



Assassin's Creed II

Wersja PC

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 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.

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 – Przyjaciół rodziny	13
Sekwencja 1 – Sekret Petruccia	14
Sekwencja 1 – Specjalna przesyłka	15
Sekwencja 1 – Więzień	17
Sekwencja 1 – Pamiątka rodowa	18
Sekwencja 1 – Ostatni wygrywa	19
Sekwencja 2 – Wstęp	19
Sekwencja 2 – Dopasowanie	20
Sekwencja 2 – As w rękawie	21
Sekwencja 2 – Oskarżyciel, Sędzia, Kat	22
Sekwencja 2 – Wyciszenie	24
Sekwencja 2 – Arrivederci	25
Sekwencja 3 – Pomoc drogowa	25
Sekwencja 3 – Casa Dolce Casa	26
Sekwencja 3 – Trening czyni mistrza	27
Sekwencja 3 – Jak ty komu...	28
Sekwencja 3 – Zmiana planów	30
Sekwencja 4 – Praktykuj to, czego uczysz	33
Sekwencja 4 – Polowanie na lisa	34
Sekwencja 4 – Do zobaczenia na miejscu	35
Sekwencja 4 – Tajemnica Novelli	36
Sekwencja 4 – Wilki w owczej skórze	40
Sekwencja 4 – Żegnaj Francesco	41
Sekwencja 5 – Czwórka na scenie	42
Sekwencja 5 – Kąsające ostrze	43
Sekwencja 5 – Uniki	44
Sekwencja 5 – Nie kaptur czyni mnicha	45
Sekwencja 5 – Za zamkniętymi drzwiami	46
Sekwencja 5 – Wyjdź się pobawić	48
Sekwencja 5 – Herold miejski	50
Sekwencja 5 – Z takimi przyjaciółmi	53
Sekwencja 6 – Przejażdżka	55
Sekwencja 6 – Wakacje w Rumunii	56
Sekwencja 6 – Tutti a Bordo	58
Przerywnik – Trening poza Animusem	59
Sekwencja 7 – Benvenuto	61
Sekwencja 7 – Będzie po tym blizna	62
Sekwencja 7 – Blok	63
Sekwencja 7 – Małpowanie	64
Sekwencja 7 – Susy i skoki	64
Sekwencja 7 – Przełamanie	66
Sekwencja 7 – Szata czyni człowieka	68
Sekwencja 7 – Czyszczenie domu	70
Sekwencja 7 – Wszystko się kończy	72
Sekwencja 8 – Potrzeba matką wynalazku	73
Sekwencja 8 – Ciągnie swój do swego	74
Sekwencja 8 – Jeśli nie uda się za pierwszym razem	77
Sekwencja 8 – Nie ma zysku bez ryzyka	78
Sekwencja 8 – Dobry początek to połowa sukcesu	79
Sekwencja 8 – Sięgnąć nieba	80

Sekwencja 9 – Karnawał	82
Sekwencja 9 – Wiedza to potęga	82
Sekwencja 9 – Damy w opałach	83
Sekwencja 9 – Mądra zakonnica	83
Sekwencja 9 – Zbieranie wstążek	83
Sekwencja 9 – Zdobycie flagi	84
Sekwencja 9 – Ruszyli	85
Sekwencja 9 – Oszustwo nie popłaca	87
Sekwencja 9 – Ubaw po pachy	88
Sekwencja 10 – Nieprzyjemny obrót zdarzeń	90
Sekwencja 10 – Uwięziony wojownik	90
Sekwencja 10 – Nie zostawiaj nikogo	92
Sekwencja 10 – Przyjęcie pozycji	93
Sekwencja 10 – Dwie pieczenie, jedna klinga	94
Sekwencja 11 – Czekajcie, a będzie wam dane	96
Sekwencja 11 – Współpraca	99
Sekwencja 12 – Gorące przyjęcie	101
Sekwencja 12 – Ochroniarz	103
Sekwencja 12 – Obrona twierdzy	103
Sekwencja 12 – Ojciec chrzestny	104
Sekwencja 12 – Checco-mat	105
Sekwencja 12 – Daleko pada...	105
Sekwencja 13 – Florencka klęska	107
Sekwencja 13 – Martwa natura	107
Sekwencja 13 – Szarża	108
Sekwencja 13 – Szlachcic	108
Sekwencja 13 – Ostatnie namaszczenie	109
Sekwencja 13 – Władze portowe	110
Sekwencja 13 – Chirurgiczne cięcie	111
Sekwencja 13 – Żniwa	111
Sekwencja 13 – Myto	112
Sekwencja 13 – Dzień sądu	112
Sekwencja 13 – Władza dla ludu!	113
Sekwencja 13 – Sprawiedliwość ulicy	113
Sekwencja 14 – Przybyłem, zobaczyłem, zwyciężyłem	114
Sekwencja 14 – Miejsce zaznaczono X	114
Sekwencja 14 – In Bocca Al Lupo	115
Epilog	119
Miasta – mapy ogólne	120
Legenda	120
Florencja	120
Monteriggioni / Villa	121
Forli	122
Toskania	123
Apeniny	124
Wenecja – San Polo	124
Wenecja – San Marco	125
Wenecja – Dorsuduro	126
Wenecja – Castello	127
Wenecja – Cannaregio	128
Ekonomia , sprzęt i walka	129
Wstęp	129
Architekt	130
Kolekcja stron kodeksu	130
Kolekcja piórek	131
Kolekcja modeli	131
Kolekcja pieczęci	131
Portrety celów Ezio	132
Kolekcja obrazów	132
Kolekcja zbroi	139
Kolekcja broni	144
Inny sprzęt	149
Walka	150

