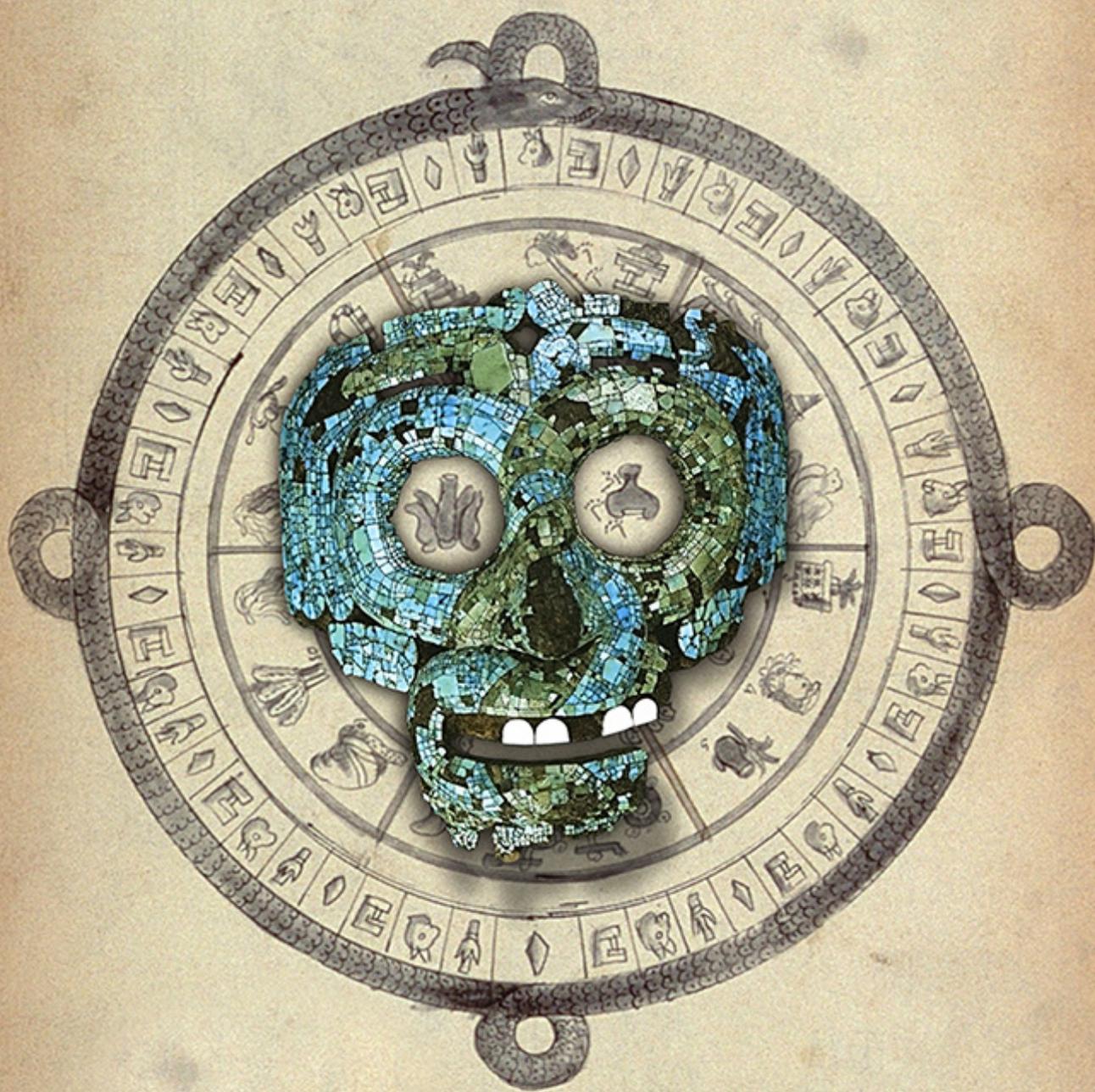


•Корсары•
•Каждому•своё!•



•Руководство•пользователя•

•BlackMark•Studio•
•Компания•Akella•

•2012•

•ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИГРЫ•

Важно! Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у Вас или Вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, Вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран.

Если Вы или кто-либо из Вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у Ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует **НЕМЕДЛЕННО** прекратить игру и обратиться к врачу.

•ОБЩИЕ МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ•

- ◆ Не садитесь слишком близко к экрану.
- ◆ Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- ◆ Играйте в хорошо освещенном помещении.
- ◆ Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

• СОДЕРЖАНИЕ •

| | | | |
|---|----|---|-----|
| Системные требования | 4 | Бордель | 57 |
| Известные конфликты с другими программами | 4 | Церковь | 57 |
| Техническая поддержка | 5 | Портовое управление | 58 |
| Конфигурация | 7 | Форт | 58 |
| Главное Меню | 8 | Тюрьма | 58 |
| Новая игра | 9 | Тaverna | 59 |
| Основные настройки игры | 10 | <i>Нанять офицера</i> | 59 |
| Профили и сохраненные игры | 11 | <i>Набрать экипаж</i> | 59 |
| Настройки | 13 | <i>Игра в кости</i> | 60 |
| {Escare}-меню | 14 | <i>Игра в карты</i> | 61 |
| Основные информационные интерфейсы | 15 | <i>Потасовки и дуэли</i> | 62 |
| Персонаж | 16 | <i>Снять комнату</i> | 62 |
| Ролевая система ·P·I·R·A·T·E·S· | 17 | <i>Контрабандист</i> | 62 |
| Личные умения | 19 | Магазин | 63 |
| Корабельные умения | 20 | Уличные торговцы | 65 |
| Другие параметры персонажей | 21 | Ростовщик | 66 |
| Способности | 24 | Верфь | 66 |
| Компания героя | 25 | <i>Купля-продажа судов</i> | 66 |
| Офицеры | 26 | <i>Купля-продажа орудий</i> | 67 |
| Казначей и автозакупка | 27 | <i>Ремонт</i> | 67 |
| Наем и назначение офицера | 28 | <i>Изменение внешнего вида парусов</i> | 68 |
| Смещение с должности и увольнение | 29 | <i>Улучшение параметров судна</i> | 68 |
| Развитие навыков и умений | 29 | Маяк | 68 |
| Оплата услуг и раздел добычи | 30 | Подземелья, пещеры, гроты | 68 |
| Предметы и Экипировка | 31 | Торговая лицензия и каперский патент | 69 |
| Экипировка персонажа | 32 | Сухопутные приключения (режим «Суша») | 70 |
| Артефакты: амулеты, обереги, талисманы | 35 | Боевая система и фехтование | 70 |
| Карты и Картографический атлас | 38 | Приказы офицерам | 74 |
| Корабли: суда и их характеристики | 39 | Обыск тел | 75 |
| Скорость и Маневренность | 41 | Тайное проникновение | 75 |
| Вооружение судна: пушки и кулеврины | 42 | Охотники за головами | 76 |
| Экипаж | 43 | Дома, сундуки и окружающий мир | 76 |
| Товары в трюме | 46 | Алхимия | 77 |
| Компаньоны | 46 | Морские приключения (режим «Море») | 78 |
| <i>Назначение капитана</i> | 47 | Быстрые команды | 79 |
| Обмен между судами | 47 | Управление отрядом (эскадрой) | 80 |
| <i>Перемещение команды</i> | 48 | Подзорная труба | 81 |
| <i>Замена капитана</i> | 48 | Морской бой | 82 |
| <i>Обмен корабля</i> | 48 | <i>Боеприпасы</i> | 83 |
| <i>Перемещение грузов</i> | 49 | <i>Наведение на цель</i> | 84 |
| Ремонт корабля | 49 | <i>Отступление</i> | 85 |
| <i>В море</i> | 49 | Абордаж | 85 |
| <i>На верфи</i> | 50 | <i>Призы и трофеи</i> | 86 |
| <i>На берегу</i> | 50 | <i>Перебежчики</i> | 88 |
| Судовой журнал | 51 | Скрытное плавание: остаться неузнанным | 89 |
| Журнал событий | 51 | Каюта и другие помещения судна | 89 |
| Архив событий | 51 | <i>Личные сундуки и рундуки</i> | 89 |
| Документы | 51 | <i>Отдых</i> | 90 |
| Кассовая книга | 52 | <i>Пополнение экипажа рабами</i> | 90 |
| Корабли на приколе | 52 | <i>Приказы компаньонам и офицерам</i> | 90 |
| Складская книга | 52 | <i>Пленные в трюме</i> | 91 |
| Статистика | 52 | Выслать шлюпку | 91 |
| Национальные отношения | 53 | Подобрать шлюпку | 92 |
| Награда за голову или признание заслуг | 54 | Навигационный режим («Глобальная карта») | 93 |
| Флаг на корабле | 54 | Условные указатели | 94 |
| Торговля | 55 | Джентльмены удачи | 96 |
| Товары и цены | 55 | Захват поселений | 96 |
| Контрабанда | 56 | Управление (по умолчанию) | 98 |
| Жизнь в городе | 56 | Создатели игры | 100 |
| Улицы города | 57 | Лицензионное соглашение | 102 |
| Резиденция | 57 | | |

•СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ•

- ▶ Операционная система: **Windows XP**
- ▶ Процессор: **Intel Pentium IV** или **AMD Athlon 2.0 GHz** и выше
- ▶ Оперативная память: **1 Gb**
- ▶ Видеокарта: **128 Mб DirectX 9.0** - совместимая **3D** - видеокарта
- ▶ Свободное место HDD: **12 Gb**
- ▶ **DVD-ROM** (если игра приобретена на дисковом носителе)
- ▶ **Для активации игры НЕОБХОДИМО ИНТЕРНЕТ-СОЕДИНЕНИЕ И АВТОРИЗАЦИЯ В СЕРВИСЕ STEAM**
- ▶ **Обязательно использование режима синхронизации кадровой частоты с частотой вертикальной развёртки монитора (V-Sync, вертикальная синхронизация) в игре**

•ИЗВЕСТНЫЕ КОНФЛИКТЫ С ДРУГИМИ ПРОГРАММАМИ•

- ◆ **QIP:** может вызвать замедление процесса при приеме сообщений. Возможны критические сбои при включенном режиме отображения полученных сообщений всплывающего окна поверх полноэкранных приложений.
- ◆ **Punto Switcher:** фоновые щелчки и потрескивания при использовании некоторых клавиш, сбои в работе игрового приложения вплоть до его критического прекращения. Исправляется занесением игры в список исключений **Punto Switcher** через Настройки/Приложения.
- ◆ **Антивирусные программы:** могут вызвать замедление игрового процесса, кратковременное падение FPS во время морских битв или перемещений персонажа в дневное время по улицам поселений.
- ◆ **Windows 7, режим совместимости с XP SP2 или XP SP3:** пропадают места якорных стоянок в режиме кораблевождения («Море»).
Исправляется отключением режима совместимости.
- ◆ **Windows 7, установка игры на системный диск:** игровые сохранения находятся вне папки (каталога) SAVE.
Воспользуйтесь встроенным в систему Поиском по имени сохранения.
- ◆ Иногда звуковое сопровождение игры начинает работать дискретно, прерывисто, раздаются посторонние щелчки и хрипы. Для устранения проблемы исправьте в файле *engine.ini* в разделе [sound] значение параметра *UseMM = 0* (было *UseMM = 1*).
- ◆ На клавиатуре ноутбука отсутствует *NumPad*. Чтобы воспользоваться расширенными возможностями замедления и ускорения, необходимо включить режим его эмуляции (как правило, это комбинация клавиш {Fn} + {NumLk}).
На ультракомпактных моделях этого режима может и не быть. Если Вы используете мышь с дополнительными клавишами, то назначьте {Num+} и {Num-} на её незадействованные кнопки (используйте Экранную клавиатуру, чтобы "нажать" эти кнопки в программе настройки мыши).

• ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА •

Прежде чем обращаться за помощью в техподдержку, ознакомьтесь со следующими рекомендациями:

- ♦ Выясните, удовлетворяет ли конфигурация Вашего компьютера минимальным системным требованиям игры (см. выше).

ВНИМАНИЕ! Если Вы пользуетесь ноутбуком, то запуск и корректная работа игры не гарантируется в силу использования оным аппаратной части не соответствующей системным требованиям большинства компьютерных игр.

- ♦ Для *Windows 2000/XP/Vista/7* обязательно должны быть установлены все последние обновления, сервис-паки (*SP1, SP2, SP3*) и *Microsoft .NET Framework*.
- ♦ На компьютере не должны использоваться пиратские/не лицензионные программы, это может привести к неработоспособности игры.
- ♦ Игры рекомендуется устанавливать в папку, не содержащую русских букв и не на системный диск, т.е. не на тот, на который установлена ОС *Windows*.
- ♦ После установки игры необходимо скачать патч/обновление для игры, если он есть, со странички игры на сайте www.akella.com, либо на других сетевых ресурсах.
- ♦ В случае, если на компьютере используется антивирус и/или фаервол, то необходимо добавить игру в исключения антивирусной программы и файрвола, а так же удостовериться в том, чтобы игра была добавлена в исключения брандмауэра. Рекомендуется отключение *DEP* и *UAC (Vista, Windows 7)*
- ♦ Некоторые игры могут вызывать ошибку, если запускать их при помощи ярлыка с рабочего стола, поэтому в данном случае следует осуществлять запуск из корневой папки, т.е. из той папки, в которую игра была установлена или попробовать пересоздать ярлык на рабочий стол.
- ♦ Если же при запуске или в ходе игрового процесса возникают критические ошибки, игра «вылетает» на рабочий стол или «зависает», то нужно переустановить игру, для этого удалите игру полностью, в том числе файлы, находящиеся в папках Мои Документы, *My Documents, My Games, Documents and Settings*. После удаления почистите компьютер специальной программой для очистки реестра и жёсткого диска, например, *CCleaner*. Установите игру и попробуйте запустить её снова.
- ♦ Если на компьютере используется звуковая карта *Audigy 2, Audigy 4*, то на некоторых, обычно старых, играх с поддержкой *EAX* происходит конфликт использования ресурсов эффект - процессора, приводящий к искажениям или пропаже части звуков. В таких случаях необходимо вручную отключать эффекты (*EAX Console ► Effects*) до запуска игры. Это не приводит к отключению *EAX* в играх. Наоборот, это позволяет играм использовать все заложенные в них эффекты динамически, в зависимости от игрового окружения.

В ходе установки игры, необходимо обязательно установить всё, что предлагает программа установки, но иногда, ввиду разных причин, необходимый софт с диска ставится некорректно или дополнительные, но важные компоненты для запуска и/или стабильной работы игры вообще отсутствуют. В таких случаях необходимо скачать необходимые компоненты и новые версии драйверов с официальных сайтов.

Последние драйверы для видеокарт можно найти на сайтах производителей. Например:

ATI Technologies Inc. <http://www.amd.com>

NVIDIA: <http://www.nvidia.com>

Последние драйверы для звуковых карт:

Realtek Semiconductor Corp. <http://www.realtek.com>

Creative Technology Ltd. <http://www.soundblaster.com/>

Если у Вас возникли проблемы с вводом серийного номера, то обратите внимание на следующее:

Серийные номера/ключи диска помимо цифр также содержат английские буквы, поэтому прежде чем их вводить, нужно установить английский язык ввода, сделать это можно следующим образом:

- 1) Нажмите правой кнопкой мыши на значок "RU", откроется окошко, в котором нужно выбрать пункт «Параметры»;
- 2) В открывшемся меню, в пункте «Язык ввода по умолчанию» выбираете Английский (США) – США;
- 3) Передите на вкладку «Параметры клавиатуры» и при помощи вкладки «Смена сочетания клавиш» назначьте переключение языка на английский сочетанием **{Ctrl}+1** и на русский сочетанием **{Ctrl}+2**;
- 4) Нажмите «ОК» дважды и вводите ключ.

Ввод номера должен быть осуществлен только заглавными латинскими буквами. Очень часто при вводе номера путают 0 (нуль) и O, 8 и B, 1 и i, Z и 2, U и V.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел технической поддержки по адресу support@akella.com

Пожалуйста, оформите письмо нижеописанным способом!

В теме: укажите полное название игры.

В теле письма нужно указать:

- ▶ подробное описание проблемы;
- ▶ ключ* от игры.

Если игра имеет ключ (то же – серийный номер, Serial Number, CD-Key), который привязывается к аккаунту/учётной записи Ubisoft, Kalypso, то к письму необходимо приложить:

- ▶ фото лицевой стороны и разворота коробочки с игрой;
- ▶ фото ключа;

Если того требует возникшая проблема, то заархивируйте и вышлите нам "save game" (сохранение игры), сделанный незадолго до возникновения проблемы, чтобы сотрудник технической поддержки мог быстро с ней ознакомиться.

*Если игра при вылете выдаст какие-либо сообщения, то пожалуйста, приведите его полностью и желательно даже сделать скриншот. Чтобы сделать скриншот, нажмите кнопку **{PrScr}**, которая находится в правой части клавиатуры (на некоторых клавиатурах может встречаться надпись **{Print Screen SysRq}**). Затем откройте любой графический редактор (например Paint), создайте новый документ и нажмите комбинацию клавиш **{Ctrl}+{V}**, после чего сохраните файл в формате jpg.*

Если игра пишет лог-файл, и Вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

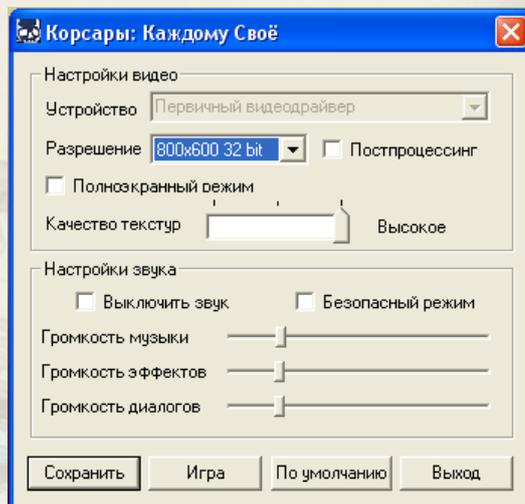
ВНИМАНИЕ (!) К письму обязательно прикрепите файл `dxdiag.txt` и `msinfo32.txt` с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой:

- ▶ для создания файла `dxdiag.txt` откройте меню Пуск (Start), выберите пункт Выполнить (Run), наберите в нем "dxdiag" (без кавычек!) ▶ нажмите «ОК» ▶ "Файл" ▶ "Экспорт";
- ▶ для создания файла `msinfo32.txt` откройте меню Пуск (Start), выберите пункт Выполнить (Run), наберите в нем "msinfo32" и в появившемся окне нажмите кнопку "Сохранить все сведения" ("Save all information").

