

Just Cause végigjátszás

A végigjátszás elején szeretnék pár tippet leírni, ami jól jöhet a játék folyamán:

- A fekete pontok a térképen mindig valamilyen segítséget jeleznek az adott küldetésnél. Ez lehet valamilyen jármű, fegyver stb., tehát érdemes mindig körülnézni, de a fontosabbakat majd úgy is leírom az adott pályánál.
- Miután befejeztük a küldetést, érdemes először egy Safe House-nál feltölteni magunkat.
- A küldetések megkezdésekor nézzünk alaposan körül, ugyanis nem egyszer rak le olyan pontoknál a gép, aminek a közelében van valamilyen mellékszálhoz vezető tárgy.

Bevezető: Devil's Drop Zone

Az animációk végignézése után kezdjük is bele a játékba! A levegőben kapjuk kézhez az irányítást. Élvezzük a kilátást, és a szabad esés virtuális élményét úgy nagyjából 800 m-ig, mert akkor kell kb. kinyitni az ejtőernyőt. Landoljunk a piros nyíllal jelölt részén a szigetnek. A földre lehuppanva, ámuljunk el milyen szép a táj, majd rántsuk elő a gépfegyvert és ölünk meg minden ellenséget. Miután végeztünk velük, kövessük Sheldot a gépfegyverrel ellátott terepjáróba. Egy kis üldözéses rész következik. Lőjük ki a nyomunkba eredő autókat. Mikor útakadályhoz érkezünk, pattanjunk ki gyorsan a kocsiból, és célozzuk meg a piros robbanó hordókat. Bumm. A robbanás után végezzünk a megmaradt katonákkal, és újra irány a terepjáró. Megint üldözni kezdenek minket, most már helikopterekkel is, rögtön ezeket vegyük célba, mert ők a legveszélyesebbek. Pár percnyi száguldás után megérkezünk a kis bázisunkhoz, ahol már vártak minket. Ejj, de csini hátsója van valakinek...

1. küldetés: Breakout

Feladatunk a következő: ki kell szabadítani Jose Carmicasát a börtönből, aki a lázadás egyik fő vezetője. Kövessük a csillagot a térképen, amely elvezet a helyszínre. Sok-sok rendőrré, és egy jó hosszú útra számítsatok, ami elég unalmas lesz. A börtönhöz érve szálljunk ki a kocsiból. A börtön bejáratánál nem akadunk túl nagy ellenállásba, bár én ajánlom, hogy ne szemtől szembe hatoljunk be, hanem oldalról, a hegyoldalból leugorva. Az épületbe érve, álljunk a gépstuhihoz, és lőjük le a lent állókat, majd velük végezve, szaladjunk le kimenteni a foglyot. Miután kiszabadítottuk, gyorsan szaladjunk vissza, és az udvaron a zsarukat lelőve, tegyük magunkévá valamelyik rendőrautót. Beülve a kocsiba, siessünk vissza a gerilla bázisra. Rengetegen fognak üldözni minket az ismételten jó hosszú távon, de legalább gyakoroljuk az irányítását a járműnek. A bázisra visszaérve egy kis mozit nézhetünk meg, majd készülhetünk a következő küldetésre.

2. küldetés: Freedom Fighters

Ebben a misszióban két, kormány által irányított provinciában kell lázadást szítanunk, és kitenni a zöld zászlót a központban. Kövessük tehát ismét a csillagot, majd megérkezve, szálljunk ki a járművünkből, és menjünk oda a gerillához, akire a zöld nyíl mutat. Kövessük őt, majd a katonák kinyírása után robbantsuk fel gránátokkal, vagy bármilyen robbanó készülékkel az első blokádot, majd így tovább egészen a harmadikig. A harmadik után rögtön rohanjunk a zászlóhoz és cseréljük ki. Így nem kell megküzdeni a rengeteg rendőrrel, aki ott vár minket. Menjünk a másik kis faluhoz is, és ott is ugyanezen lépések szerint járjunk el.