Zadania poboczne	151
Bijatyki	151
Misje kurierskie	153
Wyścigi	157
Kontrakty na zabójstwa	159
Statuetki - Monteriggioni / Villa	183
Skarby	186
Wstęp	186
Florencja – skarby	187
Monteriggioni / Villa – skarby	188
Forli – Skarby	190
Toskania – Skarby	191
Apeniny – Skarby	192
Wenecja – Skarby	192
Piórka	193
Florencja – Santa Maria Novella	193
Florencja – San Giovanni District	196
Florencja – San Marco	199
Monteriggioni / Villa	202
Forli – Piórka	204
Toskania – Piórka	208
Wenecja – San Polo	212
Wenecja – San Marco	215
Wenecja – Dorsuduro	218
Wenecja – Castello	221
Wenecja – Cannaregio	224
Nagroda	227
Glyfy	228
Wstęp	228
Glyfy – Florencja	228
Glyfy - Monteriggioni	231
Glyfy - Forli	232
Glyfy - Toskania	234
Glyfy - Wenecja	237
Podziemia	241
Florencja – Sekret Novelli	241
Florencja – Sekret II Duomo	245
San Gimignano – Sekret Torre Grossa	251
Forli – Sekret Ravaldino	256
Wenecja – Sekret San Marco	261
Wenecja – Sekret Visitazione	268
Nagroda	269
Lokacje dodatkowe	270
Monteriggioni/Villa – Krypta rodowa	270
Florencja – Kryjówka Templariuszy	274
Wenecja – Kryjówka Templariuszy	280
Osiągnięcia (Uplay)	286
Maszyna latająca	287

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 II* w wersji na komputery osobiste to kompletny opis wszystkich czternastu rozdziałów głównego wątku fabularnego oraz pobocznych misji. Uwzględniono również takie elementy jak ekonomia, czy rozwój willi rodowej bohatera. Ponadto, w poradniku zawarto mapy poszczególnych miast i lokacji, na których zaznaczono wszystkie dodatkowe obiekty. Wśród nich wymienić można:

- skarby – gwarantujące dodatkowe pieniądze;
- piórka – odblokowujące broń i specjalną pelerynę;
- glyfy – zawierające fragmenty tajemniczego filmu;
- krypty zabójców – lochy, w których znajdują się elementy otwierające dostęp do zbroi Altaira.

Assassin's Creed II to gra o otwartej strukturze. Z tego względu opis przejścia wątku fabularnego nie zagłębia się we wszystkie szczegóły i nie prezentuje wszystkich możliwych opcji. Warto dodać, że pecetowa wersja gry operuje graficznymi oznaczeniami klawiszy w podpowiedziach i QTE. Przed przystąpieniem do zabawy trzeba więc zapoznać się z klawiszami, które odpowiadają za daną ikonę – przyda się to podczas niektórych scen (poradnik bazuje na ustawieniach domyślnych).

Szymon „Hed” Liebert

Fabula

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 **wierzyć jego nogami (SPACJA)**, rękami (**lewy SHIFT**), prawą dłonią (**lewy przycisk myszy**) oraz głową (**E**). [1] Idziemy dalej za dziewczyną. Zobaczymy jak unieszkodliwi dwóch strażników. **Dotrzemy do windy**. [2]



Na dole znajdziemy się pomiędzy boksami z urządzeniami – **biegniemy blisko towarzyski**, która przeprowadzi nas bezpiecznie. [1] Jeśli jednak trafimy na strażników nic straconego – po prostu bijemy się z nimi (**lewy przycisk myszy**). Po przejściu do zamkniętych drzwi musimy **użyć specjalnych umiejętności Desmond**a na panelu (przytrzymać **E**). [2]



Jedziemy windą na dół – zrobi się tłoczno. [1] Bijemy strażników 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]