



Assassin's Creed II

Opis przejścia i sekrety wersja PS3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Assassin's Creed II

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	5
Fabula	6
Prolog	6
Sekwencja 1 – Tacy są chłopcy	8
Sekwencja 1 – Szkoda, że nie widziałeś tamtego	8
Sekwencja 1 – Rywalizacja rodzeństwa	9
Sekwencja 1 – Pod osłoną nocy	10
Sekwencja 1 – Gazeciarz	11
Sekwencja 1 – Pokonaj oszusta	12
Sekwencja 1 – Przyjaciel rodziny	13
Sekwencja 1 – Sekret Petruccia	14
Sekwencja 1 – Specjalna przesyłka	15
Sekwencja 1 – Więzień	16
Sekwencja 1 – Pamiątka rodowa	17
Sekwencja 1 – Ostatni wygrywa	18
Sekwencja 2 – Wstęp	19
Sekwencja 2 – Dopasowanie	19
Sekwencja 2 – As w rękawie	20
Sekwencja 2 – Oskarżyciel, Sędzia, Kat	21
Sekwencja 2 – Wyciszenie	23
Sekwencja 2 – Arrivederci	24
Sekwencja 3 – Pomoc drogowa	25
Sekwencja 3 – Casa Dolce Casa	25
Sekwencja 3 – Trening czyni mistrza	26
Sekwencja 3 – Jak ty komu...	27
Sekwencja 3 – Zmiana planów	29
Sekwencja 4 – Praktykuj to, czego uczysz	32
Sekwencja 4 – Polowanie na lisa	33
Sekwencja 4 – Do zobaczenia na miejscu	34
Sekwencja 4 – Tajemnica Novelli	35
Sekwencja 4 – Wilki w owczej skórze	39
Sekwencja 4 – Żegnaj Francesco	40
Sekwencja 5 – Czwórka na scenie	42
Sekwencja 5 – Kąsające ostrze	42
Sekwencja 5 – Uniki	43
Sekwencja 5 – Nie kaptur czyni mnicha	44
Sekwencja 5 – Za zamkniętymi drzwiami	45
Sekwencja 5 – Wyjdź się pobawić	47
Sekwencja 5 – Herold miejski	49
Sekwencja 5 – Z takimi przyjaciółmi	52
Sekwencja 6 – Przejazdźka	54
Sekwencja 6 – Wakacje w Rumunii	55
Sekwencja 6 – Tutti a Bordo	57
Przerywnik – Trening poza Animusem	58
Sekwencja 7 – Benvenuto	60
Sekwencja 7 – Będzie po tym blizna	61
Sekwencja 7 – Blok	62
Sekwencja 7 – Małpowanie	63
Sekwencja 7 – Susy i skoki	63
Sekwencja 7 – Przełamanie	65
Sekwencja 7 – Szata czyni człowieka	67
Sekwencja 7 – Czyszczenie domu	69
Sekwencja 7 – Wszystko się kończy	71
Sekwencja 8 – Potrzeba matką wynalazku	73
Sekwencja 8 – Ciągnie swój do swego	73

Sekwencja 8 – Jeśli nie uda się za pierwszym razem	76
Sekwencja 8 – Nie ma zysku bez ryzyka	77
Sekwencja 8 – Dobry początek to połowa sukcesu	78
Sekwencja 8 – Sięgnąć nieba	79
Sekwencja 9 – Karnawał	81
Sekwencja 9 – Wiedza to potęga	81
Sekwencja 9 – Damy w opałach	82
Sekwencja 9 – Mądra zakonnica	82
Sekwencja 9 – Zbieranie wstążek	82
Sekwencja 9 – Zdobyć flagi	83
Sekwencja 9 – Ruszyli	84
Sekwencja 9 – Oszustwo nie popłaca	86
Sekwencja 9 – Ubaw po pachy	87
Sekwencja 10 – Nieprzyjemny obrót zdarzeń	89
Sekwencja 10 – Uwięziony wojownik	89
Sekwencja 10 – Nie zostawiaj nikogo	91
Sekwencja 10 – Przyjęcie pozycji	92
Sekwencja 10 – Dwie pieczenie, jedna klinga	93
Sekwencja 11 – Czekajcie, a będzie wam dane	95
Sekwencja 11 – Współpraca	98
Sekwencja 14 – Przybyłem, zobaczyłem, zwyciężyłem	100
Sekwencja 14 – Miejsce zaznaczono X	100
Sekwencja 14 – In Bocca Al Lupo	101
Epilog	105
Miasta – mapy ogólne	106
Legenda	106
Florencja	106
Monteriggioni / Villa	107
Forli	108
Toskania	109
Apeniny	110
Wenecja – San Polo	110
Wenecja – San Marco	111
Wenecja – Dorsuduro	112
Wenecja – Castello	113
Wenecja – Cannaregio	114
Ekonomia , sprzęt i walka	115
Wstęp	115
Architekt	116
Kolekcja stron kodeksu	116
Kolekcja piórek	117
Kolekcja modeli	117
Kolekcja pieczęci	117
Portrety celów Ezio	118
Kolekcja obrazów	118
Kolekcja zbroi	125
Kolekcja broni	130
Inny sprzęt	135
Walka	136
Zadania poboczne	137
Bijatyki	137
Misje kurierskie	139
Wyścigi	142
Kontrakty na zabójstwa	144
Statuetki - Monteriggioni / Villa	164
Skarby	167
Wstęp	167
Florencja – skarby	168
Monteriggioni / Villa – skarby	169
Forli – Skarby	171
Toskania – Skarby	172
Apeniny – Skarby	173
Wenecja – Skarby	173