3. küldetés: The San Esperito Connection

Elég laza kis küldetés. Miután megkaptuk, szedjük össze valami jó gyors verdát, vagy a Heavy Drop (PDA-n keresztül) segítségével egy terepjárót, és irány a repülőtér. Mikor odaérünk, megérkezik Franco Alifano, akit likvidálnunk kell. Két fegyveres autó kíséri, bár nem jelentenek túl nagy veszélyt. Legkönnyebben úgy ölhetjük meg a célpontunkat, hogy használjuk a terepjáró rakétáját. Ha sima autóval jöttünk, akkor 100-200 méterrel előrébb megyünk, mint ők, majd a kocsiból kiszállva bevárjuk a célpontunkat, és egy jól időzített gránáttal, meg pár pontos lövéssel könnyen véget vethetünk az életének. Esetleg, ha sikerül melléjük kerülnünk, felmászunk a kocsi tetejére és a Stunt segítségével átugrunk a limuzinra.. Ezután irány a hotel, ahol egy csini csajszyval találkozunk, és adjuk át neki a pénzt. Kérve a hotelből, induljunk gerilla övezet felé (mert kormány által irányított területen nem tudjuk az ügynökséget hívni), majd szóljunk a helikopternek, hogy jöjjön értünk.
Célállomás: Rioja 01

4. küldetés: Test of Loyalty

Egy rizsüzemnek álcázott kokain gyárat kell most felrobbantanunk. Irány tehát az üzem! Odaérve döntsük be a kapukat, majd pakoljunk le egy-egy C4-et a silók központjában. Túl nagy ellenállásra itt még nem kell számítanunk. A küldetés nehézsége csak most kezdődik, a silók felrobbantása után. A bázis sarkából, el kell vinnünk egy kokainnal megrakott teherautót, ami jó lassú, és nehéz vele megállni... A csomagterben van jó pár láda anyag, abból min. kettőt le kell szállítanunk. Vigyázzunk, könnyen lepotyognak. Amire itt még ügyelni kell, az az, hogy nagyon óvatosan vezessünk, és ne menjünk rá semmiképpen sem egy motorosra, mert rögtön felrobbanunk. Az út elég hosszú, és sokan üldöznek. Nagyon bosszantó tud lenni, amikor 5 perce vezetünk és egy kis baki miatt kezdetjük előről a szállítást. Ezért csak óvatosan! A leszállítás után ismét hívjuk a helikoptert. Célállomás: Briefing

5. küldetés: Good Cop. Bad Cop

Feladatunk: megölni Velasco rendőrfőnököt. Irány a jacht, ahol Velasco bulizik éppen. Haladjunk egyenesen a csillag felé, majd a tóhoz érve szerezzünk be egy hajót, így gyorsan oda tudunk érni a célállomáshoz. Felérve a jachtra, (rengeteg csinos, kevés ruhás nényt láthatunk, de nem ez a lényeg most...) vegyük fel a hangtompítós uzit, öljük meg azt a pár őrt, aki itt tanyázik, majd végezzünk Velascoval. Miután megöltük, ugorjunk be a megérkező motorcsónak hátuljába, és vegyük kezelésbe a gépfegyvert. A menekülés közben ismét ügyeljünk a helikopterekre, ők jelentik még mindig a fő veszélyt. Pár perces üldözés után vége ennek a kis laza küldetésnek. PDA. Helikopter. Briefing.

6. küldetés: Some like it Hotter

Ez egy elég kemény küldetés lesz, mindenki készüljön fel lelkileg. Durangot kell most megölnünk, akinek gyengéi a nők. Szórakozóhelye felé menet közben kell megölnünk. Rendeljünk Heavy Drop-pal egy terepjárót, és irány a Durangot szállító autó. A terepjáró rakétavetőjével robbantsuk fel a limuzint (meg az összes többi fegyveres autót). Ekkor tudjuk meg, az információk tévesek voltak, célpontunk már az El Vulcanoban van. Most jön a kemény menet. Odafele nagyon nehezen tudunk eljutni, baromi sok rendőr, és egy helikopter is üldözőbe vesz minket. Tartsuk épségben minél tovább a fegyverekkel felszerelt kocsinkat. A bárba érve hajtsunk be autóval, és öljük meg jelmezes perverzünket.

