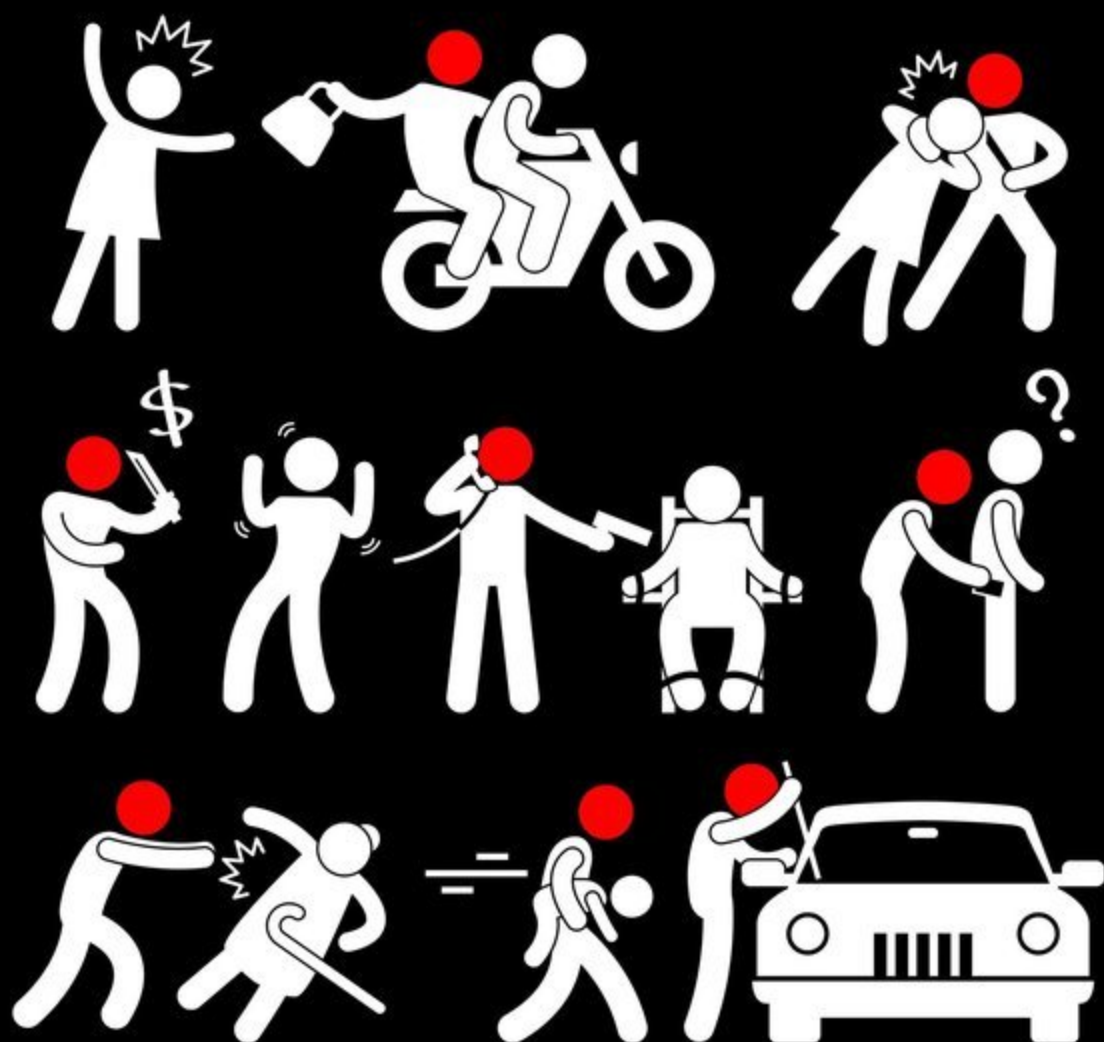


GTA V

Misje

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Grand Theft Auto V (Misje)