• КОНФИГУРАЦИЯ •

Перед запуском игры игрок может выбрать комбинацию «внешних» настроек – тех, что большей частью не могут быть изменены непосредственно в игре. Для этого следует запустить программу *Config.exe*, расположенную в корне каталога, выбранном при установке игры (рекомендуется начать только с разрешения).

- ▶ **Устройство:** выбрать видеокарту¹ для отображения игры.
- ▶ **Разрешение:** установить размеры экрана монитора² или окна с игровым изображением на рабочем столе, выраженные в пикселях.
- ▶ **Постпроцессинг:** включить дополнительную³ (пост-)обработку изображения (что может как улучшить, так и ухудшить его качество).
- ▶ **Полноэкранный режим:** активировать растягивание изображения игрового окна на всё экранное пространство.



Может привести к искажениям нормальных пропорций. Конфликтует с прочими активными процессами, приводит к аварийному завершению игрового приложения при попытке сменить задачу (комбинация **{ALT}+{Tab}**).

- ▶ **Качество текстур:** изменить качество обработки текстурных файлов.
- ▶ **Выключить звук:** заблокировать воспроизведение звукового сопровождения.
- ▶ **Безопасный режим:** изменить режим звукового сопровождения.
- ▶ **Громкость музыки, эффектов, диалогов:** изменить уровень громкости звучания соответствующего типа игрового окружения, опция дублируется в игре.
- ▶ **Сохранить:** сохранить выбранные настройки.
- ▶ **Игра:** сохранить выбранные настройки и запустить игру.
- ▶ **По умолчанию:** вернуть настройкам базовое значение.
- ▶ **Выход:** завершить работу конфигуратора.

¹ "Первичный видеодрайвер" – видеокарта, используемая системой по умолчанию; обыкновенно определяется автоматически, любые варианты отсутствуют.

² Разрешение экрана зависит в первую очередь от размера и возможностей монитора, а также от типа используемой видеокарты. Выбирая любой из предложенных вариантов можно увеличивать или уменьшать качество изображения (если использовать «Полноэкранный режим»), при этом, соответственно, увеличивая или уменьшая нагрузку на оборудование.

³ В режиме постпроцессинга сглаживаются «острые» края, углы и переходы на картинке. Однако это потребует дополнительных ресурсов и может сильно снизить производительность системы. Существует мнение, что эта опция весьма неблагоприятно влияет на игру и лучше ее отключить, но принудительно настроить сглаживание в настройках видеокарты.

• ГЛАВНОЕ МЕНЮ •



После информационного окна и вступительного ролика Вы увидите пункты:

- ▶ **Новая Игра:** начать игру с начала.

Обращаем внимание игроков!

Рекомендуется всегда использовать именно этот пункт меню во избежание проблем с обновлением массивов основных игровых данных и созданием игрового профиля!

- ▶ **Загрузить Игру:** позволяет загрузить игровой профиль и ранее сохранённую игру.
- ▶ **Настройки:** настройки графики и звука, клавиш управления и некоторых игровых режимов и опций, изменение которых допустимо прямо во время игрового процесса и не требует начала новой игры.
- ▶ **Создатели:** список авторов игры и всех им помогавших.
- ▶ **Выход:** завершение приложения и выход из игры.

• НОВАЯ ИГРА •



Важно! Игра начинается с выбора основных настроек, изменение которых в дальнейшем игровом процессе, без начала новой игры, невозможно!

Краткая биографическая справка в правой части экрана заканчивается выбором характеристик (смотрите раздел «Ролевая система ·P·I·R·A·T·E·S·») персонажа и его индивидуальных дополнительных умений:

- ▶ гимнастика и искусство фехтования;
- ▶ общее счетоводство и риторика;
- ▶ атлетика и основы боя на мечах;
- ▶ оружейное и стрелковое дело.

Прежде чем делать выбор, внимательно прочитайте описания. Подумайте, что из предложенных навыков покажется Вам наиболее нужным.

Сделанный выбор не означает, что игрок не сможет использовать какие-либо из преимуществ других типов – правильный выбор артефактов позволит очень многое.

•ОСНОВНЫЕ НАСТРОЙКИ ИГРЫ•

В левой части, под портретом главного героя, расположены пункты, сочетание которых определяет сложность игрового процесса в целом.

- ▶ Базовый набор игровых установок, влияющий на скорость развития персонажей, силу противников, частоту различных событий, доходы и расходы, доступность навыков и многое другое имеет пять градаций, по нарастанию сложности:

ЮНГА ↔ МАТРОС ↔ БОЦМАН ↔ КАПИТАН ↔ АДМИРАЛ

Две первые вариации (Юнга, Матрос) представляют игроку максимальный доступ к навыкам, а исключительно первая использует упрощённые игровые алгоритмы.

Последняя вариация, Адмирал, наиболее требовательна к игроку и представляет самый жёсткий набор игровых условий.

- ▶ **Тип морского сражения** – выбор набора алгоритмов, отвечающих за все морские сражения с участием игрока.

Динамичный бой: быстрое маневрирование и перемещение судов, мгновенные решения и стремительное развитие событий;

Тактический бой: размеренные действия всех участников, включая игрока, неторопливое обдумывание и выполнение команд.

Нельзя сказать, что один из этих режимов имеет явные преимущества перед другим. Скорее, это выбор комфортности отыгрыша одного из главных игровых режимов.

- ▶ **Прочие режимы и опции** – детальная индивидуальная настройка выполнения отдельных игровых алгоритмов:

Дозарядка пистолей: перезарядка пистолетов происходит прямо во время боя, в противном случае – только при убранной в ножны сабле. Режим распространяется только на индивидуальное короткоствольное оружие (ружья и мушкеты не требуют активации этой опции) и на всех игровых персонажей.

HardcoreGame: в этом режиме сохранение игры возможно только внутри церкви и соборов.

Игроку придется в большей мере полагаться на себя.

Раздел добычи: выплата денежного возмещения доли в добыче членам команды протагониста – офицерам и экипажу. Подробное описание режима смотрите в соответствующей главе.

Сохранение в морском бою: отключение опции предполагает запрет записи игры во время сражений на море (внимание: частая запись игры в бою может вызвать ошибки в работе приложения).

В нижней части экрана имеется поле для изменения наименования игрового профиля (каталога файлов записи и индивидуальных настроек игры).

• ПРОФИЛИ И СОХРАНЕННЫЕ ИГРЫ •

◆ ПРОФИЛЬ ИГРЫ

Каждый раз, начиная новую игру, игроку рекомендуется ввести уникальное название игрового профиля. Созданный профиль будет определять доступ к записям игры и индивидуальным игровым настройкам.

ВАЖНО! Обыкновенно в каталоге *SAVE* создаётся одноимённый профилю каталог. Однако ОС *Windows 7* руководствуется в первую очередь безопасностью системы, а потому игрок может столкнуться с необходимостью использовать системный Поиск для нахождения пути сохранения игровых файлов. Эта особенность совершенно не влияет на игровой процесс.

Профили позволяют, например, нескольким пользователям, играющим на одном общем компьютере, хранить свои сохранённые игры независимо друг от друга. Или одному игроку начать игру несколько раз, параллельно, подбирая для себя наиболее удачный вариант сочетания основных (неизменных) настроек.

◆ ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Для того чтобы загрузить игру, выберите пункт «**Загрузить игру**» из главного меню или из **{Escape} - меню** (подробное описание смотрите в соответствующем разделе).

Появится экран выбора профиля:



- ▶ **Загрузить профиль:** загрузить выбранный профиль;
- ▶ **Удалить:** удалить выбранный профиль;
- ▶ **Выход:** возврат в предыдущее меню.

После загрузки профиля появляется экран загрузки/сохранения игры:



Количество игровых записей не ограничено. Для того чтобы увидеть все записи игры текущего профиля, воспользуйтесь полосой прокрутки («ползунком») в правой части экрана. Под иконками или скриншотами («снимками» игрового экрана) записей игры представлена информация об основных офицерских должностях на судне игрока в выбранной игроком записи.

В нижней части экрана располагаются кнопки:

- ▶ **Профиль** – выбрать другой профиль;
- ▶ **Загрузить** – загрузить выбранную запись игры;
- ▶ **Удалить** – удалить выбранную запись игры;
- ▶ **Выход** – возврат в предыдущее меню.

◆ СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Опция «**Сохранить игру**» доступна только из **{Escape}** - меню.

Интерфейс аналогичен интерфейсу загрузки игры за исключением того, что вместо кнопки «**Загрузить**» будет кнопка «**Сохранить**».

Для того чтобы сохранить игру, выберите ячейку и нажмите кнопку «**Сохранить**» или дважды кликните на её иконке. Если Вы выбрали ячейку, в которой уже записана игра, Вас спросят о том, хотите ли Вы создать новую запись игры поверх старой.

После выбора ячейки или подтверждения решения о перезаписи её содержимого игроку предложат принять или изменить наименование создаваемой записи игры.

• НАСТРОЙКИ •



- ▶ **Настройки изображения** – изменяя положение индикаторов, можно прямо в игре настроить общую гамму, яркость, контрастность изображения (опции доступны только в **Полноэкранном режиме!**) и интенсивность освещённости моделей.
- ▶ **Детализация моря** – регулирование отображения поверхности моря в игре. Увеличение детализации делает море более сглаженным, но может снизить производительность компьютера (актуально для моделей с небольшим ОЗУ).
- ▶ **Количество травы** – определяет, насколько густо «растёт» трава. Отключение данной опции позволит увеличить производительность компьютера.
- ▶ **Звук** – изменяя положение индикаторов, можно прямо в игре изменить уровень громкости звучания соответствующего типа игрового окружения.
- ▶ **Управление** – различные настройки управления и чувствительности мыши.
- ▶ **Настройки управления** – настройка отдельных клавиш управления в различных игровых режимах. Для изменения текущих назначений, щёлкните по позиции двойным кликом мыши (или выберите его и нажмите **{Пробел}**), затем нажмите ту клавишу, которую хотите назначить на это действие.
- ▶ **Установки по умолчанию** - возвращает все настройки в изначальное положение.
- ▶ **«Ok»** – сохранить изменения, **«Отмена»** – отказаться от изменений.

• {ESCAPE} – МЕНЮ •



{Escape} - меню по содержанию и функционалу очень близко к главному меню и вызывается нажатием клавиши {Esc}, независимо от местоположения в игре, при этом игровой процесс автоматически приостанавливается.

Вы можете в любое время воспользоваться предлагаемыми опциями, чтобы:

- ▶ начать новую игру;
- ▶ создать новую запись игры (save game);
- ▶ вернуться к ранее сохранённой игре;
- ▶ изменить игровые настройки;
- ▶ прекратить игру и закрыть программу.

ВАЖНО! Вы можете сохранять игру в любое время (при отключенном режиме «HardcoreGame» и активном режиме «Сохранение в морском бою»), за исключением абордажа (схватки на палубах) или захвата форта.

В игре имеются быстрое сохранение – нажатие клавиши {F6}, и загрузка из ячейки быстрого сохранения – нажатие клавиши {F9}.

Следует помнить, что в работе любого приложения могут произойти критические сбои, а потому не следует пренебрегать созданием резервных записей игры, воспользовавшись {Escape} – меню.

ВАЖНО! Быстрое сохранение ({F6}) не работает, пока персонаж находится в боевом режиме (клинок удерживается одной рукой, а мушкет двумя руками).

• ОЧЕНЬ ВАЖНО! •

Не смотря на наличие в этом игровом меню опции «**НОВАЯ ИГРА**», рекомендуем для начала новой игры использовать аналогичную функцию в **ГЛАВНОМ МЕНЮ**, иначе, в некоторых случаях, происходит неполное обновление основных баз данных игры.

• ОСНОВНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ •

Непосредственно в игре нажатием клавиши **{F2}** вызывается блок главных игровых интерфейсов, а игровой процесс автоматически приостанавливается:



- ▶ **Персонажи** – управление героем, офицерами, компаньонами и пассажирами;
- ▶ **Корабли** – управление кораблями (их параметры, экипаж, товары в трюме);
- ▶ **Журнал** – судовой журнал главного героя: текущие события, игровые задания, справочная информация, кассовая и складская книги, список судов, переданных на временное хранение портовым властям;
- ▶ **Нации** – интерфейс отношений между державами, сведения о награде за голову героя, его репутация у государств, управление флагом на корабле (в отряде) героя;
- ▶ **Торговля** – журнал торговли, список товаров и цен в поселениях архипелага (пополняется автоматически по факту посещения магазинов или общения с прочими игровыми персонажами).
- ▶ **Предметы** – интерфейс управления экипировкой (носимым имуществом) героя и его офицеров, компаньонов и пассажиров (опционально), изучение карт кладов, просмотр географических карт и прочтение разнообразных документов, использование некоторых предметов, активация артефактов и амулетов.

Нажатие кнопки **{F2}** открывает последний использованный интерфейс, для навигации по меню воспользуйтесь верхней панелью иконок.

Более подробно каждый из главных информационных интерфейсов будет рассмотрен ниже, в соответствующей главе.

ВАЖНО! Наведя указатель мыши на заинтересовавший Вас пункт или иконку (графическое изображение) в любом из главных игровых интерфейсов, Вы можете получить краткую справку, если нажмёте и станете удерживать правую кнопку мыши.

Всплывающая подсказка, кроме справочных данных, может содержать полезные сведения или дополнительную информацию.

• ПЕРСОНАЖ •

Интерфейс персонажа вызывается клавишей {F2} (как правило, самая левая иконка в блоке главных игровых интерфейсов):



Здесь Вы можете посмотреть параметры всех персонажей, которые будут сотрудничать с Вашим героем во время игры либо находиться на борту Вашего судна, а также сможете изменять доступные этим персонажам способности (при получении ими новых очков, доступных к распределению).

Любой игровой персонаж, как и главный герой, имеет индивидуальные характеристики, собственные умения, личные и корабельные способности (перки).

Характеристики влияют на скорость получения очков умений, а умения, в свою очередь, приводят к росту игрового ранга и появлению новых способностей.

Ранг – это показатель уровня развития персонажа в игре. Ранг изменяется ступенчато, с приобретением опыта.

Вместе с ростом Ранга увеличивается количество очков Жизни героя на величину, зависящую от Выносливости.

ВАЖНО! С повышением Ранга протагониста возрастает сила противников, становятся доступными некоторые игровые ситуации и новые предметы.

• РОЛЕВАЯ СИСТЕМА • P • I • R • A • T • E • S •

| Характеристики | | |
|----------------|--------------|----|
| P | Сила | 10 |
| I | Восприятие | 7 |
| R | Реакция | 5 |
| A | Лидерство | 8 |
| T | Обучаемость | 9 |
| E | Выносливость | 4 |
| S | Удача | 8 |

Развитие любого персонажа в игре напрямую зависит от значений его изначальных характеристик **P•I•R•A•T•E•S•**.

Характеристики измеряются значениями от 1 (минимум) до 10 (максимум) баллов.

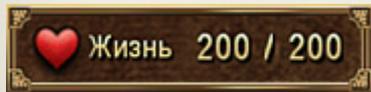
Важно! Вы можете в любое время посмотреть характеристики героя, его офицеров, компаньонов и пассажиров, дважды кликнув левой кнопкой мыши на портрете выбранного персонажа во вкладке **{F2}:Персонажи**.

- ♦ **P[OWER], Сила:** позволяет крепко ударить или многое на себе унести. Определяющая характеристика для умений, требующих больших физических усилий, особенно для оружейных навыков и владения клинками типов «Сабли и Тесаки» (СТ) и «Палаша и Топоры» (ПТ).
Влияет на переносимый вес и количество очков Жизни.
- ♦ **I[MPRESSION], Восприятие:** способности видеть и слышать. Без хорошего глазомера ядра пушек вряд ли полетят в сторону противника.
Особенно сильно влияет на умения Меткость и Скрытность.
- ♦ **R[EACTION], РЕАКЦИЯ:** координация движений и проворство рук. У неловкого человека сабля обязательно застрянет, а абордажный крюк зацепится за штаны своего владельца. Необходима для таких умений как: Абордаж, владение клинками типов «Рапиры и Шпаги» (РШ) и «Сабли и Тесаки» (СТ), умелое обращение с «Пистолями и Мушкетами» (ПМ).
Влияет на количество максимальной Энергии (любой персонаж изначально имеет 30 очков энергии и каждый балл Реакции добавляет ещё 10 очков).
- ♦ **A[UTHORITY], ЛИДЕРСТВО:** результат сочетания мужественной израненной физиономии и хорошо подвешенного языка. Лидеру не надо прибегать к силе, чтобы завладеть товаром удачливого торговца, последний сам отдаст все припасы. За лидером пойдут лучшие люди, а красивейшие женщины будут поджидать в каждом порту.
Лидерство необходимый атрибут для таких умений как Харизма и Торговля. Влияет на количество вольных офицеров, готовых присоединиться к текущей команде протагониста (**2 * ЛИДЕРСТВО**).
- ♦ **T[ALENT], ОБУЧАЕМОСТЬ:** знание, мудрость и способность быстро принимать правильные решения. Талантливому персонажу удастся быстро перезарядить оружие или легко сбить цену при найме офицера. Обращение с навигационными приборами тоже требует ума.
Влияет на Торговлю, Пушки, Навигацию и, главное, на скорость роста игрового ранга и получения персонажем новых способностей.

♦ **E[NDURANCE], Выносливость:** залог выживания людей пиратской профессии, их потенциальных клиентов и всех охотников за удачей.

Ремонт и Защита, прирост очков жизни и переносимый вес зависят от этой характеристики.

При Выносливости, равной: 3 или 4, с новым рангом прибавится 4 очка Жизни, 5 или 6, с новым рангом прибавится 5 очков Жизни, 7 или 8, с новым рангом прибавится 6 очков Жизни, 9 баллам – 7 очков, а 10 баллам – 8 очков Жизни.



♦ **S[uccess], Удача:** что сказать об удаче? – давайте вспомним шкиперский завет: Мы - джентльмены, если есть удача, а нет удачи – джентльменов нет! (В.С. Высоцкий).

Влияет на исход некоторых игровых событий в генераторных квестах и величину отдельных призов (наград). Определяет рост умений «Пистолы и Мушкеты» (ПМ), Везение, Скрытность.

