

poradnik do gry **Sid Meier's Pirates!**



Poradnik zawiera 118 stron i 119 ilustracji

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sid Meier's Pirates!

Autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

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	4
Tworzenie bohatera	5
Narodowość	5
Umiejętności	10
Poziom trudności	12
Okresy historyczne	14
Rozwój bohatera	15
Rangi	15
Wiek	18
Przedmioty	20
Punkty Sławy	29
Zakończenie kariery	31
Załoga	32
Nabór	32
Specjaliści	34
Morale	37
Podział łupów	39
Statki	40
Typy okrętów	40
Okręty specjalnego przeznaczenia	42
Modyfikacje okrętów	46
Romanse	48
Taniec	48
Prezenty	50
Rywal	51
Porwanie	52
Uroda	53
Wskazówki ogólne	56
Inni piraci	57
Przystanie	57
Słynni piraci	59
Skarby	62
Bitwy morskie	66
Przebieg bitwy morskiej	66
Jak walczyć?	68
Walka z eskortą	70
Bitwy lądowe	71
Teren	72
Jednostki	73
Jak walczyć?	75
Zakończenie bitwy	78
Walka szermiercza	79
Instruktor	81
Ustawienie	82
Bronie, ciosy i uniki	83
Przewaga na polu bitwy	84
Jak walczyć?	86
Zaginieni krewni	88
Rozpoczęcie zadania	88
Pościg	89
Odnalezienie zaginionych członków rodziny	92
Markiz Montalban	93
Rozpoczęcie zadania	93
Pościg	94
Kryjówka markiza	96

Zaginione miasta	99
Rozmaitości	101
Flota skarbów	101
Jak zdobyć najlepsze okręty?	104
Kryminaliści	106
Irytujący kapitanowie	108
Tajna wizyta w mieście	109
Osady	111
Jezuici	112
Indianie	114
Wojna i pokój	115
Warunki atmosferyczne	117

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel. (+48 12) 626 12 50, fax. (+48 12) 626 12 70

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest
zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik, który oddaje w Wasze ręce, jest wyczerpującym zbiorem informacji na temat najnowszej odsłony *Sid Meier's Pirates!* Z racji tego, że zarówno oryginalna instrukcja, jak i zawarta w programie „piratopedia” nie należą do przesadnie dokładnych (a momentami zawierają nawet rażące błędy), zadbałem o to, aby skoncentrować się równo na wszystkich aspektach rozgrywki. Mam nadzieję, że zawarta w tym poradniku skondensowana dawka wiadomości, dobrze przysłuży się Wam w podbijaniu karaibskich osad i zatapianiu wrogich okrętów.

Tworzenie bohatera

Podczas pierwszej rozgrywki nasz bohater zostaje utworzony automatycznie. Jedyne na co mamy wpływ to wybór imienia oraz narodowości – reszta, włączając okres historyczny (1660 – The Buccaneer Heroes) oraz poziom trudności (Apprentice), jest już poza kontrolą gracza. Aby mieć pełny wpływ na pozostałe czynniki decydujące o charakterze rozgrywki, należy zakończyć zmagania i rozpocząć je ponownie.

N a r o d o w o ś ć

Czynnik, który tak naprawdę ma w *Sid Meier's Pirates!* znaczenie tylko na początku rozgrywki. Ustalając narodowość decydujemy, jaki kraj wyda nam pierwszy list kaperski, upoważniający do topienia statków i napadania na wrogie miasta w imieniu króla. Podczas dalszych zmagania każda nacja może wydać nam podobny papier, dlatego przywiązanie do jednego, słusznego kraju nie jest tu najważniejsze.

Na początku rozgrywki, każdy kraj udostępnia bohaterowi jeden ze swoich statków. Poniżej znajdziesz ich spis, z uwzględnieniem danego okresu historycznego:



Anglia - Statek, który otrzymujemy na początku rozgrywki:

- Rok 1600: Merchantman
- Rok 1620: Brigantine
- Rok 1640: Sloop
- Rok 1660: Sloop
- Rok 1680: Sloop of War



Francja - Statek, który otrzymujemy na początku rozgrywki:

- Rok 1600: Sloop
- Rok 1620: Barque
- Rok 1640: Pinnace
- Rok 1660: Sloop
- Rok 1680: Brigantine



Hiszpania - Statek, który otrzymujemy na początku rozgrywki:

- Rok 1600: Pinnace
- Rok 1620: Pinnace
- Rok 1640: Mail Runner
- Rok 1660: Sloop
- Rok 1680: Fast Galleon



Holandia - Statek, który otrzymujemy na początku rozgrywki:

- Rok 1600: Fluyt
- Rok 1620: Brig
- Rok 1640: Brigantine
- Rok 1660: Sloop
- Rok 1680: Sloop of War

Niektóre porty dostępne są w różnych okresach historycznych. Poniżej znajdziesz ich dokładny wykaz, wraz z graficzną lokalizacją na mapie świata:



Mapa portów angielskich.

Porty angielskie: Antigua (dostępny od 1640 roku), Barbados (dostępny od 1620 roku), Eleuthera, Grand Bahama, Nassau (dostępny od 1660 roku), Nevis (dostępny od 1640 roku), Port Royale (dostępny od 1660 roku), St. Kitts (dostępny od 1640 roku).



Mapa portów hiszpańskich.

Porty hiszpańskie: Campeche, Caracas, Cartagena, Coro (dostępny w latach 1600-1620), Cumana, Gibraltar (dostępny w latach 1600-1640), Gran Granada, Havana, Maracaibo, Margarita, Nombre de Dios, Panama, Puerto Bello, Puerto Cabello, Puerto Principe, Rio de la Hacha, San Juan, Santa Catalina (dostępny od 1660 roku), Santa Marta, Santiago, Santo Domingo, St. Augustine, Trinidad (dostępny od 1620 roku), Vera Cruz, Villa Hermosa.