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	6
Odblokowywanie i kolejność zaliczania misji	7
Wątek główny	8
1: Prologue (Prolog)	8
2: Franklin and Lamar (Franklin i Lamar)	11
3: Repossession (Konfiskata)	15
4: Chop	19
5: Complications (Komplikacje)	23
6: Father/Son (Ojciec i syn)	27
7: The Long Stretch (Długaśna odsiadka)	32
8: Marriage Counseling (Doradztwo małżeńskie)	38
9: Daddy's Little Girl (Córeczka tatusia)	42
10: Friend Request (Zaproszenie od przyjaciela)	46
Dodatkowa misja: The Good Husband (Dobry mąż)	50
11: Casing the Jewel Store (Sprawdzanie jubilera)	52
12: Carbine Rifles (Karabinki)	57
13: The Jewel Store Job (Robótka u jubilera) – wariant głośny (Loud)	60
14: Bugstars Equipment (Środek na owady)	64
15: BZ Gas Grenades (Granaty gazowe BZ)	66
16: The Jewel Store Job (Robótka u jubilera) – wariant sprytny (Smart)	69
17: Mr. Philips (Pan Philips)	74
18: Nervous Ron (Nerwowy Ron)	79
19: Trevor Philips Industries	87
20: Crystal Maze (Kryształowy labirynt)	91
21: Friends Reunited (Przyjaźń to magia)	95
22: Fame or Shame (Chwała lub chała)	99
23: Hotel Assassination (Zabójstwo w hotelu)	103
24: The Multi Target Assassination (Multibójstwo)	107
25: Dead Man Walking (Dzień żywego trupa)	111
26: Did Somebody Say Yoga? (Ktoś wspominał o jodze?)	116
27: Three's Company (Trzech wspinałych)	119
28: By the Book (Jak na szkoleniu)	124
29: Hood Safari (Safari na dzielni)	130
30: Scouting the Port (Zwiad w porcie)	134
31: Minisub (Mała podwodna)	140
32: The Merryweather Heist (Skok na Merryweather) – atak na frachtowiec (Freighter)	143
33: Cargobob	150
Dodatkowa misja: Flight School (Szkoła latania)	153
34: The Merryweather Heist (Skok na Merryweather) – atak na poligon doświadczalny na morzu (Offshore)	155
35: Blitz Play (Szybka robota)	160
36: Getaway Vehicle (Pojazd do ucieczki)	161
37: Tow Truck (Holownik)	162
38: Trash Truck (Śmieciarka)	163
39: Masks (Maski)	164
40: Boiler Suits (Kombinezony robocze)	165
41: Blitz Play #2 (Szybka robota #2)	166
42: I Fought the Law... (Ja kontra prawo...)	172
43: Eye in the Sky (Zniebowid)	176
44: The Vice Assassination (Grzeszna miłość)	182
45: The Bus Assassination (Mord autobusowy)	184
46: Mr. Richards (Pan Richards)	186
47: Caida Libre	191
48: Deep Inside (Rola życia)	196
49: Minor Turbulence (Niewielka turbulencja)	200

