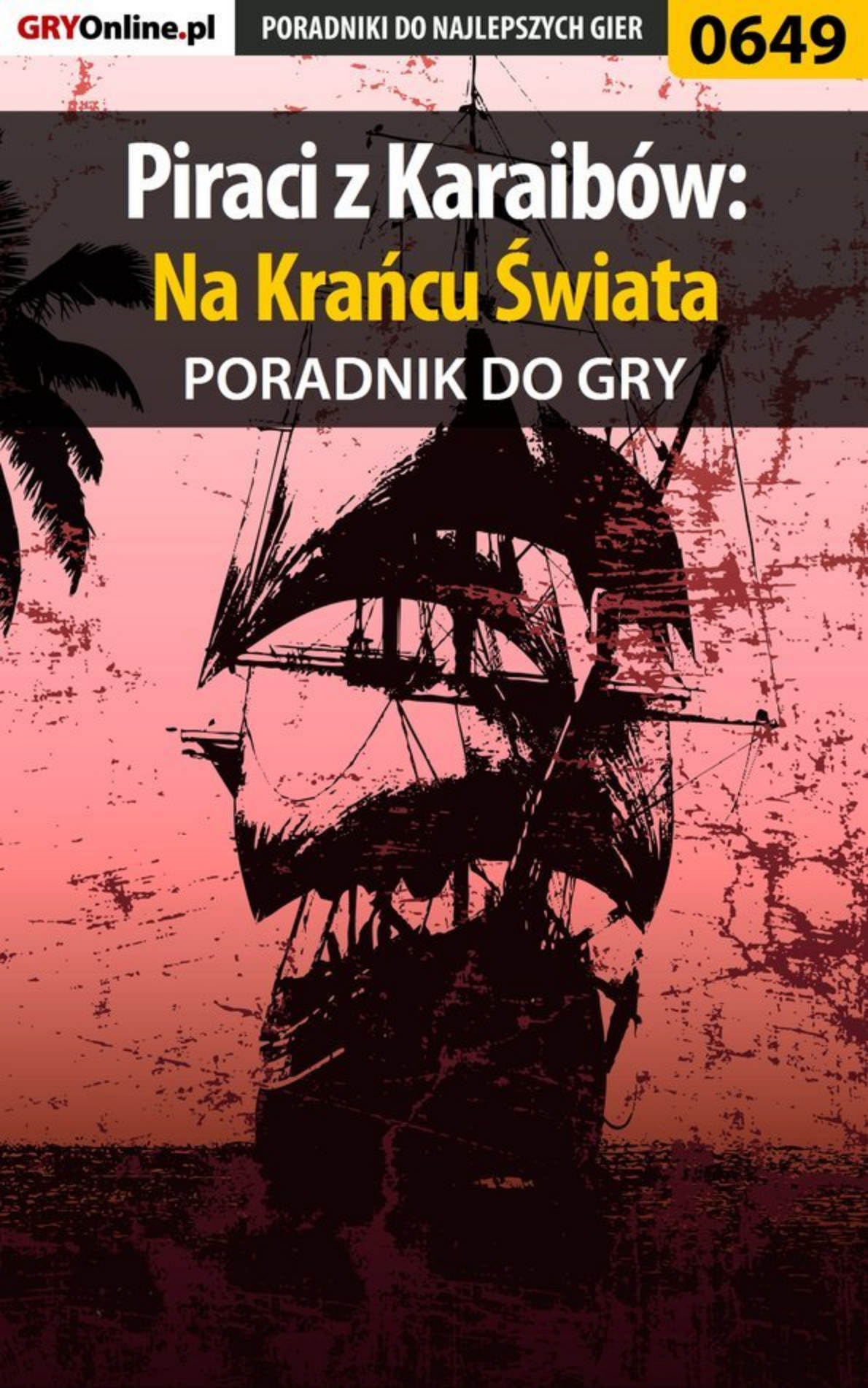


Piraci z Karaibów: **Na Krańcu Świata** **PORADNIK DO GRY**



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Piraci z Karaibów

Na Krańcu Świata

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Opis przejścia gry	5
Misja 1 – Prison Fortress	5
Misja 2 – Isla de Pelegostos	19
Misja 3 – Port Royal	31
Misja 4 – Pearl Vs Dutchman	44
Misja 5 – Tortuga	54
Misja 6 – Isla Cruces	69
Misja 7 – Pearl Vs Kraken	80
Misja 8 – Singapore	89
Misja 9 – Davy Jones’ Locker	103
Misja 10 – Sea Battle	115
Misja 11 – Shipwreck City	125
Misja 12 – Maelstrom – FINAŁ	142
Achievementy	154
Bohaterowie (Character Treasures)	154
Lokacje (Location Treasures)	161
Ukryte karty (Charm Cards)	164
Bonusowe skarby (Bonus Treasures)	165

