебегайте из одних кустов в другие, устремившись к неприятелю и подбираясь к схваченному торговцу. Поговорив с ним, нужно доплыть до корабля, затем выплыть из залива, маневрируя между скалами и мелкими насыпями песка.

Воспоминание 1 | Веселая Гавана

После второго курса в Abstergo Entertainment и возвращения Анимус, следуйте за Сидом в оружейный магазин. Новый друг кончит убит в себе клинок, но Сидо нас не забудет и отведет нам пару реалов для покупки меча. Чтобы найти таверну, заберемся на крыш и синхронизируем точку.

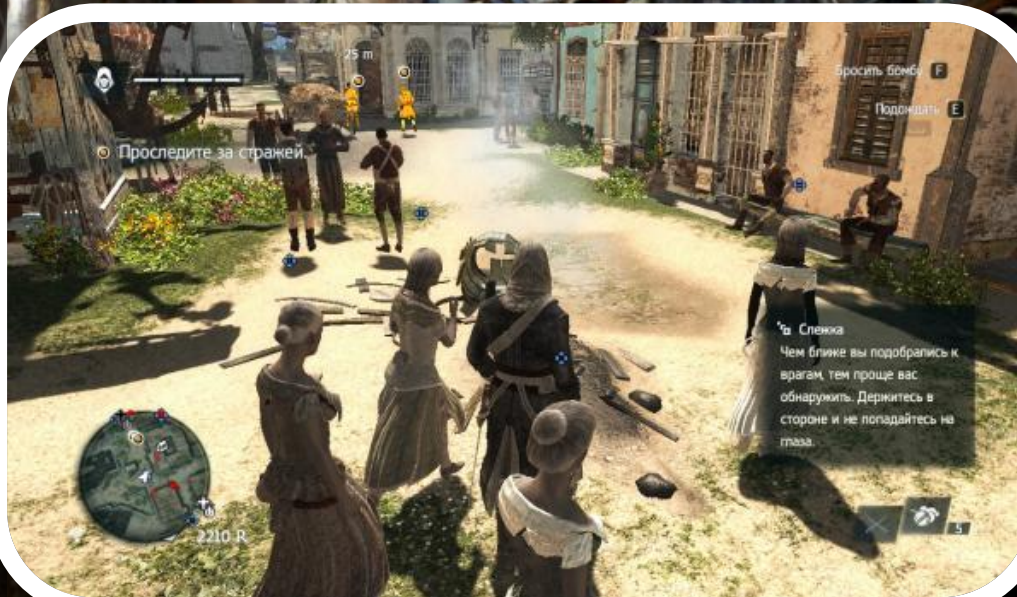


Прыгнув в сено, нужно поймать вора. Бегите за ним и при приближении нажмите [E], чтобы схватить его. После встречаемся со Сидом у таверны. Загрузится сцена.

Сидо, следуя инструкциям, использует различные приемы, а также отмордуйте негодяев. На крыше отбиться не удастся. Бросаем динамитом бомбу, чтобы выбраться [G], прыгаем [F] и бросаемся на утек и покидаем зону, спрятавшись или уйдя от погони.

Воспоминание 2 | А как же мой сахар?

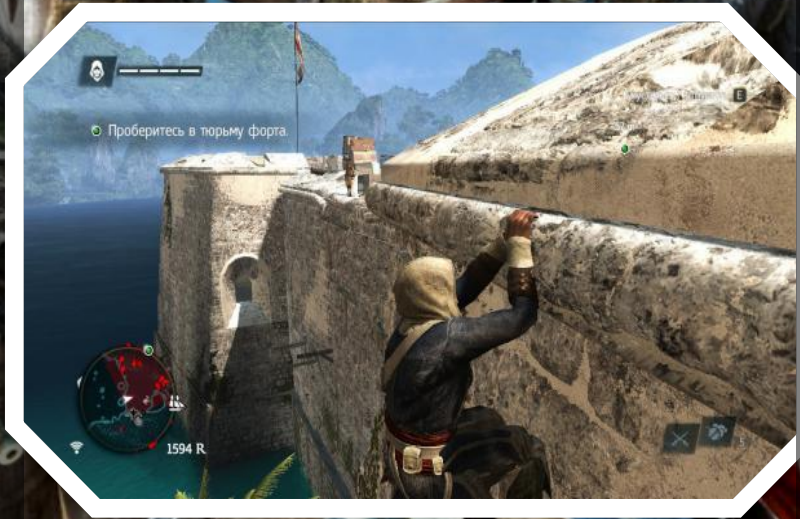
К несчастью, стража конфисковала сахар и забрала сумку Эдварда. Нужно вернуть карты. Чтобы держали цели в поле зрения, используйте орлиное зрение. Подходите к страже. Цели будут помечены голубым, враги - красным. Можно нанять танцовщицу и подойти за стражей, чтобы мешаться с толпой и не быть замеченными. Когда стража обернется,



После входа стражи в запретную зону, подойдите к двум солдатам на посту и отвлеките с помощью танцовщицы. Идем прямо и забираемся по лестнице, по крышам следить за целью намного удобнее. Следуйте за подсвеченными целями до места подслушивания, перепрыгивая с крыши на крышу и лазая по деревьям. Когда вы увидите танцовщицу, оставайтесь в зоне до окончания разговора.



Из разговора выясняется, что сахар и остальные вещи держат в замке. Подходим к деревянной платформе и следуем за капитаном. Попасть внутрь лучше будет, взобравшись на ящики слева от главного входа. Проникнуть внутрь через крышу. Прыгаем в село и поджидаем капитана. Забрав ключ, выбираемся наружу. Нужно проникнуть в тюрьму форта.



Можно набрать танцовщиц ещё раз, отвести охрану у главного входа и проникнуть внутрь. Но есть путь полегче и короче. Слева от входа есть дерево. Забираемся на него и перепрыгиваем на стену тюрьмы. По наружной стороне лезем влево до той стены, рядом с которой находится наш маркер. Для этого придется спрыгнуть на окна внизу, проходить через них и подниматься снова. У края будет стоять стражник, быстро поднимаясь и сносям его на ходу. Всё это должно быть замечено другой, рядом стоящий стражник и начать подозревать. Прочем за ящики и свистит. Когда он подойдет, схватите и убейте. Валим дверь с дверью и забираем свое. Прыгаем в воду и возвращаемся к Стиду Боннету.

Трейлер игры



