

Mercenaries 2:

World in Flames

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Mercenaries 2: World in Flames

autor: Maciej Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-510-6

Producent Pandemic Studios, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Informacje i porady ogólne	4
Najemnicy	6
Odbicie generała Carmony	6
Zdobycie willi Solano	11
Universal Petroleum	15
Doom Patrol	16
Misha Milanich	18
Finding Blanco	20
Get Solano	22
Get Solano, part 2	27
Universal Petroleum	29
The Devastator	29
Phone Tag	30
Leave No Trace	33
P.L.A.V.	36
Paint the Town	36
Corporate Headhunting	37
Tropical Island Getaway	38
Chiny	40
Exit Strategy	40
The Price of Gas	42
Battle for Caracas vs. Allies	45
Narody Zjednoczone	47
Missile Commando	47
Lost and Found	49
Battle for Caracas vs. China	51
Misje poboczne	54
Zajmowanie posterunków	54
Zakłady	57
Wyzwania	59
Dodatkowe cele	61
Części zamienne	64

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



Mam zaszczyt oddać w Wasze ręce poradnik do gry *Mercenaries 2: World in Flames*, stworzonej przez Pandemic Studios i wydanej przez koncern Electronic Arts.

Poradnik zawiera opis wszystkich misji związanych z fabułą gry, wytyczne odnośnie zadań pobocznych (likwidowanie HVT, burzenie okupowanych budynków itp.), porady dotyczące postępowania z występującymi w grze frakcjami, wskazówki pomagające w doborze ekwipunku, a także mapy z zaznaczoną lokalizacją części zamiennych. Poradnik wyposażylem w blisko dwieście obrazków, mam nadzieję, że ułatwią zrozumienie tego, co ciężko przekazać słowami. Jeśli ani tekst, ani grafiki nie dostarczą pożądaných informacji, zadajcie swoje pytania w systemie komentarzy na forum.

Życzę miłej lektury i powodzenia w prowadzeniu kariery najemnika w pogrążonej w wojnie domowej Wenezueli!

Maciej "Sandro" Jałowiec

I n f o r m a c j e i p o r a d y o g ó l n e

- **Przy wyborze najemnika** musisz zdecydować, co bardziej sobie cenisz – poprawioną szybkość, większy zapas amunicji czy też szybszą regenerację zdrowia. Każdy najemnik wyróżnia się inną cechą. Początkujących polecam Mattiasa Nilssona. To właśnie on szybciej się regeneruje.
- Zanim ruszysz na misję, zawsze **przygotuj się należycie**. Choć kombinacji wyposażenia jest wiele, osobiście polecam następujący zestaw: karabin szturmowy, ręczna wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych, do tego oczywiście paczka granatów i ładunków C4. Z takim wyposażeniem jesteś w stanie praktycznie dać sobie radę ze wszystkim, co może nasłać na Ciebie przeciwnik.
- Za każdym razem, **gdy natrafisz na paczkę pieniędzy, cysterne z paliwem lub bomby** (do wykorzystania przez pilota odrzutowca), oczyszczaj teren z ochrony przeciwlotniczej, po czym wzywaj helikopter z Ewanem za sterami. Dzięki temu benzyna, forsa i broń zostaną dodane do Twoich zbiorów. Wystarczy podejść do danego obiektu, nacisnąć przy nim klawisz akcji (domyślnie **[E]**), a następnie rzucić świecę dymną, sygnalizującą pilotowi miejsce, w które powinien się udać.
- W Wenezueli **natkniesz się na przeróżne frakcje**. Zapamiętaj, że koncern Universal Petroleum jest sprzymierzeńcem Narodów Zjednoczonych, partyzantka P.L.A.V. to sojusznik Chin, grupa piratów nie przyjaźni się z nikim (nie licząc głównego bohatera, do którego początkowo jest nastawiona neutralnie), a Armia Wenezueli jest wrogiem wszystkich i wszystkiego w całej grze. Możesz poprawiać swoje stosunki z tymi ugrupowaniami poprzez wykonywanie dla nich misji (które jednak często polegają na atakowaniu innych frakcji). Wiedz, że Narody Zjednoczone i Chiny pojawiają się na Twojej mapie dopiero po wykonaniu misji **Get Solano**.
- **Pieniądze można zarabiać na kilka sposobów**. Najbardziej opłacalne jest wykonywanie tradycyjnych misji. Potem zdobywanie posterunków. Nieco gorzej płatne są likwidacje VIP-ów, burzenie okupowanych budynków, zakłady czy niszczenie billboardów. Wzbogacać możesz się również poprzez zabijanie szeregowych żołnierzy niektórych frakcji. Za wojaka z Narodów Zjednoczonych lub Chin dostaniesz \$50.000, za amatora z Universal Petroleum lub P.L.A.V. wypłata wynosi \$5.000.
- **Uważaj na cywili**. Śmierć każdego z nich kosztuje \$5.000. Na początku ma to spore znaczenie, ale po wykonaniu kilku lub kilkunastu misji staniesz się krezusem. Wtedy utrata pieniędzy z powodu śmierci cywila nie będzie robiła na Tobie wrażenia. Podobnie ma się sprawa z samochodem Fiony - stojący przed Twoją willą Racing Inferno nie należy do Ciebie - jeśli go zniszczysz, z Twojego portfela zniknie parę tysięcy.
- **Wsparcie z powietrza jest szalenie ważne**. Dzięki artylerii i bombardowaniom możesz szybko i skutecznie eliminować duże zgrupowania wrogów, burzyć okupowane budynki i wysadzać ciężkie pojazdy. Co więcej, w grze dostępne są także zrzuty wyposażenia i pojazdów – dzięki nim szybko zdobędziesz pożądany sprzęt i dostosujesz ekwipunek najemnika do zaistniałej sytuacji.
- Całe **wsparcie z powietrza kupuje się w sklepach**. Każdy posterunek oferuje dość pokaźny asortyment różnych zabawek, które mogą przydać się na polu bitwy. By móc kupować u danej frakcji, musisz być z nią co najmniej w neutralnych stosunkach (wiadomo – wrogowi bomby nie sprzedadzą). Liczba dostępnych elementów w asortymencie danego ugrupowania zależy od tego, ile wykonało się dla niego misji.
- By móc korzystać ze wsparcia w danym rejonie, **trzeba najpierw zlikwidować obronę przeciwlotniczą**. Oglądaj radar w poszukiwaniu czerwonych znaczników. S i AA oznaczają wyrzutnie i działa p.lot, natomiast JAM informuje o zagłuszaczu radaru (przez tego typu urządzenia niedostępne stają się wsparcia wykorzystujące m.in. satelitę). Na Twoim radarze, niestety, nie pojawiają się pojedynczy żołnierze wyposażeni w ręczne wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych – tych musisz wypatrywać samodzielnie.

