



**Assassin's Creed II**

**Trofea PS3**

**PORADNIK DO GRY**



Poradnik pomoże Ci w odblokowaniu wszystkich Trofeów dostępnych w grze. Nie zawiera on opisu przejścia, który znajduje się w dziale z poradnikami w serwisie GRY-OnLine.



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Assassin's Creed II (Trofea)**

**autor: Szymon „Hed” Liebert**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Mistrz asasynów</b>	<b>5</b>
<b>Narodziny asasyna</b>	<b>5</b>
<b>Arrivederci, Abstergo</b>	<b>5</b>
<b>Witamy w Animusie 2.0</b>	<b>5</b>
<b>Zdrada i kara</b>	<b>6</b>
<b>Zemsta</b>	<b>6</b>
<b>Odejście syna</b>	<b>7</b>
<b>Krwawa niedziela</b>	<b>7</b>
<b>Odkrywca</b>	<b>8</b>
<b>Spiskowcy</b>	<b>12</b>
<b>Nieoczekiwana podróż</b>	<b>12</b>
<b>Efekt krwawienia</b>	<b>12</b>
<b>Kupiec wenecki</b>	<b>13</b>
<b>Niedostępny pałac</b>	<b>13</b>
<b>Maskarada</b>	<b>14</b>
<b>Człowiek Bianki</b>	<b>14</b>
<b>Prorok</b>	<b>15</b>
<b>Krypta</b>	<b>15</b>
<b>Powrót starego przyjaciela</b>	<b>15</b>
<b>Twórca mitów</b>	<b>16</b>
<b>Człowiek wirtuwiański</b>	<b>19</b>
Glyfy – Florencja	19
Glyfy – Monteriggioni	22
Glyfy – Forli	23
Glyfy – Toskania	25
Glyfy – Wenecja	29
<b>Sprzątac</b>	<b>33</b>
<b>Packa na muchy</b>	<b>33</b>
<b>Messer Piaskun</b>	<b>34</b>
<b>Doktor</b>	<b>34</b>
<b>Nietykalny</b>	<b>35</b>
<b>Kleptomaniak</b>	<b>36</b>
<b>Błyskawica</b>	<b>36</b>
<b>Zamiatacz</b>	<b>37</b>
<b>Wenecki gladiator</b>	<b>38</b>
<b>Widzę stąd twój dom!</b>	<b>40</b>
<b>Święć się imię Twoje</b>	<b>45</b>
<b>Ucieczka z więzienia</b>	<b>52</b>
<b>Chórzysta</b>	<b>57</b>
<b>Ostrze do wynajęcia</b>	<b>63</b>
<b>Macho</b>	<b>64</b>
<b>Pierwszy w domu</b>	<b>65</b>
<b>Barwy walki</b>	<b>65</b>
<b>Złota rączka</b>	<b>65</b>
<b>Ładny widok</b>	<b>66</b>
<b>Skok z wysoka</b>	<b>66</b>
<b>Pocztylion</b>	<b>67</b>
<b>Szczyt góry</b>	<b>67</b>
<b>Element układanki</b>	<b>67</b>
<b>Koneser sztuki</b>	<b>68</b>

<b>Podesta Monteriggioni</b>	<b>68</b>
<b>Idealna harmonia</b>	<b>68</b>
<b>Pamięci Petruccia</b>	<b>69</b>
Florencja – Santa Maria Novella	69
Florencja – San Giovanni	72
Florencja – San Marco	75
Monteriggioni / Villa	78
Forli	80
Toskania	84
Wenecja – San Polo	88
Wenecja – San Marco	91
Wenecja – Dorsuduro	94
Wenecja - Castello	97
Wenecja – Cannaregio	100
<b>Mężczyzna lekkich obyczajów</b>	<b>102</b>
<b>Człowiek z ludu</b>	<b>102</b>
<b>Przygotowany zwycięża</b>	<b>103</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Niniejszy poradnik do gry *Assassin's Creed II* został przygotowany dla osób, które chcą uporać się ze wszystkimi trofeami przygotowanymi przez twórców. Każde z nich zostało bardzo dokładnie opisane. Warto zaznaczyć, że w *Assassin's Creed II* jest jedno wyzwanie, które można niechcący ominąć, co oznacza konieczność powtarzania gry w celu jego uzyskania. Chodzi o trofeum o nazwie **Packa na muchy (Fly Swatter)** – podczas szybowania nad weneckimi kanałami musimy kopnąć strażnika. Maszyna latająca nie jest bowiem dostępna w dalszej części gry. Generalnie można zdobyć 51 trofeów.

