



Watch_Dogs

misje

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Watch_Dogs (misje)

autor: Jacek "Stranger" Hałas

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	4
Główne misje - Mapa	6
Główne misje - Akt I	13
Misja 1 (Bottom of the Eighth)	13
Odblokowanie misji 2	21
Misja 2 (Big Brother)	24
Odblokowanie misji 3	27
Misja 3 (Backstage Pass)	28
Odblokowanie misji 4	32
Misja 4 (Backseat Driver)	34
Misja 5 (Open Your World)	37
Misja 6 (Thanks for the Tip)	45
Odblokowanie misji 7	50
Misja 7 (Not the Pizza Guy)	51
Misja 8 (A Wrench in the Works)	58
Misja 9 (Dressed in Peels)	62
Główne misje - Akt II	73
Misja 1 (Hold On, Kiddo)	73
Odblokowanie misji 2	78
Misja 2 (Breakable Things)	81
Misja 3 (Collateral)	87
Misja 4 (One Foot in the Grave)	91
Misja 5 (A Blank Spot There-ish)	96
Odblokowanie misji 6	103
Misja 6 (Jury-Rigged)	106
Misja 7 (Grandma's Bulldog)	112
Misja 8 (Not a Job for Tyrone)	116
Misja 9 (Uninvited)	124
Misja 10 (Breadcrumbs)	131
Odblokowanie misji 11	135
Misja 11 (Stare Into the Abyss)	138
Misja 12 (A Risky Bid)	143
Misja 13 (Role Model)	151
Misja 14 (Planting a Bug)	155
Misja 15 (Way Off the Grid)	162
Główne misje - Akt III	169
Odblokowanie misji 1	169
Misja 1 (Hope Is a Sad Thing)	171
Misja 2 (A Pit of Paranoia)	183
Misja 3 (Unstoppable Force)	188
Misja 4 (The Future Is In Blume)	191
Misja 5 (For the Portfolio)	202
Misja 6 (By Any Means Necessary)	208
Główne misje - Akt IV	217
Misja 1 (Someone's Knocking)	217
Misja 2 (In Plain Sight)	218
Misja 3 (The Rat's Lair)	220
Misja 4 (The Default Condition)	224
Misja 5 (Little Sister)	230
Misja 6 (Ghosts of the Past)	237
Misja 7 (No Turning Back #1)	239
Misja 8 (No Turning Back #2)	255

Główne misje - Akt V	257
Misja 1 (Sometimes You Still Lose)	257
Epilog - Wybór zakończenia gry	267
Wykryte przestępstwa (Crimes Detected)	268
Sposoby odblokowywania i ogólne założenia	268
Omówienie typowego przestępstwa	270
Zlecenia konwojowe (Criminal Convoys)	273
Sposoby odblokowywania i ogólne założenia	273
Omówienie typowego ataku na konwój	275
Mapa	278
Zlecenia - Pawnee	280
Zlecenia - Parker Square	281
Zlecenia - Mad Mile	283
Zlecenia - The Loop	285
Zlecenia - The Wards	292
Zlecenia - Brandon Docks	293
Kryjówki gangów (Gang Hideouts)	297
Sposoby odblokowywania i ogólne założenia	297
Omówienie typowej infiltracji kryjówki gangu	299
Mapa	302
Kryjówki - Pawnee	304
Kryjówki - Parker Square	313
Kryjówki - Mad Mile	315
Kryjówki - The Loop	319
Kryjówki - The Wards	327
Kryjówki - Brandon Docks	330
Zlecenia macherów (Fixer Contracts)	334
Sposoby odblokowywania i ogólne założenia	334
Rodzaje zleceń	336
Mapa	339
Zlecenia - Pawnee	341
Zlecenia - Parker Square	345
Zlecenia - Mad Mile	352
Zlecenia - The Loop	356
Zlecenia - The Wards	371
Zlecenia - Brandon Docks	377

