Также вам могут быть полезны карты глифов и подсказки по их поиску.

# ПРОХОЖДЕНИЕ ИСТИНЫ

# НАЧАЛО

- Как и во второй части, в Assassin's Creed: Brotherhood игрокам предстоит поломать голову над загадками Истины. Правда, в Братстве прохождение Истины стало гораздо проще — глифов всего 10: их легче найти, и гораздо проще, по мнению редакции AC.su, разгадать их загадки.

- Также вам могут быть полезны карты глифов и подсказки по их поиску.

# Глиф 1

- Первая часть отгадки
- Первая часть этой загадки — привычная игрокам второй части последовательность картинок. Подсказка гласит: «Хозяева всего. Они никогда не работали, но правили всеми». Выбирать нужно изображения разного рода дворян и представителей прочих сословий, которые не имеют отношения к физическому труду.
- Нужно выбрать пять картинок. В данном случае это первая, третья, четвертая, восьмая, и десятая (нумерация ведется слева направо и сверху вниз). Воспользуйтесь подсказкой на скриншоте.
- Assassins Creed Brotherhood - Истина - Кластер 1.1

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 1

# Вторая часть

- Теперь перед нами шахматная доска. Разыгрываем Сицилианскую защиту: белая пешка ходит с клетки E2 на E4.

# Третья часть

- Перед нами зона карантина. Водите курсором по экрану, ориентируясь на звуковой сигнал. Чем ближе мы к цели, тем чаще повторяется «звук радара». Необходимая нам точка должна находиться в верхней правой области. Для первого раза сделаем графическую подсказочку.

- Assassins Creed Brotherhood - Истина - Кластер 1.3

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 1

# Глиф 2

- И вновь ничего нового. Перед нами вращающиеся соединенные кольца, которые мы уже видели при прохождении истины во второй Assassins Creed. Правда, картинки новые.

# Первая часть

Здесь и далее первым кольцом считается то (о, капитан очевидность), с которого мы начинаем решение головоломки (внутреннее).

Первое кольцо: 4 раза влево;

Второе: 3 раза влево;

Третье: 2 раза вправо;

Четвертое: 4 раза вправо.

# Вторая часть:

- Четвертое: 2 раза влево;
- Первое: 5 раз вправо;
- Третье: 4 раза влево;
- Второе: 5 раз вправо;

# Третья часть:

- Четвертое: 1 раз вправо;
- Третье: 5 раз вправо;
- Второе: 4 раза вправо;
- Первое: 3 раза вправо.

# Четвертая часть

- Вновь шахматы. И вновь нужно двигать белую пешку. Верный ход F2-F4.

# Пятая часть

- Опять ищем точки, ориентируясь на звук. В данном задании Истины точек две.