Умения персонажа делятся на личные и корабельные.

Получение «порогового» числа очков умений добавляет один свободный балл в соответствующих способностях (личные или корабельные), отсчёт начинается заново.



Способности, приобретаемые персонажами во время игры, игрок вправе распределить сам, выбирая из доступного ему списка (зависит от вариации сложности, выбранной при начале новой игры) наиболее интересные для становления персонажа.

Корабельные умения могут быть унаследованы от замещённых офицерских должностей (нанятых и назначенных офицеров, знающих своё дело), личные же прирастают только стараниями героя.

Умения измеряются от 1 до 100, стартовое значение определяется характеристиками персонажа и обычно принимает значение от 5 до 10 очков.

Умения, фактическое значение которых менее 100, могут быть увеличены за счет активации («надевания») предметов, обладающих бонусными свойствами.

Умения могут быть уменьшены: за счет отрицательных свойств экипированных предметов окружающего мира, в результате действия штрафа на класс корабля, превышения доступного персонажу Веса, в случае болезни героя или нанесения ему увечий (причинён большой вред здоровью).

Умения могут на некоторое время изменить свои текущие значения, если персонаж находится под воздействием препаратов (микстур, tinkтур, спиртных напитков и т.п.) или в отношении него применили магическое воздействие.

Умения растут без непосредственного влияния игрока, зависят лишь от накопленного опыта при совершении различных действий или применения этих навыков. Например, починка корабля в море влияет на рост умения Ремонт, а избивание и умерщвление врагов – на личное оружие. За меткий выстрел из пистолета начисляются очки опыта в умение Пистолы и Мушкеты (ПМ).

ВАЖНО! Если у героя есть способность «Обмен опытом», прирост наследуемого от него опыта у офицеров, компаньонов и пассажиров удваивается.

Полученные очки умений, в свою очередь, зачисляются на счётчики игрового ранга и личных/корабельных способностей (в зависимости от типа умения).

Превышение порога опыта для ранга и способностей дает новый ранг, а, значит, увеличиваются жизнь персонажа и появляются новые очки способностей, которые игрок может распределить по своему усмотрению.

В приведённом ниже списке игровых умений показано в скобках влияние характеристик **·P·I·R·A·T·E·S·** на скорость их прироста при получении соответствующих очков игрового опыта.

• ЛИЧНЫЕ УМЕНИЯ •

- ♦ **ХАРИЗМА:** способность убеждать и увлекать людей за собой. Она сказывается на исходе игровых событий в ситуациях, связанных с личным обаянием персонажа или влиянием его репутации.

Зависит от Лидерства и Обучаемости ($A*0.9+T*0.1$)

- ♦ **РАПИРЫ И ШПАГИ:** способность обращаться с рапирами, шпагами и прочими подручными «инструментами», небольшими по размеру

Зависит от Реакции и Восприятия ($R*0.9+I*0.1$)

- ♦ **САБЛИ И ТЕСАКИ:** умение управляться с саблями и подобным им изогнутым рубяще- и колюще-режущим оружием, требующим не только силы, но и определенной сноровки.

Зависит от Силы и Реакции ($P*0.6+R*0.4$)

- ♦ **ПАЛАШИ И ТОПОРЫ:** умение обращаться с тяжелыми палашами, топорами и раритетными мечами требует недюжинной физической силы.

Зависит от Силы и Выносливости ($P*0.9+E*0.1$)

- ♦ **ПИСТОЛИ И МУШКЕТЫ:** умение использовать личное коротко-, длинно- и многоствольное огнестрельное оружие, требует ловкости и определенной удачи.

Зависит от Реакции и Удачи ($R*0.5+S*0.5$)

- ♦ **ВЕЗЕНИЕ:** Фортуна. Она же - везение. Нужна везде и всем!

Зависит от Удачи (**S**)

- ♦ **СКРЫТНОСТЬ:** способность проскользнуть мимо вражеского охранения, в бескрайней океанской пустыне уклониться от преследователей или, как гром среди ясного неба, обрушиться на беспечного неприятеля.

Зависит от Удачи и Восприятия ($S*0.5+I*0.5$)

| Личные умения | | |
|---|----|----|
|  Харизма | 0% | 50 |
|  Рапиры/Шпаги | 0% | 50 |
|  Сабли/Тесаки | 0% | 50 |
|  Палаши/Топоры | 0% | 50 |
|  Пистолы/Мушкеты | 0% | 50 |
|  Везение | 0% | 50 |
|  Скрытность | 0% | 50 |

• КОРАБЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ •

- ◆ **НАВИГАЦИЯ:** способность привести судно в порт сквозь шторм и густой туман. Умение пользоваться навигационными приборами и управлять эскадрами.



Самый большой и грозный корабль полетит, будто птица, легко повинуясь твердой руке опытного шкипера.

Зависит от Восприятия и Обучаемости ($I*0.2+T*0.8$)

Для управления судном определенного класса требуется соответствующий минимальный уровень Навигации:

| Класс | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|-----------|---|----|----|----|----|----|
| Навигация | 1 | 25 | 45 | 65 | 80 | 95 |

Недостаток Навигации приводит к штрафу («минусам», появлению отрицательных штрафных очков) во все умения и характеристики героя. Величина штрафа определяется как разница между текущим и требуемым значением Навигации, в классах.

- ◆ **МЕТКОСТЬ:** одно из самых необходимых бороздящим морские просторы качеств. Настоящий капитан не станет тратить боезапас на то, чтобы распугать всю рыбу в округе. Каждый залп – в цель!
Без Восприятия и Удачи здесь не обойтись ($I*0.8+S*0.2$)
- ◆ **ОРУДИЯ:** ловко снарядить орудие и, пока отголоски выстрела еще не стихли среди переборок, снова банить-снаряжать-наводить, не забывая вовремя окатить ствол водой, остудить... ничего лишнего - зарядить, протравить, залп!
Зависит от Обучаемости и Силы ($T*0.6+P*0.4$)
- ◆ **АБОРДАЖ:** как можно аккуратнее подвести судно к неприятельскому борту, с первого раза забросить кошки и лавиной обрушиться на трепещущего противника, ураганом пронестись по палубам и с минимальными потерями взять вражеский корабль заслуженным призом! Все это требует немалой сноровки и опыта, но богатая добыча легко окупит все усилия.
Задействует Реакцию и Обучаемость ($R*0.7+T*0.3$)
- ◆ **ЗАЩИТА:** день за днем команда «притирается» к кораблю, и вот уже каждый матрос стоит десятка новичков. Защитить своих людей во время боя, не дать им глупо и бессмысленно погибнуть – задача хорошего капитана и ловкого стратега. Выносливость и Лидерство одинаково важны мобилизирующему экипажу на защиту корабля! ($E*0.5+A*0.5$)
- ◆ **ПОЧИНКА:** когда ядра обрушиваются на корабль безжалостным градом, разносят борта в щепки и превращают паруса в лохмотья, когда под ударами беспощадной стихии дрожит и стонет усталый корпус, а ветер рвет снасти, как нитки, Починка становится самым важным из корабельных умений.
Решающее значение имеет Выносливость, затем Восприятие ($E*0.8+I*0.2$)

- ♦ **Торговля:** умение с прибылью продать назавтра то, что вчера купил по случаю. Знание выгодных торговых маршрутов, деловая хватка, тщательный учёт и прочный вместительный трюм всегда на руку человеку предприимчивому. Обучаемость и Лидерство решают всё ($T*0.8+A*0.2$)...

...и, конечно же, кадры! Помните, что любое текущее значение из корабельных умений может быть увеличено за счет большего чем у героя соответствующего умения офицера, назначенного на подходящую должность.

•ДРУГИЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ•

- ♦ **РАНГ:** показатель уровня развития персонажа в игре. Ранг изменяется ступенчато с приобретением опыта. Вместе с Рангом героя также увеличивается Жизнь героя на величину, зависящую от Выносливости. С повышением Ранга протагониста Вам будут чаще попадаться более сильные противники и новые предметы.

Активированные («открытые») у персонажа способности «Растущая жизнь» и «Растущая энергия» дополнительно добавляют по одному соответствующему очку при получении каждого нового ранга.

| | |
|-------------|------------|
| Ранг | 15 |
| Жизнь | 200 / 200 |
| Здоровье | ОТЛИЧНОЕ |
| Энергия | 90 / 90 |
| Деньги | 584 554 |
| Вес | 96.2 / 135 |
| Звание | нет звания |
| Порог опыта | 0/33 |

- ♦ **Жизнь:** это показатель устойчивости персонажа к физическим повреждениям. Чем больше очков Жизни у персонажа, тем больше колотых, резаных, рубленых и огнестрельных ран нужно нанести, чтобы его убить. С каждым прибавлением ранга величина Жизни увеличивается на значение, зависящее от характеристики Выносливость.

- ♦ **ЗДОРОВЬЕ:** показатель общего физического состояния персонажа. Чем хуже Здоровье, тем хуже становятся все показатели героя. Здоровье ухудшается, если Ваш герой получает много ранений, и восстанавливается, если герой не участвует длительное время в рукопашных схватках.

Здоровье можно существенно улучшить, если:

- ▶ преимущественно отдыхать на суше (ночевать в съёмных комнатах);
- ▶ озаботиться интимной жизнью героя (не обязательно и не только в борделях);
- ▶ принять специализированные лекарственные снадобья (при их наличии).

- ♦ **ЭНЕРГИЯ:** это запас физической выносливости персонажа. Все атакующие действия в рукопашной схватке требуют затрат Энергии. Другими словами, в процессе схватки персонаж устает и для восполнения сил ему требуется передышка. Максимальное значение Энергии зависит от текущей величины Реакции персонажа.

- ♦ **ДЕНЬГИ:** сумма наличных серебром (песо, пиастры, талеры и прочие монеты), которая находится у персонажа. Герой может хранить деньги в своем кармане, у офицеров, в каюте или на банковском депозите у ростовщика.

В отдельных игровых ситуациях Вы можете располагать запасами в собственном рундуке или вкладками в банке этого поселения, но не средствами, находящимися у Ваших офицеров и пассажиров!

- ◆ **Переносимый Вес:** максимально возможная суммарная масса груза, которую персонаж может переносить без потери своих двигательных функций и с сохранением уровня умений. Зависит от Силы, Выносливости, а также уровня сложности игры.

Перегруженный персонаж передвигается исключительно медленным шагом.

- ◆ **ЗВАНИЕ:** здесь отображается именование, свидетельствующее об официальном признании заслуг персонаж державой, на службе которой он состоит.
- ◆ **Порог опыта:** в этом поле показывается, сколько очков в выбранном в данный момент умении, ранге или способности уже накоплено и сколько всего требуется для получения очередного очка или перехода на следующий уровень.



- ◆ **НАЦИЯ:** в углу портрета главного героя отображается стилизованный флаг, соответствующий его нации.

Существует различие между поднятым флагом на корабле (см. форму «Нации») и нацией самого героя. Флаг позволяет ввести в заблуждение других капитанов в море или солдат в порту, но истинное отношение к герою будет зависеть от его нации и награды за голову.

- ◆ **АВТОРИТЕТ, ИЗВЕСТНОСТЬ и ЧЕСТЬ** отличают главного героя от всех остальных игровых персонажей.

Авторитет – это не умение или навык, это оценка героя его окружением (в первую очередь экипажами кораблей, состоящих в эскадре протагониста). Авторитет может падать так же стремительно, как и подниматься. Если Авторитет капитана упал критически, ему предъявляют Черную метку и предлагают сложить полномочия добровольно или принудительно. Если Авторитет высок, сплоченный вокруг командира экипаж может выдержать любые испытания с верой в будущее!

Харизматичному лидеру проще вселять надежду в своих людей. Авторитет снижается тем медленнее, чем выше Харизма у Вашего героя.

Отображается графически. Левая половина шкалы значений, меньших середины (т.е. худшая её часть), имеет красный фоновый цвет.

Известность показывает, насколько высока популярность, знаменитость, слава главного героя. Перед именитым человеком откроются любые двери, поклонники ищут его внимания, а противники теряются только от одного упоминания его имени!

Может принимать следующие значения (по возрастанию слева направо):

НЕИЗВЕСТНЫЙ ↔ ОБЫКНОВЕННЫЙ ↔ ИЗВЕСТНЫЙ ↔ ЗНАМЕНИТЫЙ ↔ ЛЕГЕНДАРНЫЙ

У героя может быть самый разный авторитет, он может ежедневно совершать подвиги на завтрак, обед и ужин, или же скрупулезно подсчитывать прибыль, уклоняться от дуэлей, и уступать дорогу кораблям, превосходящим числом или классом. Но ему никуда не деться от благородства духа, альтруизма и высоких устремлений. От божиих заповедей и человеческих законов. Честь показывает, к чему чаще всего склоняется Ваш герой. Честь растёт, когда он спасает мир и его обитателей. Или падает до самых безобразных глубин, от нарушенных обещаний, творимого насилия и злодейства. Честь зависит от поступков персонажа и, в свою очередь, влияет на то, как воспринимают его другие действующие в игре лица.

Честь бывает высокой (положительной), нейтральной и низкой (отрицательной):

МЕРЗАВЕЦ › ЗЛОДЕЙ › ПИРАТ › ПРОХОДИМЕЦ › **АВАНТЮРИСТ** › ЧЕСТОЛЮБЕЦ › ИДАЛЬГО › ГЕРОЙ › ПАЛАДИН

ВАЖНО! Чем выше Харизма протагониста, тем медленнее забываются его прежние подвиги и деяния, тем дольше его помнят и чтут.

Однако если герой ведет однообразный и размеренный образ жизни, выбирает наименее рискованные пути решения, одиноко путешествует в пустынных морях, его Честь и Известность уходят, как песок сквозь пальцы, стремясь к нейтральной и незамысловатой середине. В игре память сообщества коротка и в среднем не превышает половину игрового года.

♦ **РЕПУТАЦИЯ** и **ЛОЯЛЬНОСТЬ**: показатели, расположенные прямо под портретом прочих игровых персонажей. Репутация отображает отношение к ним общества, а Лояльность – их отношение к протагонисту.

Репутация обычных игровых персонажей неизменна в течение всей игры: считается, что их нрав уже сложился и они довольно однообразны в своём поведении.

Лояльность отображается графически и определяется поступками Вашего героя. Левая половина шкалы значений, меньших середины (т.е. худшая её часть), имеет красный фоновый цвет.



ВАЖНО! Офицеры с хорошей репутацией не смогут долго работать на героя - негодяя, а мошенники долго не вытерпят честной жизни.

Чем выше Авторитет у Вашего героя, тем медленнее снижается Лояльность его офицеров, если совершаемые поступки противоречат их мировоззрению.

Чем ближе репутация персонажа к крайним значениям, тем сильнее его реакция на действия игрока. Как только Лояльность станет непозволительно малой, офицер покинет команду протагониста.

Тем не менее, совершая в игре попеременно хорошие и плохие (с точки зрения современной общественной морали) поступки, игрок может успешно и долго сотрудничать с абсолютно разными персонажами. Совсем как в жизни...

• СПОСОБНОСТИ •



Способности – это дополнительные параметры персонажа, которые позволяют получать новые преимущества или открывают прежде недоступные игровые возможности.

Способности могут позволить персонажу специализироваться в какой-нибудь определённой области или же стать универсалом, знающим о многом понемногу. Любой персонаж может стать профессиональным фехтовальщиком, эффективнее управлять кораблём или сможет выгоднее проводить торговые операции.

Не все способности доступны сразу: некоторые из них требуют предварительной активации («изучения») других, а отдельные (скорее, исключительные) могут быть ограничены базовой сложностью игры.

Активированные («изученные») перки изображаются на ярком насыщенном фоне. Все прочие способности – на бесцветном, что способствует их визуальной идентификации.



Способности делятся на личные и корабельные. Очки способностей начисляются для каждого персонажа индивидуально, при достижении им порогового значения личных или корабельных умений соответственно. Большинство корабельных способностей могут работать, если они есть у офицера, назначенного на подходящую должность (это указывается в описании конкретной способности).



Ряд способностей доступен исключительно протагонисту. Они помечены двойным цветным лучистым кольцом и сгруппированы в нижней части соответствующего списка. Национальные флаги, точнее способности поднимать на судне флаг определённой нации, также доступны только главному герою.

Не все способности действуют повсеместно и постоянно!

Рекомендуется обращать внимание на указания, данные непосредственно в игре: если есть правила или дополнительные условия (место, время, внешние обстоятельства), значит, им придётся следовать.

Важно! Ни один из персонажей не сможет использовать все способности, присутствующие в игре. Следует дважды подумать, на что и в какой последовательности расходовать полученные очки!

• КОМПАНИЯ ГЕРОЯ •



В левой части формы «Персонаж» блока главных игровых интерфейсов (во вкладке **{F2}:Персонажи**) организован список всех персонажей, сотрудничающих с протагонистом на момент просмотра. В этом же списке указаны все возможные должности Ваших офицеров.

Персонажи, члены компании Вашего героя, могут принадлежать к одному из четырёх типов:

♦ **КОМПАЬОН**. Если Вы согласитесь сопровождать судно какого-либо торговца, то он на время путешествия станет Вашим компаньоном. Также компаньонами становятся те офицеры, которым Вы поручаете управлять кораблями Вашей эскадры.

Обратившись к «мыслям вслух» (см. главу «Каюта и другие корабельные помещения») в каюте флагманского судна, Вы можете пригласить любого из компаньонов для разговора с героем и отдать приказы в отношении его судна и его поведении в предстоящих боях.

♦ **ОФИЦЕР** – персонаж, который заступил на офицерскую должность (или должности) на судне героя (см. далее).

♦ **ПАССАЖИР**. Персонажи, которых Вы взяли на борт с целью доставить в какое-либо место и, как правило, получить за это награду. Пассажирами Вашего судна также числятся квестовые (участвующие в сюжетных игровых событиях) персонажи, находящиеся на борту судна.

Офицеры, которых Вы наняли, но ещё не назначили на должность, освободили с должности, избавились от управляемого ими судна или подобрали в море после его гибели, помещаются в эту же категорию. В дальнейшем мы станем называть их «свободные офицеры».

