

Call of Juarez: **Więzy Krwi**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Juarez: Więzy Krwi

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

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.

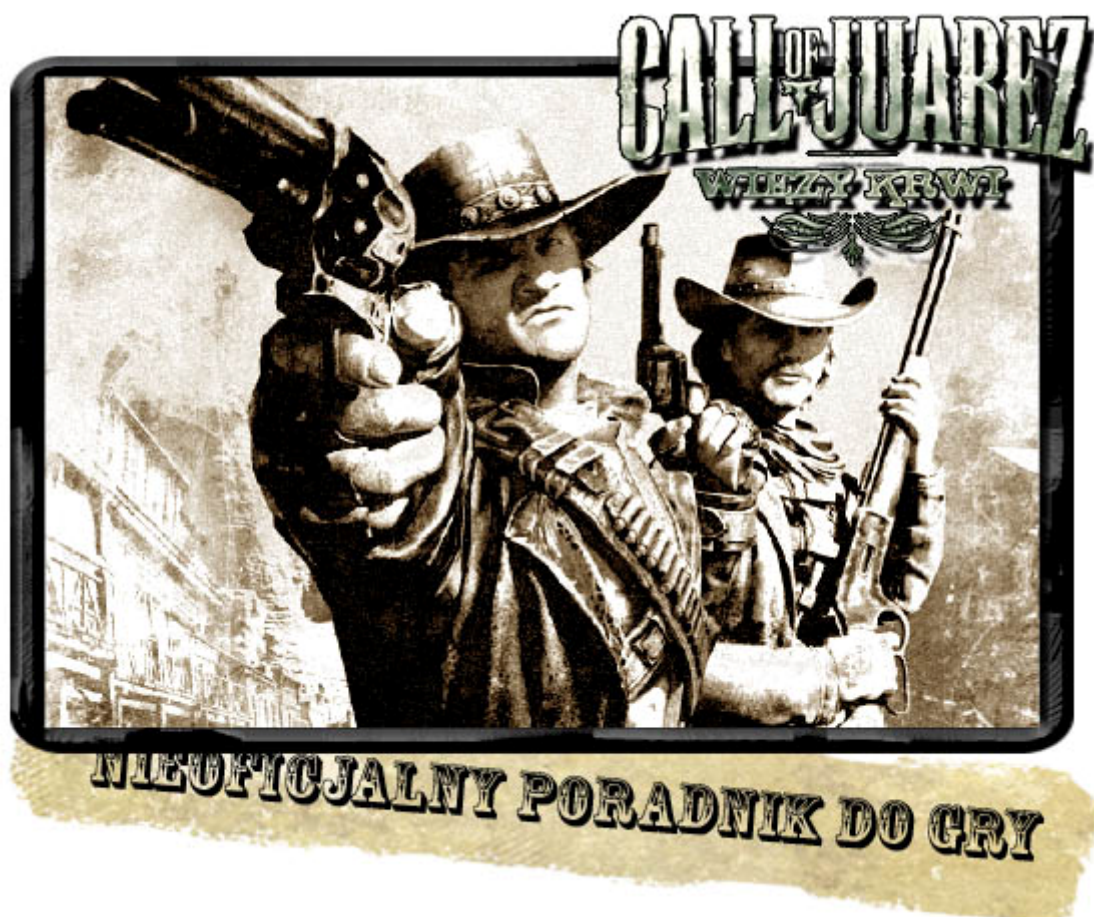
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Rozdział I	4
Rozdział II	15
Rozdział III	27
Rozdział IV	36
Rozdział V	48
Rozdział VI	61
Rozdział VII	75
Rozdział VIII	91
Rozdział IX	103
Rozdział X	115
Rozdział XI	127
Rozdział XII	139
Rozdział XIII	146
Rozdział XIV	156
Rozdział XV	169

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

Poradnik ten zawiera szczegółowy opis wszystkich piętnastu rozdziałów z gry. Aby dokładnie przedstawić rozgrywkę, poza tekstowym objaśnieniem dodałem około 600 zdjęć. Ponadto, wzbogaciłem go o kilka autorskich map oraz filmików z komentarzem.

Znalezione karty: 89 z 89

Dla wszystkich łowców Osiągnięć czy innych Trofeów, mam również dobrą nowinę. Sięgając po ten materiał, znajdziecie szczegółowy opis położenia wszystkich 89 ukrytych przedmiotów.

Każdy rozdział podzielony został na trzy części. W pierwszej z nich znajdziecie opis przejścia. Drugi, nazwany „Postacie”, przedstawia podział ról, jaki przypadł dla poszczególnych braci McCall. Ostatni z podrozdziałów to „Sekrety”, czyli dokładne położenie ukrytych przedmiotów.

