



Far Cry 5

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Far Cry 5

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-510-9

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

Spis treści

Wprowadzenie	5
Przewodnik po grze	6
Porady na start	6
Specjaliści, towarzysze w Far Cry 5	18
Polowanie na dzikie zwierzęta	36
Jak upolować zająca w Far Cry 5?	40
Przejmowanie posterunków kultystów	42
Łowienie ryb	45
Łowiska - najlepsze miejsca do wędkowania	47
FAQ	50
Jak szybko zdobywać punkty talentów?	50
Jak zarabiać pieniądze w Far Cry 5?	53
Jak powiększyć inwentarz?	56
Ukryte zakończenie w Far Cry 5	57
Jakie talenty na początek?	58
Pojmanie przez kultystów	60
Otwieranie sejfów i drzwi	62
Jak montować ulepszenia broni?	64
Jak zdobyć granatnik?	66
John Seed - pojedynek z bossem	68
Faith Seed - pojedynek z bossem	71
Jacoba Seed - pojedynek z bossem	75
Kim są porucznicy?	78
Jak się zachowywać podczas losowych spotkań z kultystami?	81
Jak zdobyć i używać kotwiczki?	86
Jak zabić indyka?	88
Jak upolować zająca?	91
Jak dostać się do Nawiedzonego Domu?	93
Czy Far Cry 5 ma różne główne zakończenia?	96
Jak dostać się do bunkra w Rezydencji Armstrongów?	97
Jak dostać się do hangaru na Łądowisku Lansdowne?	99
Jak zdobyć lepsze bronie?	101
Jak zdobyć magnopulse?	104
Jak zdobyć lepsze pojazdy?	107
Mapy	109
Mapa polowań	109
Legenda do mapy polowań	110
Wszystkie skrytki prepperskie	111
Mapa silosów w Dolinie Holland	114
Mapa ołtarzy w Rzeki Henbane	116
Mapa Wabików na wilki w Górach Whitetail	118
Łowiska i ryby w Dolinie Holland	120
Łowiska i ryby w Rzeki Henbane	122
Łowiska i ryby w Górach Whitetail	124
Opis przejścia	126
Prolog i Wyspa Dutcha	126
Nakaz, Bez Wyjścia	126
Promyk nadziei, Ruch oporu, Spluwy do wynajęcia	128
Lokacje kultu i skrytki prepperskie na Wyspie Dutcha	131

Dolina Holland	133
Najlepszy przyjaciel człowieka	133
Skrzydłowy - nowy towarzysz Dolina Holland	135
Grace pod ostrzałem - nowy towarzysz Dolina Holland	138
Życzenie Śmierci Dolina Holland	140
Fall's End Dolina Holland	143
Oczyszczenie Dolina Holland	144
Spowiedź Dolina Holland	147
Owdawiacz Dolina Holland	149
Gaz do dechy Dolina Holland	151
Objawiciel Dolina Holland	153
Dobry samarytanin Dolina Holland	155
Ubijanie steków Dolina Holland	156
Odrobina rozrywki Dolina Holland	158
Pokuta Dolina Holland	160
Gniew Dolina Holland	162
Jakość zbawienia Dolina Holland	164
Nalot Dolina Holland	168
Skok w bok Dolina Holland	169
Misje Poboczne Dolina Holland	171
Poboczne misje Larry'ego Parkera Dolina Holland	189
Lokacje kultu i skrytki prepperskie Dolina Holland	194
Rzeka Henbane	212
Kici, kici - nowy towarzysz Rzeka Henbane	212
Przyjazne niebo - nowy towarzysz Rzeka Henbane	214
Płonące anioły - nowy towarzysz Rzeka Henbane	216
Skok Wiary, W niewiedzy błogość Rzeka Henbane	218
Areszt w Hope County Rzeka Henbane	221
Wojna narkotykowa Rzeka Henbane	223
Fałszywy prorok Rzeka Henbane	225
Ustawa o czystej wodzie Rzeka Henbane	227
Ojcowskie rozkazy Rzeka Henbane	229
Zbawienie Rzeka Henbane	231
Ekowojownicy Rzeka Henbane	233
Polecenie lekarza Rzeka Henbane	235
Nauka (pierwsza misja z przejścia Rzeki Henbane) Rzeka Henbane	239
Raj utracony (druga misja z przejścia Rzeki Henbane) Rzeka Henbane	242
Wkroczyć na Drogę (trzecia misja z przejścia Rzeki Henbane) Rzeka Henbane	246
Badania kliniczne Rzeka Henbane	249
Misje poboczne Rzeka Henbane	253
Lokacje kultu i skrytki prepperskie na Rzece Henbane Rzeka Henbane	273
Góry Whitetail	286
Tartak Baronów	286
Najlepiej smakuje na zimno (nowy towarzysz Jess Black) Góry Whitetail	287
Osobisty miś bojowy (nowy towarzysz Cheeseburger) Góry Whitetail	289
Syn marnotrawny (nowy towarzysz Hurk Drubman Jr) Góry Whitetail	291
Świat jest słaby (misja z porwania przez kult) Góry Whitetail	293
Zaginieni w akcji Góry Whitetail	295
Akcja ratunkowa Góry Whitetail	297
Musimy być silni; Poświęć słabych Góry Whitetail	298
Cisza radiowa Góry Whitetail	300
Nakaz eksmisji Góry Whitetail	303
Uwolnienie Góry Whitetail	305
Przygotowania Góry Whitetail	308
Lepsza zmiana Góry Whitetail	310
Tylko ty Góry Whitetail	311
Ofiary wojny Góry Whitetail	316
Czas na obiad Góry Whitetail	318
Misje poboczne Góry Whitetail	321
Lokacje kultu i skrytki prepperskie w Górach Whitetail Góry Whitetail	343