50: The Construction Assassination (Krew na budowie)	205
51: Paleto Score Setup (Wstęp do skoku w Paleto)	209
52: Military Hardware (Osprzęt wojskowy)	212
53: Predator (Drapieżnik)	215
54: The Paleto Score (Skok w Paleto)	219
55: Derailed (Wykolejeni)	225
56: Monkey Business (Małpie figle)	230
57: Hang Ten	236
58: Surveying the Score (Ocenianie fuchy)	237
59: Bury the Hatchet (Koniec wojennej ścieżki)	242
60: Pack Man (Hurtownicy)	247
61: Fresh Meat (Świeże mięso)	251
62: The Ballad of Rocco (Ballada o Rocco)	256
63: Cleaning Out the Bureau (Wymiatanie biura)	258
64: Reuniting the Family (Rodzinne pojednanie)	261
Dodatkowa misja: Doting Dad (Kochający tatuś)	263
65: Architect's Plans (Plany architekta)	265
66: Getaway Vehicle #2 (Pojazd do ucieczki #2)	268
67: Fire Truck (Wóz strażacki)	269
68: The Bureau Raid (Napad na Biuro) – użycie przebrań strażaków (Fire Crew)	271
69: The Bureau Raid (Napad na Biuro) – infiltracja od strony dachu (Roof Entry)	277
70: The Wrap Up (Podsumowanie)	284
71: Legal Trouble (Problemy prawne)	289
72: Lamar Down (Lamar w opałach)	293
73: Meltdown (Krach)	299
Dodatkowa misja: Parenting 101 (ABC rodzicielstwa)	303
74: The Big Score (Wielka fucha)	305
75: Stingers (Kolczatki)	307
76: Gauntlet – Pillbox Hill	309
77: Gauntlet – Rockford Hills	311
78: Gauntlet – Mission Row	313
79: The Big Score #2 (Wielka fucha #2) – subtelny wariant (Subtle)	315
80: Getaway Vehicle #3 (Pojazd do ucieczki #3)	320
81: Driller (Wiertło)	322
82: Sidetracked (Boczny tor)	325
83: The Big Score #2 (Wielka fucha #2) – oczywisty wariant (Obvious)	328
Finał – wstęp	336
Zakończenie A: Something Sensible (Zdrowy rozsądek)	337
Zakończenie B: The Time's Come (Przyszła pora)	340
Zakończenie C: The Third Way (Trzecie wyjście)	343
Misje od nieznanomych i dziwaków (Strangers and Freaks)	352
Informacje wstępne	353
Pulling Favors (Przysługa)	355
Pulling Another Favor (Kolejna przysługa)	357
Pulling Favors Again (Przysługa raz jeszcze)	358
Still Pulling Favors (Ciągłe przysługi)	360
Pulling One Last Favor (Ostatnia przysługa)	361
Shift Work (Praca zmianowa)	362
Paparazzo	364
Paparazzo – The Sex Tape (Paparazzo – Sekstaśma)	366
Paparazzo – The Partnership (Paparazzo – Współpraca)	368
Paparazzo – The Meltdown (Paparazzo – Krach)	369
Paparazzo – The Highness (Paparazzo – Jej Wysokość)	371
Paparazzo – Reality Check (Paparazzo – Otrzeźwienie)	373
Exercising Demons – Michael (Szatański wycisk – Michael)	374
Exercising Demons – Franklin (Szatański wycisk – Franklin)	376
Exercising Demons – Trevor (Szatański wycisk – Trevor)	379

Grass Roots – Michael (Zielone korzenie – Michael)	381
Grass Roots – Trevor (Zielone korzenie – Trevor)	383
Grass Roots – Franklin (Zielone korzenie – Franklin)	385
Grass Roots – The Drag (Zielone korzenie – Zaciąganie)	386
Grass Roots – The Pickup (Zielone korzenie – Odbiór)	388
Grass Roots – Franklin #2 (Zielone korzenie – Franklin #2)	390
Maude	391
Maude: Ralph Ostrowski	392
Maude: Larry Tupper	394
Maude: Glenn Scoville	396
Maude: Curtis Weaver	398
Target Practice (Praktyka strzelecka)	400
Fair Game (Praktyka łowiecka)	403
Rampage One (Rzeźnia 1)	406
Rampage Two (Rzeźnia 2)	408
Rampage Three (Rzeźnia 3)	410
Rampage Four (Rzeźnia 4)	412
Rampage Five (Rzeźnia 5)	414
Omega	416
Nigel and Mrs. Thornhill (Nigel i pani Thornhill)	418
Vinewood Souvenirs – Willie (Pamiątki z Vinewood – Willie)	419
Vinewood Souvenirs – Kerry (Pamiątki z Vinewood – Kerry)	421
Vinewood Souvenirs – Mark (Pamiątki z Vinewood – Mark)	422
Vinewood Souvenirs – Tyler (Pamiątki z Vinewood – Tyler)	424
Vinewood Souvenirs – Al Di Napoli (Pamiątki z Vinewood – Al Di Napoli)	426
Vinewood Souvenirs – The Last Act (Pamiątki z Vinewood – Ostatnie ujęcie)	428
The Civil Border Patrol (Straż Graniczna)	430
An American Welcome (Powitanie po amerykańsku)	432
Minute Man Blues (Blues pograniczników)	434
Risk Assessment (Ocena ryzyka)	436
Liquidity Risk (Ryzyko płynności)	439
Targeted Risk (Ryzyko docelowe)	441
Uncalculated Risk (Niewliczone ryzyko)	443
Abigail	445
Extra Commission (Premia)	447
Closing the Deal (Podpisanie umowy)	449
Surreal Estate (Upłynienie majątku)	451
Breach of Contract (Zerwanie umowy)	453
Seeking the Truth (Poszukiwanie prawdy)	454
Accepting the Truth (Akceptacja prawdy)	456
Assuming the Truth (Przyjmowanie prawdy)	458
Chasing the Truth (Pogoń za prawdą)	463
Bearing the Truth (Noszenie prawdy)	465
Delivering the Truth (Przekazanie prawdy)	467
Exercising the Truth (Ćwiczenie prawdy)	468
Unknowing the Truth (Zapominienie prawdy)	470
A Starlet in Vinewood (Gwiazdka z Vinewood)	474
Mrs. Richards (Pani Richards)	476
The Last One (Ostatni)	478

