

# Piraci z Karaibów

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Piraci z Karaibów**

**autor: Borys „Shuck” Zajączkowski**

**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.

## S P I S T R E Ś C I

<b>Garść porad</b> _____	<b>3</b>
<b>Mapy</b> _____	<b>5</b>
<b>Solucja</b> _____	<b>10</b>
<b>1. Przybycie do Oxbay</b> _____	<b>10</b>
<b>2. Powiadom gubernatora o ataku przeprowadzonym przez Francuzów</b> _____	<b>14</b>
<b>3. Przeprowadź rozpoznanie w mieście Oxbay</b> _____	<b>16</b>
<b>4. Eskortuj statek z oddziałami do Oxbay i spotkaj się z agentem</b> _____	<b>21</b>
<b>5. Czekaj na nowe rozkazy od Sileharda</b> _____	<b>25</b>
<b>6. Wydostań się z więzienia</b> _____	<b>26</b>
<b>7. Odszukaj zdrajcę Raoula Rheimsa</b> _____	<b>27</b>
<b>8. Dostarcz list hersztowi piratów</b> _____	<b>31</b>
<b>9. Zwróć Gubernatorowi Silehardowi skradzioną kolekcję indiańskich dzieł sztuki</b> _____	<b>31</b>
<b>10. Dostarcz więźnia gubernatorowi</b> _____	<b>33</b>
<b>11. Kontynuuj poszukiwania Rheimsa</b> _____	<b>34</b>
<b>12. Odszukaj Danielle</b> _____	<b>36</b>
<b>13. Wydobądź informacje od gubernatora</b> _____	<b>38</b>
<b>14. Na Isla Muelle</b> _____	<b>40</b>
<b>15. Spotkaj się z Danielle na Isla Muelle</b> _____	<b>42</b>
<b>16. Zdobądź kolonię Greenford i uwolnij Clementa Aurentiusa</b> _____	<b>43</b>
<b>17. Odeprzyj atak angielskiego szwadronu na Greenford</b> _____	<b>44</b>
<b>18. Udaj się z Danielle i Aurentiusem do Khaal Roa</b> _____	<b>45</b>
<b>19. Wkradnij się do świątyni</b> _____	<b>46</b>
<b>A. Dostarcz zamknięty kufer.</b> _____	<b>50</b>
<b>B. Artois Voysey</b> _____	<b>52</b>
<b>C. Ciężka jest dola zabójcy.</b> _____	<b>55</b>
<b>D. Dziwne wydarzenia na archipelagu. Pomóż kościołowi</b> _____	<b>58</b>
<b>E. Na ratunek córce Toffa</b> _____	<b>63</b>
<b>F. Odszukaj syna admirała floty hiszpańskiej</b> _____	<b>64</b>
<b>G. Inne drobiazgi...</b> _____	<b>65</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)



### Garść porad

Przy pierwszym kontakcie z grą warto dać się Malcolmowi poprowadzić za rączkę i posłusznie wykonywać jego polecenia. Ilekroć nie będziesz wiedział, co masz zrobić, podejdź do niego i zamień z nim dwa słowa. Ponadto wszystkie zadania, które masz wykonać będą pojawiać się w Twoim dzienniku misji (dostępny z menu pod F2).

### Walka słabym statkiem.

Gdy posiadasz już silny okręt, umiejętność szybkiego przeładowywania dział, wykonywania szybkich skrętów, wówczas walka staje się trywialna. Z początku jednak warto przyswoić sobie kilka podstawowych zasad walki.

