

Call of Juarez: The Cartel

Eddie Guerra

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Juarez: The Cartel (Eddie Guerra)

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.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Prolog	5
Rozdział 1	6
Przejażdżka	6
Pola marihuany	8
Znowu w samochodzie	10
Jeszcze więcej marihuany	12
Zjazd kolejką linową	16
Walka z helikopterem	22
Przedmioty specjalne	24
Rozdział 2	26
Podejście do budynku	26
Ucieczka przed gangiem	31
W drugim budynku	33
Wojna na ulicach	34
Ukryta okazja	35
Parking	37
Ucieczka samochodem	38
Przedmioty specjalne	39
Rozdział 3	42
Droga do klubu	42
W klubie	44
Ukryta okazja	45
Na pięterku	46
Bitka w klubie	48
Pościg za Javierem	50
Garaże	52
Przedmioty specjalne	56
Rozdział 4	58
W samochodzie	58
Na piechotę	60
Ukryta okazja	63
Snajper	65
Drugi magazyn	66
Ostatnia część doków	68
Finalny hangar	70
Przedmioty specjalne	73
Rozdział 5	76
W samochodzie	76
Parking motelowy	77
Pościg	79
Cysterna – przenoszenie pieniędzy	80
Znowu w wozie	82
Przedmioty specjalne	83
Rozdział 6	84
Eskorta samochodowa	84
Ukryta okazja	86
Eskorta na piechotę	88
Skołuj auto	89
Przedmioty specjalne	91
Rozdział 7	92
W drodze do Panoramy	92
Ukryta okazja	93
Na dachach	94
Znowu na ulicy	98
Przedmioty specjalne	101

Rozdział 8	104
Flaco i pościg	104
Klub	107
Ukryta okazja	109
Strefa VIP	110
Bitwa na ulicach	114
Pościg	115
Przedmioty specjalne	116
Rozdział 9	119
Test broni	119
Polowanie	121
Saloon	125
Ukryta okazja	126
Przedmioty specjalne	127
Rozdział 10	129
Zasadzka w motelu	129
Na parkingach motelowych	131
Na budowie	133
Pościg za Jesusem	136
Przedmioty specjalny	137
Rozdział 11	140
Zabij snajperów	140
Droga w dół	141
Walka z helikopterem	143
Przedmioty specjalne	144
Rozdział 12	145
Przejażdżka na farmę	145
Płonąca stodoła	147
Tunele	151
Fort	153
Ukryta okazja	154
Przedmioty specjalne	156
Rozdział 13	159
W drodze na cmentarz	159
W stronę kościoła (helikopter)	163
Przedmioty specjalne	165
Rozdział 14	167
Pościg samochodowy	167
Miasteczko	168
Willa	170
Ukryta okazja	171
Przedmioty specjalne	173
Rozdział 15	175
W drodze do hacjendy	175
Pierwsze wejście do hacjendy	177
Ukryta okazja	180
Spotkanie z helikopterem	181
Ataki z satelity	183
Finał	185
Przedmioty specjalne	187

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 Eddiemu Guerra 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.

