



Far Cry 4

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Far Cry 4

autor: Norbert "Norek" Jędrychowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

| | |
|---|-----------|
| Wprowadzenie | 5 |
| Fabula i miejsce akcji Far Cry 4 | 7 |
| Sterowanie | 8 |
| X360 | 8 |
| XONE | 12 |
| PS3 | 16 |
| PS4 | 20 |
| Porady ogólne | 24 |
| Podstawy | 27 |
| Odkrywanie mapy - dzwonnice | 27 |
| Przejmowanie strażnic | 30 |
| Polowanie | 33 |
| Wytwarzanie przedmiotów | 37 |
| Dom Ghale'ów | 41 |
| Mikstury | 43 |
| Karma | 45 |
| Umiejętności | 48 |
| Uzbrojenie | 53 |
| Ukończenie 100% gry | 57 |
| Zadania główne | 60 |
| Prolog | 60 |
| Machina propagandowa | 64 |
| Leże wilków | 66 |
| Zwrot do nadawcy | 68 |
| Negocjacje w sprawie zakładników | 71 |
| Infiltracja | 73 |
| Myśliwy i zwierzyna (wybór Amity) | 74 |
| Głos buntu (wybór Sabala) | 76 |
| Wymiana kulturalna | 78 |
| Paszcza szaleństwa | 80 |
| Kazanie na górze | 82 |
| Przybycie obrońcy | 86 |
| Przejęcie (wybór Amity) | 89 |
| Spal wszystko (wybór Sabala) | 92 |
| Śpiący święci | 94 |
| Miasto bólu | 99 |
| Chemia zaawansowana (wybór Amity) | 105 |
| Podstawy chemii (wybór Sabala) | 108 |
| Uwolnij Willisa | 111 |
| Zabij albo zgiń | 115 |
| Śmierć z góry | 121 |
| Nie patrz w dół | 123 |
| Zastrzel posłańca | 129 |
| Klucz do północy | 131 |
| Prawda i sprawiedliwość | 135 |
| Odplata | 137 |
| Starcie kultur (wybór Amity) | 140 |
| Zaprzestać i zaniechać (wybór Sabala) | 143 |
| Dolina śmierci | 147 |
| Kryj się! | 150 |
| Kto sieje wiatr zbiera burzę | 152 |
| Z prochu powstałeś... | 153 |
| Obiad w pałacu | 157 |

| | |
|---------------------------------------|------------|
| Zakończenia | 158 |
| Równowaga sił | 161 |
| Misje poboczne - Longinus | 164 |
| Krótkie polowanie | 164 |
| Rekompensata | 167 |
| Wysoka cena | 169 |
| Ostatnia pokuta | 171 |
| Misje poboczne - Yogi i Reggie | 173 |
| Dziecko we mgle | 173 |
| Płonący las | 175 |
| Czas na kąpiel | 177 |
| Leć lub zgiń | 179 |
| Misje poboczne - Shangri-La | 181 |
| Rakszasa | 181 |
| Zniewolony w raju | 184 |
| Zniszczony Raj | 189 |
| Niepewna przyszłość | 192 |
| Aktywności | 195 |
| Okno za okno | 195 |
| Zabójstwo | 197 |
| Polowanie - przeżycie | 199 |
| Polowanie - zapasy | 200 |
| Polowanie - oczyszczanie | 202 |
| Dostawy dla Złotego Szlaku | 203 |
| Centrum propagandowe | 205 |
| Na ratunek zakładnikom | 207 |
| Uzbrojona eskorta | 209 |
| Rozbrojenie ładunku | 211 |
| Kyrati films - wyścigi | 213 |
| Kyrati films - przeżycie | 214 |
| Królewski ładunek | 215 |
| Konwój Gniewu Pagana | 217 |
| Arena Shanath | 219 |
| Tydzień mody w Kyracie | 221 |
| Strażnice - Jeden alarm | 230 |
| Bazar Khilana | 230 |
| Spedycja cegielni Rochan | 231 |
| Posiadłość Kheta | 232 |
| Aśrama siedmiu skarbów | 233 |
| Stanowisko ważenia Kyra Tea | 234 |
| Tarasy Kyra Tea | 235 |
| Magazyn firmy Rochan | 236 |
| Hodowcy z Shanath | 237 |
| Królewska gorzelnia Raksi | 238 |
| Strażnice - Dwa alarmy | 239 |
| Tkaniny Barnaliego | 239 |
| Klinika otwartych serc | 240 |
| Szkoła Pranjagat | 241 |
| Teren ćwiczeń Shanath | 242 |
| Obóz drwali Keo | 243 |
| Magazyn złota Keo | 244 |
| Strażnica Bhirabata | 245 |
| Pokhari Gara | 246 |
| Hodowla psów Gwardii Królewskiej | 247 |
| Strażnice - Trzy alarmy | 248 |
| Punkt kontrolny Sahi Jile | 248 |
| Shikharpur | 249 |
| Kopalnia Keo Pradhana | 250 |
| Koszary Lhumtse | 251 |
| Posterunek graniczny | 252 |
| Klasztor Namboche | 253 |

| | |
|---|------------|
| Fortece _____ | 254 |
| Varshakot _____ | 254 |
| Baghadur _____ | 257 |
| Ratu Gadhi _____ | 259 |
| Obóz pracy Rajgad _____ | 260 |
| Przedmioty kolekcjonerskie _____ | 261 |
| Dzienniki Mohana Ghale'a _____ | 263 |
| Południowy i centralny Kyrat _____ | 266 |
| Północny i północno-wschodni Kyrat _____ | 274 |
| Maski Yalunga _____ | 276 |
| Południowy i centralny Kyrat _____ | 280 |
| Północny i północno-wschodni Kyrat _____ | 298 |
| Młynki Mani _____ | 308 |
| Południowy i centralny Kyrat _____ | 312 |
| Północny i północno-wschodni Kyrat _____ | 325 |
| Zagubione listy _____ | 333 |
| Południowy i centralny Kyrat _____ | 336 |
| Północny i północno-wschodni Kyrat _____ | 342 |
| Plakaty propagandowe _____ | 347 |