1. Jeśli rozpoczynasz walkę w niekorzystnym położeniu, wówczas pełne żagle i uciekaj możliwie z wiatrem poza zasięg nieprzyjacielskich dział.
2. Atak na przeciwnika rozpocznij od przodu.
3. Gdy zacznie przed Tobą skręcać, by stanąć burtą do Ciebie, płyn w stronę jego rufy starając się trzymać swój okręt jak najbardziej prostopadle do wroga – jedną salwę musisz wytrzymać.
4. Znalazłszy się w martwej strefie przeciwnika, ukośnie za jego rufą, trzymaj tę pozycję skręcając cały czas w tę stronę, w którą on. Z pomocą przyjdzie Ci rozkładanie i składanie żagli.
5. Jeśli wszystko wykonasz poprawnie, wówczas zdołasz przeciwnika trzymać w zasięgu swoich strzałów samemu pozostając w jego martwej strefie.
6. Jeżeli wrogi okręt zdoła się od Ciebie niebezpiecznie oddalić, wówczas zawróć i uciekaj na pełnych żaglach, po czym rozpocznij zabawę od początku.

### Przeprowadzanie abordażu.

Przed wszystkim musisz posiadać szybszy statek od wroga. Podejście do przeciwnika postaraj się wykonać tak jak w poprzednim podrozdziale. Jeśli istnieje ryzyko, że go nie dogonisz, poszarp mu żagle kulami łańcuchowymi. Przed samym abordażem oddaj możliwie najwięcej salw kartaczami – im mniej załogi będzie posiadał zdobywany statek, tym mniej walk będziesz musiał stoczyć na jego pokładzie. Po zdobyciu statku nie zapomnij wyznaczyć mu oficera – w innym przypadku zdobyty statek zostanie zatopiony.

### Walka na lądzie. Bandyci.

Polecam unikanie walk na lądzie. Zwłaszcza z czwórkami bandytów pojawiającymi się poza obrębem miasta. Przeważnie możesz ich obejść (biegiem) dookoła – są niebezpieczni, a ich pokonanie daje bardzo niewiele punktów doświadczenia w porównaniu z zatapianiem statków na morzu. Na wszelki wypadek jednak dobrze będzie, jeśli zawsze będziesz mieć przy sobie zapas eliksirów leczniczych, których można używać podczas walki. Oczywiście cały czas trzymaj miecz w pozycji bloku, a ciosy zadawaj zaraz po sparowaniu ataku przeciwnika. Jeśli przyjdzie Ci walczyć z kilkoma bandytami naraz, staraj się tak wpasować w ich fazę, by atakować, gdy w momencie, gdy ciosy ich wszystkich obiją się o Twój blok.

### Zarabianie pieniędzy. Reputacja.

Przewożenie towarów, eskortowanie statków oraz wykonywanie questów stanowi mizerne źródło dochodu zdecydowanie najlepszym jest zdobywanie na morzu statków pirackich poprzez abordaż i sprzedawanie ich (najpierw ładunek w sklepie, potem statek w stoczni) na wyspach. Musisz mieć w tym celu szybki i zwrotny statek, który zdoła wytrzymać kilka wrogich salw, oraz paru oficerów na pokładzie, którzy będą w stanie dowodzić zdobytymi jednostkami.

Ataki na statki pirackie nie psują Ci reputacji. Jeśli jednak zniszczysz ją sobie w inny sposób, a będzie Ci zależał na jakimś queście, którego nie otrzymasz będąc złym, wówczas kilka datków na kościół diametralnie odmieni postrzeganie Cię przez ludzi.

### Warto się wstrzymać z wątkiem fabularnym do zdobycia niszczyciela.

Zakończenie głównego wątku kończy grę i nie ma od tego odwołania. Po pierwsze zatem należy przed finałowym rejsiem na Khaal Rea zrobić wszystko, co by się w grze zrobić chciało. Po drugie zarobienie zdobywaniem statków pirackich na niszczyciel nie jest skomplikowane, a korzyści z posiadania prawie najpotężniejszej jednostki w grze są oczywiste.

### Zdobywanie fortów.

Tego robić nie warto. Korzyści ze zdobycia wyspy są nijakie, a wszyscy jej mieszkańcy gotowi poznikać. W takim przypadku umierają wszystkie wątki, których wykonanie lub kontynuacja wymaga rozmowy z kimś znajdującym się na danej wyspie. Jeśli jednak już zdecydujesz się na zdobycie którejś z wysp, nie przystępuj do ataku na fort bez niszczyciela.



Mapy