# Глиф 3

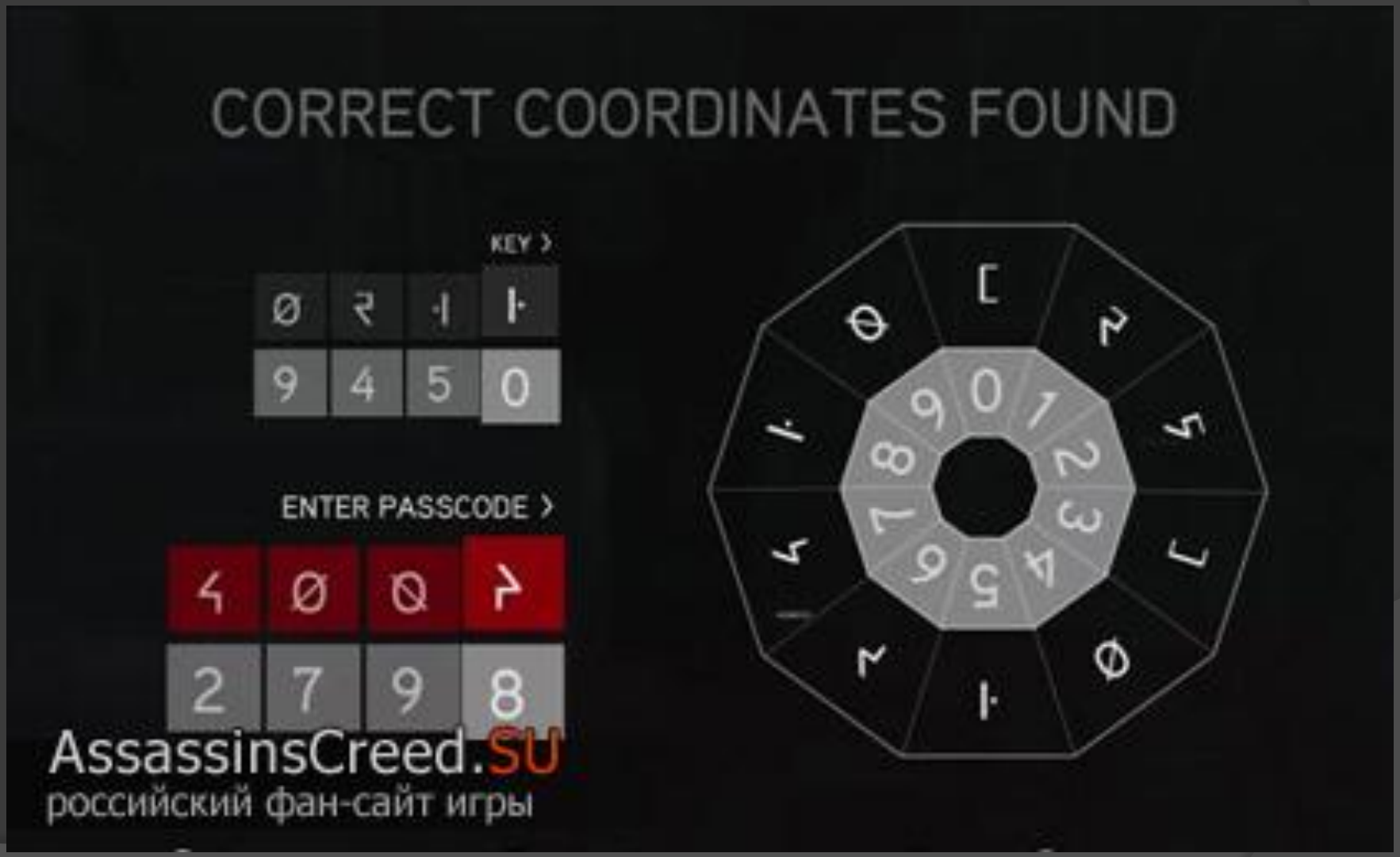
- На изображении мы видим Белый дом. Нужная нам точка находится на уровне флага на левой башенке. Ставьте указатель в место, указанное на картинке, и подтверждайте.

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 3

# Вторая часть

- Истина в Assassins Creed Brotherhood вновь повторяет схемы второй части. В этом пазле от игрока потребуется разгадать код, используя в качестве подсказки шифр на колесе и ключ в верхней таблице. Разместите символы так, как указано на картинке.

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 3



# Загадка решена

- В оставшихся частях пазла подвиньте пешку с F4 на E5, «скушав» вражескую фигуру. Как решать загадку с «радаром» вы уже знаете. В "карантине" третьего глифа также две точки.

# Глиф 4

- Подсказка «Эти разумные работники не могут себя контролировать» намекает на роботов, которые действительно умны, но управляются человеком.
- Выбирайте изображения номер два, три, пять, девять, и десять.

# Выбирайте изображения номер два, три, пять, девять, и десять.

- Далее — загадка с кругами. Сложновато: смысл изображения здесь сложно понять + некоторые кольца двигаются вместе. Двигать кольца нужно в следующей последовательности:
- 3 кольцо 4 раза вправо
- 1 кольцо 1 раз вправо
- 4 кольцо 1 раз вправо
- 2 кольцо 4 раза влево

бедственного положения рабочих…
Согласно ключу, угрозу королеве создаст пешка, подвинутая с G2 на G3.

- В загадке со звуковыми волнами выбирайте два первых графика.

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 4

# Глиф 5

- Цитата около шахматной доски говорит нам о том, что были созданы демократические государства, которыми правили могущественные визири (сейчас они называются по другому)... Речь идет о ферзе (визире). Переместите фигуру с D1 на E2, прикрыв нашу пешку и поставив под угрозу вражеского ферзя.

- Далее, используя подсказку «Удар электричества низверг целые правительства», ищите точку на картинке с изображением церковного витража. Наша цель примерно в центре витража. На скриншоте её точное местоположение.

