



Far Cry 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Far Cry 2

autor: Przemek „G40st” Zamecki

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Porady ogólne	4
Pojazdy	5
Charakterystyki broni	12
Uzbrojenie podstawowe	13
Uzbrojenie drugorzędne	16
Uzbrojenie specjalne	19
Mapy	21
Leboa-Sako - Mapa ogólna	21
Leboa-Sako - Sektory	22
Bowa-Seko - Mapa ogólna	31
Bowa-Seko - Sektory	32
Akt I	41
UFLM Misja I - Komandosi	41
UFLM Misja II – Królewskie złoto	43
UFLM Misja III – Opryski	45
APR Misja I – Zabójstwo szefa policji	48
APR Misja II – Stacja kolejowa	50
APR Misja III – Na złomowisku	52
Akt I – Finał	53
Akt II	58
UFLM Misja I – Na chorobę ci takie lekarstwo	58
UFLM Misja II – Unabomber	61
UFLM Misja III – Baraszki na barce	63
APR Misja I – Chorzy doktorzy	64
APR Misja II – Radiostacja	67
APR Misja III – Rurociąg	70
Akt II - Finał	73
Akt III	78

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



W s t ę p

Witam w poradniku Far Cry 2. Jego głównym zadaniem jest opis dostępnego w grze sprzętu oraz sposób przejścia misji dla dwóch zwalczających się frakcji: UFL i APR. Ponadto w poradniku, oprócz wielu przydatnych w rozgrywce rad zawarto szczegółowe mapki pozwalające odnaleźć wszystkie ukryte walizki z diamentami, taśmy Szakala oraz złote karabiny AK-47. Wykonując opisane w poradniku zadania ukończysz grę uzyskując wynik 100%.

Przemek „G40st” Zamecki

P o r a d y o g ó l n e

Jak najszybciej postaraj się zakupić kamuflaż. Jest to najdroższy przedmiot w całej grze (45 diamentów), jednakże jego wartość jest nie do przecenienia. Szczególnie przydatny on jest w wysokiej trawie, w której skryć się bezpiecznie możesz nawet zaledwie o kilka kroków od nieprzyjaciół. Ważne jednak jest, abyś się wtedy nie poruszał i nie wstawał, gdyż wtedy z pewnością zostaniesz dostrzeżony. Kamuflaż najbardziej przydatny jest w połączeniu z bronią wyposażoną w tłumik. Po jego zakupie jest on używany automatycznie.

Po niedługim okresie gry zobaczysz, że niezwykle przydatne staną się pojemniki do przechowywania uzbrojenia. Po włożeniu do nich danego rodzaju broni będzie on dostępny w każdej kryjówce.

Nasza postać już od samego początku gry jest chora na malarię. Choroba wpływa przede wszystkim na szybkość męczenia się postaci podczas biegu. Aby pozbyć się jej objawów, postać musi co jakiś czas łykać specjalne tabletki. Niestety, nie są one ogólnodostępne, a dostęp do nich istnieje tylko poprzez wykonywanie misji dla frakcji Podziemia. Polegają one na wożeniu dokumentów we wskazane miejsca, skąd od uchodźców otrzymujemy niezbędne pigułki. Jeżeli przez dłuższy czas nie weźmiesz tabletki, postać zemdleje i obudzi się w mieście. Może się to zdarzyć nawet w środku wykonywanej misji, tak więc bardzo ważne jest, żeby mieć stały zapas lekarstwa.

W miarę jak broń się zużywa, coraz częściej będą się zdarzać jej zacięcia. Staraj się więc inwestować diamenty w ulepszanie jej niezawodności.

Wyuczona umiejętność naprawy silnika pozwala na znacznie sprawniejsze naprawienie go. Oczywiście dotyczy to tylko tych pojazdów, których umiejętność naprawy wykupiliśmy.

W dużych miastach można znaleźć kilka walizek z diamentami. W Leboa-Sako są one jednak umieszczone w chronionych, czerwonych strefach, tak więc ich zdobycie będzie wymagało bądź sporej cierpliwości i umiejętności skradania się, bądź też wzięcia sobie na głowę sił z całego miasta. Istnieje jednak sposób na bezproblemowe zdobycie tych walizek bez narażania się na niepotrzebną walkę. Kiedy pod koniec pierwszego aktu otrzymasz od dziennikarza informacje o konieczności pomocy księdzu lub przyjacielom w barze Mike'a, zanim to uczynisz przeszukaj Pałę. Będzie ona całkowicie opustoszała.

