



Watch Dogs 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Watch Dogs 2

autor: Jacek Stranger Hałas, Grzegorz Alban3k Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-340-2

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady	5
Garść porad ogólnych Porady	5
Skoczek i quadkopter Porady	20
Najlepsze umiejętności Porady	24
Jak szybko zdobywać gotówkę i followersów? Porady	29
Osiągnięcia/Trofea Porady	33
Operacje główne	50
Prolog / Spacer po parku Operacje główne	50
Kilka słów wstępu	50
Prolog	51
Spacer po parku	55
Cyberjazda Operacje główne	56
Czyciele Mamony Operacje główne	63
Haum czy Huam Operacje główne	71
Pod lupą	79
Na Pohybel Nudle	84
Wojna Hakerów	88
Śledzeni	93
Oko za oko	101
Zhakować cały świat	110
Made in China	117
Robot Wars	122
Cała władza w ręce mas	129
Ostateczna rozgrywka	137
Operacje poboczne	142
Wysoka cena Operacje poboczne	142
Do ostatniego centa Operacje poboczne	144
Nowa gra Operacje poboczne	147
W cieniu Operacje poboczne	154
Kradzież w Ubi Operacje poboczne	159
Malowanie Operacje poboczne	162
Zlecenia Driver San Francisco Operacje poboczne	189
Zła opinia Operacje poboczne	202
Wyzwanie eKartowe Operacje poboczne	205
ProviBlues Operacje poboczne	208
Wypowiedzenie Operacje poboczne	214
Kod Routera i Intruz w Haum Operacje poboczne	217
Kod Routera (Ripcode)	217
Intruz w Haum (Haum Intruder)	218
Policja do wynajęcia Operacje poboczne	219
Sygnaly z przeszłości Operacje poboczne	225
Szczurza akademii Operacje poboczne	228
Zainfekowane bajty Operacje poboczne	231
Radość z cudzej klęski (Schadenfreude)	233
Nolajf (Always On)	235
Skradzione sygnały (Stolen Signals)	237
Demaskator (Whistleblower)	242
W starym stylu (Kicking It Old School)	247
Główny cel (Primary Target)	251
Operacje online	256

Sterowanie i wymagania sprzętowe	259
Sterowanie Sterowanie i wymagania sprzętowe	259
Wymagania sprzętowe Sterowanie i wymagania sprzętowe	267
Sekrety	268
Kluczowe dane 1-12	268
Kluczowe dane 13-24	287
Punkty badań 1-61	302
Punkty badań 62-112	344
Malowania, elementy ubioru i unikalne pojazdy	363

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Watch Dogs 2* zawiera **komplet informacji potrzebnych do ukończenia jej w 100 procentach**. Na początkowych stronach poradnika zamieszczone zostały przede wszystkim **podpowiedzi i informacje odnośnie nowych elementów gry**, które nie były obecne w pierwszej części serii lub doczekały się sporych modyfikacji. Mowa tu między innymi o **zasadach używania i metodach wykorzystania skoczka oraz quadkoptera**, zmienionych sposobach hakowania niektórych elementów otoczenia czy **nowych drzewkach umiejętności** (zalety, wady i przydatność poszczególnych umiejętności). W poradniku znalazły się również rozdziały podpowiadające **jak szybko zarabiać pieniądze** i na co je najlepiej wydawać, **jak zdobywać nowych followersów** (fanów) czy **jak odblokowywać osiągnięcia** (kompletna lista osiągnięć z informacjami na temat ich założeń oraz dodatkowym komentarzem).

Dużo miejsca w poradniku przeznaczono na **opisy przejścia wszystkich głównych oraz pobocznych operacji** (misji). W omówieniach poszczególnych zadań są szczegółowe opisy kolejnych ich fragmentów, jak również sugestie w jaki sposób można je najłatwiej ukończyć czy jaka metoda działania jest najbardziej skuteczna (wiele misji daje swobodę wyboru taktyki gry). Te operacje, w których główny bohater musi dokładnie zaplanować trasę podróży, by dotrzeć w upatrzone miejsce, wzbogacone zostały **wieloma obrazkami z zaznaczonymi najważniejszymi miejscami**.

Kolejny duży rozdział zawiera **wysokiej jakości mapy San Francisco**. Na mapach zaznaczone zostały przede wszystkim dostępne w grze **sekrety** i są to między innymi **kluczowe dane, punkty badań, nowe lakiery, rzadkie elementy garderoby** czy **unikalne pojazdy**. Do wielu sekretów dodano opisy tekstowe i obrazki, dzięki czemu ich zlokalizowanie powinno stać się jeszcze prostsze. Na ostatnich stronach poradnika można odnaleźć strony ze **sterowaniem i wymaganiami sprzętowymi gry**.

