

# NAJCIEKAWSZE GRY KOMPUTEROWE

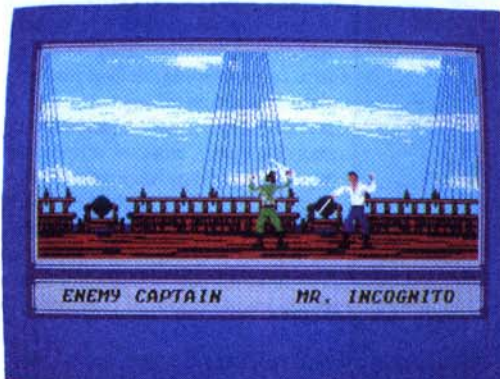
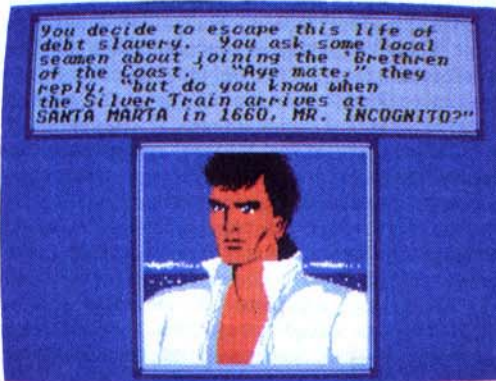
IBM, Amiga. Ocena w skali 1—6: 6

## Pirates

Czy pływaliście kiedyś po Morzu Karaibskim łupiąc i grabiąc napotkane miasta? Jeśli nie — koniecznie spróbujcie za pośrednictwem gry „**The Pirates**”.

Zabawę zaczynamy od wybrania okresu historycznego, w którym chcielibyśmy zacząć swoją bandycką karierę. Jeśli zrezygnujemy z wyboru, automatycznie wystartujemy w 1660 roku. Następnie wybieramy sobie narodowość (angielską, francuską, hiszpańską albo holenderską), podajemy swoje imię (jeśli go nie podamy, będziemy w grze funkcjonować jako „Mr. Incognito”), wybieramy stopień trudności (dla początkujących „Apprentice”) i dziedzinę, w której chcemy mieć specjalne zdolności (chyba najważniejsza jest szermierka — „Fencing”).

Po wysłuchaniu melodijki czeka nas sprawdzian z historii, a raczej test, czy nie jesteśmy przypadkiem komputerowym piratem — musimy odpowiedzieć na pytanie, w którym miesiącu w podanym roku przyplłynęła do danego miasta flota hiszpańska



(Silver Train lub Treasure Fleet). Jeśli podamy błędną odpowiedź, gra zachowa się tak, jakby była „odbezpieczona”, jednak będzie znacznie mniej zabawna (będą nam tonąć statki, w podanych miejscach nie znajdziemy skarbów itp.) Zresztą zabawa w „**Piratów**” bez oryginalnej instrukcji jest i tak niemal niemożliwa — z uwagi na brak mapy, brak danych o położeniu itd.

Kiedy szczęśliwie uda się nam załatwić formalności wstępne, musimy stoczyć pojedynek z kapitanem o władzę na statku. Ruchy joystickiem Zach., Pn.-Zach. i Płd.-Zach. to pchnięcia, te same z „fire” to ciosy. Jeśli pojedynek przegramy — warto zacząć od początku. Kiedy wygramy, będziemy mieli porządny statek kupiecki (Merchantam).

Gra rozpoczyna się w porcie macierzystym, właściwym dla narodowości i roku. W każdym mieście możemy odwiedzić gubernatora. W zależności od naszych zasług dla reprezentowanego przez niego państwa, wymienia uprzejmości albo zleca nam misję specjalną, nadaje tytuł i ziemię, a nawet przedstawia nas swojej córce. (Przy małżeństwie doradzam powściągliwość, jeżeli przez pewien czas pozostaniemy kawalerami uda się być może pozyskać którąś z poznanych kobiet, która będzie nas informowała o aktualnym położeniu Silver Traina i Treasure Fleet).