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

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry „Pirates of the Caribbean: At World's End” („Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata”). Tekst ten składa się w głównej mierze z bardzo dokładnego opisu przejścia wszystkich dwunastu misji, składających się na kampanię singleplayer gry. Podpowiadam przede wszystkim w jaki sposób należy wykonywać główne (obowiązkowe) zadania, choć w początkowej części opisu każdej misji zawarłem także dokładne zestawienie dodatkowych questów (opcjonalnych), którymi można się zająć. Bardzo często jest też tak, iż zadania te są opisywane bezpośrednio w głównej części poradnika. Dzieje się tak na przykład wtedy, gdy należy odszukać jakąś lokację (np. cele z więźniami) czy trzeba wykonać bardziej skomplikowaną akcję (np. wziąć udział w mini-grze). Pozostałe opisy subquestów znalazły się pod ich nazwami. Drugą część poradnika stanowi z kolei dokładne zestawienie wszystkich achievementów (osiągnięć), które można spróbować zdobyć. Są to między innymi nowe postaci, którymi można następnie przechodzić poznane już wcześniej poziomy. Listę odkrytych już achievementów można oczywiście w każdej chwili otwierać, klikając na odpowiedniej opcji z menu głównego gry. Korzystając z okazji warto też przypomnieć o konieczności zapisywania stanu gry. Można to wykonywać dopiero po zakończeniu każdego etapu (także tych dodatkowych). Jeśli chodzi o opis głównych misji, skupiłem się zarówno na kwestiach związanych z eksploracją, jak i samych walkach, w których siłą rzeczy trzeba brać udział. Mam nadzieję, że poradnik okaże się pomocny w ukończeniu najtrudniejszych scenek gry, których na całe szczęście nie ma zbyt dużo.

Życzę udanej zabawy!

Stranger

Garść przydatnych porad:

- Przede wszystkim, zadbaj o to żeby niszczyć wszystkie napotykane skrzynie. Nie powinieneś mieć problemów z ich odnajdywaniem. Ponadto będę starał się podawać w poradniku gdzie można je odnaleźć. W większości skrzyń odnajdziesz sakiewki ze złotem.
- Walcząc z przeciwnikami, staraj się oczywiście uzyskiwać wysoko punktowane combosy. Niejednokrotnie będzie to wręcz wymagane do zaliczania dodatkowych questów. Musisz jednak pamiętać o dwóch rzeczach. Przerwa pomiędzy uderzeniami nie może trwać więcej niż ~2 sekundy. Ponadto nikt nie może cię w tym czasie trafić. Umiejętnie wybieraj więc kolejnych wrogów oraz typy ataków. Głównie powinny to być szybsze ciosy. Dopiero widząc, iż się one powiodły, próbuj mocniejszych ataków.
- Walcząc z silniejszymi, pojedynczymi przeciwnikami, staraj się za wszelką cenę korzystać z bloków. Gdy tylko przeciwnik zakończy wyprowadzanie swojego ciosu, próbuj kontratakować. W wielu przypadkach zakończy się to sukcesem. Jeśli stracisz zbyt dużo punktów zdrowia, używaj apteczek, które dość często będziesz podnosił.

Opis przejścia gry

M i s j a 1 - P r i s o n F o r t r e s s



Lista dostępnych subquestów:

1. Crab Pendants – Odszukaj **cztery** wisiorki w kształcie kraba.

Zadanie jest to stosunkowo proste. Miejsca, w których można odnaleźć wszystkie cztery wisiorki zostały przedstawione we właściwej części opisu tej misji. Wszystkie te obiekty odnajdziesz w skrzyniach lub beczkach, tak więc będziesz musiał próbować niszczyć obiekty z otoczenia. Na szczęście wisiorki znajdują się w ściśle ustalonych miejscach.

2. Defeat Enemies – Pokonaj co najmniej **dziesięciu** przeciwników.

Także i tu nie powinieneś mieć żadnych problemów, gdyż w trakcie rozgrywania tej misji pokonasz ponad dwudziestu wrogów. Nie będziesz się też musiał za nimi rozglądać.

