

Just Cause

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Just Cause

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	4
Misja 01 - Devil's Drop Zone	4
Misja 02 - Breakout	7
Misja 03 - Freedom Fighters	12
Misja 04 - The San Esperito Connection	16
Misja 05 - Test of Loyalty	18
Misja 06 - Good Cop, Bad Cop	23
Misja 07 - Some Like it Hotter	27
Misja 08 - Brothers in Arms	32
Misja 09 - River of Blood	36
Misja 10 - Field of Dreams	40
Misja 11 - Broadcast News	44
Misja 12 - Love Is in the Air	49
Misja 13 - I've Got the Power	56
Misja 14 - Guadalicano Choo Choo	65
Misja 15 - Some Enchanted Evening	69
Misja 16 - Streets of Fire	74
Misja 17 - Dismissed Without Honors	78
Misja 18 - Sink the Buccaneer	83
Misja 19 - Taking Out the Garbage Vol. 1	90
Misja 20 - Taking Out the Garbage Vol. 2	97
Misja 21 - Taking Out the Garbage Vol. 3	99
Świat gry	103
Lista dostępnych kryjówek	103
Ugrupowanie Guerrilla	128
Ugrupowanie Rioja	130
Cenne porady	132

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



Wprowadzenie

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry „Just Cause”, jednej z najbardziej udanych trójwymiarowych zręcznościówek ostatnich miesięcy. Już na samym starcie powinienem zaznaczyć, iż tytuł ten jest wyjątkowo rozbudowany, lecz przy tym niezbyt skomplikowany. Wiele rzeczy jest dość oczywistych, aczkolwiek w miarę możliwości postaram się zwrócić uwagę na wszystkie istotne kwestie, o których w trakcie zabawy powinienś pamiętać. Mój poradnik składa się z trzech głównych rozdziałów. Pierwszy rozdział jest zdecydowanie najdłuższy i zarazem najważniejszy. Jest to bowiem dokładny opis przejścia wszystkich misji składających się na kampanię single player gry. Z racji tego, iż kolejne etapy niejednokrotnie wymagają przemieszczenia się po zupełnie nowym terytorium, niekiedy po zakończeniu opisu właściwego poziomu zamieszczam jeszcze dodatkowe wskazówki odnośnie tego, co powinno się w danym momencie zrobić. Przeważnie są to cenne porady, pozwalające w lepszy sposób przystąpić do kolejnej misji.

Drugi rozdział zawiera między innymi listę wszystkich kryjówek, z których w trakcie zabawy będziesz mógł korzystać. Nowe kryjówki zdobywa się zazwyczaj na dwa sposoby – wykonując główne misje kampanii, bądź też awansując w szeregach obu ugrupowań. Warto w tym miejscu zauważyć, że wszystkie te miejsca zostały zaznaczone na podręcznej mapie świata. To samo tyczy się zbieranych w trakcie zabawy paczuszek. Nie będę więc dokładnie opisywał, w jaki sposób do każdej z nich należy się dostać, gdyż jest to raczej oczywiste. W rozdziale tym zawarłem też wskazówki odnośnie rozwoju świata gry, a także zależności dotyczące obu frakcji. Dokładnie objaśniłem, na jakie bonusy w przypadku awansowania w ich szeregach można liczyć.

Ostatni, trzeci rozdział poradnika, oferuje z kolei szereg porad, które mogą przydać ci się w trakcie właściwej zabawy. Podsuwam wskazówki odnośnie prawidłowego przebiegu walk, wykorzystywania różnych pojazdów, a także zapisywania stanu gry. Rozdział ten powstał w głównej mierze z myślą o początkujących. Zapewniam jednak, że także i bardziej zaawansowani gracze znajdą tu coś dla siebie.

Zapraszam do lektury, życząc jednocześnie owocnej gry!!

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

M i s j a 0 1 - D e v i l ' s D r o p Z o n e

Założenia misji: Po bezpiecznym wylądowaniu na wyspie (plaża El Rosario) będziesz musiał pomóc Sheldonowi w zlikwidowaniu żołnierzy wroga, a następnie bezpiecznie uciec do pierwszej kryjówki.

Poziom trudności: niski

Opis przejścia misji:

Zaczynasz dość nietypowo. Jesteś bowiem w powietrzu (#1). Zwróć uwagę, iż przy użyciu klawiszy kierunkowych możesz sterować lotem, tak aby na przykład szybciej wylądować. Nie musisz martwić się o to żeby wylądować tuż przy plaży. Możesz to zrobić w dowolnym miejscu. Podobnie przedstawia się kwestia skorzystania ze spadochronu (#2). Równie dobrze możesz wpaść do wody, nie otwierając go. Paradoksalnie główny bohater nie straci w wyniku tego punktów zdrowia.



