

Just Cause 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Just Cause 2

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Avalanche Studios, Wydawca Square-Enix / Eidos, 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](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady ogólne	5
Chaos i przedmioty	5
Pozostałe	8
Wyposażenie	10
Bronie	10
Pojazdy	13
Opis przejścia – Agencja	15
Mapa i spis misji	15
Witamy w Panau	16
Nalot na kasyno	22
Biały Tygrys	26
Górska akcja ratunkowa	30
Trzej Królowie	33
W mrok	36
Słuszna sprawa	41
Opis przejścia - Ularowcy I	44
Mapa i spis misji	44
Zajęcie twierdzy (Pod napięciem)	45
Wysysanie paliwa	48
Kosmiczna rozróżba	50
Nowe znajomości	53
Opis przejścia – Ularowcy II	54
Mapa i spis misji	54
Zajęcie twierdzy (Pielgrzymka)	55
W potrzasku	57
Najemnicy muszą zginąć	61
Sądny dzień Rico	62
Ponad prawem	63
Grzech śmiertelny	64
Opis przejścia - Ularowcy III	65
Mapa i spis misji	65
Zajęcie twierdzy (Chłopcy z zabawkami)	66
Wyciąganie Jeremy'ego	68
Jasny gwint!	69
Szantaż	70
Jak zabrać milionerowi lizaka	71
Na antenie	72
Opis przejścia - Ularowcy IV	74
Mapa i spis misji	74
Stłuczka	75
Szybko, inaczej on zginie	77
Ocal las	78
Opis przejścia - Żniwiarze I	80
Mapa i spis misji	80
Zajęcie twierdzy (Wyższa matematyka)	81
Wzloty i upadki	83
Poskromienie bestii	85
Polityczna debata	87
Pirackie nagranie	89

Opis przejścia - Żniwiarze II	92
Mapa i spis misji	92
Zajęcie twierdzy (Druga poprawka)	93
Świadek szczególnej troski	95
Wożąc pannę Stacey	98
Szersza perspektywa	99
Czarne złoto	100
Piekło na resorach	101
Opis przejścia - Żniwiarze III	102
Mapa i spis misji	102
Zajęcie twierdzy (Zakład chemiczny)	103
Śmierć z nieba	105
Helikopterowy zawrót głowy	106
Chcę się wyrwać	107
Narciarski wyciąg	109
Zwolnienie warunkowe	110
Bezchmurne niebo	111
Opis przejścia - Żniwiarze IV	112
Mapa i spis misji	112
Pułapka	113
Skok na chemikalia	114
Co dziś w menu	117
Opis przejścia - Karaluchy I	118
Mapa i spis misji	118
Zajęcie twierdzy (Wolny handel)	119
Czerwony czy niebieski?	122
Pościg za paparazzi	124
Problemy na lotnisku	125
Zgnieść robala	127
Opis przejścia - Karaluchy II	128
Mapa i spis misji	128
Zajęcie twierdzy (Olej za krew)	129
Kradzież z włamaniem	131
Na przemytnika skrzyni	131
Głowa państwa	132
Z prądem	133
Klub Mile High	135
Opis przejścia - Karaluchy III	138
Mapa i spis misji	138
Zajęcie twierdzy (Rajska dolina)	139
Informacyjna autostrada	141
Żołnierz i zabójca	142
Rzeka wezbrała czerwienią	143
Opis przejścia - Karaluchy IV	146
Mapa i spis misji	146
Działania ofensywne	147
O, zbawicielu Panau	148
Blokada informacji	149
Pułkownicy	150

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

Poradnik do gry *Just Cause 2* zawiera szczegółowy, bogato ilustrowany opis przejścia poprzedzony ogólnymi wskazówkami oraz charakterystykami broni i pojazdów. Całość uzupełniają mapy, ukazujące lokalizację wszystkich 50 pułkowników, których należy wyeliminować.

Michał „Wolfen” Basta

Porady ogólne

C h a o s i p r z e d m i o t y

Twoim głównym zadaniem na wyspie Panau jest szerzenie chaosu, dzięki któremu otrzymujesz dostęp do nowych misji dla frakcji i Agencji oraz do sprzętu na czarnym rynku. Punkty chaosu zdobywasz na kilka sposobów – między innymi za wypełnianie misji, zaliczanie etapów oraz niszczenie własności rządowej (są to wszelkiego rodzaju silosy, zbiorniki z gazem, gazociągi, maszty radiowe, przyczepy propagandowe, stacje paliw, pomniki itd. – na ogół łatwo je rozróżnić, ponieważ mają czerwony kolor, a większe są dodatkowo oznaczone białą gwiazdą). W sumie do zaliczenia całej gry na 100% musisz – ukończyć wszystkie misje, etapy, wyścigi oraz zabić 50 pułkowników.