Tipp: A bárhoz vezető út vége felé van egy hajtűkanyar, aminek az elején szálljunk ki és vágjunk át a dzsungelen, így rögtön megölhetjük mindenféle ellenállás nélkül Durangot.

7. küldetés: Brother's in Arm

Ismét egy laza küldetés. Szálljunk be a frissen érkezett helikopterbe, és jussunk el vele a találkozási pontig. Itt találkozunk Esperanzával. Őt kell elkísérni a „fegyvervásárra”. Fuvarozzuk el tehát a csinos gerillalányt. Megérkezésünkkor kiderül, hogy átvágtak bennünket a fegyverkereskedők, és le akarnak lépni az 1 millió dollárral, persze fizetség nélkül. Az autó gépfegyverét kezünkbe kaparintva vegyük üldözőbe a bandát. Ügyeljünk, hogy gyorsan kiirtsuk a rakétás katonákat, ők a veszélyesek. Pár perc után utolérjük a rablónkat, akit könnyűszerrel megölhetünk. A küldetés sikeréért, egy csókot kapunk cserébe a csini katonanőtől. Helikopter. Briefing. De előtte tankoljunk fel valamelyik Safehousnál.

8. küldetés: River of Blood

Könnyű küldetés. Egyetlen nehézsége az, hogy bele kell jönnünk a motorcsónak irányításába. Tehát pattanjunk is bele. 3:40 a rendelkezésre álló időnk, hogy a célállomáshoz érjünk. Nem kell túlságosan sietni, simán oda lehet érni időben. Inkább kicsit lassabban menjünk, mert túl nagy sebességnél kifejezetten nehéz a hajó irányítása. Megérkezésünkkor vetődünk ki a partra, úgy, hogy a vasút elejénél legyünk, és gyorsan lőjük szét a 3 rakétatöltettel teli vonattartályt. Ne foglalkozzunk a katonákkal, keveset sebeznek, csak az időt húznánk velük. Dolgunk végeztével újra szálljunk csónakba, és teljes gőzzel irány a titkos hajóház, ahol főnökeink barbecue partit akarnak tartani...

9. küldetés: Field of Dreams

Újra találkozunk a hotelos csajjal. Most arra kér bennünket, hogy égessük fel San Esperito legnagyobb kokain földjét. Ezt a küldetést is sokféleképpen megcsinálhatjuk. A legegyszerűbb, ha kérünk egy terepjárót PDA-n keresztül (Heavy Drop), és a rakétavetőjével „felszántjuk” a földeket. A kokain földeken is akad bőven lehetőség a növényzet kiirtásához. Kedvencem a kis jármű, amivel mérget permetezhetünk a „növényekre”. Meg persze ott vannak a fertőző anyagokkal telirakott autók. Ezeket a járműveket fekete pöttyök jelzik a térképünkön a kokain földnél. Az érkező helikoptereket legkönnyebben a terepjáró rakétájával intézhetjük el, vagy egy autó gépfegyverével. Miután mind a 6 mezőt felégettük, irány vissza a bár, és kész is a küldetés.

10. küldetés: Broadcast News

Meg kell védenünk Jose Carmicasat, amíg ő egy fontos tárgyaláson vesz részt. Semmi más dolgunk sincsen csak védeni két egész percig ezt a „konferenciát”. 3 felől jön az ellenség először a szélső kapunál, aztán a főkapunál, majd megint a szélső, végül a hátsó bejáratnál. Időben érjünk oda mindig, és használjuk a gránát eldob + shotgun kombinációt, és hullik a nép. A tárgyalás befejeztével robbantsuk fel gránáttal az antenna alját, majd hősünk helikopterre száll és elhagyja az akkorra már igen sok katonával telezsúfolt terepet.

11. küldetés: Love is in the Air

Feladatunk megsemmisíteni a hegyek közti titkos gyárat. A rendelkezésünkre álló helikopterrel repülünk be a hegyek közé, majd a bázist meglátva ugorjunk ki (ne a legfelső bázisrésznél, hanem az alatta fekvőnél!), és landoljunk az antennánál. Itt kirakhatjuk az első jelzőműszerünket. Lopjunk egy páncélozott autót a megérkező katonáktól, és menjünk a legalsó központhoz mellettünk, ahol szintén el kell helyeznünk egy jelzőműszert. A harmadik, és egyben utolsót pedig a hegy tetején található rakétakilövő állomásra helyezzük. Amint ez megtörtént, beindítják a rakétákat, és 1 perc áll a rendelkezésünkre, hogy átírányítsuk őket. A mögöttünk helyezkedő konzolnál tegyük ezt meg, majd fussunk neki a hegyoldalnak, ezután már csak az átvezető megtekintése marad hátra.

