

# 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](http://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.

## Spis treści

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Wprowadzenie</b>                    | <b>4</b>  |
| <b>Porady ogólne</b>                   | <b>5</b>  |
| Chaos i przedmioty                     | 5         |
| Pozostałe                              | 8         |
| <b>Wyposażenie</b>                     | <b>10</b> |
| Bronie                                 | 10        |
| Pojazdy                                | 13        |
| <b>Opis przejścia – Agencja</b>        | <b>15</b> |
| 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        |
| <b>Opis przejścia - Ularowcy I</b>     | <b>44</b> |
| Mapa i spis misji                      | 44        |
| Zajęcie twierdzy (Pod napięciem)       | 45        |
| Wysysanie paliwa                       | 48        |
| Kosmiczna rozróżba                     | 50        |
| Nowe znajomości                        | 53        |
| <b>Opis przejścia – Ularowcy II</b>    | <b>54</b> |
| 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        |
| <b>Opis przejścia - Ularowcy III</b>   | <b>65</b> |
| 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        |
| <b>Opis przejścia - Ularowcy IV</b>    | <b>74</b> |
| Mapa i spis misji                      | 74        |
| Stłuczka                               | 75        |
| Szybko, inaczej on zginie              | 77        |
| Ocal las                               | 78        |
| <b>Opis przejścia - Żniwiarze I</b>    | <b>80</b> |
| Mapa i spis misji                      | 80        |
| Zajęcie twierdzy (Wyższa matematyka)   | 81        |
| Wzloty i upadki                        | 83        |
| Poskromienie bestii                    | 85        |
| Polityczna debata                      | 87        |
| Pirackie nagranie                      | 89        |