♦ **ПЛЕННИК** – это персонаж, находящийся на Вашем судне против своей воли. Любого пленника можно допросить в трюме корабля, а также узнать его личность. Вы, чаще всего, можете получить за него выкуп, а если это пират, завербовать его в кампанию героя. Вы можете пленить пассажира, которого взяли доставить, когда он начнет возмущаться долгим невыполнением обязательств доставки его в пункт назначения. Пленниками становятся и те капитаны, которые сдадутся Вам при abordage или будут подняты Вами, будучи на шлюпках, в море. Наибольшую сумму выкупа дает губернатор той же нации, что и пленник, однако она колеблется, как и мнение самих губернаторов о ценности пленного.

Пленные капитаны могут обращаться к Вашему герою с различными просьбами. Не избегайте общения с пленными: вдруг это принесёт выгоду, кто знает?

•ОФИЦЕРЫ•



Если главный герой не силён в каком-либо умении, он может назначить офицеров, чтобы они более эффективно выполняли требуемые функции, замещая корабельные должности. Например, если Вы специализируетесь на торговле и защите, Вам могут понадобиться штурман и канонир, а опытному мореплавателю не обойтись без казначея и плотника.

Назначенный на должность офицер увеличивает умение на разницу между навыком протагониста и собственным. Так, если умение навигации у Вашего героя равно 33, а у нанятого Вами офицера 43, то итоговое умение протагониста будет увеличено на 10 единиц. В случае, когда умение героя повышается офицером, разница выделяется зелёным цветом.



Важно! Пенальти герою за ненадлежащий класс корабля считается от умения Навигация с учетом умений офицера - Штурмана.

Офицер может увеличивать только определённые для его должности умения и способности. Всего на корабле девять офицерских должностей для офицеров и одна капитанская – это всегда сам главный герой. Игрок может назначать офицеров на должности: Штурмана, Боцмана, Канонира, Врача, Казначея, Плотника и Абордажника.

Игрок вправе назначить троих офицеров – Абордажников. Эти офицеры будут сопровождать героя на суше и в абордажном бою, прикрывая его острой сталью, пистолетами и, если придётся, своим телом. Чем лучше Вы их экипируете (хорошим оружием и боеприпасами, бронёй и лечебными средствами, амулетами и оберегами), тем большую пользу они сумеют принести. Выбирая им оружие, следует обратить внимание на их умения (уже развитые и те, которые Вы бы хотели им развить).

Офицерам доступны способности совместителя и совместителя-универсала. Эти способности позволяют одному офицеру замещать соответственно сразу две или три должности. Таким образом, достаточно всего трех офицеров, чтобы они максимально эффективно помогали главному герою своими умениями и способностями в море, при этом являясь его телохранителями в рукопашных схватках.

Чем больше должностей замещает офицер, тем больший опыт он получает и, следовательно, тем быстрее развивается. Наименьший опыт получают Пассажиры.

Однако помните: капитанами призовых (захваченных трофеями в боях) кораблей могут стать либо офицеры, либо незадействованные сюжетно пассажиры!

• КАЗНАЧЕЙ И АВТОЗАКУПКА •

Для уменьшения игровой рутины Вы можете поручить офицеру - Казначее самостоятельно совершать операции купли-продажи, для чего в диалоге с ним отдайте приказ в отношении перечня и количества товарных остатков на борту каждого из кораблей Вашей эскадры:



Выберите внизу справа интересующее судно, затем укажите величину норматива для каждого Вас заинтересовавшего товара. Обратите внимание на опцию «Зakupать контрабанду»: если она будет активирована (отмечена «галкой»), Ваш Казначей будет выполнять приказ, невзирая на цену товаров.

Чтобы офицер занялся товарными операциями, сообщите торговцу в портовом магазине, что ему предстоит иметь дело с Вашим Казначеем.

Если Вы, спустя некоторое время, решите, что сами займётесь сбытом товаров, отдайте Казначее новый приказ, воспользовавшись той же диалоговой формой.

Также в беседе с Казначеем Вы можете получить от него отчёт о торговых операциях недавнего времени, сводку о его действиях и проделках крыс.

Помните! Если у Казначее отсутствует установка по величине запаса любой товарной позиции, этот товар будет продан в ближайшем порту по предложенной торговцем цене. Ваш Казначей считает, что его капитану виднее.

• НАЕМ И НАЗНАЧЕНИЕ ОФИЦЕРА •

Достойных кандидатов на роль офицера можно найти в тавернах, получить предложения о сотрудничестве во время выполнения игровых задач (квестов), или «убедить» пленного офицера. Наиболее часто временно безработные профессионалы сидят за столиками в тавернах в ожидании работодателя и, сразу же при обращении к ним, предлагают свои услуги. При найме можно посмотреть характеристики персонажа (обратите внимание на его умения и способности), а можно и поторговаться, иной раз существенно уменьшив размер первоначально запрошенного задатка.

Получив запрашиваемую сумму, офицер становится пассажиром в команде героя.

Далее, во вкладке **{F2}:Персонажи** блока главных игровых интерфейсов, можно назначить его на должность корабельного офицера или сделать компаньоном, назначив его капитаном на купленный или захваченный корабль.

Каждый месяц офицерам и матросам выплачивается зарплата и, если Вы включили режим выплаты долей, причитающееся вознаграждение. Офицеры, время от времени, требуют дополнительной прибавки к жалованью, обращаясь к герою в ближайшей таверне, если Ваше судно бросило якорь в порту. Иногда они пресыщаются морем и стремятся на покой или же могут категорически заявить о несогласии работать с героем, если их лояльность упала до нуля. Одним словом, офицеры имеют собственный характер и цели, иной раз не совпадающие с героем до полного разрыва отношений. Только добровольцы, по сюжету решившие связать с протагонистом свою судьбу, будут верными до самого конца...

Назначение осуществляется двойным кликом (или нажатием клавиши **{Enter}**) на пустом слоте (иконке) офицерской должности. В появившемся списке следует выбрать подходящего кандидата (Вам становится доступна краткая информация о каждом из них) и нажать внизу кнопку «**Назначить**».

Назначение компаньона рассмотрено в разделе «Корабли: суда и их характеристики».

О выплате долей читайте в главе «Оплата услуг и раздел добычи»

Назначение офицера

Эдмонд Локс

| | |
|------------|------------|
| Ранг | 22 |
| Жизнь | 127 / 127 |
| Репутация | Герой |
| Лояльность | Нормальная |
| Вес | 13.1 / 136 |

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 6 | 8 | 4 | 6 | 4 | 3 | 9 |
| 71 | 58 | 40 | 60 | 42 | 50 | 47 |
| 47 | 52 | 55 | 84 | 71 | 36 | 37 |

Назначить *Отмена*

• СМЕЩЕНИЕ С ДОЛЖНОСТИ И УВОЛЬНЕНИЕ •

Смещение офицера осуществляется двойным кликом (или нажатием клавиши **{Enter}**) на слоте (иконке) занятой должности. Свободный офицер перемещается в общий список Пассажиров.

Чтобы уволить офицера обратитесь к нему (начните диалог), встретившись на суше, если он Абордажник, или в кают-компании, если он занимает корабельную должность или числится среди Пассажиров.

Чтобы уволить компаньона, следует снять его с корабля (см. раздел «Корабли: суда и их характеристики»), или продать его судно на верфи.

Важно! Члены команды внимательно следят за тем, как именно Ваш герой предпочитает расставаться со своими офицерами. **Любое Ваше решение будет замечено и оценено остающимися персонажами.** Не стоит удивляться, если Вы «вдруг» столкнётесь с дезертирством, подстрекательством к неповиновению или даже с матросским бунтом! Или, наоборот, оставленное уволенному офицеру носимое имущество и некоторая сумма звонким серебром выступят отличным стимулом остающимся – людям свойственно ценить внимание и заботу...

• РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ •

Офицеры, как и главный герой, получают опыт и совершенствуют свои умения по факту совершения ими действий, использующих эти умения. Например, у офицера будет расти умение «Рапиры и Шпаги», если он вооружен рапирой и активно ей пользуется в стычках. У Компаньонов будут увеличиваться корабельные умения, а у Пассажиров те, опыт в которые наследуется от протагониста.

Все члены команды Вашего героя постоянно получают небольшой бонус в опыт, начисленный протагонисту в любое из умений. Условно говоря, герой делится полученным знаниями со своими поделщиками в дружеской беседе (а на деле запускается механизм, позволяющий членам команды улучшать все свои умения, а не только используемые).

В начале игры бонусные начисления составляют: офицерам – 25.0%, компаньонам – 16.5%, всем остальным – 5.0%. Если же Вы активировали герою уникальную способность «Обмен опытом», то бонусы удваиваются, составляя уже 50.0, 33.0 и 10.0 процентов соответственно.

С ростом умений увеличивается игровой ранг офицера, добавляются очки Жизни и появляются свободные очки способностей, распределить которые предстоит исключительно Вам.



Помните! Способности «Совместитель» и «Совместитель-универсал» позволяет офицеру занимать несколько должностей сразу, а это значительно увеличивает скорость его развития.

•ОПЛАТА УСЛУГ И РАЗДЕЛ ДОБЫЧИ•

Текущие расходы на содержание судна предполагают в том числе ежемесячную выплату жалования экипажу и офицерам (не зависимо от занимаемых ими должностей). Чем выше умения офицера, тем в большую сумму он будет обходиться.

Любая задержка платежа значительно скажется на лояльности офицеров и на морали корабельных экипажей (они начнут роптать, сетовать в портовых тавернах на скупость героя, а потому желающих поступить на службу не будет совсем).

Если Вы, начиная новую игру, оставили включенным режим раздела добычи (ежемесячной выплаты денежного возмещения доли в добыче), то помимо жалования Вам придётся нести дополнительные расходы.

Основные положения раздела добычи

Дележу подлежат только те ценности, которые взяты призом в море: суда, орудия, товары и деньги (песо).

Дележу не подлежат:

- *доходы от делового товарооборота (честной торговли и контрабанды товарами, приобретёнными игроком);*
- *деньги и имущество из кладов;*
- *сюжетные гонорары и все прочие доходы, полученные на суше (т.е. без участия экипажа);*
- *присвоенные вещи погибших (снятые с поверженных тел или взятые из сундуков абордированного судна) трофеем не считаются и в состав добычи не входят.*

Порядок подсчета и правила раздела добычи Вы можете в любое время посмотреть в игре, нажимая и удерживая правую кнопку мыши по-над клавишей «Долг» на форме **{F2}:Корабли**. Используя эту же кнопку, можно произвести расчеты с командой и экипажем (обратите внимание – досрочная выплата улучшает мораль последнего).

Система учитывает разницу в Вашем суммарном капитале (включая флагман, корабли эскадры, орудия, содержимое трюмов, наличные деньги у протагониста, офицеров и в сундуке каюты) и в личном составе (компаньоны, офицеры, матросы) на момент выхода в море и возвращением на берег.

Если Вы понесли убытки (израсходовали ром, доски, парусину, выбросили груз за борт, потеряли корабль и т.д.), то начислений к дележу не последует.

Если же обнаружатся доходы или появятся призы и трофеи, подлежащие дележу, будут начислены доли всему списочному личному составу, зафиксированному на момент входа в режим моря (по обычаям Берегового братства доли погибших офицеров и матросов достаются их товарищам и родственникам).

Важно! Корабли сюжетных и временных компаньонов, включая содержимое их трюмов, не учитываются.

• ПРЕДМЕТЫ И ЭКИПИРОВКА •

Игрок может в любое время провести ревизию инвентаря всех членов команды героя, открыв вкладку **{F2}:Предметы** блока главных игровых интерфейсов:



Здесь можно прочитать письма или документы, просмотреть карты, ознакомиться с описанием имеющихся предметов, поменять экипировку протагониста, активировать или выкинуть обереги у любого из персонажей. Но передавать предметы офицерам или экипировать их оружием нельзя. Передача предметов осуществляется посредством:

- ▶ опции «Обмен», когда любой персонаж и герой находятся в одной локации;
- ▶ взаимодействия с Абордажниками через сундук, напрямую передавая предметы.

Абордажники ходят за героем повсюду, а прочих персонажей можно найти в кают-компании (если она есть). Их можно назначить Абордажниками или Компаньонами и произвести обмен предметами в каюте протагониста. Или на пирсе.



Для «Обмена» следует подвести протагониста к офицеру и нажатием клавиши **{Enter}** вызвать командное меню, в котором найти и использовать эту опцию.

В открывшемся интерфейсе, схожим с обыском трупов и просмотром содержимого сундуков и рундуков, фурнитуры и завалов (см. раздел «Сухопутные приключения»), переместите интересующие предметы нужному персонажу в инвентарь.

ВАЖНО! Во время боя обмен таким способом возможен, только если у героя активирована способность «Обмен опытом».

Экипировка военного снаряжения осуществляется автоматически: офицер сам выбирает наилучшие (по его мнению) саблю и пистоль, руководствуясь своими умениями, способностями и атрибутами имеющегося на руках оружия. Также офицер поступит с защитным обмундированием, но Вы можете изъять у него кирасу, жилет или клинок, если посчитаете выбор офицера не удачным. «Надетое» офицером холодное оружие и кираса недоступны для обмена, если прежде не был отдан приказ их «Снять» или «Взять» другой клинок, на замену.

ВАЖНО! Вы можете изменять по собственному вкусу любую экипировку персонажа, за исключением огнестрельного оружия.

У уличных торговцев можно закупать любое снаряжение и предметы обихода непосредственно в инвентарь офицера. Помните, что продать из его инвентаря экипированный в данный момент предмет не получится.

ВАЖНО! Не скупитесь, передавайте офицерам – Абордажникам лечебные средства и противоядия с запасом. Это позволит сберечь Ваши нервы и время, заметно уменьшив количество вынужденных загрузок или попыток отыгрыша в критических ситуациях.

| Все | Снаряжение | Разное | Карты |
|------------------------|------------|--------|-------|
| Наименование предметов | Вес шт. | Кол-во | Вес |

Для удобства игрока и упрощения работы со списком имеющихся у персонажа предметов, в верхней части списка

имеется сортировщик, позволяющий группировать имущество по его применению:

ВАЖНО! Во время использования вкладки {F2}:Предметы управление офицерскими должностями (назначение и увольнение) невозможно!

• ЭКИПИРОВКА ПЕРСОНАЖА •



Любой персонаж может экипировать некоторый набор предметов: саблю и пистолет или мушкет, подзорную трубу и навигационный прибор, кирасу и артефакты (см. далее).

На схеме персонажа имеются слоты (иконки), где отображаются предметы, им задействованные. Игрок может приказать любому из членов команды героя надеть или снять любой предмет экипировки, исключая пистолеты.

Верхний слева слот – «ОБЕРЕГ» – используется для отображения активированного («надетого») амулета с неограниченным сроком действия.

Офицеру требуется приказ игрока, чтобы надеть амулет, размещённый в его инвентаре.

«**МУШКЕТ**». Этот слот предназначен для отображения экипированного мушкета у протагониста или офицеров-мушкетёров. Если у офицера-мушкетёра нет надетого мушкета, либо в инвентаре имеется несколько предметов длинноствольного огнестрельного оружия, офицер выберет (по убыванию приоритета): мушкет с наибольшим количеством зарядов (если способности офицера это позволяют), мушкет с наибольшим поражающим действием снаряда.

Слот «**ПИСТОЛЬ**» отображает экипированные образцы короткоствольного огнестрельного оружия. Если у офицера (за исключением мушкетёра) нет надетого пистоля или в инвентаре имеется несколько пистолей, офицер выберет (по убыванию приоритета): пистоль с наибольшим количеством зарядов (если способности офицера это позволяют), пистоль с наибольшим поражающим действием снаряда.

Слот «**КИРАСА/КОСТЮМ**» предназначен для отображения надетой брони или костюма.

«**КЛИНОК**». В этом слоте отображается экипированное длинноклинковое оружие, которое может быть использовано в фехтовальном поединке (схватке). Если у офицера (за исключением мушкетёра) нет надетого клинка, либо в инвентаре имеется несколько образцов клинкового оружия, офицер выберет (по убыванию приоритета): клинок с наибольшим поражающим действием (исходя из навыков офицера), клинок с усреднённым балансом.

«**ПОДЗОРНАЯ ТРУБА**». В этом слоте размещается иконка экипированной персонажем подзорной трубы. Использование подзорной трубы увеличивает зону видимости в прибрежных водах (использование опции «Доплыть до...» в режиме кораблевождения), причём её радиус тем больше, чем лучше экипированная подзорная труба.

В слот «**СЕКСТАНТ**» размещается навигационный прибор, позволяющий определять текущие координаты судна. Экипированные навигационные приборы дают преимущество в скорости при движении эскадры в режиме "Глобальная карта".

Нижний ряд слотов – «**ОБЕРЕГИ**» – предназначен для отображения экипированных артефактов с ограниченным по сроку действием. Если персонажем задействованы все доступные слоты этого ряда, то для активации нового оберега или талисмана необходимо освободить слот, сняв один из старых. Если у офицера закончилось действие экипированного артефакта, для активации нового требуется приказ игрока.

Для экипировки предмета нужно выбрать его в списке и нажать кнопку «Взять». Офицеры выбирают свою экипировку сами, автоматически заменяя предметы при закрытии интерфейса обмена, обыска или купли-продажи.

Ваши офицеры используют либо мушкет, либо пистоль и клинок. Использовать оба типа снаряжения сможет только главный герой, после активации соответствующих способностей. Прочие персонажи также не используют подзорные трубы и навигационные приборы, хотя с удовольствием ими экипируются, для солидности. Будьте внимательны, если не хотите кусать локти, раздумывая об изъятии «надетой» экипировки!

Некоторые пистолы и мушкеты могут использовать не только пули или картечь, но и жеребья (рубленные гвозди), и даже стальные болты (стрелки), а вместо отдельных пули и пороха можно применять бумажные патроны. Ручная склопетта снаряжается гранатами или петардами. Внимательно читайте описания оружия в игре!

Если Вы хотите, чтобы офицер использовал определённый боеприпас при наличии в его инвентаре нескольких заменяемых вариантов, отдайте ему приказ в диалоге. Герой руководствуется в выборе решением, принятым через «Мысли вслух».

Любой персонаж, не относящийся к мушкетёрам и прочим исключительно стрелкам, может экипировать клинок, чтобы быть вооружённым в предстоящих фехтовальных поединках (схватках). Чтобы экипировать клинок протагонисту или сменить офицеру выделите нужную позицию в списке предметов и задействуйте кнопку «**Взять**».