Gdyby zdarzyło się tak, że do wody wpadniesz daleko od brzegu (#1) zaczekaj aż zjawi się tu jedna z okolicznych łodzi. To jednorazowe ułatwienie, z którego będziesz mógł skorzystać. Wskocz do nowo zdobytej łodzi i dopłyń do brzegu (#2). Nie musisz się zbytnio przejmować zajętą maszyną. Równie dobrze możesz więc „wjechać” nią na plażę.



Wyskocz z łodzi i wyjmij pistolety z nielimitowaną amunicją. Zaczynj likwidować znajdujących się w okolicy przeciwników (#1). Pamiętaj o tym żeby dużo biegać, tak aby nie dać się nikomu trafić. Radziłbym zabierać pozostawiane przez wrogów giwery i na bieżąco je wykorzystywać. Po chwili zaczną tu nadjeżdżać kolejne pojazdy (#2). Uważaj na to żeby żaden z wozów Cię nie potrącił! Likwiduj wyskakujących z aut przeciwników.



Po rozprawieniu się ze wszystkimi oponentami pozbieraj przedmioty, a następnie skieruj się do auta terenowego, w którym siedzi Sheldon (#1). Wciśnij odpowiedni klawisz żeby przejąć kontrolę nad zamontowanym z tyłu działkiem maszynowym. Przed Tobą dość relaksujący i przy tym bardzo łatwy przerywnik. W pierwszej kolejności będziesz musiał likwidować nadjeżdżające jeepy (#2), a także mijanych przeciwników. W tym pierwszym przypadku zadbaj o to żeby celownik przybierał czerwony kolor.



Po kilku chwilach dotrzecie do prowizorycznej blokady (#1). Będziesz musiał wysiąść z auta, tak aby móc ją zlikwidować. Generalnie ukrywającymi się w okopach żołnierzami nie musisz się przejmować. Wyciągnij lepszy pistolet i zacznij strzelać w stronę jednej z czerwonych beczek. Dzięki temu wywołasz ogromną eksplozję (#2). Podbiegnij do auta Sheldon'a i ruszajcie dalej.



Po drodze będziesz się musiał dodatkowo uporać z dwoma śmigłowcami (#1). Likwiduj je w pierwszej kolejności. Podobnie jak wcześniej, zadбай o to żeby celownik przybrał odpowiedni kolor. Po dotarciu do większego mostu pojawią się sojusznicze jednostki, między innymi myśliwce (#2). Sama misja dobiegnie natomiast końca.



Uwaga! Po wykonaniu tej misji znajdziesz się w pierwszej kryjówce (Agency 01). Zwróć uwagę na to, że stan gry zapisywany jest jedynie w dwóch sytuacjach – bezpośrednio po zakończeniu danego etapu oraz w kryjówkach. Z racji tego, że kolejna misja jest bardzo prosta, nie musisz się do niej zbyt wiele przygotowywać. Radziłbym też wstrzymać się chwilowo z wykonywaniem dodatkowych zadań i zbieraniem paczuszek, tj. aż do czasu, gdy odblokujesz opcję przejmowania kontroli nad wioskami oraz miastami. W celu rozpoczęcia drugiej misji będziesz się oczywiście musiał skierować do znajdującej obok przyczepy. W kolejnych misjach miejsca startu będą zazwyczaj oddalone. W takich sytuacjach najlepiej jest korzystać z opcji Extraction (darmowy przelot w wybrane przez siebie miejsce).

Uwaga! Nie zapomnij o zregenerowaniu zdrowia i uzupełnieniu stanu amunicji! Czynności te powinieneś wykonywać zawsze, gdy znajdziesz się przy odblokowanej kryjówce!!

M i s j a 0 2 - B r e a k o u t

Założenia misji: W misji tej zajmiesz się uwolnieniem przywódcy rebeliantów – Jose Caramicasa. Jest on więziony w okolicznym forcie. Będziesz musiał przedostać się do fortu El Grande, zlokalizować Caramicasa, a następnie bezpiecznie go odeskortować do wyjścia. Na koniec będziesz musiał uciec do obozu rebeliantów.

Poziom trudności: niski

Opis przejścia misji:

Uwaga! Większość misji gry ma otwarty charakter rozgrywki. Napotykane problemy możesz zazwyczaj rozwiązywać na kilka różnych sposobów. Nie inaczej jest w tym przypadku. Zawsze będę starał się przedstawić najbezpieczniejszą i zarazem w miarę szybką ścieżkę przejścia.

Do tej misji możesz wziąć wytłumiony karabin maszynowy, gdyż w forcie będziesz musiał wyeliminować wielu żołnierzy wroga. Wskakuj na motocykl enduro (#1) i ruszaj w stronę swojego celu. Radziłbym skorzystać w tym miejscu z podręcznej mapy. Zwróć uwagę na charakterystyczny czarny punkt (#2). Gra w ten sposób będzie oznaczała przydatne obiekty, z których w trakcie rozgrywania misji powinieneś skorzystać. Tak też postąpimy w tym przypadku. Kieruj się w stronę czarnego punktu.