- **Kradzież wrogich maszyn** bywa trudna, ale warto wiedzieć, że udana kradzież, np. ciężkiego czołgu, daje niesamowitą przewagę. Porywanie pojazdów polega przeważnie na wciskaniu konkretnych klawiszy w odpowiednich sekwencjach. O ile jeepy da się zdobywać za pośrednictwem jednego klawisza, to już wozy opancerzone i czołgi wymagają bardziej skomplikowanych kombinacji. Pamiętaj, że kradzież ciężkiego pojazdu jest możliwa wyłącznie wtedy, gdy na wieżyczce przy karabinie nie siedzi żaden żołnierz.
- **Porywanie helikopterów** jest możliwe jedynie wtedy, gdy masz linę z hakiem. Dostaniesz taką po zwerbowaniu pani mechanik Evy.
- **W walce z ciężkimi pojazdami zawsze celuj w ich tył.** Tam mają najłabszy pancerz.
- Jeśli zależy Ci na szybkiej poprawie stosunków z daną frakcją, pogadaj z Fioną, by zorganizować **wręczenie łapówki**. Jej wysokość jest uzależniona od tego, jak bardzo zdenerwowałeś dane ugrupowanie. Wynosi ona przeważnie od 3 do 5 milionów.
- **Kradzież pojazdów pozwala na unikanie niezdrowego zainteresowania.** Powiedzmy, że chcesz dostać się na teren kontrolowany przez Narody Zjednoczone. Nawet przy rewelacyjnych stosunkach wtargnięcie w strefę kontroli (oznaczoną na czerwono na Twojej mapie i radarze) aliantów zakończy się ostrą wymianą ognia między Tobą a żołnierzami. Jeśli jednak przed wjazdem do strefy ukradniesz jakiś pojazd Narodów Zjednoczonych, to możliwe stanie się zwiedzanie strefy bez rozpoczynania regularnej bitwy. Pamiętaj jednak, że długie przebywanie w pobliżu prawdziwych jednostek danej frakcji doprowadzi do Twojej demaskacji (podobnie jak otwarcie ognia bez powodu).
- **Ukrycie się w wozie jakiegoś ugrupowania może mieć negatywne skutki.** Przypuśćmy, że Twoim sojusznikiem jest koncern Universal Petroleum. Jeśli podjedziesz do jego firmy jeepem należącym do partyzantki P.L.A.V., spodziewaj się, że ktoś otworzy do Ciebie ogień (koncern i partyzantka to wrogie wobec siebie frakcje). Dopiero po wysiadce lub zniszczeniu pojazdu wojska Uni-Petu zobaczą, że wozem kieruje najemnik (czyli sojusznik) i przestaną strzelać.
- **Wiele elementów otoczenia można łatwo zniszczyć.** Zaliczają się do nich również olbrzymie platformy wiertnicze. Dzięki możliwości dużej ingerencji w wygląd świata można sobie ułatwić (lub mocno utrudnić) niektóre misje. Dla przykładu, jeśli potrzebujesz miejsca, w którym mógłby wylądować helikopter z sojusznikami, rzuć parę granatów, by roztrącić na boki skrzynki, namioty itd. Z drugiej strony, staraj się, aby nienaruszone pozostały kładki i mosty, dzięki którym możesz swobodnie podróżować po Wenezueli i bezproblemowo docierać do swoich celów.
- **Przy przechodzeniu gry na 100%** musisz pamiętać o tym, że niektóre działania mogą zablokować Ci dostęp do niektórych misji. Jeśli chcesz poznać wszystko, co przygotowali twórcy *Mercenaries 2*, dojdź do momentu, w którym jedna z frakcji (albo Narody Zjednoczone, albo Chiny) zleci Ci misję **Battle for Caracas**. Zanim ją wykonasz, ukończ wszystkie zadania, jakie pozostały Ci u innych frakcji (wliczając w to zakłady, wyzwania, części zamienne itd.). Wydadź pieniądze na łapówki, by zaskarbić sobie względy wszystkich ugrupowań i otrzymać dostęp do ich zadań. Musisz wiedzieć, że po zaliczeniu wyżej wymienionej misji rozpocznie się finał gry, podczas którego Twoje możliwości realizowania zleceń zostaną nieco ograniczone. Po zakończeniu głównego wątku fabularnego niedostępne staną się misje polegające na przejmowaniu posterunków, dlatego wykonaj je odpowiednio wcześniej.