Przypadkowe zdarzenia (Random Events)	481
Aresztowanie (1-2)	484
Autostopowicz – 1	485
Autostopowicz – 2	486
Autostopowicz – 3	487
Autostopowicz – 4	488
Bankomat	490
Furgonetka (1-10)	491
Kierowca dla rabusiów	495
Kradzież motocykla	496
Kradzież roweru (1-2)	497
Kradzież samochodu (1-2)	498
Napad na sklep (1-2)	499
Napad na wsi	500
Nieudana transakcja	501
Pijany kierowca (1-2)	502
Pogoń za złodziejami na wsi (1-2)	503
Pogoń za złodziejami w mieście (1-2)	504
Pogrzeb	505
Porwanie	506
Porzucony pojazd – 1	508
Porzucony pojazd – 2	509
Przejażdżka autobusem	510
Rabunek (1-3)	511
Simeon Yetarian	514
Straż graniczna (1-3)	515
Strzelanina na plantacji	516
Strzelanina w siedzibie Altruistów	517
Ucieczka przed paparazzi	518
Uciekający pan młody	519
Walki gangów na wsi	521
Więzień – 1	522
Więzień – 2	523
Wypadek na budowie	524
Wypadek samochodowy	525
Wyprowadzka	526
Zasadzka gangu	527
Zasadzka w zaułku	528
Zbiegła Altruistka	529
Misje związane z nieruchomościami (Property Missions)	530
Informacje wstępne	531
Misje: Pitchers	533
Misje: Hangar polowy McKenziego	536
Misje: Złomowisko samochodowe	538
Misje: Kino Ten Cent	539
Misje: Kino Tivoli	540
Misje: Kino Doppler	541
Misje: Smoke on the Water	542
Misje: Tequi-la-la	543
Misje: Hookies	545
Misje: The Hen House	547
Misje: Downtown Cab Co.	548
Murder Mystery	563
Wildlife Photography Challenge	575
Samochód Duke O'Death	578
Wodnopląt Dodo	581
Stock Car Racing	584

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 *Grand Theft Auto V – Misje* oferuje kompleksową pomoc w temacie zaliczania zadań dostępnych w grze. W poradniku znalazł się przede wszystkim **opis przejścia wszystkich głównych misji kampanii dla pojedynczego gracza**. Omówienia poszczególnych misji informują o czynnościach wymaganych do ich poprawnego zaliczania, a także podpowiadają w jaki sposób najlepiej wykorzystać główne atuty dostępnych grywalnych postaci i co należy robić żeby ukończyć każdy z etapów w stu procentach. Duży nacisk położono też na temat **przechodzenia napadów**, które odgrywają bardzo istotną rolę w grze. Opisy napadów uwzględniają wszystkie możliwe warianty zachowania, tak by ich ukończenie stało się możliwe niezależnie od obranej taktyki działania.

Oprócz omówień głównych misji w niniejszym poradniku znajdują się również **opisy przejścia wszystkich dodatkowych zadań zleczanych przez nieznajomych i dziwaków** oraz **opisy losowych zdarzeń**, których można być świadkiem w trakcie przemierzania świata gry.

Całość uzupełnia **bardzo szczegółowa mapa**, na której zaznaczono **lokalizacje zleceńodawców misji (głównych i pobocznych) oraz wszystkie inne ważne miejsca** (np. punkt zdobycia konkretnego pojazdu czy lokalizacja sklepu).



Planowana zawartość poradnika do gry *Grand Theft Auto V – Misje*:

- szczegółowy opis przejścia wszystkich głównych misji gry;
- bardzo dokładne omówienie wszystkich dostępnych w grze napadów;
- szczegółowy opis przejścia wszystkich dodatkowych misji otrzymywanych od postaci napotykanych w świecie gry;
- omówienia losowych zdarzeń;
- mapa w wysokiej jakości z zaznaczonymi najważniejszymi lokacjami.