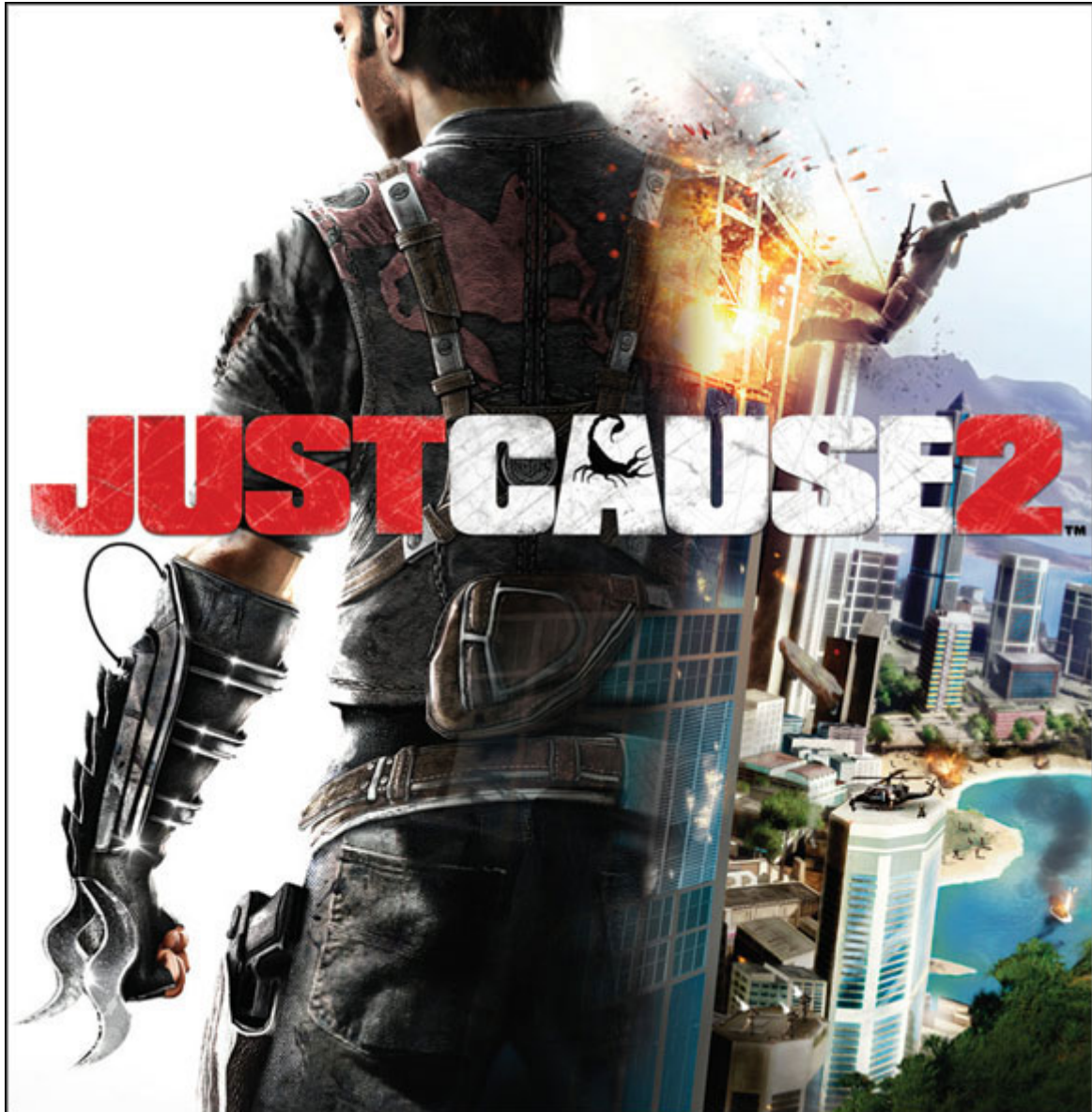
|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| <b>Opis przejścia - Żniwiarze II</b>  | <b>92</b>  |
| Mapa i spis misji                     | 92         |
| Zajęcie twierdzy (Druga poprawka)     | 93         |
| Świadek szczególnej troski            | 95         |
| Wożąc pannę Stacey                    | 98         |
| Szersza perspektywa                   | 99         |
| Czarne złoto                          | 100        |
| Piekło na resorach                    | 101        |
| <b>Opis przejścia - Żniwiarze III</b> | <b>102</b> |
| 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        |
| <b>Opis przejścia - Żniwiarze IV</b>  | <b>112</b> |
| Mapa i spis misji                     | 112        |
| Pułapka                               | 113        |
| Skok na chemikalia                    | 114        |
| Co dziś w menu                        | 117        |
| <b>Opis przejścia - Karaluchy I</b>   | <b>118</b> |
| 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        |
| <b>Opis przejścia - Karaluchy II</b>  | <b>128</b> |
| 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        |
| <b>Opis przejścia - Karaluchy III</b> | <b>138</b> |
| Mapa i spis misji                     | 138        |
| Zajęcie twierdzy (Rajska dolina)      | 139        |
| Informacyjna autostrada               | 141        |
| Żołnierz i zabójca                    | 142        |
| Rzeka wezbrała czerwienią             | 143        |
| <b>Opis przejścia - Karaluchy IV</b>  | <b>146</b> |
| Mapa i spis misji                     | 146        |
| Działania ofensywne                   | 147        |
| O, zbawicielu Panau                   | 148        |
| Blokada informacji                    | 149        |
| <b>Pułkownicy</b>                     | <b>150</b> |

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](http://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 wioszek, 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**

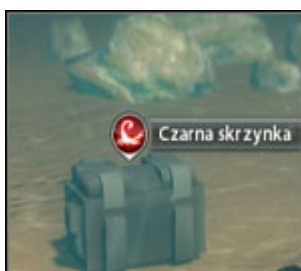
Takie skrzynie zawierają różne rodzaje broni. Można je spotkać praktycznie na całej wyspie, ale najczęściej w bazach wojskowych. W tego typu skrzyniach broń dostarczają również frakcje, Agencja i handlarz bronią.



**Apteczka**

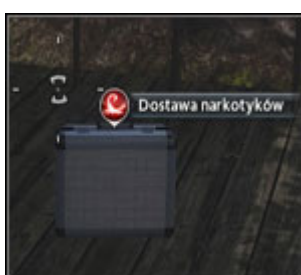
Kiedy główny bohater zostanie lekko ranny, to po jakimś czasie jego zdrowie zregeneruje się. Jednak kiedy obrażenia będą poważniejsze, to zostanie przywrócona jedynie część jego życia. Aby wrócić do pełni zdrowia trzeba skorzystać z apteczki.

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 akwenty 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.