3. Prisoner – Uwolnij **cztery** grupy więźniów.

Podobnie jak w przypadku wisiorków, lokalizacje wszystkich cel przedstawione zostały w głównej części poradnika. Co więcej, praktycznie wszystkie cele i tak musiałbyś otworzyć żeby móc przejść do dalszych fragmentów etapu.

4. Ole Enemies – Przechytz co najmniej **czterech** przeciwników.

W tym przypadku dodatkowy opis wydaje się już być bardzo pożądany. Masz bowiem prawo nie wiedzieć, jaki ruch powinien zostać wykonany. Będziesz mianowicie musiał wykonać specjalny unik. Nie może się to jednak odbyć w standardowym miejscu. Musisz stać na krawędzi przepaści. Przykładowe miejsce ukazane zostało na screenie. Trzymaj wciśnięty klawisz odpowiedzialny za blok. Zaczekaj aż przeciwnik spróbuje Cię zaatakować i zacznij uderzać w jeden z bocznych kursorów. Główny bohater powinien odskoczyć na bok, a przeciwnik spadnie w przepaść. Uwaga! Podobne ruchy możesz wykonywać jedynie w trzech miejscach na tej mapie – niedaleko startu (lawa – screen), na dużym moście (nie wliczając minibossa) oraz w końcowej części etapu, przy wodzie.



5. Loot – Zbierz co najmniej **850** sztuk złota.

Zadanie to jest banalnie proste. Po prostu musisz rozglądać się za sakiewkami ze złotem. Ponadto jeśli odwiedzisz wszystkie opisane w poradniku pomieszczenia, powinieneś uzbierać grubo ponad 1000 sztuk złota. Warto też rozglądać się, czy zabici wrogowie nie pozostawili po sobie jakiejś sakiewki.

6. Hit Combo – Wykonaj combo składające się z serii co najmniej **15** uderzeń.

To zdecydowanie najtrudniejszy subquest dla tego etapu. Tak na dobrą sprawę zadanie to będziesz mógł rozwiązać wyłącznie w jednym miejscu na mapie. Jego lokalizację ukazałem w głównej części opisu misji. Najważniejsze jest to żeby nikt w czasie wykonywania uderzeń Cię nie trafił. Radziłbym więc stawiać głównie na szybkie, ale i nieco słabsze ciosy (domyślnie klawisz Z). Pamiętaj też, że nie możesz sobie pozwolić na dłuższą przerwę. Jeśli jakiś przeciwnik blokuje Twoje ataki, błyskawicznie zacznij atakować innego. Uważaj jednak na możliwy kontratak. Czasami lepiej jest nawet na ułamek sekundy przytrzymać klawisz bloku, tak aby nie rozpoczynać wszystkiego od początku.

7. Level Notoriety – Zdobądź **1500** punktów złej sławy.

W tym przypadku wiele uzależnione jest od tego jak dobrze poradziłeś sobie z pozostałymi zadaniami. Wykonując prawie wszystkie subquesty powinieneś móc zdobyć wystarczającą ilość punktów. Dodatkowo zadбай o to żeby w efektywny sposób pozbyć się wszystkich przeciwników, ze szczególnym uwzględnieniem minibossów (pasek zdrowia powyżej 100 punktów).

Dokładny opis przejścia misji:

Na początek będziesz oczywiście mógł obejrzeć krótką i nie wnoszącą zbyt dużo do rozgrywki scenkę przerywnikową (#1). Jak zapewne zauważyłeś, zabawę zaczynasz w celi, a Twoim głównym zadaniem tego etapu będzie ucieczka z fortecy. Wyjdź z celi i zniszcz pierwszą beczkę (#2). W środku odnajdziesz **pierwszy wisiołek**. Kawalek dalej odnajdziesz drugą skrzynię. Tym razem powinieneś odnaleźć zdrówko, choć przedmioty z kolejnych skrzyń czy beczek są zazwyczaj losowane. Skieruj się po schodach na dół.



Jeśli chcesz, możesz zniszczyć znajdujące się tu przedmioty, choć tak na dobrą sprawę jakiś obiekt mogą jedynie skrywać: skrzynia znajdująca się na lewo od celi (#1) lub niewielka beczka, stojąca po prawej stronie. Podejdź teraz do więźniów i porozmawiaj z nimi (#2). Przygotuj się, gdyż czeka Cię pierwszy pojedynek!