W trakcie czytania poradnika, natkniecie się na kilka specjalnych oznaczeń. Kolorem **brązowym** ([!]) – dotyczy obydwu z braci, **[T!]** – tylko Thomasa, **[R!]** – tylko Ray’a) wyszczególniłem fragmenty, które wymagają odrobiny większego wysiłku od strony gracza. Kolor **pomarańczowy** ([**sekret**]) oznacza, że w okolicy opisywanego fragmentu rozgrywki ukryty został sekret. **Niebieski** zaś, przypisany został mapom. Konkretny numer (**[1]** **[2]** **[3]** itd.), odpowiada odpowiedniemu miejscu z załączonej mapy.

ŁUKASZ “CRASH” KENDRYNA

Rozdział I



Podczas pokonywania pierwszego etapu, poznasz najbardziej podstawowe mechanizmy gry. Nie zabraknie również bardziej wymagających fragmentów rozgrywki, w których dojdzie do naprawdę bardzo intensywnej wymiany ognia. Ponadto zasiądziesz za „sterami” ciężkiego karabinu maszynowego i armaty. Zaczynamy!



Po przejęciu kontroli nad bohaterem **[1]** udaj się przed siebie, tuż za zakrętem napotkasz kompanów i dojdzie do krótkiej wymiany zdań. Podczas scenki nie będziesz mógł się poruszać. Zauważ ponadto, że na ekranie pojawiać się będą informacje samouczka, wykonywaj polecenia, by pchnąć rozgrywkę dalej.



Mapa przedstawia początkowy fragment rozgrywki, podczas gorącego pobytu w okopach.

1. Start etapu.
2. Obrona lewej flanki.
3. Skrzynia z amunicją, na którą naprowadza Cię samouczek.
4. Obrona prawej flanki.
5. Wyjście z okopów w stronę obozu.



Żołnierz podczas rozmowy poprosi Cię byś podążał za nim, w celu dotarcia do zaatakowanej, lewej flanki [2]. Twoim zadaniem będzie jej obronienie. Podejdź do worków z piaskiem i rozpocznij eksterminację nadbiegających przeciwników. Skup się bardziej na tych, którzy stoją w miejscu, a przemieszczających pozostaw towarzyszom broni (w razie potrzeby przykucnij, by przeładować broń).



Po wyeliminowaniu zagrożenia dojdzie do efektownej eksplozji, a ty poproszony zostaniesz do przejścia do flanki prawej. Po drodze natkniesz się na skrzynię z amunicją [3], samouczek poprosi Cię o jej otwarcie i uzupełnienie zapasów amunicji.



Obrona prawej flanki będzie nieco bardziej wymagająca. Podczas ataku nieprzyjaciół, ci będą bardzo szybko biec i jeśli dostaną się do Twojego okopu, jeden z dowódców zginie, a etap zakończy się niepowodzeniem.

Aby zadanie zakończyło się pełnym sukcesem stań sobie w miejscu, w którym wrogowie wskakują do okopu, tj. nie w specjalnie przygotowanej „budce strzelniczej” (patrz lewe zdjęcie), a na prawo od niej. Podczas wymiany ognia skup się bardziej nad przemieszczającymi się wrogami.



Dalsza droga prowadzi do wyjścia oznaczonego numerkiem **[5]** **[sekretnie]**. W ten sposób dotrzesz do obozu i na skraj lasu. W pierwszej kolejności wyeliminuj znajdujących się tam przeciwników, w tym jednego w namiocie (oznaczonym przez grę). W chwili wychodzenia z namiotu, jeden ze współtowarzyszy oberwie kulkę w łeb, a Twoim zadaniem będzie zastrzelenie dwóch ukrywających się w lesie snajperów.

Taktyka jest bardzo prosta, biegnij od drzewo do drzewa, aż zbliżysz się wystarczająco blisko i oddaj strzał (gra wskaże położenie przeciwników).



Po tym jak przeciwnicy padną, skieruj się do namiotu oficerskiego **[sekret]**. Po krótkiej rozmowie zostaniesz skierowany w stronę rzeki, na ratunek bratu. Podążaj za współtowarzyszem, ten skwarze Ci drogę pomiędzy skałami.



Dotrzesz w ten sposób do kolejnego przełożonego. W chwili zakończenia rozmowy podążaj za kolejnym żołnierzem **[sekret]**, a następnie samemu kontynuuj spacer w dół rzeki.



W ten sposób zajdziesz przeciwników od tyłu i przeciwicysz po raz pierwszy tryb koncentracji, czyli bardzo szybko i wygodny sposób pozbycia się kilku przeciwników jednocześnie.

Po tym jak pierwsi wrogowie padną, skieruj się w stronę polany i dobij ostatnich nieprzyjaciół.