

# Evil Islands:

## Klątwa Zagubionej Duszy

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry**

# **Evil Islands: Klątwa Zagubionej Duszy**

**autor: Tomasz „Switcher” Pyziot**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>GIPATH</b>	<b>5</b>
<b>CANIA</b>	<b>33</b>
<b>KHADAGAN</b>	<b>43</b>

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](http://www.gry-online.pl)

## Wstęp



Evil Islands: Curse of the Lost Soul to jedna z pierwszych gier, którą można zaliczyć do kategorii taktycznych CRPG (w przeciwieństwie do Baldur's Gate – która posiada więcej elementów strategicznych). Poradnik ten zawiera opis wszystkich kolejnych misji ułożonych w jednej z możliwych kolejności, na którą pozwala dosyć liniowa ścieżka fabularna. Co prawda niektóre zadania otrzymujemy równocześnie i możemy wybrać kolejność ich wykonywania, jednak w żaden sposób nie ma to wpływu na ostateczną rozgrywkę.

### Uwagi ogólne

- Podczas przechodzenia pierwszej lokacji, warto dokładnie zapoznać się z tekstami tutoriala.
- Warto parę chwil poświęcić na zapoznanie się z kontrolą kamery, tak aby dobrać sobie optymalny punkt widzenia. Najwygodniejszym sposobem prowadzenia kamery wydaje się tryb podążania (klawisz „HOME”), kąt widzenia ustawiamy za pomocą „klawiszy strzałek” + „klawisza CTRL”.
- W każdej chwili grę można spauzować, podczas pauzy możemy wykonać te czynności które powodują nerwowe szarpanie myszką przy rozgrywce w czasie rzeczywistym.
- Warto zwrócić uwagę na dodatkowe tryby poruszania się postaci takie jak „skradanie się” i „czołganie się”, dzięki którym możemy bezszelestnie podkraść się do wroga lub go ominąć.
- Gra podzielona jest na „Strefy Gry”, „Bazy” i „Mapę główną”. W „Strefach gier” toczy wie właściwa rozgrywka, czyli walka, zwiedzanie itd. W „Bazie” rozmawiamy z postaciami z gry otrzymując zadania które później wykonujemy w „Strefie Gry”. „Mapa główna” pośredniczy pomiędzy dwoma pozostałymi strefami i umożliwia przegląd ekwipunku oraz statystyk postaci.
- Podczas każdego pobytu w „Bazach” należy koniecznie rozmawiać ze wszystkimi postaciami tak długo, aż wyczerpiemy wszystkie opcje dialogowe. Nowe opcje mogą pojawić się nawet u kogoś z kim już rozmawialiśmy po dialogu z kolejnym NPC.
- Nie mamy możliwości zarządzania przedmiotami w naszym plecaku w dowolnym momencie gry. Możemy to zrobić tylko w sklepie lub na „Mapie Głównej”.
- Zapisujemy grę tak często jak to jest możliwe po każdej ważniejszej walce, tak abyśmy w wypadku porażki stracili jak najmniej z rozgrywki, a jednocześnie mogli wrócić do dowolnego punktu gry.
- Zbieramy wszystkie przedmioty które znajdziemy na naszej drodze, zawsze może okazać się iż możemy je sprzedać lub spożytkować je w inny sposób.
- Istotnym elementem gry jest konstruowanie czarów i przedmiotów. Bronie i zbroje należy robić wykorzystując jak najlepsze dostępne schematy i materiał. Większości najlepszych schematów nie znajdziemy w sklepach, lecz musimy zdobyć na przeciwnikach.

- Do broni wkładamy czary osłabiające przeciwników (np. Osłabienie) lub zadające rany (np. Piorun).
- Do zbroi wkładamy czar wzmacniające jak Siła, Przyspieszenie, Regeneracja, czy Leczenie, które warto umieścić w kilku elementach zbroi.

### Porady

**Drużyna.** Możemy kontrolować drużynę składającą maksymalnie z trzech postaci: głównego bohatera oraz dodatkowych wojowników lub magów lub zdecydować się na grę jedną postacią, dzięki czemu szybciej będziemy w stanie podnieść jej umiejętności oraz wyposażyć w najlepszą broń i zbroję. Grając wieloosobową drużyną punkty doświadczenia dzielą się na wszystkich jej członków, a na początku gry problemem będą również pieniądze, które musimy przeznaczyć na zakup wyposażenia dla większej ilości postaci.

**Rozwój Postaci.** Rozwój postaci całkowicie zależy od rozwijanych umiejętności podczas gry. Ponieważ walka magią jest znacznie trudniejsza i mniej efektywna lepiej inwestować w umiejętności walki. Postać wojownika powinna podnosić wyłącznie umiejętność walki wręcz, aż do maksymalnej wartości 100 pod koniec gry. Najlepszym rodzajem broni w grze są włócznie, można więc pokusić się o rozwijanie umiejętności w tym kierunku. Podczas walce z wieloma trudnymi przeciwnikami na raz lepiej jednak sprawdza się miecz, który daje większą obronę lecz zadaje mniejsze obrażenia. Pozostałe przydatne umiejętności, które warto rozwijać w postaci wojownika to Zręczność, Działanie i ewentualnie Zdrowie. Umiejętności magii opłaca się podnosić wyłącznie w celu konstruowania czarów umieszczanych w broniach i zbrojach. Z czarów rzucanych bezpośrednio warto jednak zrobić mocny czar Leczenia oraz czar Siły, które pomogą nam w walce z trudniejszymi przeciwnikami.