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 5

# Следующая.....

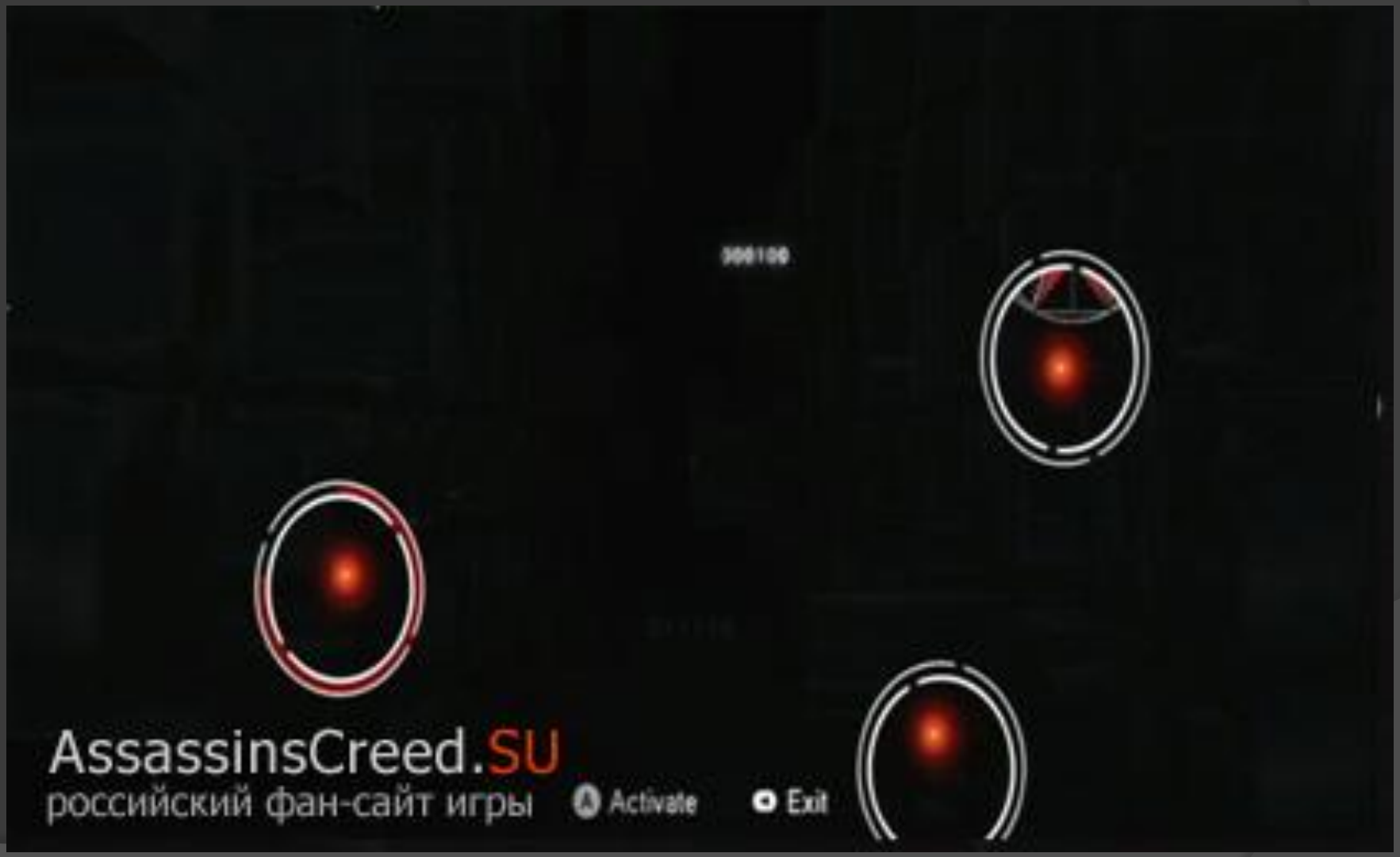
- Следующая часть головоломки возвращает нас к колесу-шифру и таблице с ключом. Те, кто прошел Истину во второй части, легко поймет принцип: представьте, что вы вращаете колесо цифр так, чтобы цифра от ключа совпала с знаком на колесе символов. Отсчитывайте по порядку до места, где будет в таком положении располагаться цифра из таблицы с разгадкой и вставляйте нужный символ. Ответ будет выглядеть так

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 6

# Теперь.....

- Теперь вы снова в «Зоне карантина», где при помощи подсказки-радара должны найти три точки.

# КАРТИНКА К ГЛИФУ 5



# Перед.....

- Перед нами нарезка из фоток и подсказка "Железный занавес разорван на части и друзьями России стали многие важные персоны, но самый влиятельный товарищ остался в тени". Нужная нам точка находится на фотке, где изображены дипломаты. Кликните на кинооператора (а курточка-то тамплиерская).