Na wyspie czeka na ciebie do odkrycia 368 lokacji, które są oznaczone na mapie żółtymi kropkami. Wśród nich znajdują się zarówno obiekty wojskowe, jak i miasta, lotniska, wioski czy platformy wydobywcze. Każde z takich miejsc, które w Just Cause 2 nazywane są etapami, można zaliczyć na 100%. Aby tego dokonać trzeba w danym miejscu znaleźć wszystkie skrzynie zawierające części pancerza, pojazdów, uzbrojenia albo skrytkę z pieniędzmi. Dodatkowo należy zniszczyć wszystkie obiekty rządowe znajdujące się na danym terytorium. Oczywiście w zależności od etapu cele te mogą pojawiać się w różnych proporcjach – przykładowo w twierdzach jest na ogół zarówno dużo skrzyń do znalezienia, jak i obiektów do zniszczenia. Nie brakuje jednak malutkich wiosek, w których do zaliczenia etapu na 100% wystarczy dosłownie znaleźć dwie skrzynie. Procentowy pasek postępu w danej lokacji pojawia się zawsze w lewym górnym rogu po wejściu do danego miejsca, można go też sprawdzić na mapie (wystarczy najechać myszką na daną lokację). Poniżej znajdują się charakterystyki poszczególnych obiektów, które można znaleźć w grze.



Część uzbrojenia

W takich skrzyniach znajdują się punkty umożliwiające ulepszenie broni u handlarza bronią. Zdobywa się je także za zaliczanie misji. Pozwalają zaliczać etapy na 100%.



Część pojazdu

W tych skrzyniach są specjalne punkty, dzięki którym możemy ulepszać dostępne pojazdy u handlarza bronią. Można je także zdobyć za wykonywanie misji. Pozwalają zaliczać etapy na 100%.



Część pancerza

W tych skrzyniach są punkty zwiększające poziom naszego życia. Aby zwiększyć wytrzymałość bohatera należy zebrać 5 takich skrzyń. Dodatkowo pozwalają zaliczać etapy na 100%.



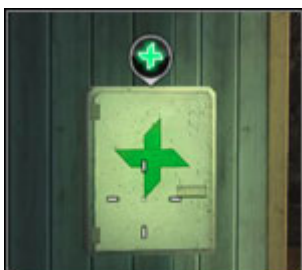
Skrytka z pieniędzmi

W tych skrzyniach znajdują się pieniądze, które możemy wydawać na zakup broni lub pojazdów. Odszukanie tych skrzyń nie tylko powiększa budżet, ale pozwala też zaliczać etapy na 100%.



Skrzynia z bronią

Takie skrzynie zawierają różne rodzaje broni. Można je spotkać praktycznie na całej wyspie, ale najczęściej w bazach wojskowych. W tego typu skrzyniach broń dostarczają również frakcje, Agencja i handlarz bronią.



Apteczka

Kiedy główny bohater zostanie lekko ranny, to po jakimś czasie jego zdrowie zregeneruje się. Jednak kiedy obrażenia będą poważniejsze, to zostanie przywrócona jedynie część jego życia. Aby wrócić do pełni zdrowia trzeba skorzystać z apteczki.

Każda z trzech frakcji występujących w grze posiada po 100 unikalnych i cennych dla niej przedmiotów, rozlokowanych po całym obszarze. Wszystkie są zaznaczone na mapie niebieskimi kropkami. Poniżej znajdują się krótkie charakterystyki każdego z obiektów.



Czarna skrzynka

Czarne skrzynki są poszukiwane przez Żniwiarzy. Głównym terenem ich występowania są akweny wodne.



Dostawa narkotyków

Dostawy narkotyków są świetnym źródłem przychodów dla Karaluchów. Na ogół można je znaleźć w wioskach.



Czaszka

Czaszki są cennymi obiektami dla Ularowców. Głównym miejscem ich występowania są pustkowia i góry.