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *FarCry 4* to kompleksowe kompendium wiedzy dotyczące najważniejszych aspektów rozgrywki w kolejnej odsłonie popularnej serii FPS-ów firmy Ubisoft. Znajdziecie w nim opis przejścia kampanii fabularnej, a także wykaz dziesiątek misji pobocznych oraz przydatne wskazówki jak je ukończyć. Nie zabraknie również dokładnej listy lokacji, wraz z wykazem miejsc, w których znajdziemy setki przedmiotów kolekcjonerskich pozostawionych w wirtualnym świecie przez deweloperów. Duża część zabawy upłynie nam na wyzwaniu posterunków i fortec armii Pagana Mina. Poradnik nie zawiedzie w tym względzie i opisze je po kolei oraz podpowie jakie strategie możemy stosować, by szybko i skutecznie oczyścić je z wrogów. Ponieważ mamy do czynienia z rasowym shooterem, nie może obyć się również bez wykazu wszystkich dostępnych broni oraz dodatkowego ekwipunku, wraz z niezbędnymi informacjami i poradami, gdzie znaleźć lub kupić konkretny model karabinu czy pistoletu. Przedstawimy także szczegółowo umiejętności głównego bohatera oraz plusy i minusy, a także zastosowanie każdej z nich. Za stworzenie *Far Cry'a 4* odpowiada studio Ubisoft Montreal, które pracowało wcześniej nad drugą częścią serii z akcją osadzoną w Afryce. Dodatkowo w produkcji zespołowi pomagały praktycznie wszystkie oddziały francuskiego koncernu. Pierwsza część cyklu *Far Cry* została wyprodukowana przez firmę Crytek w 2004 roku, dopiero w rok później Ubisoft przejął odpowiedzialność za stworzenie sequeli gry oraz jej konsolowych spin-offów. *Far Cry 4* jest pierwszą odsłoną serii na konsolach nowej generacji (PlayStation 4 i Xbox One).

Poradnik do gry *Far Cry 4* zawiera:

- Opis przejścia wszystkich misji głównego wątku fabularnego, wraz z dokładnymi poradami oraz opisem wyborów i ich późniejszych konsekwencji;
- Listę wszystkich dostępnych zakończeń wraz z opisem postępowania prowadzącemu ku ich odblokowaniu;
- Szczegółowy wykaz misji pobocznych i wskazówki gwarantujące ich ukończenie;
- Kompletna lista posterunków i fortec armii Pagana Mina wraz z proponowanymi taktykami, umożliwiającymi ciche zdobycie danej strażnicy;
- Opis wszystkich dostępnych przedmiotów, ich lokalizacji oraz miejsc, w których dokładnie można je znaleźć, wraz z podanymi współrzędnymi;
- Mapy pokazujące najważniejsze miejsca w Kyracie, w tym szczegółowe mapy wszystkich przedmiotów kolekcjonerskich;
- Lista wyposażenia oraz broni dostępnej w grze, wraz z informacjami o ich skuteczności oraz sposobie odblokowania;
- Dokładny opis wszystkich umiejętności głównego bohatera;
- rozdział **Podstawy** opisujące wiele dodatkowych zagadnień, które czekają na gracza, a także porady dotyczące m.in. oswobodzenia dzwonnicy czy polowania;
- wykaz wszystkich powtarzalnych **Aktywności**, wraz z opisem zawierającym wskazówki pozwalające na bezproblemowe ich ukończenie.

Norbert "Norek" Jędrychowski (www.gry-online.pl)

Fabula i miejsce akcji Far Cry 4



Seria *Far Cry* po raz kolejny przenosi nas w egzotyczny zakątek naszej planety. W *Far Cry 4*, w przeciwieństwie do trzeciej części cyklu, będziemy musieli pożegnać się jednak ze złotymi plażami, gęstą tropikalną dżunglą oraz turkusowym morzem, trafiaamy bowiem w samo górzyste serce Azji. **Akcja tytułu rozgrywa się w małym fikcyjnym himalajskim państwie o nazwie Kyrat, którego kultura i architektura wzorowana jest na Bhutanie, Nepalu oraz Tybecie.** Mieszkańcy kraju przywiązani są do wielowiekowej tradycji oraz prostego modelu życia. Ich spokój przerywa jednak gwałtowna wojna domowa, będąca wynikiem działań Pagana Mina, ekscentrycznego wojskowego watażki oraz samozwańczego króla Kyrat. Wraz ze swoimi fanatycznymi zwolennikami wprowadza on terror oraz rządy silnej ręki, przynoszące ze sobą ogromną liczbę cywilnych ofiar. Opór chorym ambicjom Mina stawiają rebelianci, próbujący wszystkimi dostępnymi metodami odsunąć go od władzy.



Główny bohater *Far Cry 4* nazywa się Ajay Ghale. Jest on młodym i niedoświadczonym jeszcze mężczyzną, który urodził się w Stanach Zjednoczonych, choć jego rodzina wywodzi się Kyrat. Chcąc wypełnić ostatnią wolę zmarłej matki, by jej prochy rozsypać na ojczystej ziemi, Ajay mimo niebezpieczeństwa udaje się w podróż do Azji. Na miejscu spotyka Mina i wplątuje się wbrew swojej woli w walkę pomiędzy zwolennikami dyktatora a partyzantami.