

Call of Juarez: The Cartel

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Juarez: The Cartel

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

Wstęp	5
Prolog	6
Rozdział 1	7
Przejażdżka	7
Pola marihuany	9
Znowu w samochodzie	11
Jeszcze więcej marihuany	14
Zjazd kolejką linową	18
Walka z helikopterem	28
Przedmioty specjalne – Evans	30
Przedmioty specjalne – McCall	32
Przedmioty specjalne – Guerra	34
Rozdział 2	36
Podejście do budynku	36
Ukryta okazja – Evans	38
Ukryta okazja – McCall	39
Ucieczka przed gangiem	45
W drugim budynku	47
Wojna na ulicach	50
Ukryta okazja – Guerra	52
Parking	54
Ucieczka samochodem	56
Przedmioty specjalne – McCall	57
Przedmioty specjalne – Evans	60
Przedmioty specjalne – Guerra	63
Rozdział 3	66
Droga do klubu	66
W klubie	68
Ukryta okazja – Guerra	69
Na pięterku	70
Bitka w klubie	72
Ukryta okazja – Evans	75
Pościg za Javierem	76
Garaże	78
Przedmioty specjalne – McCall	84
Przedmioty specjalne – Evans	85
Przedmioty specjalne – Guerra	88
Rozdział 4	90
W samochodzie	90
Na piechotę	92
Ukryta okazja – Guerra	96
Kontenery i statki	97
Snajper – Evans i Guerra	99
Snajper – McCall	100
Drugi magazyn	101
Ukryta okazja – Evans	102
Ostatnia część doków	104
Finalny hangar	107
Przedmioty specjalne – McCall	111
Przedmioty specjalne – Evans	114
Przedmioty specjalne – Guerra	117
Rozdział 5	120
W samochodzie	120
Parking motelowy	121
Ukryta okazja – Evans	123
Pościg	124
Cysterna – McCall i Guerra: przenoszenie pieniędzy	125
Cysterna – Evans: pogoń za Alvarezem	127
Znowu w wozie	129
Przedmioty specjalne – McCall	130
Przedmioty specjalne – Evans	131
Przedmioty specjalne – Guerra	132

Rozdział 6	133
Eskorta samochodowa	133
Ukryta okazja – Guerra	135
Eskorta na piechotę	137
Skołuj auto – Guerra	140
Przedmioty specjalne – McCall	142
Przedmioty specjalne – Evans	143
Przedmioty specjalne – Guerra	144
Rozdział 7	145
W drodze na pozycję strzelecką – Evans	145
Zabawa w snajpera – Evans	147
Na dachach – Evans	148
Na ulicy – Evans	149
W drodze do Panoramy – McCall i Guerra	152
Ukryta okazja – McCall	153
Ukryta okazja – Guerra	154
Na dachach – McCall i Guerra	155
Znowu razem	160
Przedmioty specjalne – McCall	165
Przedmioty specjalne – Evans	167
Przedmioty specjalne – Guerra	170
Rozdział 8	173
Flaco i pościg	173
Klub	176
Ukryta okazja – Guerra	179
Strefa VIP	180
Ukryta okazja – McCall	183
Ukryta okazja – Evans	184
Strefa VIP #2	185
Bitwa na ulicach	189
Pościg	191
Przedmioty specjalne – McCall	192
Przedmioty specjalne – Evans	194
Przedmioty specjalne – Guerra	197
Rozdział 9	200
Test broni – McCall, Guerra	200
Snajperka – Evans	202
Polowanie	203
Ukryta okazja – McCall	208
Saloon	210
Ukryta okazja – Guerra	212
Ukryta okazja – Evans	213
Przedmioty specjalne – McCall	214
Przedmioty specjalne – Evans	215
Przedmioty specjalne – Guerra	217
Rozdział 10	219
Zasadzka w motelu – McCall, Guerra	219
Zasadzka w motelu – Evans	223
Na parkingach motelowych	225
Ukryta okazja – Evans	227
Na budowie	228
Pościg za Jesusem	234
Przedmioty specjalny – McCall	235
Przedmioty specjalny – Evans	237
Przedmioty specjalne – Guerra	240
Rozdział 11	243
Przyczepa – McCall	243
Zabij snajperów – Evans, Guerra	244
Droga w dół – Evans, Guerra	245
Walka z helikopterem	248
Przedmioty specjalne – McCall	249
Przedmioty specjalne – Evans	250
Przedmioty specjalne – Guerra	251

Rozdział 12	252
Przejażdżka na farmę	252
Płonąca stodoła	254
Tunele	260
Fort	262
Ukryta okazja – McCall	264
Ukryta okazja – Guerra	265
Przedmioty specjalne – McCall	268
Przedmioty specjalne – Evans	270
Przedmioty specjalne – Guerra	273
Rozdział 13	276
W drodze na cmentarz	276
W stronę kościoła (helikopter)	282
Ukryta okazja – Evans	284
Przedmioty specjalne – McCall	286
Przedmioty specjalne – Evans	288
Przedmioty specjalne – Guerra	290
Rozdział 14	292
Pościg samochodowy	292
Miasteczko	293
Willa – Kantyna	297
Ukryta okazja – Guerra	298
Ukryta okazja – Evans	299
Ukryta okazja – McCall	301
Przedmioty specjalne – McCall	304
Przedmioty specjalne – Evans	306
Przedmioty specjalne – Guerra	308
Rozdział 15	310
W drodze do hacjendy	310
Pierwsze wejście do hacjendy	312
Ukryta okazja – McCall	316
Ukryta okazja – Guerra	319
Spotkanie z helikopterem	320
Ukryta okazja – Evans	321
Ataki z satelity	322
Finał	326
Przedmioty specjalne – McCall	328
Przedmioty specjalne – Evans	331
Przedmioty specjalne – Guerra	334

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

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

Poradnik poświęcony wszystkim postaciom 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

P r z e j a ż d ż k a



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

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