Watch Dogs 2 jest kontynuacją popularnej sandboksowej gry akcji wydanej przez koncern Ubisoft. W drugiej części serii przenosimy się z Chicago do San Francisco i sterujemy postacią Marcusa Hollowaya, który jest członkiem lokalnej filii ugrupowania hakerskiego Dedsec. Druga część cechuje się nieco lżejszym klimatem od swojego poprzednika, ale ogólne założenia gry są bardzo zbliżone. Najwięcej czasu spędzamy więc na eksploracji wirtualnego środowiska i hakowaniu różnorodnych urządzeń elektronicznych odnajdywanych w otoczeniu. Sequel oferuje w tej materii jeszcze więcej swobody, pozwalając graczowi na wlamywanie się do nowych typów obiektów i na bardziej zaawansowane manipulowanie ich pracą.

Jacek "Stranger" Hałas & Grzegorz "Alban3k" Misztal (www.gry-online.pl)

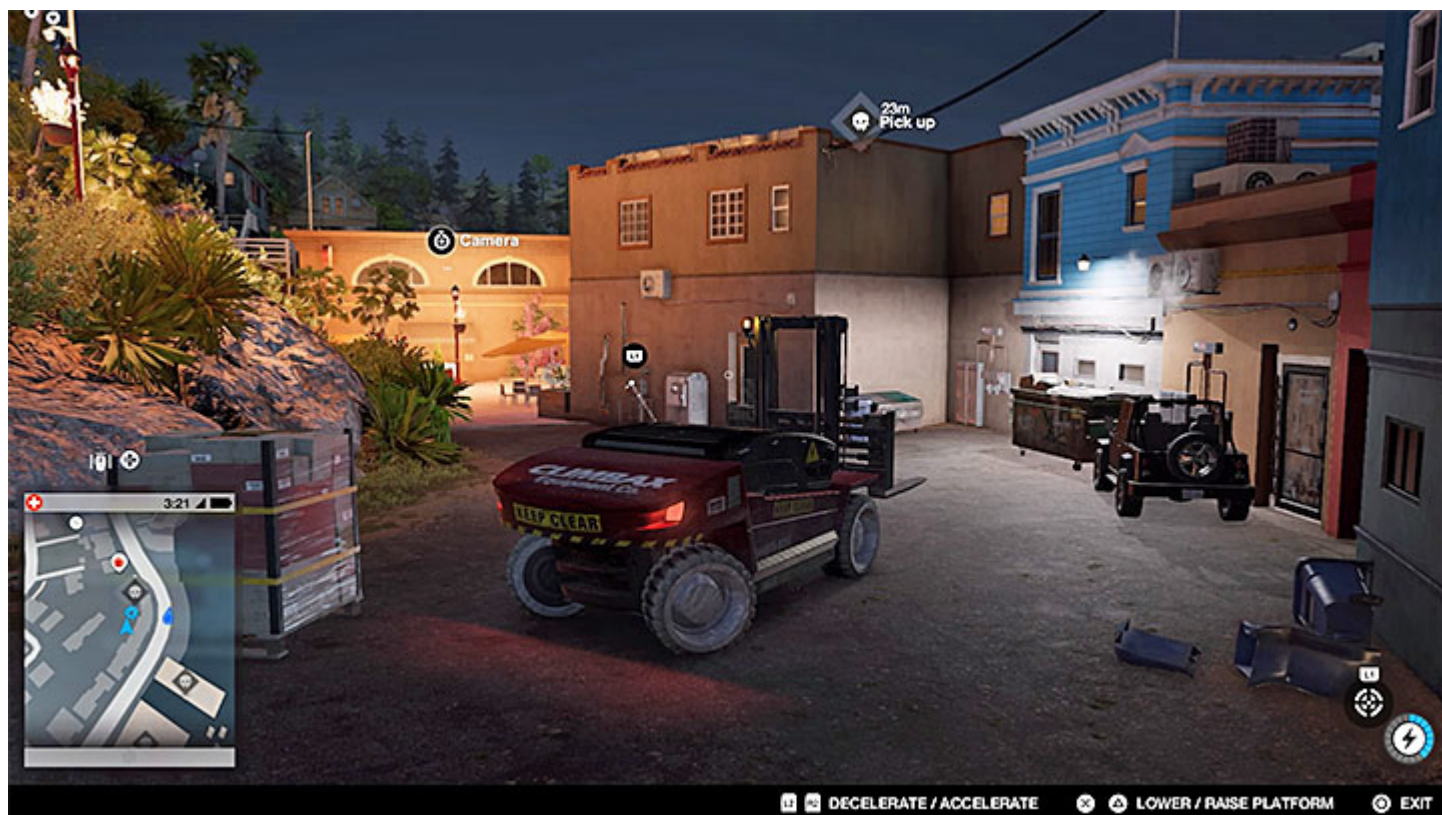
Porady

Garść porad ogólnych | Porady

Na stronie tej znajduje się zestawienie różnorodnych porad dotyczących najważniejszych elementów gry *Watch Dogs 2*. Wyróżnione zostały przede wszystkim te rzeczy, które były nieobecne w pierwszej części serii lub w kontynuacji doczekały się sporych zmian. Niektóre z wymienionych elementów (np. wykorzystywanie quadkoptera) dokładniej opisane zostały w innych rozdziałach poradnika lub bezpośrednio w opisie przejścia.