Jeżeli chcesz mieć szybszy dostęp do potężniejszych broni, warto przyjmować zlecenia od właścicieli sklepów z uzbrojeniem i atakować wskazywane przez nich konwoje. Poniżej znajdują się tabelki opisujące który atak na konwój co odblokowuje.

Leboa-Sako

Konwój 1	Konwój 2	Konwój 3	Konwój 4
Star .45	AK-47	SPAS-12	Dragunov SVD
Pistolet sygnałowy	MAC-10	MP-5 z tłumikiem	RPG-7
Makarov z tłumikiem	PKM	LPO-50	Dart Rifle

Bowa-Seko

Konwój 1	Konwój 2	Konwój 3	Konwój 4
Wyrzutnia granatów M-79	AR-16	AS50	USAS-12
M-249 SAW	Moździerz Typ 63	MGL-140	Wyrzutnia rakiet Carl G

Akt III rozgrywany jest niemal całkowicie liniowo. Niemal, bowiem w zależności od okoliczności mogą zmieniać się osoby dające zlecenia na wykonywanie zadań. We wszystkich nich (poza samym zakończeniem Aktu III), odwiedzasz już co najmniej raz widziane lokacje, tak więc wiesz, jaką wykorzystać technikę walki.

P o j a z d y

Assault Truck

Jest to najczęściej spotykany pojazd w grze i zarazem najlepszy, bo dysponujący zamontowanym na pace karabinem maszynowym lub wyrzutnią granatów. Na początku rozgrywki zdecydowana większość tych samochodów będzie wyposażona w lekki karabin maszynowy M-249. Wraz z rozwojem fabuły natkniesz się na auta z ciężkim karabinem maszynowym M2 oraz wyrzutnią granatów MK-19. Ta ostatnia szczególnie przydatna jest przy ostrzale wrogich posterunków. Musisz jednak uważać, aby nie atakować za jej pomocą celów znajdujących się w bezpośredniej odległości, gdyż wtedy najprawdopodobniej otrzymasz obrażenia od latających wkoło odłamków. Użycie broni zamontowanej na tym samochodzie wymaga niestety zatrzymania się i przełączenia odpowiednim klawiszem (domyślnie **C**) na stanowisko strzelca.

Miejsce występowania: Leboa-Sako i Bowa-Seko

Uzbrojenie: wieżyczka wyposażona w karabin M-249, M2 lub wyrzutnię granatów MK-19

Umiejscowienie silnika: z przodu

Ulepszenie umiejętności naprawy: 15 diamentów



Buggy

To najszybszy i najsprawniej radzący sobie na afrykańskich bezdrożach pojazd w całej grze. Spotykany tylko w drugiej części mapy, czyli Bowa-Seko, przydaje się szczególnie do długich rajdów orających posterunki wrogich bojówek. Nie zamontowano na nim żadnej broni, gdyż zwyczajnie nie było takiej potrzeby. Bez problemu powinno udać się w nim ująć jakiegokolwiek pogoni. Niestety, jest dość podatny na ogień z broni małokalibrowej, przez co przejeżdżanie nim przez dobrze obsadzone punkty nie jest najlepszym pomysłem.

Miejsce występowania: Bowa-Seko

Uzbrojenie: brak

Umiejscowienie silnika: z tyłu

Ulepszenie umiejętności naprawy: 15 diamentów



Jeep Liberty

Samochód VIP-ów, pozwalający na komfortową jazdę po Afryce. W środku jest bardzo przytulnie i w miarę bezpiecznie w przypadku krótkotrwałego ostrzału ze strony przeciwników. Niestety, auto to nie dysponuje żadnym uzbrojeniem obronnym ani przyśpieszeniem pozwalającym na ucieczkę przed wrogimi samochodami. Przydatny raczej na krótkich dystansach, kiedy nie musimy przejeżdżać przez żadne wrogie posterunki.

Miejsce występowania: Leboa-Sako i Bowa-Seko

Uzbrojenie: brak

Umiejscowienie silnika: z przodu

Ulepszenie umiejętności naprawy: 10 diamentów



Jeep Wrangler

Stosunkowo najrzadziej spotykany środek transportu. Oferuje duży komfort jazdy (prawie na równi z Liberty) oraz sporą manewrowość i szybkość. Całkiem nieźle sprawuje się w omijaniu wrogich posterunków i ucieczką przed goniącymi nas bojówkarzami. Jednakże brak jakiegokolwiek uzbrojenia może dać się we znaki i w razie obrony zmuszeni jesteśmy do opuszczenia pojazdu.

Miejsce występowania: Leboa-Sako i Bowa-Seko

Uzbrojenie: brak

Umiejscowienie silnika: z przodu

Ulepszenie umiejętności naprawy: 10 diamentów