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

Odblokowywanie i kolejność zaliczania misji

Misje wątku głównego

Opisy głównych misji opublikowane zostały w niniejszym poradniku mniej więcej w kolejności ich odblokowywania przez grę. Warto jednak wiedzieć, że nie musisz koniecznie zaliczać ich w takiej samej kolejności. Co więcej, zadania związane z zabójstwami zlecanymi przez Lestera (**23: Zabójstwo w hotelu, 24: Multibójstwo, 44: Grzeszna miłość, 45: Mord autobusowy, 50: Krew na budowie**) możesz zostawić sobie na później. Osobiście polecam zająć się nimi po wykonaniu ostatniego dużego skoku, a to dlatego, że dysponując kilkunastoma/dziesięcioma milionami dolarów będziesz mógł w łatwy sposób pomnożyć swój majątek i w rezultacie zakupić wszystkie dostępne nieruchomości.

Przy okazji dobrze jest odnotować, że nie jest możliwe zaliczenie wszystkich opisanych w poradniku misji za jednym podejściem, albowiem wiele z nich powiązanych jest ze ściśle określonymi wariantami napadów. Osobiście polecam zapisywać stan gry przed rozpoczęciem przygotowań do każdego dużego skoku, tak by mieć możliwość sprawdzenia wszystkich zadań i przy okazji wybrania tego wariantu napadu, który wydaje się być korzystniejszy.

Misje nieznajomych i dziwaków

Kolejne misje od nieznajomych i dziwaków regularnie odblokowywane są w miarę postępów w grze, przy czym nie ma jednego określonego momentu, w którym dane zadanie staje się dostępne. Polecam w rezultacie często sprawdzać mapę i zadbać jednocześnie o to żeby lokacje, w którym mają pojawić się pytajniki zostały odpowiednio wcześniej odkryte (na szczęście większość pobocznych zadań rozgrywa się w Los Santos i Sandy Shores).

Wiele zadań od nieznajomych i dziwaków jest ze sobą powiązanych i zazwyczaj jest tak, że kolejna misja od danej osoby jest odblokowywana dopiero po ukończeniu poprzedniej. Niejednokrotnie jest też tak, że należy odczekać kilka godzin lub dni czasu gry na jej udostępnienie.

Analogicznie do głównych misji większość pobocznych zadań możesz powtarzać z poziomu menu pauzy. Wyjątek stanowią te zadania, które dotyczą jedynie wysłuchania krótkiej rozmowy z daną postacią (np. pierwsze spotkanie z Omega, Abigail czy Nigelem).

Przypadkowe zdarzenia

Przypadkowe zdarzenia odblokowują się w losowych momentach, przy czym zaczną się one pojawiać już w początkowych godzinach gry. Większość losowych zdarzeń załącza się w ściśle określonych miejscach, aczkolwiek nie musi do tego dojść w momencie gdy po raz pierwszy odwiedź daną lokację. Jeśli tak właśnie się stało to do danego miejsca musisz ponownie udać się w dalszej części gry i liczyć na to, że zdarzenie poprawnie uaktywni się.

W przeciwieństwie do głównych misji i zadań od nieznajomych i dziwaków przypadkowych zdarzeń nie możesz powtarzać z poziomu menu pauzy. Warto jednak wiedzieć, że dane zdarzenie nie powtórzy się tylko jeśli poprawnie je zaliczysz. Kilka zdarzeń (m.in. ataki na plantację marihuany, bankomaty) jest ponadto cyklicznych, czyli będą się one regularnie odnawiały.

Misje związane z nieruchomościami

Ta kategoria zadań staje się dostępna dopiero po zakupieniu odpowiednich nieruchomości. Większość misji związanych z nieruchomościami ma losowy charakter, tj. praktycznie w każdym momencie gry możesz otrzymać telefon czy smsa z informacją o możliwości zaliczenia nowego zadania. Musisz oczywiście w danym momencie grać właściwą postacią – przykładowo grając Michaelem będziesz otrzymywał informacje od zarządców tylko tych nieruchomości, które to właśnie on zakupił na własność, a nieruchomości Franklina i Trevora będą w tym czasie "nieaktywne".