W mieście możemy także odwiedzić tawernę, a w niej zaciągnąć nowych ludzi, zdobyć informacje o miastach, a czasem kupić mapę skarbu.

Jeżeli zdobyliśmy jakieś towary lub brakuje nam żywności, możemy iść do kupca. U kupca także sprzedajemy statki i reperujemy je (konieczne jest przy tym wpłynięcie do portu).

Kiedy chcemy zakończyć grę, podwyższyć poziom trudności, lub kiedy nasza załoga ma dość żeglugi i jest ciągle zła („Crew is angry!”) — dzielimy łupy.

Wybór opcji Check Information umożliwia nam uzyskanie danych o nastroju załogi (happy, pleased, unhappy, angry), ilości towarów, posiadanych jeńców (za których można otrzymać okup) i statkach, naszym wieku, stanie zdrowia itp., możemy zajrzeć do dziennika pokładowego, obejrzeć posiadane mapy i przeczytać informacje o najważniejszych miastach Karaibów. Możemy także zarejestrować aktualny stan gry.

Po opuszczeniu miasta możemy płynąć gdzie nas oczy poniosą (uwaga na rafy koralowe!). W czasie podróży spotykamy zazwyczaj inne statki. Jeśli są to okręty naszych wrogów, możemy rozpocząć bitwę. (Jeżeli będziemy walczyli z przyjaciółmi, stracimy możliwość kariery szlacheckiej, małżeństwa itp.) Na początku należy zrefować żagle (joystick, Pn.), później parę razy „przyładować” przeciwnikowi z dział. Czasem to wystarczy i napadnięty sam się podda. Czasem jednak trzeba dokonać abordażu i stoczyć



pojedynek z wrogim dowódcą. Losy pojedynku uzależnione są od liczebności załogi, jej humoru i — rzecz jasna — od naszej zręczności. Zdobyta kryptę możemy zatrzymać lub zatopić (nie należy jednak trzymać zbyt wielu okrętów z uwagi na trudności obsadzenia ich załogami).

Zawijając do portu przeciwnika próbujemy go zdobyć, albo wślizgnąć się potajemnie. Gorąco odradzam otwarte cumowanie na plaży — fort często otwiera ogień i zatapia nasze okręty.

Zdobyć port można albo na statku, albo wkraczając piechotą do miasta (należy zatrzymać się w pewnej odległości od miasta i wejść na nie „ludzikami”). Piechota musi dotrzeć do samego fortu. Wtedy bitwę rozstrzyga walka między nami a komendantem portu.

Kiedy już obłowimy się do granic możliwości, podzielimy łupy (opcja możliwa wyłącznie w przyjaznych portach) i wycofamy z życia pirackiego — dowiemy się, jaką egzystencję zapewnił nam zdobyty majątek. I tak — w najgorszym razie zostaniemy żebrakiem, a w najlepszym — doradcą króla. Mnie udało się zostać admirałem, czego i Wam życzę.

PS Radzę na bieżąco rejestrować poziom gry i w przypadku jakiegokolwiek porażki zaczynać od ostatniego nagrania. Nie tracimy wtedy całej zdobytej fortuny.

Grę można gwałtownie przerwać za pomocą klawisza F10. Ze środka gry wychodzimy bezpośrednio do DOS-u.

**Dariusz Jemielniak**

## Cylinder magika

Czy cylinder magika jest też magiczny?

Przyjrzyjcie się uważnie cylindrowi na rysunku i powiedzcie, czy jest on wyższy niż szerokość jego runda, czy też może niższy? Jeśli odpowiecie: „oczywiście, że jest dużo wyższy niż szerszy”, to niewątpliwie zdziwicie się, gdy zmierzyszy linijką przekonacie się, że jego wysokość jest dokładnie równa szerokości jego runda. To nieprawdopodobne złudzenie optyczne jest spowodowane zwiężającym się ku końcowi kształtem runda. Utrudnia to właściwą ocenę jego szerokości.