Если Вы знаете заранее, чем хотите экипировать персонажа из команды Вашего героя, то оставьте ему при обмене именно этот клинок (если клинков окажется несколько, он сам определится, чем ему фехтовать).

Все клинки, как и фехтовальные навыки, разделяются на три типа: «Рапиры и Шпаги», «Сабли и Тесаки», «Палаши и Топоры».



Оружие: Атака/Баланс 49.9/0.3
Тип: Рапиры/Шпаги
Флотская рапира с гибким клинком, равно удобным как для уколов, так и для рубящих ударов. Упрощенная гарда тем не менее достаточно надежна, чтобы принимать на себя мощные рубящие удары.
Вес 2.3

Кроме **типа клинка** в его описании отображаются **игровое наименование** и основные атрибуты: **Атака**, **Баланс** и **Вес**.

«Атака» – это атрибут, отображающий наиболее вероятный урон, который может быть нанесён клинком при развитом соответствующем умении. Приблизительно показывает середину интервала потенциальных фактических значений урона (т.е. чем больше значение, тем лучше клинок). У всех клинков, за исключением уникальных, генерируется в границах заданного для клинка интервала.

Для любого клинка величина атрибута «Баланс» попадает в интервал от 0.0 (черен) до 2.0 (остриё), соответственно, значение 1.0 – это середина, или самый сбалансированный клинок (при этом, оптимального значения для показателя нет, игроку предстоит самостоятельно определиться со своими предпочтениями).

Технический смысл атрибута «Баланс»: чем меньше его значение, тем ближе к черену (рукояти) смещён центр тяжести клинка. Роль атрибута «Баланс»: чем меньше его значение, тем ниже урон «рубящих» и «пробивающих» атак, и тем выше урон атак «выпад» и «финт».

Атрибут «Вес» находится в границах общего для типа интервала, для уникального клинка – фиксирован, но также находится в предусмотренных для типа пределах. Вес клинка влияет на расход Энергии во время боя и учитывается при расчёте общего переносимого персонажем груза.

Но не всё так просто!

У любого клинка есть ещё два отличия, величина которых не отображается в интерфейсе, а воспринимается сравнительно, во время игры. Это атрибуты **Длина** и **Кривизна**, которые задаются изначально, имеют фиксированное значение для всех клинков с таким наименованием и используются для учёта технических различий при расчёте величины фактического урона каждой из атак разными клинками.

Атрибут «Кривизна» символизирует условную кривизну/изгиб рабочей части конкретного клинка в сравнении внутри конкретного типа.

Атрибут «Длина» символизирует относительную длину рабочей части конкретного клинка в сравнении внутри конкретного типа.

В совокупности все атрибуты влияют на рисунок боя каждым отдельно взятым клинком, и игроку предстоит, путём экспериментов, подобрать наилучший с его точки зрения вариант. Офицеры при выборе клинка руководствуются в первую очередь величиной урона («Атаки»), во вторую – близостью «Баланса» к середине.

У клинков, относящихся к типу «Палаши и Топоры» есть дополнительное свойство: в силу собственной тяжести и инертности они не только наносят ущерб здоровью противника, но и отнимают Энергию (до 10% наличной энергии при каждом удачном ударе).

Важно! Если у персонажа активирована способность «Тяжёлая рука», то урон, наносимый противнику пробивающим ударом, будет удваиваться не зависимо от типа оружия, а наличная Энергия у атакованного станет отниматься при нанесении клинком типа «Рапиры и Шпаги» пробивающих ударов и выпадов, и пробивающих и рубящих ударов клинком типа «Сабли и Тесаки».

•АРТЕФАКТЫ: АМУЛЕТЫ, ОБЕРЕГИ, ТАЛИСМАНЫ•

В игре Вы можете встретить разнообразные артефакты. Наиболее простые из них могут быть взяты в схватке или случайно «найжены» среди чужого имущества.

Более редкие могут встретиться в каютах взятых призом кораблей или в карманах сюжетных противников. Также их можно получить в благодарность от жителей Архипелага. Нередко самые привлекательные амулеты, усиливая какие-то черты или свойства, в то же время оказывают негативное воздействие, зачастую противоположной природы.

Все артефакты делятся на три группы:

► **«Проклятые» предметы:** оказывают негативное воздействие на персонажа, не требуют экипировки. Сила наложенного на них заклятия настолько велика, что избавиться от действия проклятья можно только вместе с предметом, выкинув его или переложив в рундук.

► **Обереги:** артефакты, имеющие неограниченный срок, экипируются в отдельный слот (вверху слева на схеме персонажа). Это наиболее редкие и ценные магические предметы. Их невозможно изготовить самостоятельно.

► **Амулеты:** артефакты, коих множество на Архипелаге, экипируются в специально отведенные для них слоты. Их можно даже купить в любом поселении. Местные жители, представители коренного населения или же странствующие монахи с удовольствием продадут несложные поделки.

При должном везении и смекалке можно разжиться **алхимическим набором**, позволяющим герою самому изготавливать всевозможные предметы, талисманы и зелья. Также понадобятся:

- **рецепт** (см. список «Рецепты» во вкладке «Документы» Судового журнала);
- **компоненты** (расходуемые предметы);
- **инструменты** (необходимы для процесса изготовления).



Если Вам удастся раздобыть и изучить рецепт, списки компонентов и инструментов станут известны.

И, конечно же, все это становится доступным только при наличии у протагониста способности **«Алхимия»**.

В игре есть три условных вида магии:

- **церковная** (католики, протестанты),
- **туземная** (индейцы, негры),
- **бытовая/морская** (суеверия матросов и обывателей).

Каждый тип магии индицируется камнем в значке в левом верхнем углу иконки артефакта: бирюза (голубой) – церковная; нефрит (зеленый) – туземная, коралл (красный) – бытовая.

Камни призваны ориентировать игрока в том, кому продавать и у кого покупать нужный артефакт (торговец «своей» специальности заплатит, покупая, больше, а запросит меньше).

Артефактами христианского толка торгуют монахи. Они дают за «бирюзовые» артефакты максимальную цену, половину за «коралловые», а за «нефритовые» – гроши (скупают, чтобы уничтожить анафему).

Туземными поделками торгуют мирные (без боевой окраски) аборигены: они купят по лучшей цене «нефритовые» амулеты, в половину оценят «коралловые» и за бесценок «бирюзовые» (чтобы поглотиться на досуге).

Бытовыми, знакомыми большинству колонистов, амулетами торгуют простые торговцы. Они приобретут за максимальную цену «коралловые» изделия, церковные же могут взять за полцены, с целью перепродать монахам. С туземными, возможно, миряне совсем не станут связываться (чур, меня!).

Несмотря на происхождение, артефакты могут работать вместе, а могут оказаться антагонистичными.

Важно! Амулеты атакующей и защищающей магии несовместимы. Магия вспомогательная нейтральна, а потому совместима с любой из предыдущих групп.

Функциональная направленность амулета обозначается розеткой под камнем:

- ▶ *ожерелье с когтями*: атакующее воздействие ;
- ▶ *солнышко с лучами*: защитное воздействие;
- ▶ *кельтский круг*: вспомогательное.

Важно! Как правило, «вспомогательные» амулеты нейтрализуют сопутствующее негативное воздействие основного амулета.

Кроме амулетов трех основных групп, которые можно продать и купить на улицах городов, есть четвертая группа индикации, предназначенная для редких артефактов: талисманов, оберегов, редкой амуниции или снаряжения. Символический камень - лазурит (т.е. синий с золотыми прожилками).

Розетка под камнем в углу иконки соответствует основной функции, аналогично обычным амулетам.

Помимо перечисленной выше символики, Вам может встретиться еще несколько:

- ▶ *чёрный морион в костяной розетке* означает опасность, исходящую от неактивированного предмета;
- ▶ *белый жемчуг в костяной розетке* означает, что предмет обладает полезными немагическими свойствами, но за его применение придется чем-то заплатить (такой предмет несёт одновременно бонусы и штрафы, например, Ром или Вино);
- ▶ *жёлтый янтарь в рамке коловрата* означает, что предмет несет информацию, которую может зафиксироваться либо в Документах (см. «Судовой журнал»), либо в Картографическом Атласе (см. соответствующий раздел);
- ▶ *золотая звездная руна на темном фоне* означает, что предмет является инструментом, при помощи которого можно создавать новые предметы и который не исчезает после первого использования, т.е. не является компонентом.

Члены Вашей команды – офицеры и компаньоны – не станут принимать самостоятельных решений в отношении артефактов, полностью полагаясь на выбор игрока.



• КАРТЫ И КАРТОГРАФИЧЕСКИЙ АТЛАС •

Все географические карты островов или участков материковой суши, доставшиеся Вашему герою, попадают в инвентарь и, если прежде не встречались, помещаются в Картографический атлас (по умолчанию – клавиша **{M}**):



Вы также можете посмотреть любые наличные карты во вкладке **{F2}:Предметы** (для удобства воспользуйтесь сортировочным фильтром «Карты»), выбрав нужную в списке и нажав кнопку «**Взять**».

Карты можно купить, получить в дар, найти в кладе или в вещах убитого героем капитана неприятельского корабля, а можно просто украсть из чужого сундука.



Кроме отдельных географических карт Вам определённо встретятся общие карты Архипелага различного качества, а также разнообразные отличные авторские работы. Как с ними поступить, сможете решить лишь Вы, однако поверьте: в этом мире случайностей нет. Игрок, собравший все карты отдельных островов и регионов, сразу ощутит, насколько они нужны любому мореплавателю!

Рано или поздно Вам попадётся фрагмент или, если повезёт, целая карта настоящего клада! Карты кладов могут состоять из двух фрагментов: карта автоматически сложится в целую, если нажать кнопку «Взять» на любой из частей карты. Не стоит слишком рассчитывать на сокровища: карта может оказаться фальшивкой, или же содержимое окажется никому не нужной рухлядью.

Карту клада можно приобрести в таверне, если там окажется продавец (как правило, весьма подозрительная и не всегда приятная личность).

Будьте бдительны: кладокопательство очень часто сопровождается появлением не всегда желанных свидетелей или конкурентов.

•КОРАБЛИ: СУДА И ИХ ХАРАКТЕРИСТИКИ•

Корабль – это неотъемлемая часть любого капитана! Для него это – дом, оружие, источник заработка, его гордость и надежды. Вы можете в любой момент (кроме непосредственно абордажной рукопашной схватки) уточнить любые сведения о судах, составляющих отряд героя, открыв вкладку **{F2}:Корабли** блока главных игровых интерфейсов:

Корабль

Шарль де Мор

Кембридж

160

Матросы: Морские волки
Канониры: Салаги
Солдаты: Опытные

Мораль команды: Высокая

Провианта на корабле на 20 дней
Провианта в эскадре на 21 день
Содержание корабля: 15 043 песо

358 850

| Товары в трюме | Кол-во | Вес | Пачка | Вес пачки |
|----------------|--------|-----|-------|-----------|
| Ядра | 200 | 20 | 20 | 2 |
| Картечь | 300 | 15 | 20 | 1 |
| Книппели | 300 | 30 | 20 | 2 |
| Бомбы | 200 | 30 | 20 | 3 |
| Провиант | 300 | 30 | 10 | 1 |
| Порох | 600 | 30 | 20 | 1 |
| Оружие | 200 | 20 | 10 | 1 |
| Лекарства | 150 | 5 | 30 | 1 |
| Ром | 80 | 80 | 1 | 1 |

Корпус: 2858 / 2858
Паруса: 100 / 100
Скорость: 13.14 / 14.00
Маневренность: 43.73 / 53.25
Курсовой угол: 49 / 131
Дедвейт: 580 / 2236
Команда: 160 : 16 / 152
Вооружение: 16 фунт / 16
Пушки: 16 фунт / 16

В левой части формы размещён список всех судов, числящихся в отряде Вашего протагониста. Судно, информация о котором непосредственно демонстрируется, выделяется фоном и активной рамкой вокруг данных о его классе и типе.

Над списком размещён портрет капитана выбранного судна (кликнув по нему правой кнопкой мыши и удерживая её, можно посмотреть сводку параметров персонажа).

Правее размещено условное изображение судна, под которым приведено его название (чтобы его изменить кликнете по этому полю, удалите старое и введите новое название, а затем, по завершении правок, кликнете в любой части формы).

► **Корпус:** количество повреждений, которое может выдержать корпус корабля (включая его устройства и мачты). Чем больше разрушений будет нанесено судну, тем меньше составит его восполняемый ресурс. Следите за состоянием корпуса и при необходимости ремонтируйте его. Если корпус будет практически уничтожен, судно начнёт разваливаться само по себе. Помешать этому сможет определенная способность у героя или у офицера-плотника.

► **ПАРУСА:** состояние парусного вооружения и такелажа. Первая цифра показывает текущее состояние (в процентах от полной парусности судна), вторая цифра отражает максимально достижимую парусность при текущем состоянии рангоута.

► **СКОРОСТЬ:** скорость передвижения корабля. Первая цифра показывает её достижимое значение при текущих значениях воздействующих факторов, вторая – расчётный максимум, достигаемый при средних величинах факторов, влияющих на этот показатель (количество груза в трюме, соотношение величины трюма и физических габаритов судна, способности и умения членов команды и экипажа, наличные повреждения, количество матросов и т.п.).

► **МАНЁВРЕННОСТЬ:** текущая / максимальная скорость выполнения приказов судном (развороты, повороты, динамика набора скорости, инерционность и т.п.). Измеряется в условных величинах (чем больше это значение, тем лучше управляемость и поворотливость судна). На манёвренность влияют те же факторы, что и на скорость корабля.

► **КУРСОВОЙ УГОЛ:** постоянная для судна величина, наилучший курс судна относительно ветра, выраженный в градусах. Первое значение – это угол между направлением ветра (от основания его стрелки-индикатора на мини-карте) и направлением движения судна (его курсом), при достижении которого оно может развить максимально возможную для него скорость (с учётом всех факторов). Чем угол меньше, тем круче к ветру ходит корабль. Второе значение – угол между направлением, куда дует ветер (от окончания индикатора), и курсом судна (чем меньше его значение, тем ближе к ветру ходит корабль). Оба значения показывают общее направление и приводятся в паре для Вашего комфорта (использования более удобного для Вас значения).

► **ДЕДВЕЙТ:** величина полезного груза (товаров и боеприпасов, орудий и экипажа, включая личные вещи моряков, т.е. всего имущества, принятого на борт судна), исчисляемая в условных объёмно-весовых единицах – игровых центнерах. Чем меньше свободного места в трюме судна, тем неповоротливее и тихоходнее оно делается. Большой дедвейт – мечта любого судовладельца! Чтобы увеличить количество перевозимого товара, можно избавиться от орудий или уменьшить экипаж.

► **КОМАНДА:** число матросов в экипаже. Первое значение – текущая численность, второе – минимальный экипаж, необходимый для управления судном в открытом море, третье значение – оптимальный экипаж, наилучшее для этого судна число матросов, канониров и солдат. Нажав и удерживая правую кнопку мыши на поле этого показателя, Вы можете увидеть последнее из значений – максимальную величину экипажа на борту, взять которую можно с т.н. «перегрузом», т.е. с превышением оптимальной численности.

Важно! Внимательно изучите описанные в появившемся окне последствия, чтобы знать, к чему быть готовым.

► **ВООРУЖЕНИЕ:** максимальное количество и калибр орудий, которые можно использовать на этом судне.

Поле ниже содержит сведения о типе, калибре и количестве фактически установленных орудий, а также обеспечивает доступ к формированию орудийных батарей (двойной щелчок левой кнопкой мыши или {Enter} в любом месте поля).

• СКОРОСТЬ И МАНЕВРЕННОСТЬ •

Управляемость и ходкость судна зависят от многих факторов. К примеру, это: сила и направление ветра, величина умения «Навигация» и способности капитана (героя, офицера - Штурмана или компаньона), опыт команды, состояние корпуса и рангоута судна, заполнение трюма, навыки экипажа и другие, менее важные.



Решающую роль оказывают паруса. Корабль с поврежденными парусами не может набрать максимальную скорость, медленно и плохо маневрирует. На величину скорости влияет и текущее положение парусов, по нарастанию, одно из трех: все паруса убраны, «боевые» паруса (ближний к палубе ряд убран, чтобы уменьшить вероятность их повреждения), полные паруса (все паруса поставлены, «развёрнуты»).

На фактическую маневренность более всего влияют численность экипажа и инерция движения. Чем выше текущая скорость судна, тем больше скорость поворота, однако на малых скоростях судно лучше маневрирует на "боевых" парусах. Помните об этом, и паруса навсегда станут Вашими помощниками, а не заложниками обстоятельств!

Текущая скорость и положение парусов Вашего судна отображаются под мини-картой (см. далее). Прочие величины, относящиеся к его скорости и маневренности, отображены в списке параметров на форме **{F2}:Корабли**.

Например, запись « **13.04 / 14.00** » в поле «Скорость» означает, что корабль вполне может развить скорость 14.00 узлов, но при текущих умениях и способностях (перках) героя и опыте экипажа, загрузке судна, его целостности и прочих факторах, скорость не превысит 13.04 узла. Это текущее достижимое значение приведено без учета положения парусов, силы и угла ветра. То же справедливо в отношении маневренности корабля.



Парусники движутся за счет силы ветра: чем сильнее дует ветер, тем большую скорость может развить судно. В первую очередь фактическую скорость определяет направление ветра. Непосредственно против ветра парусник идти не может.

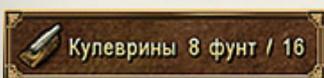
У любого судна есть параметр «**Курсовой угол**», который показывает направление корабля относительно ветра, двигаясь которым можно развить максимально возможную скорость. Чем меньше его значение, тем круче к ветру ходит корабль:

- ▶ корабли с косым парусным вооружением быстрее движутся курсами бейдевинд,
- ▶ корабли с прямым парусным вооружением быстрее движутся курсами бакштаг.