Finał _____	354
Gdzie wszystko się zaczęło - główne zakończenia _____	354
Osiągnięcia i trofea _____	358
Lista trofeów _____	358
Gdzie mój stek - Jak zabić byka bez użycia broni? _____	375
Haniebne bestie - Jak zabić bizona bronią białą? _____	377
Śmierć z przestworzy - jak zbombardować 4 pojazdy ? _____	379
Konfiguracja _____	382
Sterowanie _____	382
Sterowanie w Far Cry 5 na Xbox One _____	387
Wymagania sprzętowe dla Far Cry 5 _____	392

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do *Far Cry 5* to rozbudowany opis przejścia i porady, które pomogą zdobyć wszystkie skrzynki prepperskie oraz odblokować wszystkich towarzyszy (tzw. specjalistów). Niniejszy poradnik podzielono na kilka dużych części. Pierwsza część poradnika to **przewodnik po grze**, w którym znalazły się wskazówki i podpowiedzi na temat jej najważniejszych mechanik, takich jak rozwój bohatera czy talenty na start.

Część tę otwiera rozdział z **przydatnymi poradami na start**, w którym omówione zostały nietypowe rozwiązania czy potencjalne problemy, które można napotkać w początkowych godzinach spędzonych z *Far Cry 5*. Na kolejnych stronach poruszone zostały takie tematy jak **dobór uzbrojenia i wyposażenia bohatera**, **wytwarzanie przedmiotów**, **polowanie na dzikie zwierzęta**, **rekrutowanie specjalistów (towarzyszy)**, **rozwijanie postaci** czy **łowienie ryb**.

Sporo miejsca w naszym poradniku do gry *Far Cry 5* zajmuje rozdział **FAQ z odpowiedziami na często zadawane pytania**. Kolejne strony oferują wsparcie między innymi w tym **jak szybko wzbogacić się, jak łatwo zdobyć lepsze bronie i pojazdy, jak łatwo odblokowywać punkty talentów i na co je wydawać, jak zwiększyć inwentarz bohatera, jak przejmować posterunki kultu** czy **jak montować ulepszenia broni**. Kolejny bardzo ważny rozdział to **poradnik do osiągnięć**. Można w nim odnaleźć **pełną listę trofeów gry Far Cry 5**. Każde osiągnięcie ma dokładny opis o wymaganiach do jego odblokowania oraz komentarz podpowiadający jak najłatwiej tego dokonać.

W naszym poradniku do gry *Far Cry 5* nie mogło zabraknąć **kompletnej solucji**. Opis przejścia gry podzielony został regionami. W każdym z trzech głównych obszarów świata gry znajdują się **opisy przejścia misji fabularnych** (głównego wątku fabularnego gry) oraz **opisy przejścia misji pobocznych**. Całość uzupełniają **wysokiej jakości mapy wszystkich regionów świata**. Zaznaczone na nich zostały **posterunki kultu, własności kultu do zniszczenia** oraz **skrytki prepperskie**. Wspomniane skrytki mają również swoje odrębne opisy z obrazkami pomagającymi w ich odnalezieniu. Solucja została podzielona na regiony w grze:

Nasz poradnik zawiera również rozbudowany poradnik trofeowy, dzięki któremu zdobędziesz nie tylko platynę w *Far Cry 5*, ale również wszystkie osiągnięcia STEAM.