Podczas przydzielania punktów doświadczenia należy pamiętać, że ostatnia walka w grze może być rozstrzygnięta na naszą korzyść jedynie za pomocą łuku/kuszy lub czarów, gdyż nie będziemy w stanie osiągnąć przeciwnika wręcz. Dlatego na ostatniej wyspie – Khadagan, trzeba podnieść umiejętności strzeleckie lub magiczne do jak najwyższego poziomu (jako wojownik nie będziemy w stanie rozwinać wszystkich szkół magii). Dzięki temu będziemy mogli również walczyć z licznymi smokami zamieszkującymi Khadagan.

**Obciążenie.** Na drugiej wyspie – Cania, spotkamy się z problemem zbyt ciężkich metalowych zbroi (z brązu, żelaza lub stali), co możemy rozwiązać inwestując w zdolność Obciążenie, zwiększając je o 150%. Co prawda pierwszy stopień Obciążenia pozwoli na noszenie tylko kilku części metalowej zbroi, ale nie warto podnosić go wyżej, gdyż na Khadaganie znajdziemy znacznie lżejsze metale. Jeżeli zabraknie nam kilkunastu kilogramów obciążenia to najlepiej podnieść sobie zdolność Siły, co daje nam równocześnie większą siłę ciosów w walce wręcz. Na wyspie Cania najlepiej nosić lekką skórzaną zbroję ze skóry niebieskiego trolla oraz ciężką zbroję ze stali. Na Khadaganie możemy zrobić pełną zbroję z mitrylu (najlżejsza), lub meteorytu (najlepsza).

## GIPATH

Budzimy się na starożytnym ołtarzu nie wiedząc kim jesteśmy i nie pamiętając poprzednich wydarzeń. Wyposażeni w lniane ubranie, z rytualnym sztyletem w ręce, musimy odnaleźć ślady cywilizacji.



### 01. Odnalezienie ludzi

Nie zdołasz przeżyć samotnie w tym dziwnym i niebezpiecznym świecie. Musisz odnaleźć ludzką osadę.

**Opuść ruiny** - Jeśli ruiny są jedynym miejscem, dokąd można pójść, powinni mieszkać tu jacyś ludzie, lub przynajmniej mieszkali tu kiedyś. Aby ich znaleźć, przede wszystkim opuść ruiny i dokładnie przeszukaj otaczający je teren.

**Idź za uciekającymi ludźmi** - Tak, mieszkają tu ludzie! Jednak uciekają jak tylko zobaczą nieznanego, wychodzącego z ruin... Nie dałbyś rady ich złapać, ale teraz przynajmniej możesz się domyślić gdzie może być ludzka osada. Nie licz jednak na dobrą drogę w dziczy: może się zdarzyć, że będziesz musiał iść wzdłuż rzeki a nawet przekroczyć ją w bród.

**Idź do wioski** - Wioska leży na wschód od brodu, ale miej się na baczności: w jej pobliżu mogą się czaić niebezpieczne stworzenia.

Wioska jest centralną osadą w Gipath, gdzie możemy dokonywać zakupów, naprawiać i konstruować broń oraz rozmawiać z mieszkańcami otrzymując nowe zadania.



Evil Islands

LOKACJA  
PODGÓRZE

## 02. Zabicie goblinińskiego strażnika

Starzec Erfar chce aby zlikwidować goblinińskiego strażnika. Gobliniński wartownik stale obserwuje wioskę i melduje przełożonym o wszelkich aktywnościach. Oznacza to, że ludzie nie mogą wyprowadzić bydła na pastwisko albo wysłać wojsko do walki z Goblinami. Kiedy wartownik zauważy żołnierza, natychmiast ucieknie, więc jedynie ktoś, kto nie przypomina zbrojnego może podejść dość blisko, by zabić goblina. Kiedy wartownik będzie martwy wróć do wioski. Podnóża gór nie są jednak zbyt bezpiecznym miejscem do samotnej wędrówki, szczególnie dla lekkobrojnnych.

- **Znajdź Goblina wartownika** - Goblin wartownik obserwuje drogę do Pagórków. Jego posterunek znajduje się w pobliżu wioski.
- **Zabij Goblina wartownika** - Musisz go zabić, a następnie wrócić do wioski.

Po wykonaniu misji w Wiosce możemy przyłączyć do drużyny wojownika Khadora Rowdy.

## 03. Zabicie białego wilka

Starzec Erfar zleca nam zabicie białego wilka. Biały wilk jest silnym i przebiegłym przywódcą stada, które rozszarpuje bydło mieszkańców wioski. Bez swego przywódcy stado nie będzie stanowić już tak dużego zagrożenia.