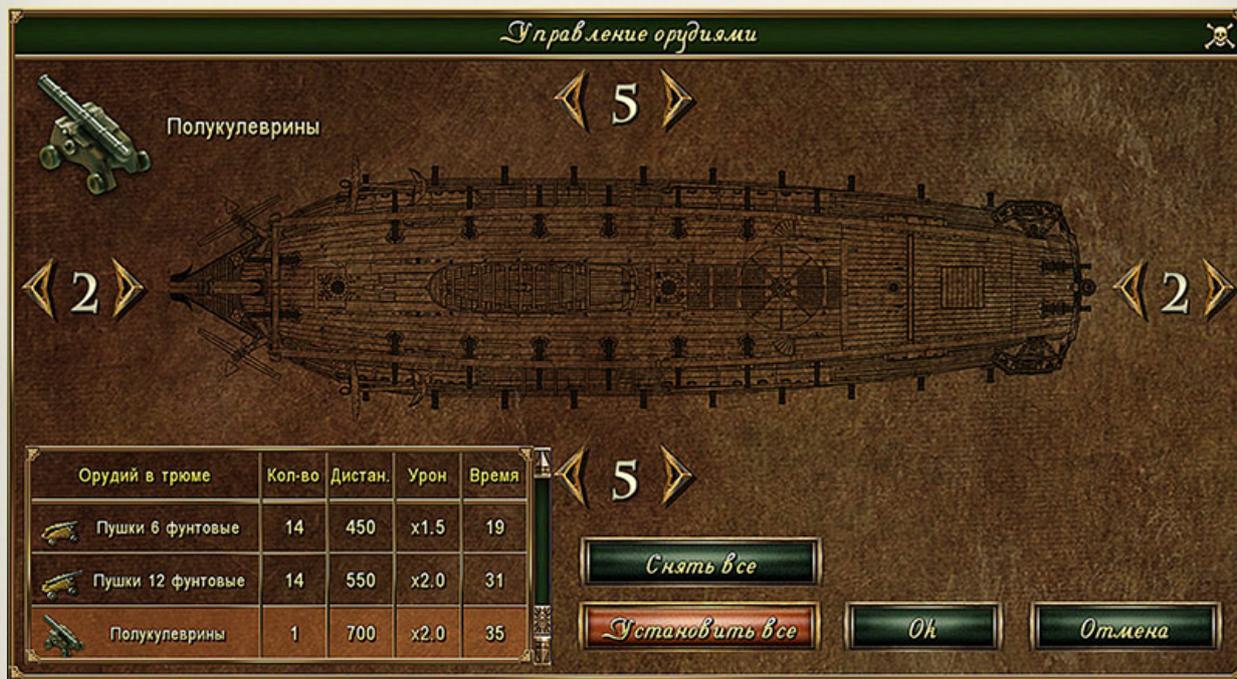
Однако, кроме направления, у ветра есть сила, о которой тоже не стоит забывать. Чем ветер сильнее, тем больше он сказывается на динамике движения судна (в зависимости от его параметров). Для игры справедливы следующие утверждения:

- ▶ ветер, силой в 8 узлов, не воздействует на скорость движения судов;
- ▶ третий класс игровых судов одинаково хорошо использует ветра любой силы;
- ▶ с увеличением класса (2, 1) судно начинает идти быстрее при скорости ветра, большей 8 узлов, и наоборот;
- ▶ с уменьшением класса (4, 5, 6) судно начинает идти быстрее при скорости ветра, меньшей 8 узлов, и наоборот.

• ВООРУЖЕНИЕ СУДА: ПУШКИ И КУЛЕВРИНЫ •



Чтобы перейти в режим управления орудийными батареями Вашего корабля, потребуется двойной щелчок левой кнопкой мыши или нажатие клавиши **{Enter}** по-над полем «Пушки» (или «Кулеврины», в зависимости от типа используемых орудий) в списке параметров судна:



На корабле могут быть установлены любые орудия, калибр которых не превышает указанный в графе «Вооружение». Число и расположение орудий игрок вправе назначить сам, но не более, чем предусмотрено конструкцией судна.

ВАЖНО! При разнице в количестве орудий бортовых батарей, судно получает крен на более нагруженный борт, тем больший, чем больше их вес и количество. Крен сказывается на прицеливании и стрельбе (орудия «заваленного» борта бьют ниже, и наоборот), как и волнение моря (качка).

Вам могут встретиться в игре: 3-фунтовые *Фальконеты*, *Пушки* 6-, 12-, 16-, 20-, 24-, 32-, 36- и 42-фунтовые, 8-фунтовые *Полукулеврины*, 18-фунтовые *Кулеврины* и 36-фунтовые *Полные кулеврины*. Некоторые из береговых укреплений оснащены 48-фунтовыми пушками, также называемыми *Полными картаунами*, которые не могут быть установлены на корабли.

Пушки имеют большую, чем кулеврины, убойную силу и меньшее время перезарядки, однако уступают в прочности и, весьма значительно, дистанции боя.

Обратите внимание, что у пушек с увеличением калибра размер урона только растёт, а дистанция боя сперва возрастает и, после 24 фунтов, убывает.

Принятые на борт орудия являются товаром, а потому отображаются, как груз в трюме. Установленные в батареи орудия в трюме не видны, их нельзя выкинуть или продать до тех пор, пока они вновь не станут грузом (пока Вы их не снимите).

Орудия имеют ощутимый вес и, освобождая место для торговых операций, Вы можете оставить лишь те, что необходимы для защиты во время бегства.

В ходе боя орудия могут выйти из строя в момент попадания по ним вражеских ядер и бомб, или разорвавшись при неудачном выстреле.

Ресурс прочности у орудий разный. Наибольший срок службы имеют небольшие 12-фунтовые пушки и 36-фунтовые полные кулеврины. Устойчивость к разрушению у пушек снижается с увеличением калибра, а у кулеврин – с уменьшением.

Пополнить запас орудий можно, главным образом, снимая их с призовых кораблей, потому что на верфях в продаже бывают лишь малые и средние калибры, не опасные для местных городских укреплений.

Сменить и установить новые орудия можно нажатием кнопки **«Снять все»**, выбором в списке нового типа и последующим нажатием кнопки **«Установить все»**. Добавить недостающие или снять лишние орудия можно стрелками по левому и правому бортам, корме и носу. Все орудия в батареях должны быть одинаковы!

Во время боя снять или установить орудия нельзя, как нельзя снять орудия во время грабежа захваченного абордажем или сдавшегося судна. Сперва назначьте капитана, поручите ему вывести корабль из боя, и лишь потом снимайте пушки.

• ЭКИПАЖ •



Экипаж корабля состоит из матросов. Они, в зависимости от поставленной задачи, делают на корабле все необходимое для плавания и боев. Сведения об экипаже выбранного судна отображены в верхнем ряду списка параметров на вкладке **{F2}:Корабли**, между условным изображением судна и статистической формой, содержащей сведения о

запасе провианта на судне и в эскадре, текущих ежемесячных расходах на содержание судна и общей сумме наличных песо.

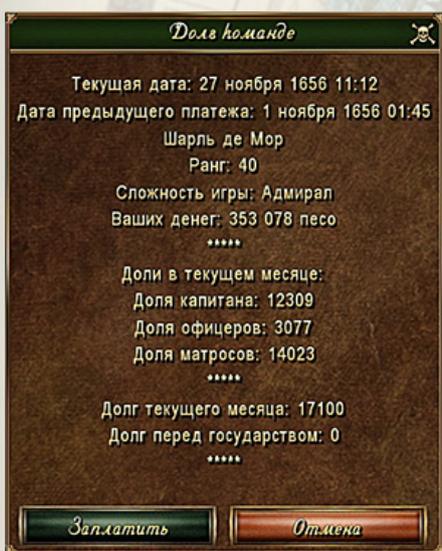
Наем матросов производится различными способами. В таверне, чаще всего днем, встречаются желающие уйти в плавание, достаточно обратиться к владельцу заведения. Вы также можете нанять ограниченное количество вольных матросов, владеющих опытом в одной из трех категорий (см. далее), если встретитесь с их предводителем на улице какого-нибудь из городов. Если Вы сумеете вынудить неприятельского капитана сдать судно, часть его команды может выразить желание служить под рукой героя (правда, их мораль, изначально, будет весьма жалкой). Или, если игровая ситуация покажется совсем безнадежной, можно пополнить экипаж рабами, обратившись к «мыслям вслух» (см. главу «Каюта и другие корабельные помещения») в своей каюте.

Опыт команды делится на три категории, три общих профиля навыков экипажа:

- ▶ Матросы – морские: влияет на управляемость и ходкость судна,
- ▶ Канониры – комендорские: скорость перезарядки и точность наведения орудий,
- ▶ Солдаты– абордажные: эффективность команды в рукопашных схватках.

То есть каждый матрос может быть моряком, канониром и солдатом, но навыки у него при этом разные, хороший комендор может быть плохим бойцом и т.п. Небольшая опытная команда может быть более эффективна в оптимальном составе, чем перегруженный салагами корабль. Опыт во всех трех категориях приобретается командой во время выполнения соответствующих действий (маневрирование, орудийная стрельба, абордажи), но также и утрачивается, если приобретенные навыки длительное время не подкрепляются практикой.

Опыт нанимаемых матросов обыкновенно зависит от национальной принадлежности. Например, англичане всегда хорошие моряки, у французов замечательные канониры, а испанцы – отменные бойцы. Пираты умеренно хороши во всем. Умения перебежчиков могут оказаться совершенно произвольными, в отличие от их морали, стабильно мятежной (что, впрочем, не удивительно), а рабы и вовсе ничем похвастать не могут, увы! – обессиленные и подавленные люди...



Ежемесячно всей команде (членом команды и экипажу) выплачивается жалование и, если включен режим раздела добычи, денежное возмещение доли.

Нажав клавишу «Долг», можно детально ознакомиться со всеми начислениями и суммами предстоящих платежей.

Условно считается, что в содержание корабля входят совокупные затраты на жалование офицерам (команде протагониста) и матросам (экипажу), выплаты по ранениям и увечьям и расходы на различные корабельно-хозяйственные нужды.

Величина жалования зависит от класса судна, опыта экипажа и его численности, а так же величины умений «Харизма» и «Торговля» у Вашего героя.

Если своевременно не выплачивать экипажу полагающиеся жалование и долю в добыче, то мораль команды стремительно падает (способность «Железная воля» уменьшает темп снижения морали). Мятежная команда плохо управляет судном, сражаться безо всякого задора и даже может взбунтоваться!



Количество экипажа регулируется параметром корабля «Команда». Например, запись «**160 : 16 / 152**» означает, что на корабле в данный момент 160 матросов, минимальная команда составляет 16 матросов, а максимальная - 152, то есть на корабле «перегруз» команды, поэтому она отображается красным в разделе детализации сведений об экипаже.

«Перегруз» команды позволяет увеличить совокупную отдачу от малоопытной команды, но и приводит к неудовольствию от тесноты, что ведет к падению морали. Значение меньше минимума тоже будет выделено красным шрифтом: нехватка минимальной команды ведет к неуправляемости корабля.

Мораль команды – важная составляющая жизни на корабле. Показатель морали влияет на скорость и качество выполнения любых команд (управляемость судна, скорострельность орудий и их перезарядку, а также на бордажные бои). Сильное падение морали неминуемо приводит к бунту на корабле!

Бунт на корабле компаньона во время плавания обыкновенно приводит к выходу его судна из отряда игрока.

Бунт на корабле героя требует немедленного подавления: герой окажется на палубе со своими верными офицерами против бунтовщиков.

Если на судне протагониста количество рабов много больше экипажа, рабы также могут взбунтоваться. И хотя их вооружение неважное, но «товар» попортить придется.

Есть несколько способов повлиять на мораль экипажа (уменьшить темп её снижения или радикально увеличить). Самый простой и надёжный способ – выдача матросам ежедневной порции рома во время плавания. Для этого нужно иметь на борту товар «Ром», который потребляется, как и провиант, автоматически, из расчёта 1 единица на 25-70 матросов. Точное количество зависит от выбранной сложности и Авторитета героя.

Можно выдать денежную премию членам экипажа, нажав кнопку «Поднять мораль». Эта кнопка вызывает диалоговую форму, где обозначается стоимость поднятия морали на 10% сразу (на одну условную «ступень»). Величина выплаты зависит от уже достигнутого уровня морали, а также Харизмы героя и его умения Торговля.

А можно, если в поселении имеется бордель, устроить экипажу развлечение во время стоянки в порту.

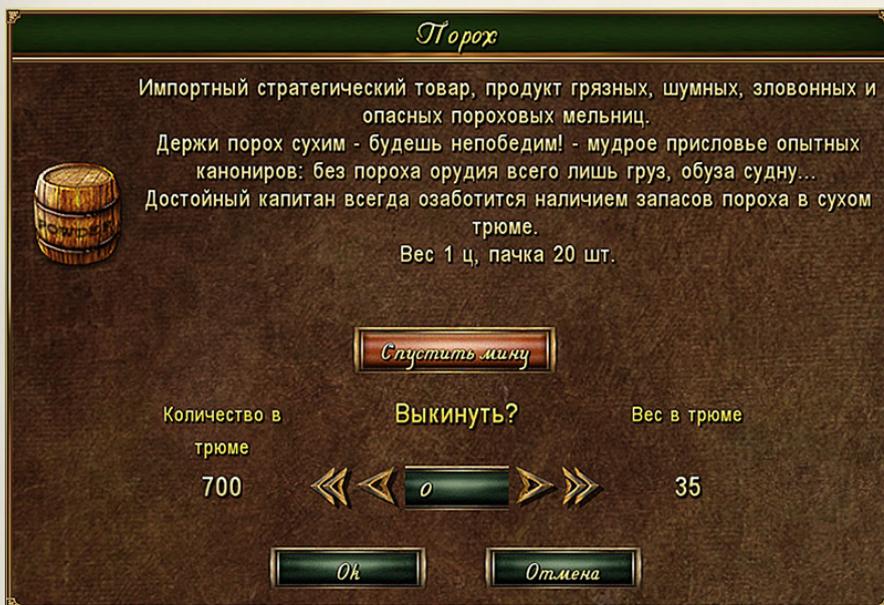
Ежедневно экипаж корабля потребляет провиант (. Провиант – это комплексный набор всего необходимого для питания во время плавания. Отсутствие провианта на борту приводит к голоду, смерти экипажа и резкому падению морали (а значит, бунту). Ежедневная норма потребления провианта составляет: 1 единицу на 10 матросов и пассажиров, и 1 единицу на 20 рабов.

Величина запасов провианта на судне и в отряде, пересчитанная в днях, приводится вверху справа на форме **{F2}:Корабли**. Провиант расходуется в пределах его количества на борту суда, независимо от всей эскадры: где-то может быть нехватка, а где-то излишки – перераспределяйте запасы через меню обмена между кораблями (см. далее).

Во время плавания, особенно после сражений, матросы могут гибнуть от ран и болезней. Всегда имейте на борту запас товара «Лекарства» для снижения смертности! Лекарства расходуются автоматически, только по необходимости, а если их не хватает, следует сообщение о гибели людей и нехватке медикаментов.

•ТОВАРЫ В ТРЮМЕ•

Снизу, в левой части формы **{F2}:Корабли**, размещена информация обо всех грузах на борту судна: боеприпасах, товарах и орудиях в трюме. По каждой позиции, кроме наименования, приводятся количественные и весовые данные. Для того чтобы увидеть позиции, не поместившиеся в отведённом окне, воспользуйтесь полосой прокрутки («ползунком») в правой части списка.



Посмотреть описание любого товара можно, дважды кликнув (или нажав **{Enter}**) на этой позиции в списке. Для того чтобы выкинуть ненужное количество товара, необходимо использовать стрелки или поле ввода чисел на клавиатуре, ввести данные и подтвердить решение нажатием кнопки «ОК».

Чтобы закрыть окно, нажмите на клавиатуре клавишу **{Escape}** или кликните по кнопке «Отмена».

Важно! Если судно находится в режиме кораблевождения, Вы можете ставить мины – сбрасывать бочки, нагруженные порохом.

Чтобы поставить мину, откройте окно с описанием товара «Порох» и нажмите кнопку «Спустить мину». На установку одной мины расходуется 200 условных единиц пороха (или 10 объемно-весовых единиц – игровых центнеров). Будьте внимательны: Ваш экипаж выполнит полученный приказ, даже потратив весь оставшийся в трюме порох!

Важно! Установка мины сопровождается характерным звуком.

Пытающийся покинуть схватку противник также может (правда, с небольшой вероятностью) спустить мину, если запас пороха ему это позволяет. Обратите внимание – сброс товаров за борт не сопровождается звуком!

•КОМПАЬОНЫ•

Число кораблей в Вашем отряде может достигать пяти. Одним кораблем – флагманом – управляет сам герой, остальными – его компаньоны. Квестовый (присоединившийся по сюжету) персонаж может на время стать компаньоном протагонисту, но управление таким персонажем и его судном ограничено. Например, нельзя снять капитана с должности или продать этот корабль.

• НАЗНАЧЕНИЕ КАПИТАНА •

Назначить капитана

В игре Вам придётся назначать капитана на судно, которое войдёт в Ваш отряд, в двух случаях: (а) покупка нового корабля на верфи и (б) захват корабля абордажем (призовое судно).

Если в команде героя нет офицеров, не являющихся его компаньонами, назначить капитана не получится.

Вы всегда можете снять капитана или назначить на эту должность другого офицера на форме обмен с кораблем.

• ОБМЕН МЕЖДУ СУДАМИ •

Перейти в режим обмена с кораблем своего компаньона можно двумя способами:

- ♦ **Первый** – через форму **{F2}:Корабли**, дважды кликнув мышью (или нажав клавишу **{Enter}**) на портрете компаньона.
- ♦ **Второй** – в море, поставив суда борт к борту, через быструю команду «Обмен».

Обмен с кораблем

Люзгер

Гордец

| | | |
|--|---------------|---------------|
| | Корпус | 588 / 588 |
| | Паруса | 100 / 100 |
| | Скорость | 14.48 / 15.52 |
| | Маневренность | 43.48 / 59.10 |
| | Курсовой угол | 54 / 126 |
| | Дедвейт | 201 / 828 |
| | Команда | 30 : 7 / 41 |
| | Вооружение | 3 фунт / 12 |
| | Пушки | 3 фунт / 12 |

Гордец

Провианта на корабле на 133 дня

Содержание корабля: 2 246 песо

372 655

| Кол-во | Вес | Товары | Кол-во | Вес | Пачка / Вес |
|--------|-----|-----------|--------|-----|-------------|
| 100 | 10 | Ядра | 100 | 10 | 20 / 2 |
| 200 | 10 | Картечь | 300 | 15 | 20 / 1 |
| 200 | 20 | Книппели | 300 | 30 | 20 / 2 |
| 100 | 15 | Бомбы | 100 | 15 | 20 / 3 |
| 400 | 40 | Провиант | 600 | 60 | 10 / 1 |
| 500 | 25 | Порох | 500 | 25 | 20 / 1 |
| 100 | 10 | Оружие | 250 | 25 | 10 / 1 |
| 150 | 5 | Лекарства | 200 | 7 | 30 / 1 |

Шлюп

Триумфатор

| | | |
|--|---------------|---------------|
| | Корпус | 908 / 908 |
| | Паруса | 100 / 100 |
| | Скорость | 13.11 / 14.21 |
| | Маневренность | 34.66 / 55.55 |
| | Курсовой угол | 65 / 115 |
| | Дедвейт | 301 / 1180 |
| | Команда | 30 : 10 / 53 |
| | Вооружение | 8 фунт / 14 |
| | Пушки | 6 фунт / 14 |

ВАЖНО! Первый способ не работает во время морского боя, тогда как второй оставляет шанс в бою поменяться кораблями или перегрузить товар и команду.

• ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОМАНДЫ •

Кнопка «**Перемещение команды**» вызывает новое окно, в котором можно переводить матросов из одного экипажа в другой. Красный цвет числа матросов в экипаже означает нехватку до минимальной команды или же её «перегруз» более максимальной.

Перемещение команды



ВАЖНО! Вы не сможете выйти в открытое море (перейти в навигационный режим) при выбранной сложности выше Юнги, если на любом из судов под управлением компаньонов не будет укомплектован минимальный экипаж.

При перемещении мораль экипажей и их общий опыт в каждой категории пересчитываются (по формуле определения среднего арифметического), равно как и при найме матросов любым возможным способом.

Для уменьшения экипажей используются стрелки: клик левой кнопкой мыши (ЛКМ) переводит матросов по одному, клик правой кнопкой мыши (ПКМ) – сразу по 10 человек. Стрелки на клавиатуре также позволяют изменять численность экипажей: однократное нажатие переводит одного матроса, удержание повторяет процедуру многократно, а нажатие клавиши **{Shift}** и соответствующей стрелки переводит всех матросов, если для них имеется место на борту.

• ЗАМЕНА КАПИТАНА •

Снять капитана

Корабль без капитана при закрытии интерфейса обмена выводится из отряда и тонет, а команда и все товары, оставленные в его трюме, пропадают! – перегружайте их перед затоплением.

Назначение нового капитана осуществляется идентично назначению офицера на верфи – через форму выбора из списка членов команды. Если назначаемый офицер занимал какую-то должность на корабле героя, то он будет освобожден от нее автоматически.

Назначить капитана

В отношении компаньона, как и героя, действуют требования к умению «Навигация» и его соответствию классу корабля. Характеристики капитана можно посмотреть, щелкнув правой кнопкой мыши на его портрете.

• ОБМЕН КОРАБЛЯ •

Обменять корабль

Кнопка «**Обменять корабль**» меняет местами только суда! То есть наш герой переходит на новый корабль. При этом товары в трюме и экипаж остаются в том же составе и количестве, как это было изначально. Личные вещи героя из сундуков в капитанской каюте переносятся в новую. Пленных из трюма тоже препровождают на новое судно.

• ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГРУЗОВ •

Перезрузить все товары

Груз из трюма судна, с которым производится обмен, можно забрать одной кнопкой «Перезрузить все товары».

Если места в трюме достаточно, то перегружается все содержимое, если мало, то только те товары, что вместятся; при этом вначале берутся самые дорогие товары, а уже потом остальные. Для перемещения конкретных товаров используются стрелки в списке: клик левой кнопкой мыши (ЛКМ) переносит по одной пачке, клик правой кнопкой мыши (ПКМ) – сразу по 10 пачек. Стрелки на клавиатуре делают быстрый перенос по пачкам, а нажатие клавиши **{Shift}** и соответствующей стрелки переносят все доступное (если позволяет место в трюме) количество данной позиции товара.

Получить доступ к интересующей позиции можно кликом мышки, а двойной клик (или нажатие клавиши **{Enter}**) позволяет получить доступ к окошку с описанием товара, также позволяющим выкинуть излишки.

• РЕМОНТ КОРАБЛЯ •

Во время плавания судно получает повреждения от попадания неприятельских снарядов, воздействия штормовых волн или от контакта с прибрежными рифами, скалами или другими судами. Повреждаются корпус и мачты, рвутся паруса.

Чем больше разрушений будет нанесено Вашему судну, тем меньше составит восполняемый ресурс его корпуса.

Вы можете узнать величину износа корпуса или парусов выбранного судна, выраженную в процентах, а также скорость его автономного ремонта (при наличии соответствующей способности у героя или офицера –Плотника) и

сопутствующий расход материалов, если нажмёте и станете удерживать правую кнопку мыши (ПКМ) на поле интересующего корабельного параметра.



• В МОРЕ •

Для успешного ремонта судна во время сухопутных приключений или путешествий в режиме глобальной карты, нужно иметь на борту запас досок и парусины. Возможность ремонта в море появляется, если у главного героя, офицера - Плотника или компаньона имеется способность «Автономный ремонт». Скорость ремонта зависит от величины умения Ремонт, используемых артефактов и способностей персонажа. Хороший офицер - Плотник или умелый компаньон позволяет довольно быстро восстанавливать корабль.

Паруса восстанавливаются только на имеющихся мачтах. К сожалению, починить мачты в море своими силами нельзя!

• НА ВЕРФИ •

Намного быстрее и удобнее всего чинить суда на верфи: не нужно иметь солидный запас досок и парусины, не требуется плотницкий опыт, достаточно оплатить услугу,



выбрав желаемую степень ремонта каждого из элементов корабля. Мачты ремонтируются на верфи совместно с парусным вооружением, автоматически.

Важно! Ремонт на верфи занимает какое-то время, но все равно производится быстрее любого ремонта своими силами в море или на суше.

Чтобы отремонтировать судно обратитесь к мастеру – корабелу, в режиме торговли выберите судно, требующее ремонта, и нажмите кнопку «Ремонт» в нижней строке (она становится доступной, если имеются повреждения).

Процент ремонта в появившемся окне может оказаться ограниченным величиной наличной у героя суммы песо. Или Вы сами можете изменить желаемую степень починки, если предполагаете произвести оставшиеся работы в море.

• НА БЕРЕГУ •

Вы можете приказать команде произвести полный ремонт судна (своими силами восстановить корпус, мачты и паруса), если: судно ожидает на якорной стоянке, герой находится на берегу (в бухте или в городе), у него или офицера - Плотника имеется способность «Полный ремонт», а на борту судна имеются доски и парусина, в очень немалом количестве:



Важно! Приказ на ремонт мачт и рангоута предусматривает их полное восстановление (при этом изменяются сведения о состоянии корпуса судна).

•СУДОВОЙ ЖУРНАЛ•

Открыв вкладку **{F2}:Журнал** блока главных игровых интерфейсов, Вы можете ознакомиться с любым из разделов судебного журнала главного героя, который заполняется автоматически, по факту получения важных сведений или по сюжету:



ВАЖНО! Если Вы получили какую-либо информацию, которая не нашла места в игровых записях, но, по Вашему мнению, может быть утрачена или представляет несомненный интерес, воспользуйтесь самым надёжным способом: делайте дополнительные заметки самостоятельно, используя не игровые инструменты (Блокнот, или же листок и карандаш).

Работа с разделом **{F2}:Журнал** блока главных игровых интерфейсов всегда начинается с Журнала активных событий.

•ЖУРНАЛ СОБЫТИЙ•

Журнал – это список текущих заданий, активных сюжетных событий и действий главного героя. Каждый пункт списка является заголовком, который раскрывается двойным кликом мыши (или нажатием на клавиатуре клавиши **{Enter}**). В появившемся хронологическом списке тематических событий каждая последующая запись маркируется временем её занесения в журнал и помещается выше предыдущих (то есть внизу – самые первые записи, вверху – самые последние).

Если в журнале появляются новые записи, Вами ещё не прочитанные, у букв соответствующего пункта в списке изменяется цвет.

•АРХИВ СОБЫТИЙ•

На этой закладке находится список выполненных заданий, поручений и завершившихся сюжетных приключений. Правила его заполнения и использования аналогичны журналу активных событий.

•ДОКУМЕНТЫ•

Эта закладка содержит заголовки и доступные для прочтения тексты разнообразных документов, полученных героем в игре (рукописи и их фрагменты, письма и простые записки, инструкции и всевозможные рецепты).

Время от времени просматривайте материалы, помещаемые в этот раздел: они могут содержать подсказки или упоминать важные события недавнего прошлого.

Цвет букв заголовка в списке изменяется у всех документов, уже прочитанных игроком (с текстом которых игрок ознакомился, открыв соответствующий документ).

•КАССОВАЯ КНИГА•

Сюда заносятся записи обо всех денежных предприятиях героя, полученных им кредитных суммах (левая часть списка) или переданных в рост (правая часть списка). Кроме суммы кредита или вклада в банковском доме, записи содержат дополнительные сведения (процентные ставки, даты, сроки и тип валюты вклада):

| Кредит в городе | Сумма | Дата | Срок (мес.) | % | Вклад в городе | Сумма | Дата | % | Тип вклада |
|-----------------|--------|------------|-------------|----|----------------|---------|------------|---|------------|
| Блювельд | 22 500 | 01.06.1654 | 6 | 17 | Сент-Джонс | 50 | 01.10.1654 | 2 | Дублоны |
| | | | | | Сент-Джонс | 150 000 | 01.10.1654 | 4 | Песо |

Важно! Если поселение, ростовщику которого были переданы деньги в рост, оказалось разграблено, Ваш депозит пропадёт, а запись о нём будет удалена.

•КОРАБЛИ НА ПРИКОЛЕ•

Список судов, находившихся в распоряжении главного героя, в настоящее время переданных на ответственное хранение. Содержит сведения в отношении каждого судна, включая: его класс и наименование, имя капитана, место расположения арендованной стоянки, дату постановки и размер ежемесячного платежа за постой:

| N | Корабль | Капитан | Город | Местоположение | Дата стоянки | Цена в месяц |
|---|---------------------------|---|--|----------------|---------------------|--------------|
| 1 | Люггер 'Заступник Ямайки' |  Клод Баллен |  Порт-Ройял | Ямайка | 10:00 01.10.1654 | 1111 |

•СКЛАДСКАЯ КНИГА•

В левую часть формы заносятся сведения о взятых в аренду складах или пакгаузах: их местоположение, использованная и доступная площади, величина ежемесячного арендного платежа. В правой части раскрывается список помещённых на соответствующий склад товаров, информация об их количестве и весе:

| Нация | Город | Местоположение | Загруженность | Аренда | Наименование товара | Товара на складе | Пачка | Вес |
|---|-------------|----------------|---------------|--------|--|------------------|-------|-----|
|  | Капстервиль | Сент-Кристофер | 182 / 50000 | 1850 |  Провиант | 1000 | 10 | 100 |
| | | | | |  Порох | 1000 | 20 | 50 |

•СТАТИСТИКА•

В этом разделе Вы увидите сводные данные о количестве поверженных противников, взятых призах, потраченных деньгах и игровых событиях, в которых герой принял участие.

• НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ •

На вкладке **{F2}:Нации** блока главных игровых интерфейсов Вы увидите существующее положение межнационального взаимодействия, а также отношение местных властей европейских держав к главному герою:



Отношения между державами могут быть:

- ▶ **Дружественными** (символ «пивные кружки»);
- ▶ **Нейтральными** (символ «торговые весы»);
- ▶ **Враждебными** (символ «пистоль и кинжал»).

В колонке слева и сверху в ряд расположены условные национальные эмблемы, образующие т.н. матрицу наций: в точке пересечения двух любых эмблем находится символ, отражающий характер взаимодействия держав (символ отсутствует, если ячейка образована пересечением одинаковых эмблем).

Узнать соответствие эмблем и наций можно в колонке справа.

Герой тоже имеет национальную принадлежность, отображаемую на его портрете во вкладке **{F2}:Персонажи**. Все державы будут выстраивать отношение к герою, как представителю его нации.

• НАГРАДА ЗА ГОЛОВУ ИЛИ ПРИЗНАНИЕ ЗАСЛУГ •

Отношение к герою у державы, её граждан и солдат могут быть разными. Хорошие поступки во благо страны повышают репутацию у нации, плохие же могут привести к награде за голову героя. А это - вечное преследование на суше и море, так как всегда найдутся охотники за буйными головами.

В правой колонке – «Репутация героя у наций» прямо указывается, как именно воспринимается протагонист конкретными национальными властями. Если отношения испорчены настолько сильно, что за голову живого или мёртвого героя объявлена премия, появляется строка с указанием её точной величины. Награду за голову можно не только получить, но и уменьшить, причём и делами (выполнением игровых заданий, особенно полученных у представителей светских и церковных властей), и прямым подкупом, вернув таким образом нейтральное отношение обиженной державы.



• ФЛАГ НА КОРАБЛЕ •

Нация героя – это держава, которой он служит. Её эмблема отображается на форме **{F2}:Персонажи**.

Важно! В правой нижней части формы **{F2}:Нации** выводится эмблема, соответствующая поднятому на корабле героя национальному флагу (если в Вас распознали врага, флаг изменится автоматически).

Чтобы отдать приказ о смене флага, нужно находиться на борту судна, в море (что естественно, ведь иначе невозможно заменить корабельный флаг).

Флаг можно менять только на тот, который имеется у героя благодаря рождению, его личным способностям или используемому патенту. Условно считается, что умение поднять соответствующий флаг – это не только приказ вывесить кусок надлежаще раскрашенной материи, но и сопутствующий набор традиционных приветствий, национальных манер или особых внутренних правил судовождения, владение которыми сродни искусству и требует специальных обучения и тренировок.

Вы можете решиться сменить флаг для того, чтобы скрыть «свою истинную суть» – текущую нацию протагониста, если ситуация требует не выдать себя. Но врага державы могут распознать и капитаны кораблей в море, и наблюдатель в городских укреплениях, и стража в порту или на городских улочках. Скрытность героя влияет на успех обмана, однако, чем хуже отношения, тем сложнее сойти за друга (а награда за голову ещё более усугубляет положение). Если же у героя есть награда за голову от своей нации, то он считается врагом даже ей.

Распознавание врага происходит с учетом отношений самих стран и наград за голову от их имени. Торговая лицензия, наоборот, способна усыпить бдительность.

Важно! «Быстрые» переходы в городах враждебной для Вашего героя нации не работают.

•ТОРГОВЛЯ•

Перечень товаров в игре довольно велик: что-то производится или выращивается только на островах, что-то на материке, а отдельные товары завозятся из далёкой Европы. Экспортируемые поселением товары не дороги, а импортируемые, естественно, наоборот. Если спрос на товар велик, а количество мизерно, он становится контрабандным – его перестают продавать в магазинах. А некоторые «опасные» товары (например: оружие, порох) и вовсе могут быть запрещены в официальном торговом обороте по решению местных властей.

•ТОВАРЫ И ЦЕНЫ•

На форме {F2}:Товары опубликованы прейскуранты, собираемые героем во время посещения магазинов или полученные в море у купцов, во время беседы:

| Нация | Город | Местоположение | Актуальность | Наименование товара | Тип | Цена продажи | Цена покупки | Товара в магазине | Пачка | Вес пачки |
|-------|-----------------|----------------|---------------------|---------------------|-----|--------------|--------------|-------------------|-------|-----------|
| | Сен-Пьер | Мартиника | 11:28 16.07.1655 | Ядра | | 43 | 24 | 14 | 20 | 2 |
| | Бас-Тер | Гваделупа | 09:55 09.04.1656 | Картечь | | 21 | 14 | 94 | 20 | 1 |
| | Капстервиль | Сент-Кристофер | 17:20 22.07.1655 | Кннпели | | 39 | 25 | 444 | 20 | 2 |
| | Блювельд | Мэйн | 17:50 24.06.1655 | Бомбы | | 64 | 44 | 102 | 20 | 3 |
| | Белиз | Мэйн | 10:40 16.06.1655 | Провиант | | 14 | 10 | 417 | 10 | 1 |
| | Порт-Роял | Ямайка | 11:30 16.07.1655 | Парусина | | 41 | 30 | 575 | 1 | 2 |
| | Ле Франсуа | Мартиника | 13:30 21.08.1655 | Доски | | 62 | 27 | 565 | 1 | 3 |
| | Ла Вега | Эспаньола | 15:20 14.10.1655 | Порох | | 185 | 95 | 295 | 20 | 1 |
| | Пуэрто-Принсипе | Куба | 13:10 24.05.1656 | Оружие | | 234 | 105 | 523 | 10 | 1 |
| | Филипсбург | Синт-Маартен | 12:45 13.02.1656 | Одежда | | 20 | 15 | 718 | 10 | 1 |
| | Виллемстад | Кюрасао | 11:45 09.03.1656 | Фрукты | | 21 | 15 | 417 | 1 | 1 |
| | Сантьяго | Куба | 18:10 29.05.1656 | Кофе | | 263 | 196 | 506 | 1 | 2 |
| | Картахена | Мэйн | 15:10 14.05.1656 | Какао | | 273 | 203 | 300 | 1 | 2 |

В левой части формы указываются национальная принадлежность и наименование поселения, его местоположение и дата записи состояния товарных запасов и цен, изложенных в правой части. Список обновляется каждый раз, как только герой получает новые торговые сведения. Со временем информация устаревает, так как товарооборот в игре живет своей жизнью, но позволяет сделать основные выводы.

В начале игры список пуст. Чтобы обновлять записи наиболее полно и быстро, пользуйтесь любой возможностью узнать цены на товары в дальних поселениях от купцов в море или в таверне, из слухов.

Ценообразование в магазинах построено на спросе и предложении: если количество товара постоянно мало (например, все скупается большими партиями), цены на него высоки. И наоборот: залежавшийся в магазине товар дешевет. Ситуация постоянно изменяется, т.к. кроме местного производства и внутреннего потребления существует независимая морская торговля – герой не единственный участник товарооборота в здешних водах.

Любое поселение экспортирует определенный перечень товаров: что-то производится или выращивается, что-то доставляют заокеанские торговцы. Для индикации положения конкретного товара в местном торговом обороте применяются специальные отметки, проставляемые в графе «Тип»:

- ▶ *зеленая восходящая стрелка*: товар местного производства, продаваемый на вывоз (экспортный);
- ▶ *синяя восходящая стрелка*: привозимый товар (импортный);
- ▶ *двусторонняя бежевая стрелка*: товар, постоянно скупаемый для вывоза в Европу (дефицитный);
- ▶ *нисходящая красная стрелка*: товар, ограниченный в обороте (контрабанда).