12. küldetés: I've got the Power

Nehéz küldetés. Ismét készülünk lelkileg. Végig 5-ös fokú katonai készség lesz, számítsunk arra, hogy jó párszor visszatöltjük majd a checkpointokat. Szerintem legegyszerűbben így végezhető el: mikor megkapjuk a küldetést, rendeljünk a vízben egy motoresónakot. Kössünk ki a hegyoldalnál, robbantsuk fel, majd a hegyre felérve egy terepjárót kérjünk a PDA-n keresztül. Az elektromos művekhez betérve többféleképpen robbanthatjuk fel a generátorokat:

1. Úgy szlalomozunk az épületek között, hogy a helikopter kilője mind a három reaktort.
2. Egyszerűen a terepjáró rakétájával, majd pár C4-gyel robbantunk.

A műveleteket végrehajtva gyorsan száguldjunk el az állomás hátsó kijáratán. A bázis oldalához érve látjuk, hogy nukleáris fegyvereket helyeznek működésbe. Tehát mehetünk még egyszer pirózni. Egy távkapcsolós bombát érdemes elhelyezni itt, majd miután leugrottunk a tetőről, robbantsuk fel. Fussunk előre a lépcsőnél található motorhoz, és ugrassunk le vele a hegyoldalról. Nyissuk ki az ejtőernyőt és élvezzük a kilátást!

13. küldetés: Gualadicano Choo Choo

Újabb pihentető küldetés. Egy helikoptert irányítva kell fölrobbantanunk egy vonat szállítmányát. Csak előre kell menni, és kattintgatni, semmi nehézség. A közeledő 2 helikopterrel ne is foglalkozzunk, szinte alig árthatnak nekünk. A 25 tartályt felrobbantva, Kleveno menekülni kezd, valami kis kék géppel. Ahhoz képest, hogy milyen kicsi repülő, kell bele vagy 15 rakéta, de őt sem túl nagy gond elintézni. Gépét felrobbantva vége is a missziónak.

14. küldetés: Some Enchanted Event

Miután megkaptuk a küldetést, felejtjük el az ott álló ügynökségi autót, és rendeljünk egy terepjárót. Kövessük a pilótát, majd miután megérkezett a helikopterhez, öljük meg, és szálljunk be a gépbe. Repüljünk el az illegális fegyvervásárra. Tegyük le pontosan a gépet a leszállópályán, majd öljük meg a 2 fivért. Rohanjunk vissza a helikopterhez, lőjük le vele a ránk támadó Choppereket, és irány a Safehouse!

15. küldetés: Streets of Fire

A Briefinghez menjünk PDA-n rendelt transporttal, hagyjuk a Safehousnál a jó kis helikoptereket. Feladatunk ellopni egy páncélozott pénzszállítót, és leszállítani Josénak. Ha gyorsak vagyunk, rögtön el is tudjuk lopni a bank garázsában, de ha nem vagyunk elég fürgék, akkor üldözni kell és úgy ellopni, szóval vegyük sietősre, ha nem akarunk túl sok bonyodalmat. 5-ös számú katonai készülség lesz miután elvittük az autót, de túl nagy nehézségre nem kell számítanunk a menekülésnél sem.

16. küldetés: Dismissed Without Honors

Feladatunk kiszabadítani Esperanzát a börtönből, mielőtt kivégeznék. Találkozzunk társainkkal, majd berobbantva a börtön főkapuját rohanjunk fel a lépcsőn. Itt baloldalt egy helyen hiányzik az ajtó, ahol belépve megtaláljuk Esperanzát. Kísérjük ki. Újabb feladatot kaptunk: likvidálnunk kell Carmonát. Többféleképpen megölhetjük: szerintem a legkönnyebb megoldás megnézni merre megy, eléválni és 2 rakétát belelőni. Másik: szerzünk egy olyan rendőr kocsit, amiben van gépfegyver, és egy társunk segítségével levadásszuk. Miután felrobbantottuk, az animációban látjuk, hogy lesz a nők zsákmánya szegény.

