



# Assassin's Creed II

## Osiągnięcia Xbox 360

PORADNIK DO GRY



Poradnik pomoże Ci w odblokowaniu wszystkich Osiągnięć 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 (Osiągnięcia)**

**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.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</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	24
Glyfy - Wenecja	27
<b>Sprzątac</b>	<b>31</b>
<b>Packa na muchy</b>	<b>31</b>
<b>Messer Piaskun</b>	<b>32</b>
<b>Doktor</b>	<b>32</b>
<b>Nietykalny</b>	<b>33</b>
<b>Kleptomaniak</b>	<b>34</b>
<b>Błyskawica</b>	<b>34</b>
<b>Zamiatacz</b>	<b>35</b>
<b>Wenecki gladiator</b>	<b>36</b>
<b>Widzę stąd twój dom!</b>	<b>38</b>
<b>Święć się imię Twoje</b>	<b>43</b>
<b>Ucieczka z więzienia</b>	<b>50</b>
<b>Chórzysta</b>	<b>56</b>
<b>Ostrze do wynajęcia</b>	<b>62</b>
<b>Macho</b>	<b>63</b>
<b>Pierwszy w domu</b>	<b>64</b>
<b>Barwy walki</b>	<b>64</b>
<b>Złota rączka</b>	<b>64</b>
<b>ładny widok</b>	<b>65</b>
<b>Skok z wysoka</b>	<b>65</b>
<b>Pocztylion</b>	<b>66</b>
<b>Szczyt góry</b>	<b>66</b>
<b>Element układanki</b>	<b>66</b>
<b>Koneser sztuki</b>	<b>67</b>
<b>Podesta Monteriggioni</b>	<b>67</b>

<b>Idealna harmonia</b>	<b>67</b>
<b>Pamięci Petruccia</b>	<b>68</b>
Florencja – Santa Maria Novella	68
Florencja – San Giovanni	71
Florencja – San Marco	74
Monteriggioni / Villa	77
Forli	79
Toskania	83
Wenecja – San Polo	87
Wenecja – San Marco	90
Wenecja – Dorsuduro	93
Wenecja - Castello	96
Wenecja – Cannaregio	99
<b>Mężczyzna lekkich obyczajów</b>	<b>101</b>
<b>Człowiek z ludu</b>	<b>101</b>
<b>Przygotowany zwycięża</b>	<b>102</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 osiągnięciami 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 osiągnięcie 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 50 osiągnięć, które dają w sumie 1000 punktów Gamerscore.

**Szymon „Hed” Liebert**

## Narodziny asasyna



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

**Gamerscore:** 20

**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**

**Gamerscore:** 20

**Opis:** *Wydostań się z Abstergo.*

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

## Witamy w Animusie 2.0



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

**Gamerscore:** 20

**Opis:** *Wejść do Animusa 2.0.*

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

## Zdrada i kara



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

**Gamerscore:** 30

**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*
- *Przyjaciel 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**

**Gamerscore:** 30

**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

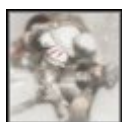
**Gamerscore:** 30

**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

**Gamerscore:** 30

**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*