**Szymon „Hed” Liebert**

## Mistrz asasynów



**Nazwa:** Mistrz asasynów / Master Assassin

**Rodzaj:** Platynowy

**Opis:** Odblokuj wszystkie inne trofea.

Nie wymaga komentarza – **musimy zaliczyć wszystkie pozostałe wyzwania.**

## Narodziny asasyna



**Nazwa:** Narodziny asasyna / The Birth Of An Assassin

**Rodzaj:** Brązowy

**Opis:** Urodź się jako Ezio Auditore Da Firenze.

**Zaliczane podczas głównej linii fabularnej.** Dotyczy jednej z początkowych scen, podczas których wcielamy się w niemowlaka.

## Arrivederci, Abstergo



**Nazwa:** Arrivederci, Abstergo / Arrivederci Abstergo

**Rodzaj:** Brązowy

**Opis:** Wydostań się z Abstergo.

**Zaliczane podczas głównej linii fabularnej.** Wydostajemy się z siedziby firmy Abstergo, podążając za towarzyszką Desmonda – Lucy.

## Witamy w Animusie 2.0



**Nazwa:** Witamy w Animusie 2.0 / Welcome to the Animus 2.0

**Rodzaj:** Srebrny

**Opis:** Wejść do Animusa 2.0.

**Zaliczane podczas głównej linii fabularnej.** W kryjówce zabójców w roli Desmonda rozmawiamy z wszystkimi członkami grupy i używamy Animusa.

## Zdrada i kara



**Nazwa:** Zdrada i kara / The Pain of Betrayal

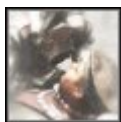
**Rodzaj:** Srebrny

**Opis:** Ukończ sekwencję DNA 1.

**Zaliczane podczas głównej linii fabularnej.** Wykonujemy wszystkie misje z pierwszej sekwencji, czyli po prostu przechodzimy ten fragment gry. **Misje:**

- *Tacy są chłopcy / Boys will be boys*
- *Szkoda, że nie widziałeś tamtego / You should see the other guy*
- *Rywalizacja rodzeństwa / Sibling Rivalry*
- *Pod osłoną nocy / Night cap*
- *Gazeciarz / Paperboy*
- *Pokonaj osusta / Beat a cheat*
- *Sekret Petruccia / Petruccios secret*
- *Przyjaciół rodziny / Friend of the family*
- *Specjalna przesyłka / Special delivery*
- *Więzień / Jail bird*
- *Pamiątka rodowa / Family heirloom*
- *Ostatni wygrywa / Last man standing*

## Zemsta



**Nazwa:** Zemsta / Vengeance

**Rodzaj:** Srebrny

**Opis:** Ukończ sekwencję DNA 2.

**Zaliczane podczas głównej linii fabularnej.** Wykonujemy wszystkie misje z drugiej sekwencji, czyli po prostu przechodzimy ten fragment gry. **Misje:**

- *Dopasowanie / Fitting in*
- *As w rękawie / Ace up my sleeve*
- *Oskarżyciel, Sędzia, Kat / Judge, Jury, Executioner*
- *Wyciszenie / Laying low*
- *Arrivederci / Arrivederci*

## Odejście syna



**Nazwa:** Odejście syna / Exit the Son

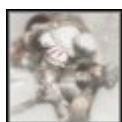
**Rodzaj:** Srebrny

**Opis:** Ukończ sekwencję DNA 3.

**Zaliczane podczas głównej linii fabularnej.** Wykonujemy wszystkie misje z trzeciej sekwencji, czyli po prostu przechodzimy ten fragment gry. **Misje:**

- *Pomoc drogowa / Roadside assistance*
- *Casa dolce casa / Casa dolce casa*
- *Trening czyni mistrza / Practice makes perfect*
- *Jak ty komu... / What goes around*
- *Zmiana planów / A change of plans*

## Krwawa niedziela



**Nazwa:** Krwawa niedziela / Bloody Sunday

**Rodzaj:** Srebrny

**Opis:** Ukończ sekwencję DNA 4.

**Zaliczane podczas głównej linii fabularnej.** Wykonujemy wszystkie misje z czwartej sekwencji, czyli po prostu przechodzimy ten fragment gry. **Misje:**

- *Praktykuj to, czego uczysz / Practice what you preach*
- *Polowanie na lisa / Fox hunt*
- *Do zobaczenia na miejscu / See you there*
- *Tajemnica Novelli / Novella's secret*
- *Wilki w owczej skórze / Wolves in sheep's clothing*
- *Żegnaj Francesco / Farewell Francesco*