# КАРТИНА К ГЛИФУ 6

# Загадке.....

- На загадке с  колесом шифром нужно подставить недостающие числа в наружном колесе и «вращать» два колеса так, как мы делали это в Глифе 5. Эти числа — 20 и 33.
- Ответ получится таким: 20, 27, 33, 13.
- Далее вас ждет новая усложненная загадка с графиками звуковых волн. В первом ряду нужно выбрать первый и второй графики, во втором — только первый.
- На шахматной доске с подсказкой "У него облик спасителя, но его действия доказывают, что он самозванец" ходите "правым" конем: с G1 на F3.
- В «Зоне карантина» вам нужно отыскать три красных точки.

# Глиф 7

- В первой части головоломки, с подсказкой "Огонь, вода, земля, и воздух объединены договором, прочь от людей, упивающихся самодовольством", вам следует выбрать картинки под номерами 2, 4, 7, 8, 10.

# Картинка к глифу 7

# Во.....

- Во второй загадке вам покажут 5 маленьких и 1 большую фотку. Если вы проходите Истину самостоятельно, маленькие используйте для наводки, если же вы лентяй, на большой фотографии выбирайте левую руку человека, сидящего посередине.

# Картинка к глифу 7

# Новая часть седьмого глифа покажет вам новое колесо-шифр.

- Ответ здесь: CMZK.
- Подсказка, приложенная к нашей шахматной доске требует повторения хода противника (наши ходы это эхо). Выводим второго коня, повторяя в зеркальном отражении ход противника (B1 - C3).
- В «Карантине» ищем три красных точки.

# Глиф 8

- Первая часть загадки здесь — кольцевращательная. Нам понадобится следующая последовательность:

- Первое кольцо 4 раза вправо
- Второе кольцо 1 раз влево
- Четвертое кольцо 3 раза влево

- Далее новая загадка со звуковыми волнами. В первом ряду нужно выбрать второй график. Во втором — первый и второй. Третий — пустой.

- На шахматной доске нас просят «не думая переставить фигуру из первого ряда во второй». Пожалуй, стоило бы добавить «не потеряв фигуру». Единственный возможный ход в таком случае — ход королем с E1 на F2.

- В «Карантине» выбираем три точки.

# Глиф 9

- Какой экипаж доставляет нам послания быстрее, чем гоночный болид?
- Выбирайте картинки на которых видны телефонные провода (2, 3, 6, 8, 10).

# Картинка к глифу 9

# На картине.....

- На картинке со звуковыми волнами выбирайте следующие:
- 1 ряд — 3
- 2 ряд — пусто
- 3 ряд — 1
- 4 ряд — 2.

- Мы уже близки к финалу. На шахматной доске двигайте Офицера с F1 на G2.

- В «Карантине» ищите 4 красные точки

# Глиф 10

- На кольцевращательной загадке с фоткой Земли следуйте ключу:

- Четвертое кольцо 5 раз вправо
- Первое кольцо 2 раза вправо
- Второе кольцо 2 раза вправо

- Вы пошлый человек? А вот создатели Assassins Creed Brotherhood — те еще пошляки. Какой продукт мы делаем без рук и машин? Отличная подсказка для тех, кто не пальцем делан. Выбирайте картинки с изображением детей (3, 4, 6, 8, 10).

# Картинка к глифу 10

# Чтобы…..

- Чтобы пройти третью часть загадки, выберите точку, указанную на изображении.

# Картинка к глифу 10

# В загадке с ключом-шифром правильный ответ: 89, 5, 334, 21.

- Вы еще не привыкли к тому, что последний Глиф учит нас видеть Истину там, где её нет? Привыкайте! Судя по Братству крови и второй части, это становится традицией. В загадке с звуковыми волнами выбирайте все графики.
- Повторяем вопрос. Вы привыкли к тому, что последняя загадка учит нас нестандартным решениям? На шахматной доске просто уберите короля из игры.
- Последний «Карантин» самый простой. Все три точки находятся рядом и их легко найти.
- Всё! Можете наслаждаться бонусом в виде традиционной непонятности, которая наверняка породит кучу обсуждений после выхода игры на PC. На сей раз приз за прохождение Истины будет с участием самого Дезмонда.

# Спасибо за внимание!

- Просим прощение за допусимые ошибки!
- Группа **Assassin's Creed**

- До свиданья
- Администратор