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



Poradnik *Watch_Dogs* - Główne i poboczne misje zawiera **bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich podstawowych oraz opcjonalnych zadań** dostępnych w grze. W omówieniu każdej z misji znalazły się przede wszystkim informacje i wskazówki na temat eksploracji kolejnych obszarów oraz eliminowania lub omijania wrogo nastawionych postaci. W poradniku duży nacisk położono też na ukazanie **możliwych sposobów hakowania elementów otoczenia**, co niejednokrotnie pozwala na przejście przez daną lokację bez konieczności atakowania innych osób lub na odblokowanie sobie dostępu do zupełnie nowej ścieżki do miejsca zaliczenia aktualnego celu misji. Opisy przejścia poszczególnych misji wzbogacone zostały ponadto **licznymi obrazkami i mapami** przydatnymi w sprawnej nawigacji po świecie gry. *Watch_Dogs* to superprodukcja Ubisoftu, w której przenosimy do Chicago i grając jako haker Aiden Pearce staramy się zidentyfikować i dopaść osoby odpowiedzialne za śmierć siostrzenicy głównego bohatera. Aiden może liczyć na wsparcie ze strony zaprzyjaźnionych hakerów z grupy DedSec, za wrogów mając z kolei osoby odpowiedzialne za wdrożenie systemu ctOS inwigilującego mieszkańców Chicago na masową skalę.



Poradnik *Watch_Dogs* - Główne i poboczne misje zawiera:

- Bardzo szczegółowy opis przejścia 39 misji głównego wątku fabularnego gry;
- Omówienie dwóch dostępnych zakończeń gry;
- Bardzo szczegółowy opis przejścia 18 pobocznych misji o nazwie Zlecenia konwojowe (Criminal Convoys);
- Dokładne omówienie założeń pobocznych misji o nazwie Wykryte przestępstwa (Crimes Detected);
- Bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich pobocznych misji o nazwie Przechwycenie (Interception) z kategorii Zlecenia macherów (Fixer Contracts);
- Bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich pobocznych misji o nazwie Przynęta (Decoy) z kategorii Zlecenia macherów (Fixer Contracts);
- Bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich pobocznych misji o nazwie Transporter z kategorii Zlecenia macherów (Fixer Contracts);
- Bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich pobocznych misji o nazwie Ucieczka (Getaway) z kategorii Zlecenia macherów (Fixer Contracts);
- Bardzo szczegółowy opis przejścia 15 pobocznych misji o nazwie Kryjówki gangu (Gang Hideouts);
- Liczne obrazki i mapy pomocne w nawigacji po głównych obszarach miasta oraz po osobnych lokacjach, w których rozgrywane są kolejne misje.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Główne misje - Mapa

Watch_Dogs - Główne misje



Opis Watch_Dogs - Główne misje

<input type="checkbox"/>	1.1 - Miejsce rozpoczęcia pierwszej misji aktu I.
<input type="checkbox"/>	1.1a - Akt I, misja 1: Garaż z samochodem.
<input type="checkbox"/>	1.1b - Akt I, misja 1: Kryjówka-motel.
<input type="checkbox"/>	1.1c - Akt I, misja 1: Miejsce zaliczenia pobocznej misji Wykryte przestępstwo.
<input type="checkbox"/>	1.2 - Miejsce rozpoczęcia drugiej misji aktu I.
<input type="checkbox"/>	1.2a - Akt I, misja 2: Sklep z bronią odwiedzany po misji 2.
<input type="checkbox"/>	1.3 - Miejsce rozpoczęcia trzeciej misji aktu I.
<input type="checkbox"/>	1.4 - Miejsce rozpoczęcia czwartej misji aktu I.
<input type="checkbox"/>	1.4a - Akt I, misja 4: Garaż z samochodem.
<input type="checkbox"/>	1.4b - Akt I, misja 4: Miejsce zakończenia poszukiwań przez policję.
<input type="checkbox"/>	1.4c - Akt I, misja 4: Alejka, w której należy zaparkować pod koniec misji.
<input type="checkbox"/>	1.5 - Miejsce rozpoczęcia piątej misji aktu I.
<input type="checkbox"/>	1.5a - Akt I, misja 5: Wejście do strefy załadunkowej.
<input type="checkbox"/>	1.6 - Miejsce rozpoczęcia szóstej misji aktu I.
<input type="checkbox"/>	1.6a - Akt I, misja 6: Cmentarz odwiedzany po zaliczeniu misji 6.
<input type="checkbox"/>	1.7 - Miejsce rozpoczęcia siódmej misji aktu I.
<input type="checkbox"/>	1.7a - Akt I, misja 7: Kryjówka przywódcy macherów.