17. küldetés: Sink the Buccaneer

El kell jutnunk a katonai bázisra, megszerezni 3 kódot, mely 3 aktatáskában van. Teljesen mindegy, mivel megyünk oda. Robbantsuk be a bejáratot. Az első táskák a baloldali sátonnál, a második a hátsó hangárban, a harmadik meg jobboldalt a ház előtt. Összegyűjtve őket, szálljunk be a légvédelmi tankba. Úton a kikötő felé (fekete pont jelöli), lőjük ki a ránk törő helikoptereket. A kikötőbe érve látjuk, ahogy egy fémoszlop tart egy mini bűvár gépet. Nyomjuk meg az előtte található konzolt, így a motor leesik. Ugorjunk be a vízbe és vegyük kezelésbe a víz alatti rollert. Az aknákat óvatosan kikerülve szálljunk fel a hajóra. Robbantsuk ki mindhárom konténert, és nyomjuk meg bennük a konzolt. Dolgunk végeztével ugorjunk ki a hajóról.

18. küldetés: Taking Out The Garbage Vol. 1

Irány a Briefing point, ahol egy helikopter vár ránk. Miután felvesznek, elmondják, hogy az elnök egy szigetre menekült, ami nagyon erős védelem alatt áll, és az ott tartózkodó gerillák sem tudják ezt áttörni. Célunk nem kevesebb, mint bejutni a sziget szívébe, és megölni az elnököt. Miután megkaptuk feladatunkat, ugorjunk ki a helikopterből, és szálljunk be a ránk váró motorcsónakba. Eszünk ágába se jusson a sziget felé menni, ugyanis ott kábé 1% esélyünk van a túlélésre, ha szemtől szembe akarunk bejutni az elnöki házba. Forduljunk meg tehát, majd egy nyugodt partra kiérve rendeljünk ügynökségi Gyrocoptert. Ezzel repüljünk be a parlamenthez. Odaérve megkapjuk új feladatunkat: robbantsuk fel az ott ólálkodó tankot. 4 rakéta, vagy egy kis gránát, C4 könnyen elintézi. Ezután jön a neheze. Az elnök egy helikopterrel felmenekült a hegyoldalra található házába. Kétféleképpen lehet oda könnyen feljutni: ha szerencsénk van, tudunk még Gyrocoptert rendelni, és azzal jól szlalomozva feljutunk a presidente házába, a másik pedig, hogy a Protec Gunnler fegyver segítségével ellopunk egy helikoptert és azzal megyünk fel. Odaérve új feladatot kapunk: el kell jutnunk a repülőtérhez. Fussunk neki a hegyoldalnak, és ejtőernyővel ereszkedjünk le a célpontunkhoz!

19. küldetés: Taking Out The Garbage Vol. 2

A küldetéshez kapunk egy vadászgépet. Nagy élmény lesz vezetni, az biztos! A kifutópályán várjuk meg, míg felgyorsul, és csak azután emeljük fel a kicsikét. Váltunk rakétára, és szedjük le vele a 3 bombát, melyek lerombolással fenyegetik a szigetet. A küldetésnek annyi lehet csak a nehézsége, hogy nehezen jövünk bele a gép irányításába.

20. küldetés: Taking Out The Garbage Vol. 3.

A vadászgépben ülve folytathatjuk hadjáratunkat. Célunk, utolérni és beszállni az elnöki gépbe. Rögtön repülünk fel a felhők közé, ott nem találnak el a bennünket követő gépek, és a lent ólálkodó SAM-ek. 2000 m környékén, kezdjük ereszkedni. Óvatosan repülünk a gép jobb szárnya felé. A repülő farkánál, váltunk Stun-ra, és mikor megjelenik a „Jump to the Plane” felirat, ugorjunk át. Bejutva öljük meg értelemszerűen az ott tartózkodó katonákat, majd menjünk be a zöld fényű ajtón. Kedves elnökünk kiugrott a gépből, mi meg persze követjük. Szabadesés közben közelítsük meg, majd mikor kellő távolságra vagyunk, megjelenik a Plant a Bomb felirat. Ezt működésbe hozva, hátradőlve nézzük végig az utolsó animációt, ahol a hön szeretett elnököt darabokra tépi a ráhelyezett C4!

