

Far Cry

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Far Cry

autor: Artur „Arthek” Dąbrowski

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.

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
FABUŁA	3
STEROWANIE	4
BRÓŃ	5
WYPOSAŻENIE	9
PRZECIWNICY	11
POJAZDY	14
OPIS PRZEJŚCIA	16
MISJA PIERWSZA - TRAINING	16
MISJA DRUGA - CARRIER	19
MISJA TRZECIA - FORT	21
MISJA CZWARTA - PIER	24
MISJA PIĄTA - RESEARCH	27
MISJA SZÓSTA - TREEHOUSE	29
MISJA SIÓDMA - BUNKER	32
MISJA ÓSMA - STEAM	35
MISJA DZIEWIĄTA - REGULATOR	38
MISJA DZIESIĄTA - CONTROL	41
MISJA JEDENASTA - REBELLION	43
MISJA DWUNASTA - ARCHIVE	45
MISJA TRZYNASTA - COOLER	48
MISJA CZTERNASTA - BOAT	51
MISJA PIĘTNASTA - CATACOMBS	54
MISJA SZESNASTA - RIVER	57
MISJA SIEDEMNASTA - SWAMP	59
MISJA OSIEMNASTA - FACTORY	62
MISJA DZIEWIĘTNASTA - DAM	64
MISJA DWUDZIESTA - VOLCANO	67

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



WSTĘP

Mam okazję zaprezentować wam poradnik do jednego z najbardziej oczekiwanych tytułów tego roku. Far Cry jest niewątpliwie grą, którą można uznać za przełom w tej kategorii gier, a to ze względu na rewolucyjną szatę graficzną oraz ogromną grywalność, trzymającą gracza przed monitorem przez długie godziny.

W poradniku tym znajdziecie przedstawienie fabuły gry i postaci w niej występujących, zestawienie uzbrojenia, wyposażenia i pojazdów, opis przeciwników, a przede wszystkim – kompletny i szczegółowy opis przejścia, opatrzone dużą dawką screenów.

Zapraszam do lektury,

FABUŁA

Wcielamy się w postać Jacka Carvera, który zakłada małą firmę przewozową w przepięknej Mikronezji. Naszym zadaniem jest eskortowanie ambitnej dziennikarki – Valerie Cortez – na wyspę Cabatu. Zlecenie to wydaje się być banalnym, ale już wkrótce przekonujemy się, że raj może stać się piekłem...

Przypadkowo trafiamy na odległą, tropikalną wyspę, na której pewien szaleniec bawi się w boga i modyfikuje genetycznie różne gatunki - w celu kontynuowania ewolucji i stworzenia nowej rasy, potężniejszej od ludzi. Już wkrótce zostajemy odkryci przez najemników pilnujących wyspy i rozpoczynamy bezwzględną walkę o przetrwanie.

Jack Carter

Jack żył dawno temu nieco dziwnym i niebezpiecznym życiem, jako kapitan łodzi na południowym morzu. Na początku gry dostaje zlecenie eskortowania ślicznej Val Cortez na tropikalną, rajską wyspę. Nie jest przygotowany do walki o przetrwanie, ale zmusza go do tego sytuacja.

Val Constantine

Silna i niezależna dziennikarka. Zostaje przewieziona łodzią na zamkniętą wyspę w celu wywęszenia sytuacji. Niestety zostaje schwytana i potrzebuje pomocy, aby wydostać się z wyspy.

STEROWANIE

WALKA	KLAWISZ 1	KLAWISZ 2
Przełączanie granatów	H	
Wyrzucenie broni	J	
Strzał	LPM	
Odwołanie aktywnego celu		
Przełączanie trybu ognia	X	Num Lock
Rzut granatem	G	
Następna broń	Page Up	Rolka w górę
Poprzednia broń	Page Down	Rolka w dół
Przeładowanie	R	
Slot broni nr 1	1	
Slot broni nr 2	2	
Slot broni nr 3	3	
Slot broni nr 4	4	
Przybliżenie	Rolka w górę	
Włączenie zoomu	PPM	
Oddalenie	Rolka w dół	
MULTIPLAYER	KLAWISZ 1	KLAWISZ 2
Czat	Z	
Czat drużynowy	U	
Cele / tabela wyników	Tab	
ROZGRYWKA	KLAWISZ 1	KLAWISZ 2
Przełącz widok		
Latarka	L	
Powstrzymaj oddech	Spacja	
Lornetka	B	
Termiczna wizja	T	
Szybki zapis		
Szybki odczyt		
Zrzut ekranu	F12	
Użycie	F	
PORUSZANIE SIĘ	KLAWISZ 1	KLAWISZ 2
Skok	Spacja	Num Enter
Wychylenie w lewo	Q	Num 7
Wychylenie w prawo	E	Num 9
Kucnięcie	Lewy Ctrl	Num 0
Czołganie się	V	
Do przodu	W	Num 5
Do tyłu	S	Num 2
W lewo	A	Num 4
W prawo	D	Num 6
Bieg	Y	
Chodzenie / zmiana pozycji	Lewy Shift	

BROŃ

Maczeta

Duży nóż użyteczny w walce wręcz. Jest bardzo groźny, gdy użyje się go w niewielkiej odległości od przeciwnika.



Klucz francuski

Wielki klucz. Niektóre rzeczy naprawia, inne niszczy.



Jungle Falcon

Pół-automatyczny pistolet z wyjmowanym tłumikiem.



Strzelba Jack Hammer

Pół-automatyczna strzelba. Idealna do oczyszczania korytarzy lub pomieszczeń o małej powierzchni.



P90 SMG

Nowoczesny SMG, zaprojektowany w celu połączenia jak największej siły rażenia i szybkiego czasu przeładowywania.



MP5 SMG

Porównywany do P90 Submachine Gun - MP5 jest mniej precyzyjny, ale za to posiada tłumik. Dobra broń do cichych działań.



Karabin M4

Standardowy karabin szturmowy. Oferuje dużą szybkostrzelność oraz rozsądną precyzję powyżej średnich dystansów.



Karabin szturmowy AG36

Karabin szturmowy z paraboliczną wyrzutnią granatów. Przydatny do wyrzeliwania granatów ponad murami i przeszkodami oraz do walki na średnie dystanse. Posiada tryb nocny.



Zaawansowany karabin szturmowy OICW



Zaawansowany karabin szturmowy ze zintegrowanym celownikiem optycznym i płaskim wyświetlaczem. Świetna broń szturmowa do walki na średnie i dalekie dystanse, na otwartym terenie. Posiada tryb nocny.

Karabin snajperski AW50



Wyposażona w futurystyczny przyrząd celowniczy, broń ta zadaje duże obrażenia obiektom organicznym. Jej niesamowity zasięg i precyzja równoważą długi czas ładowania i rzadką dostępność amunicji.

M249 SAW MG



Szturmowy karabin maszynowy piechoty. Wystrzeliwuje duże ilości śrutu, lecz kosztem precyzji.

Wyrzutnia rakiet



Powolna i ciężka broń, zdolna zadać ogromne obrażenia na dalekie odległości.