Far Cry 5 to kolejna część bardzo popularnej serii gier akcji. Tym razem przenosimy się do fikcyjnego hrabstwa Hope w Montanie w Stanach Zjednoczonych. Motywem przewodnim gry jest powstrzymanie działalności fanatycznego kultu religijnego, na czele którego stoi szaleniec Joseph Seed. Sterowana przez nas postać musi pomagać lokalnemu ruchowi oporu, by stopniowo osłabiać kult. *Far Cry 5* oferuje jak zwykle bardzo duży otwarty świat oraz masę dodatkowych atrakcji, którymi możemy zajmować się w przerwach pomiędzy zaliczaniem misji fabularnych.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Przewodnik po grze

Porady na start

Poniżej zamieściliśmy szereg wskazówek i odpowiedzi do gry *Far Cry 5*. Porady na start mają w założeniach ułatwić zapoznanie się z mniej oczywistymi elementami rozgrywki oraz pomóc w rozwiązaniu typowych problemów, które mogą pojawić się w trakcie pierwszych godzin spędzonych z grą. Wiele z poniższych tematów szerzej opisanych zostało na kolejnych stronach przewodnika oraz bezpośrednio w naszym opisie przejścia gry *Far Cry 5*.

- Eksploracja świata - podstawowe informacje o podróżowaniu po hrabstwie Hope
- Postępy w kampanii fabularnej - jak awansować w głównej fabule?
- Aktywności i losowe wydarzenia - co czeka na gracza w świecie gry?
- Zdobywanie broni i pojazdów - jak łatwo lepiej się wyposażać?
- Kolejne sloty na broni - dlaczego warto mieć przy sobie różne pukawki?
- Przyłączanie specjalistów do drużyny - zalety rekrutowania towarzyszy
- Odblokowywanie talentów - zmieniony system rozwoju postaci
- Skradanie się - jak i po co działać z ukrycia?
- Konfrontacje z dziką zwierzyną - jak nie dać się zabić zwierzętom?
- Leczenie i śmierć bohatera - co się stanie jeśli zginę?
- Zapisywanie stanu gry - kiedy zachowywane są postępy w grze?

Eksploracja świata - podstawowe informacje o podróżowaniu po hrabstwie Hope



Far Cry 5 to gra z ogromnym otwartym światem i badaniem go możesz zająć się tuż po zaliczeniu wszystkich zadań wchodzących w skład prologu. Mowa tu mianowicie o wprowadzeniu do gry (pierwsze spotkanie z kultystami) oraz o kilku krótkich questach rozgrywających się na wyspie Dutcha. Od tego momentu możesz:

- Przemierzać region o nazwie **Dolina Holland** - jest to obszar kontrolowany przez Johna Seeda
- Przemierzać region o nazwie **Rzeka Henbane** - jest to obszar kontrolowany przez Faith Seed
- Przemierzać region o nazwie **Góry Whitetail** - jest to obszar kontrolowany przez Jacoba Seeda

Ważna uwaga - Nie musisz skupić się na eksploracji i przejęciu tylko jednego z wymienionych regionów. Możesz swobodnie podróżować pomiędzy tymi obszarami w zależności od chęci i potrzeb (np. szybsze zrekrutowanie nowych towarzyszy).

Gra posiada mechanizm szybkiej podróży i jest on bardzo prosty w obsłudze. W miarę eksploracji mapy świata pojawiają się na niej nowe **niebieskie ikony** i są to **punkty szybkiej podróży**. Możesz za darmo korzystać z szybkiej podróży, ale jest ona dostępna tylko jeśli bohatera aktualnie nikt nie atakuje.

Prawie cała mapa świata jest niestety początkowo zakryta przez "mgłę wojny". W celu odkrywania jej kolejnych fragmentów musisz do nich osobiście docierać, ALE gra uwzględni podróżowanie po mapie **wyłącznie pieszo lub z użyciem pojazdów naziemnych** (samochody, ciężarówki, quady, łodzie itp.). **Nie możesz odsłaniać mapy podczas korzystania z samolotów czy śmigłowców**. Najlepiej jest objechać wszystkie główne drogi w danym regionie dowolnym samochodem i następnie użyć quada do odkrycia obszarów w trudniej dostępnych miejscach, np. w terenach zagórzonych czy w lasach.