Najemnicy

Odbicie generała Carmony

Pierwsza misja w grze jest jednocześnie treningiem. Całe zadanie zaczynasz w łodzi. Płyn przed siebie, w kierunku skał [#001]. Otrzymasz informację, że jeśli popłyniesz dalej, między skałami znajdziesz piaszczystą plażę [#002]. Wpłynij na nią.



[#001]



[#002]

Poczekaj chwilę na zrzut broni i amunicji. Skrzynka [#003], która wylądowała na plaży, zawiera granatnik ręczny i pociski do niego. Zabierz to wszystko i przygotuj się do walki.

Koło bramy, niedaleko stąd, stacjonuje czterech żołnierzy [#004]. Załatw ich wszystkich z granatnika (postaraj się przy tym oszczędzać amunicję. Możesz jej potem bardzo potrzebować).



[#003]



[#004]

Gdy już się z nimi uporasz, musisz zniszczyć bramę [#005]. By to zrobić, włącz najpierw swój PDA [#006] (domyślnie robi się to za pośrednictwem klawisza [F1]. Przy kolejnych bombardowaniach, włączanie PDA jest zbędne).



[#005]



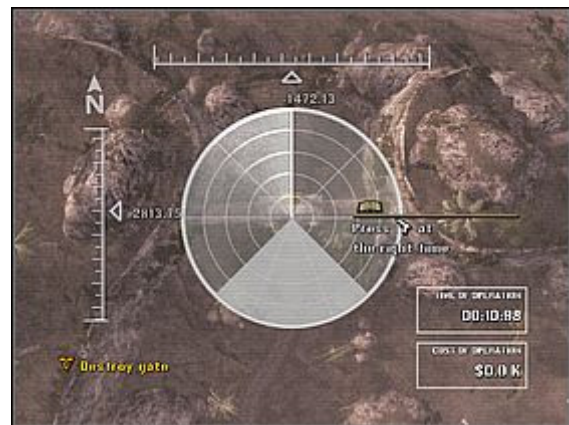
[#006]

Teraz powinieneś wybrać, jaką bronią chcesz zniszczyć bramę. Z menu [#007] uruchamianego domyślnie klawiszem [1], wybierz bombę naprowadzaną satelarnie i potwierdź wybór klawiszem strzału.

Uruchomi się widok satelitarny. Naprowadź celownik na bramę i naciśnij klawisz strzału. Weźmiesz teraz udział w prostej minigrze [#008]. Musisz nacisnąć klawisz strzału za każdym razem, gdy biała kreska (będąca promieniem kółka) będzie przechodzić przez szare obszary.



[#007]



[#008]