Piórka	174
Florencja – Santa Maria Novella	174
Florencja – San Giovanni	177
Florencja – San Marco	180
Monteriggioni / Villa	183
Forli – Piórka	185
Toskania – Piórka	189
Wenecja – San Polo	193
Wenecja – San Marco	196
Wenecja – Dorsuduro	199
Wenecja – Castello	202
Wenecja – Cannaregio	205
Nagroda	207
Glyfy	208
Wstęp	208
Glyfy – Florencja	208
Glyfy – Monteriggioni	211
Glyfy – Forli	212
Glyfy – Toskania	214
Glyfy – Wenecja	218
Podziemia	222
Florencja – Sekret Novelli	222
Florencja – Sekret II Duomo	226
San Gimignano – Sekret Torre Grossa	232
Forli – Sekret Ravaldino	237
Wenecja – Sekret San Marco	242
Wenecja – Sekret Visitazione	248
Nagroda	249
Lokacje dodatkowe	250
Monteriggioni/Villa – Krypta rodowa	250
Florencja – Kryjówka Templariuszy	254
Wenecja – Kryjówka Templariuszy	260

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



W dziale z poradnikami w serwisie GRY-OnLine znajduje się również poradnik, który pomoże Ci odblokować wszystkie Trofea w grze.



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Assassin's Creed II* zawiera kompletny opis przejścia i zaliczenia wszystkich jej elementów na 100%. Składają się na to następujące elementy:

- opis głównego wątku fabularnego;
- wskazówki dotyczące wszystkich misji pobocznych;
- mapy ogólne każdej z lokacji;
- lokalizacje wszystkich piórek, glyfów i skarbów wraz ze szczegółowymi opisami oraz mapami;
- opis przejścia każdej krypty zabójców;
- wskazówki dotyczące ekonomii (z kompletną listą przedmiotów, broni, obrazów i dodatków).

Assassin's Creed II to gra o bardzo otwartej strukturze. Z tego względu opis przejścia wątku fabularnego nie zagłębia się we wszystkie szczegóły i nie prezentuje wszystkich możliwych opcji. Wskazano zatem przede wszystkim na najważniejsze elementy misji oraz przedstawiono garść użytecznych podpowiedzi jak je wykonać. Najczęściej dotyczy to oczywiście odpowiedniego podejścia przeciwników, których Ezio musi wyeliminować.

Szymon „Hed” Liebert

Fabuła

Prolog



Zaczynamy przygodę jako **Desmond** i idziemy za jego **towarzyszką**. [1] Używamy Animusa gdy zostaniemy o to poproszeni (wciskamy **dowolny przycisk**). [2]



Oglądamy wspomnienia z przeszłości – w tym narodziny nowego zabójcy. Musimy **wierzgać jego nogami (X)**, rękami (**KÓŁKO**), prawą dłonią (**KWADRAT**) oraz głową (**TRÓJKĄT**). [1] Idziemy dalej za dziewczyną (na **R1** można biegać). Zobaczymy jak unieszkodliwi dwóch strażników. **Dotrzemy do windy**. [2]



Na dole znajdziemy się pomiędzy boksami z urządzeniami – **biegniemy blisko towarzyszki**, która przeprowadzi nas bezpiecznie. [1] Jeśli jednak trafimy na strażników nic straconego – po prostu bijemy się z nimi (**KWADRAT**). Po przejściu do zamkniętych drzwi musimy **użyć specjalnych umiejętności Desmonda na panelu (TRÓJKĄT)**. [2]



Jedziemy windą na dół – zrobi się tłoczno. [1] Bijemy strażników (**KWADRAT**) i udajemy się do samochodu. [2]



W kryjówce zabójców kontynuujemy wycieczkę za towarzyszką po schodach na górę. Wkrótce poznamy jej znajomych. [1] Musimy porozmawiać z wszystkimi ludźmi w pomieszczeniu, czyli Shaunem i dziewczynami. Gdy skończymy, siadamy na Animusie 2.0. [2]