- Eksploracja
- Hakowanie
- Skradanie się i walka
- Policja / Gangi
- Sekrety
- Dziuple DedSecu

Eksploracja



Podnośniki, wózki widłowe i dźwigi są bardzo pomocne w docieraniu na dachy budynków

1. Nowy bohater *Watch Dogs 2*, Marcus Holloway, potrafi sprawnie przemieszczać się po świecie gry, aczkolwiek docieranie do niektórych lokacji jest często przez grę poważnie utrudniane. Jednym z najczęstszych utrudnień jest to, że cel podróży znajduje się np. na dachu budynku.

W takiej sytuacji postaraj się zlokalizować **podnośnik, wózek widłowy, dźwig** czy inny tego typu obiekt. Po zhakowaniu takiego urządzenia będziesz mógł dotrzeć w trudniej dostępne miejsce. Inne popularne utrudnienie to występowanie oznaczonych na czerwono na mapie obszarów zastrzeżonych. Staraj się w tych lokacjach działać z ukrycia, gdyż w przypadku zauważenia przez wrogów możesz zostać przez nich zaatakowany i mogą dodatkowo zostać wezwane posiłki.

2. Do wielu lokacji w świecie gry nie musisz osobiście dotrzeć. Do rekonesansu czy do przedostania się do miejsca ukrycia poszukiwanego obiektu **możesz użyć skoczka lub quadkoptera**. Za wykorzystywaniem tych gadżetów dodatkowo przemawiają dwa czynniki. Po pierwsze, wykrycie przez wrogów skoczka lub quadkoptera nie sprawi, że nagle zaalarmowana zostanie cała okolica. Po drugie, ewentualne zniszczenie jednego z tych gadżetów nie będzie Cię nic kosztowało, gdyż po odczekaniu kilku chwil będziesz mógł na nowo ich użyć. Uwaga - Skoczek i quadkopter mają ograniczony zasięg działania. Warto je także ulepszyć, dzięki czemu nabędą nowe właściwości (szczegółowe informacje na temat obu gadżetów znajdują się na kolejnej stronie tego rozdziału).

3. W *Watch Dogs 2* nie musisz już zajmować się docieraniem do wież CTOS-u w celu "odkrywania" sekretów czy ciekawych lokacji w kolejnych dzielnicach miasta. Do odkrywania nowych aktywności używany jest teraz przede wszystkim **tryb hakowania sieci**, który po uaktywnieniu skanuje najbliższą okolicę w poszukiwaniu atrakcji. Tryb ten ma ograniczony zasięg działania, tak więc staraj się go często aktywować, a szczególnie wtedy gdy po raz pierwszy zawitałeś w jakimś obszarze na mapie. Nowe aktywności możesz też odblokowywać dzięki **pozyskiwaniu followersów (fanów)**. Mechanika ta dokładniej omówiona została na jednej z kolejnych stron poradnika.

4. Wszystkie nowe operacje (główne, poboczne, online) dodawane są do **aplikacji DedSecu**. Możesz je tam przeglądać i jako aktywne ustawiać te, które Cię interesują. Wiele operacji podzielonych jest na kilka części, aczkolwiek nie musisz wtedy wszystkich fragmentów zaliczać za jednym podejściem. Jeśli kolejna część danej misji zakłada np. bardziej zaawansowane użycie quadkoptera to możesz poczekać aż rozwiniesz ten gadżet. Cenną informacją jest też to, że misje online są losowo generowane i co pewien czas zmieniają się. Jeśli jakaś ci nie odpowiada (bo ma np. za wysoki poziom trudności) to możesz poczekać aż otrzymasz inną. Każda misja gwarantuje "zapłatę" w postaci followersów (od kilku do kilkudziesięciu tysięcy fanów). Oprócz tego niektóre operacje gwarantują unikalne nagrody (np. rzadkie elementy ubioru).



Każde zlecenie Driver SF ma inne założenia i możesz zostać poproszony np. o ostrożną jazdę

5. Dostępne w grze dodatkowe atrakcje to głównie **wyścigi** oraz **zadania Driver San Francisco**. Wyścigi mogą być zorganizowane z wykorzystaniem dronów, motocykli enduro, żaglówek oraz gokartów. Wysokość nagrody (followersi i gotówka) jest uzależniona od poziomu trudności i zajętego miejsca. Driver San Francisco to drobne misje taksówkarskie. Każda z nich ma specyficzne założenia, np. konieczność przetransportowania wrażliwego ładunku czy zapewnienia pasażerowi niesamowitych wrażeń z jazdy. Podpowiedzi odnośnie zaliczania tych misji znajdują się w odrębnym rozdziale poradnika.

6. Od samego początku gry dostępna jest **opcja szybkiej podróży**. Obejmuje ona jedynie "stałe" punkty na mapie (np. sklepy czy kryjówki), tak więc nie możesz się bezpośrednio przenieść np. do widocznej na mapie znajdzki. Pomimo tych ograniczeń dobrze jest często używać szybkiej podróży, szczególnie jeśli aktualny cel misji jest na drugim końcu miasta.