- **Odszukaj legowisko Białego Wilka** - Według Starszego, jama Białego Wilka znajduje się w wąwozie na północny zachód od Podgórza.
- **Odwróć uwagę stada** - Niezwykle trudne jest pokonanie Białego Wilka nawet jeden na jednego, a kiedy jeszcze ma za sobą całe stado, graniczy to z niemożliwością. Jednakże mógłbyś spróbować odwrócić uwagę stada przepędzając dziki. Może wilki pognają za nimi, zostawiając na pewien czas swego przywódcę samego.
- **Zabij Białego Wilka** - Podczas gdy Biały Wilk pożera łup, mógłbyś się podkraść do niego i wykończyć go jednym ciosem.
- **Weź głowę Białego Wilka** - Głowa faktycznie mogłaby posłużyć jako dowód, że wieśniacy mają teraz o jednego wroga mniej.

#### 04. Narzędzia

Rzemieślnik Babur nie może wykonać i nie wykona żadnej pracy, jeśli nie odzyska narzędzi zabranych przez "Wolnych Myśliwych" (nazywa ich zawsze zbójcami).

- **Znajdź Herszta rozbójników** - Obóz rozbójników, w którym mieszka herszt wraz z żoną, znajduje się pomiędzy dwiema rzekami. Najłatwiej jest się tam dostać przez bród w górze rzeki; uważaj jednak na trujące żaby których jest wiele przy brzegu.
- **Zdobądź dłuto** - Trzeba zabrać stalowe dłuto Hersztowi i zwrócić je Rzemieślnikowi Baburowi. Herszt nie jest taki jaki jest bez powodu: jest bardzo mocnym wojownikiem, więc być może rozsądniej byłoby nie wdawać się z nim w otwartą walkę! Lepiej byłoby podkraść się do niego i wykraść mu dłuto z kieszeni.
- **Zdobądź szpikulec** - Trzeba zabrać stalowe szydło żonie Herszta i zwrócić je Baburowi. Zważ na me słowa, może wygląda ona niegroźnie, ale w rzeczywistości para się magią i może sprawić nadmierny kłopot. Najlepiej byłoby podkraść się do niej i wykraść jej szydło z kieszeni.

Rozbójnicy pilnujący obozu mają **komplet zbroi ze skóry tygrysa**, która przez długi czas jest bardzo dobra. Żona herszta bandy ma ponadto **run Dodatkowy Efekt**. Po wykonaniu tego zadania otrzymujemy dostęp do sklepu z bronią i zbrojami.

#### 05. Ukazanie Goblinów

Kapitan prosi o pomoc w ukaraniu goblinów za co dostaniemy 150 złota. Gobliny często najeżdżają wioskę. Jednak kiedy zginie siedem lub więcej, ich wola walki znacznie osłabnie. Najlepiej znaleźć kilka zabłąkanych goblinów na wschód od bagien w dole rzeki.

#### 06. Zdobądź rzeczy Czerwonogłowego

Rzemieślnik Babur podejrzewa spisek między Erfarem a Rozbójnikami. Podobno jeden ze zbójców, Czerwonogłowy, spotyka się z Orkami i utrzymuje z nimi dobre kontakty. Być może w jego rzeczach znajdziesz coś, co pomoże odkryć kto jeszcze spośród ludzi z wioski zadaje się z orkami?

- **Odnajdź Czerwonogłowego** - Czerwonogłowi Rozbójnicy, którzy rozmawiali z Orkami, byli widziani niedaleko obozu Rozbójników, na wschód stąd nad rzeką. Tam odnajdziesz drogę, która zaprowadzi cię do jaskini w górach...
- **Zabij Czerwonogłowego** - Zdrajca musi zostać zgładzony.
- **Przeszukaj Czerwonogłowego** - Może jest coś godnego uwagi wśród jego szczątków... (Mapa).

#### 07. Szaman i piramida

Rzemieślnik Babur chce aby osłabić mieszkający w Podgórzu klan orków. Za wykonanie misji otrzymujemy 200 złota oraz ciężką zbroję z twardej skóry. Orkowie żyjący u podnóża gór czują się bezpiecznie, bo chroni ich magiczna piramida, kontrolowana przez szamana. Jeśli zabijesz szamana i wyłączysz piramidę, klan stanie się mniej niebezpieczny.

- **Odnajdź Jasnowidza** - Jasnowidz stoi pośrodku osady i pilnuje przełącznika. Jeśli spróbujesz z nim walki na swój sposób, Orkowie licznie nadbiegną z każdej strony. Jednakże, możesz spróbować się podczołgać do obozowiska tak, aby nie zobaczyli cię strażnicy.
- **Zabij Jasnowidza** - Najlepszym pomysłem będzie podkradnięcie się blisko Jasnowidza i zadanie szybkiego ciosu w plecy. Jasnowidz posiada **run Dodatkowy Zasięg**.
- **Wyłącz piramidę** - Użyj dźwigni aby wyłączyć piramidę.