

Call of Juarez: The Cartel

Ben McCall

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Juarez: The Cartel (Ben McCall)

autor: Szymon „Hed” Liebert

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Techland, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Techland
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	4
Prolog	5
Rozdział 1	6
Przejażdżka	6
Pola marihuany	8
Znowu w samochodzie	10
Jeszcze więcej marihuany	13
Zjazd kolejką linową	17
Walka z helikopterem	23
Przedmioty specjalne	25
Rozdział 2	27
Podejście do budynku	27
Ukryta okazja	29
Ucieczka przed gangiem	32
W drugim budynku	34
Wojna na ulicach	36
Parking	38
Ucieczka samochodem	39
Przedmioty specjalne	40
Rozdział 3	43
Droga do klubu	43
W klubie	45
Na pięterku	46
Bitka w klubie	48
Pościg za Javierem	50
Garaże	52
Przedmioty specjalne	55
Rozdział 4	56
W samochodzie	56
Na piechotę	57
Kontenery i statki	60
Snajper	62
Drugi magazyn	64
Ostatnia część doków	66
Finalny hangar	68
Przedmioty specjalne	71
Rozdział 5	73
W samochodzie	73
Parking motelowy	74
Pościg	76
Cysterna – przenoszenie pieniędzy	77
Znowu w wozie	79
Przedmioty specjalne	80
Rozdział 6	81
Eskorta samochodowa	81
Eskorta na piechotę	83
Przedmioty specjalne	85
Rozdział 7	86
W drodze do Panoramy	86
Ukryta okazja	87
Na dachach	88
Znowu na ulicy	92
Przedmioty specjalne	95

Rozdział 8	97
Flaco i pościg	97
Klub	99
Strefa VIP	101
Ukryta okazja	102
Bitwa na ulicach	105
Pościg	106
Przedmioty specjalne	107
Rozdział 9	109
Test broni	109
Polowanie	111
Ukryta okazja	113
Saloon	115
Przedmioty specjalne	117
Rozdział 10	118
Zasadzka w motelu	118
Na parkingach motelowych	120
Na budowie	121
Pościg za Jesusem	124
Przedmioty specjalny	125
Rozdział 11	127
Przyczepa	127
Walka z helikopterem	128
Przedmioty specjalne	129
Rozdział 12	130
Przejażdżka na farmę	130
Płonąca stodoła	132
Tunele	135
Fort	137
Ukryta okazja	138
Przedmioty specjalne	140
Rozdział 13	142
W drodze na cmentarz	142
W stronę kościoła (helikopter)	145
Przedmioty specjalne	147
Rozdział 14	149
Pościg samochodowy	149
Miasteczko	150
Willa	152
Ukryta okazja – targowisko	154
Przedmioty specjalne	156
Rozdział 15	158
W drodze do hacjendy	158
Pierwsze wejście do hacjendy	160
Ukryta okazja	162
Spotkanie z helikopterem	164
Ataki z satelity	166
Finał	168
Przedmioty specjalne	170

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

Narkotyki, gangi, seks, prostytutki, strzelaniny, broń i brudne pieniądze – witajcie w świecie *Call of Juarez: The Cartel*. W grze polskiego studia **Techland** poznamy losy trójki stróżów prawa, którzy ruszają do walki z przestępcami, chociaż sami mają na sumienie sporo grzechów.

Poradnik poświęcony Benowi McCall składa się z następujących elementów:

1. Kompletnego **opisu przejścia kampanii** ze zdjęciami
2. Opisu **wszystkich ukrytych okazji**, pozwalających zdobyć doświadczenie i odblokować broń
3. Lokalizacji **każdego przedmiotu specjalnego** w poszczególnych misjach
4. Porad na temat **walk z helikopterami** i innych trudniejszych scen



W poradniku znajdziecie kompletny opis przejścia całej gry dla poszczególnych postaci. Skąd taki podział? Otóż, przygody McCalla, Evans i Guerry różnią się od siebie w kilku miejscach. Poza tym, postacie zdobywają specjalne przedmioty, ukryte w innych zakamarkach.

Wszystkich osobom, które podejmą wyzwanie rzucone przez gangi życzymy powodzenia w zmaganiach!

Szymon „Hed” Liebert (www.gry-online.pl)

Prolog



W scenie pościgu **strzelamy do samochodów podjeżdżających z tyłu i z przodu**. Chodzi o ciemne [1] i jasne [2] pojazdy w stylu Hammerów, wypełnione po brzegi uzbrojonymi gangsterami.

W tej scenie możemy **skorzystać z karabinu** – nie musimy męczyć się z pistoletem.



Rozdział 1

Przejażdżka



Na początku misji standardowo zabieramy **sprzęt z bagażnika** [1] a później **wsiadamy do pojazdu**. [2]

Wyjeżdżamy na drogę i **skracamy w lewo**.





Po dłuższej przejażdżce dojedziemy do **skrzyżowania na szutrową drogę**. [1] **Przebijamy się** przez bramę. [2]

Przejeżdżamy dwa razy przez rzekę, aż do miejsca zablokowanego przez zwalone drzewo.