Viva la Revolucion!

Wheeler
wheeler@thesource.hu

Mellékküldetések:

A játék 100%-os befejezéséhez, teljesítenünk kell 50 feltételt. Ezeket úgynevezett Gamerpoint-okkal jutalmazza a játék. Összesen 1000 Gamerpoint-ot kell összegyűjtenünk.

Base Jump 1000 m - 5 Gamerpoint:
Bázisugrást kell végrehajtanunk 1000 m magasról.

A Collect Mission-ökért fejenként kapunk 5-5 Gamerpointot:

Salt Refinery
Back-Door Action
I Want a Super-Potent
I've Got the Blueprints, Man
I Want My Intel Back
Red Eyes
We Have Ways of Making You
Rico the Beach Comber
Staying Power
The Cleavage
Slippery When Wet
New Kind of
White Beaches

A versenyekért kapunk fejenként 5-5 Gamerpointot
(Champion of Race)

10 Side Missions Completed: 5 Gamerpoint
Ha befejezünk 10 mellékületést (Side Mission)

20 Car-To-Car Stunts - 5 Gamerpoint:
20 autóról-autóra ugrás

20 Land Vehicle Stunts - 10 Gamerpoints:
20 ejtőernyőről-autóra ugrás

20 Sea Vehicle Stunt - 10 Gamerpoint:
20 ejtőernyőről-vízi járműre ugrás

20 Side Missions Completed - 10 Gamerpoint:
20 mellékületés befejezése után kapjuk.

20 Air Vehicle Stunts - 10 Gamerpoint:
20 légi járműről-légi járműre való ugrás

30 Side Missions Completed - 10 Gamerpoint:
30 mellékületés befejezése után kapjuk.

40 Side Missions Completed - 10 Gamerpoint:
40 mellékületés befejezése után kapjuk.

50 Side Missions Completed - 10 Gamerpoint:
50 mellékületés befejezése után kapjuk.

100 Kills - 10 Gamerpoint:
Öljünk meg 100 ellenséget.

Most Wanted 1 Min - 10 Gamerpoint:
Éljük túl 1 percig a maximális körözési szintnél.

All Race Missions Completed - 15 Gamerpoint:
Legyünk elsők minden versenyen.

15 Takeover Missions Completed - 15 Gamerpoint:
Teljesítsünk 15 rabló küldetést.

Freedom Fighter - 25 Gamerpoint:
Keltsünk lázadást 11 provinciában.

250 Kills - 25 Gamerpoint:
Öljünk meg 250 ellenséget.

Mission 7 Completion - 25 Gamerpoint:
Teljesítsünk 7 fősztori küldetést.

Most Wanted 2 Mins - 25 Gamerpoint:
Éljük túl 2 percig a maximális körözési szintnél.

All Collect Missions Completed - 45 Gamerpoint:
Az összes Complete Missiont zárjuk sikerrel.

500 Kills - 50 Gamerpoint:
Öljünk meg 500 ellenséget

All Stunts Completed - 50 Gamerpoint:
Az összes Stunt küldetést csináljuk meg.

30 Takeover Missions Completed - 50 Gamerpoint:
Teljesítsünk 30 rablós feladatot.

Most Wanted 5 Mins - 50 Gamerpoint:
Éljük túl 5 percig maximális körözési szintnél.

Protector of the People - 50 Gamerpoint:
San Esperito 25 provinciájában keltsünk lázadást.

Mission 14 Completion - 50 Gamerpoint:
Teljesítsünk 14 fő sztori küldetést.

45 Takeover Missions Completed - 75 Gamerpoint:
Teljesítsünk 45 rablós küldetést

Saviour of San Esperito - 75 Gamerpoint:
San Esperito összes provinciájában keltsünk lázadást.

All Story Missions Completed - 125 Gamerpoint:
Teljesítsük az összes fő sztori küldetést.