Важно! Разграбление города приводит к резкому уменьшению запасов в магазине, а значит, некоторому росту цен.

•КОНТРАБАНДА•

Ряд товаров в конкретном поселении может быть ограничен в обороте: такой товар продать в магазин официально не получится, хотя купить можно, по заоблачной цене. Обычно это связано с текущей политической ситуацией или местной ценовой политикой. Контрабандисты с радостью купят товары, нехватка которых существует в близлежащем поселении, по собственной, отличной от магазинов, цене. И они же с удовольствием продадут опасный или ограниченный в обороте товар.

Чтобы проверить незаконную сделку, ищите посредника контрабандистов в таверне.

•ЖИЗНЬ В ГОРОДЕ•

Окрестные поселения – средоточие всей жизни в Карибском море. В поселениях, оснащённых пирсом и причалами, имеются портовое управление и верфь, где Вы можете ремонтировать корабли. В любых поселениях можно: нанимать матросов и офицеров, покупать и продавать товары, получать задания или брать поручения, заключать контракты на фрахт или сопровождение, и многое другое.

У жителей поселений, содержателей или завсегдатаев питейных заведений всегда можно узнать последние новости. Обычно в любом поселении, кроме жилищ обывателей, имеются: резиденция, магазин, верфь, процентный дом, таверна и портовое управление. Более зажиточные охраняются фортами и могут похвастать наличием церкви, тюрьмы, а то и борделя! А вблизи самых крупных или важных поселений располагается маяк.

В поселениях дружественных или нейтральных наций (а равно в пиратских поселениях) работают «быстрые» переходы (см. далее).

•УЛИЦЫ ГОРОДА•

На улицах городов можно встретить обывателей, у которых можно узнать городские новости и новости архипелага, и различных прохожих, занятых своими делами: грузчиков, солдат, вольных матросов, дворян, капитанов, цыганок, священников - миссионеров и даже проходимцев. У многих из них могут быть просьбы или разного рода предложения к Вашему герою, поэтому даже самая простая городская прогулка не покажется скучной. Со всеми персонажами можно вступить в диалог, и даже если в данный момент у них для героя нет никаких интересных дел, то советы, которыми они поделятся, бесценны, особенно для начинающего игрока.

Важно! Иногда слухи, гуляющие по архипелагу, содержат важные сведения, а потому уделяйте внимание и простым обывателям.

•РЕЗИДЕНЦИЯ•

В самом роскошном здании поселения располагается ставка губернатора. Его интересы сводятся к поддержанию порядка в округе и, конечно, укреплению положения своей страны в целом, поэтому у него для героя могут быть задания именно такой направленности. Губернатор может свести на нет незначительное ухудшение отношений с его нацией.

В резиденциях крупных административных центров находится полномочный представитель европейской державы – генерал - губернатор или генерал - капитан, фактический распорядитель судеб всех колоний этой нации в Новом Свете.

•БОРДЕЛЬ•

Такие заведения есть далеко не в каждом городе. Название говорит само за себя: типичный дом терпимости, представляющий известные услуги. Репутация героя несколько пострадает, если Вы решитесь удариться во все тяжкие, зато «активный отдых» восстановит душевное равновесие и, главное, телесное здоровье.

Тут щедрый капитан может «позаботиться» о команде, чем воодушевит экипаж и поднимет ему моральный дух, а учтивый кавалер отыщет не только ласку.

У хозяйки заведения могут быть поручения для героя и, что обычно случается во время любовных забав, тут можно найти приключения совсем другого характера.

•ЦЕРКОВЬ•

Жить в грехе и сохранить душевную чистоту трудно, но гибель недругов всегда прощается слугами церкви, если их смерть окажется полезной отчизне. Помимо собственно приходов, церквей и соборов, на архипелаге действует Святая Инквизиция, ревнитель веры и носитель христианского добра.

Пожертвования на богоугодные дела повышают репутацию героя у нации тем больше, чем больше сумма, переданная священнослужителю в её поселении.

Важно! Знания, а более того предметы культа, позволяют святым отцам творить истинные чудеса исцеления. Если максимальный уровень здоровья у героя

снизился и не восстанавливается со временем, а иные возможности недоступны – прямая дорога к священникам: они излечат раны, особенно если устроить герою отдых на берегу.

У священника или прихожан также могут найтись поручения к герою.

Более того, все поручители (персонажи, просьбы или обращения которых Вы взяли исполнить), как правило, ожидают известий в церквях.

•ПОРТОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ•

Начальник порта даже в захудалом приморском городке – большой человек. Не стоит обделять его своим вниманием, и кошелёк героя не будет пустовать: выгодные фрахты, конвоирование осторожных торговцев, срочные депеши – всякое дело найдёт своего капитана.

Если у героя есть несколько кораблей, не все из которых нужны в настоящее время, можно арендовать стоянку в порту. При этом экипаж оставленного на ответственное хранение судна распускается, а его капитан, офицер – Компаньон, и содержимое трюма остается неизменным.

Чтобы оставить или забрать корабль переговорите с начальником портового управления. Цена услуги зависит от отношения нации к герою, класса корабля, выбранной сложности и времени, на которое оставлено судно. Помните, плата взимается ежемесячно, расчёт производится при получении корабля.

В одном порту можно арендовать до трех корабельных стоянок.

Формально говоря, в единовременном владении героя может быть до семидесяти различных кораблей, но его отряд может включать только пять из них.

Оставлять корабли на время целесообразно, если миссия, к примеру, требует скрытного проникновения на небольшом и неприметном судне, а продавать любимый линейный корабль жалко.

•ФОРТ•

Форт традиционно находится за городом, охраняя подступы к нему.

«Быстрого» перехода к фортам не бывает и, чтобы добраться до укреплений, требуется пройти через джунгли, выйдя за городские ворота.

У коменданта, находящегося в арсенале, укрытом в основании форта, могут найтись интересные предложения для героя.

•ТЮРЬМА•

В приличном поселении имеются стража и комендатура, а при ней – тюрьма. Если герою нечем заняться или его мировоззрение протестует против нахождения кого-либо за решеткой, Вы можете попробовать выпустить узников, или узника, причём не просто так.

В любом случае визит в это учреждение не обойдётся без разговора с дежурным офицером, а там, кто знает?

• ТАВЕРНА •

Здесь Вы можете узнать последние слухи, нанять матросов или офицеров, обзавестись ночлегом, выпить, развлечься или даже заключить сделку.

Именно в сумраке залов портовых таверн таятся различные личности, с сомнительным прошлым: Вашему герою могут предложить приобрести карту, якобы хранящую тайну несметного клада, «случайно» выдать наводку на судно конкурента или недруга с ценным товаром на борту, а могут запросто помочь с приглашением на сходку контрабандистов.

• НАНЯТЬ ОФИЦЕРА •

Кандидаты в офицеры, как правило, сидят за столами в ожидании работодателя (их может и не быть на протяжении всего дня), отличаясь от местных выпивох приличной экипировкой – хотя бы клинком и/или пистолем.

Достаточно начать разговор, чтобы узнать, кто перед Вами, чем известен и на что рассчитывает. Если выбрать соответствующую реплику, можно внимательно ознакомиться с характеристиками вербуемого персонажа.

Если денег для найма не хватает, можно поторговаться, причём несколько раз, а можно уйти из таверны, чтобы подзаработать или занять недостающую сумму у ростовщика. Помните, ни один кандидат не будет ожидать вечно, обычно его терпения хватает до полуночи.

• НАБРАТЬ ЭКИПАЖ •

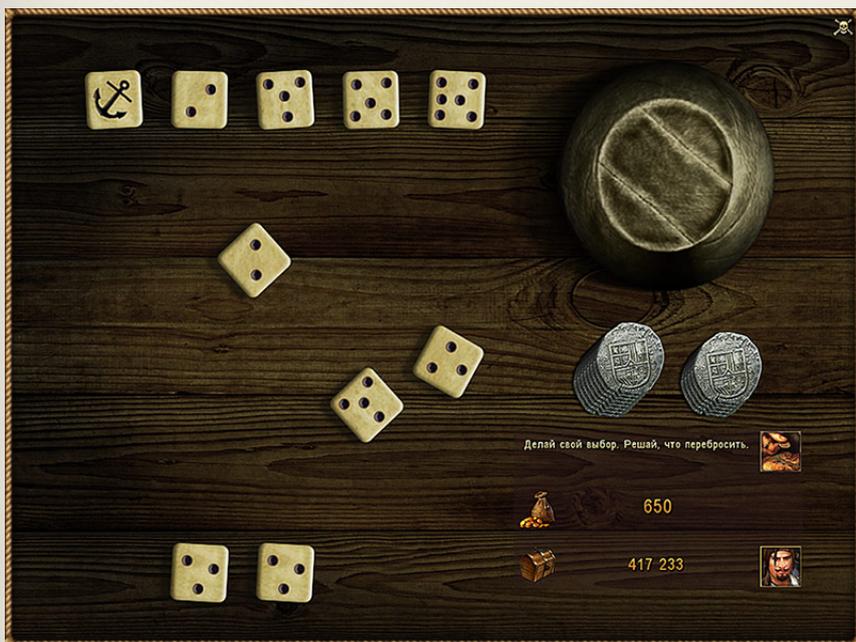
Любой владелец портовой таверны готов посодействовать пополнению экипажа:



В верхней части открывшегося окна Вы можете выбрать судно из списка имеющихся в отряде героя, в нижней части – нанять или уволить матросов.

Набрать экипаж можно только днем, ночью рекруты спят в своих домах.

•ИГРА В КОСТИ•



В любой таверне найдутся желающие занять время азартной игрой. Персонажи очень любят кости, игру «покер – джокер».

У каждого из игроков должно хватать денег на ставку, чтобы вступить в игру. Величина ставки согласовывается игроками до начала игры (если необходимо, воспользуйтесь клавиатурой).

Каждому игроку выдаются пять игровых костей – кубиков, с промаркированными нумерацией гранями, от одного до шести. Игроки по очереди бросают все кости.

Далее, также поочередно, можно перебросить любое число кубиков, сделав ставку за каждый, но только один раз.

Побеждает игрок, выкинувший максимальную комбинацию. Если выпали одинаковые комбинации, побеждает рука со старшей комбинацией (игрок, маркировка костей у которого выше).

КОМБИНАЦИИ, ПО ВОЗРАСТАНИЮ:

- **пара** (2 кубика с одинаковой маркировкой);
- **две пары** (две пары одинаково промаркированных костей);
- **триада** (3 кубика с одинаковой маркировкой);
- **фул** (3 кубика с одинаковыми номерами + пара с другими идентичными номерами);
- **каре** (4 кубика с одинаковой маркировкой);
- **стрит** (пять кубиков с последовательными номерами: 1/2/3/4/5 или 2/3/4/5/6);
- **покер** (5 костей с одинаковой маркировкой).

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

- клик по стакану: бросок кубиков, продолжить игру;
- клик по кубику: отложить его на переброс (деньги на ставку должны быть);
- клик по иконке: передать ход (если переброс не нужен);
- клик по черепу с костями: прекратить игру, то же – нажатие клавиши **{Escape}**

•ИГРА В КАРТЫ•



Не менее почитаема в тавернах архипелага карточная игра в «Двадцать одно».

У любого из игроков должно хватать денег хотя бы на три ставки, чтобы вступить в игру.

Величина ставки согласовывается игроками перед началом игры (если необходимо, воспользуйтесь клавиатурой).

Игра ведётся стандартной 36-карточной колодой, перед каждой раздачей карты тасуются (перемешиваются).

Сдают по очереди, играют в тёмную (скрытно).

При первой раздаче игрокам выдаётся по одной карте, далее они поочерёдно покупают (набирают) дополнительные, считая количество очков.

Чтобы взять карту необходимо внести ставку в банк (выложить на кон).

Нужно набрать не более 21 очка. Их большее количество на руке называется «перебор» и является проигрышем.

Также выигрышем является рука из пяти карт с суммой очков менее 21-го.

Все карты с цифровым обозначением оцениваются по номиналу (как написано). Туз (валюта) – 11 очков, Король (дворянин в короне) – 4 очка, Лорд (конный рыцарь) – 3 очка, Нобиль (пеший воин) – 2 очка.

В случае, если никто не набрал ровно 21 очко, побеждает игрок, на руке которого большее количество очков.

Подсчёт очков ведётся каждым игроком самостоятельно!

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

- клик по колоде: взять карту (деньги на ставку должны быть), продолжить игру;
- клик по портрету: передать ход;
- клик по черепу с костями: прекратить игру, то же – нажатие клавиши **{Escape}**

•ПОТАСОВКИ И ДУЭЛИ•

В таверне можно нарваться на драку или самому стать ее инициатором.

Есть несколько путей развития событий:

- 1) потасовка прямо в таверне, когда все посетители убегают, оставляя драчунов выяснять отношения один на один;
- 2) дуэль за городом, назначенная в определенное время.

Кроме таверны, герой может получить вызов на дуэль от кого-либо из горожан, затеяв конфликт на улицах, или этот вызов будет обусловлен заданием, если Вы решите оказать помощь кому-нибудь из обитателей поселения.

•СНЯТЬ КОМНАТУ•

В разговоре с владельцем таверны есть реплика о ночлеге или наличии свободной комнаты. Вы можно снять комнату до ночи или до утра. А можно вообще просидеть в общей зале или переночевать в каюте на своем корабле.

Важно! Если главный герой проводит ночное время на суше, в комнате местной таверны, его здоровье восстанавливается гораздо интенсивнее, нежели во время отдыха в каюте или морского путешествия в навигационном режиме.

•КОНТРАБАНДИСТ•

Среди завсегдатаев таверны в поселении, власть в котором принадлежит какой-нибудь европейской державе, всегда присутствует посредник от местного сообщества контрабандистов, с которым можно договориться о продаже товара, запрещенного губернатором.

Посредник может отказаться от продолжения беседы, если:

- ▶ в трюмах Вашего отряда нет контрабандных грузов;
- ▶ главный герой является нежелательным лицом в среде контрабандистов;
- ▶ отряд протагониста не удовлетворяет посредника своей величиной или классом составляющих его кораблей.

Если у героя нет своего судна, а покинуть остров нужно быстро и тайно - можно договориться с посредником о поездке на корабле контрабандистов пассажиром.

Все достигнутые договорённости заносятся в Судовой журнал.

Нельзя одновременно назначить несколько сомнительных операций: сперва завершите уже назначенное дело (посетите оговоренную встречу, сообщите о своём отказе от сделки или об изменении планов).

Как правило, контрабандисты вершат свои дела вне поселения.

• МАГАЗИН •

Здесь Вы можете покупать и продавать товары, браться за выполнение поручений или сообщать о доставке фрахтов, обмениваться новостями или информацией. Если Вы заведёте с торговцем разговор о купле-продаже, откроется новое окно:

| Виллемстад: Магазин | | | | | | | | |
|---|-------------------------|---|---|---|---|---|---------|---|
|  | Дедвейт: 2228 / 5830 |  |  |  |  |  | Магазин |  |
| Товара в трюме | Вес | Цена продажи | Наименование товара | | Цена покупки | Товара в магазине | Пачка | Вес пачки |
| 200 | 20 | 55 |  | Ядра | 31 | 500 | 20 | 2 |
| 300 | 15 | 29 |  | Картель | 16 | 221 | 20 | 1 |
| 200 | 20 | 54 |  | Книппели | 31 | 680 | 20 | 2 |
| 100 | 15 | 82 |  | Бомбы | 46 | 695 | 20 | 3 |
| 300 | 30 | 23 |  | Провиант | 13 | 821 | 10 | 1 |
| 50 | 100 | 55 |  | Парусина | 31 | 1271 | 1 | 2 |
| 70 | 210 | 70 |  | Доски | 40 | 748 | 1 | 3 |
| 600 | 30 | 249 |  | Порох | - | 161 | 20 | 1 |
| 350 | 35 | 206 |  | Оружие | 117 | 1272 | 10 | 1 |
| 350 | 12 | 206 |  | Лекарства | 117 | 1243 | 30 | 1 |
| 0 | 0 | 412 |  | Вино | 234 | 1356 | 1 | 2 |
| 60 | 60 | 247 |  | Ром | 140 | 1226 | 1 | 1 |
| 549 | 1098 | 306 |  | Какао | 174 | 188 | 1 | 2 |

Ваших денег: 129 песо

Товар покупается или продается с корабля, выбранного в списке сверху формы.

Некоторые товары могут быть недоступны для продажи: в графе «Цена покупки» стоит прочерк «-», это значит, что они ограничены в обороте и являются контрабандой в этом поселении.

Однако Вы можете купить любые товары, (правда, контрабандные товары будут в наличии в малом количестве).

Если Вы поручили офицеру - Казначее самостоятельно совершать операции купли –продажи, не забудьте предупредить об этом владельца магазина.

Магазины работают только в дневное время, как и прочие цивильные заведения.

Цвет шрифта, которым отображено наименование товара в списке, подсказывает его положение в местном торговом обороте, которое на его цене и количестве:

- ▶ **белый**: ординарный товар;
- ▶ **зелёный**: товар местного производства, продаваемый на вывоз (экспортный);
- ▶ **голубой** (на некоторых видеокартах – лиловый): импортный, привозимый товар;
- ▶ **красный** (коралловый): товар, ограниченный в обороте (контрабанда);
- ▶ **золотистый** (охристый): товар, скупаемый для вывоза в Европу (дефицитный).



Двойной клик мыши или нажатие клавиши **{Enter}** по-над строкой таблицы вызывает форму купли - продажи отдельного товара. Удержание клавиши **{Shift}** и нажатие стрелки влево или вправо на строках таблицы автоматически вызывают форму покупки или продажи товара в

максимальном количестве. Ввод положительного количества с клавиатуры устанавливает покупку товара, а отрицательного (с минусом) продажу. Стрелки влево/вправо изменяют количество по пачкам, а **{Shift}** + стрелки влево/вправо на максимально доступное. Нажатие клавиши **{Enter}** на форме равносильно «**ОК**», а **{Escape}** – «**Отмена**».

Находясь в режиме формы отдельного товара и перемещаясь стрелками вверх или вниз по списку, можно просматривать описание товара и совершать с ним сделки.

Важно! Для быстрой продажи наличного на борту судна товара, рекомендуется перемещаться стрелками вниз по списку, задействуя на нужных позициях комбинацию **{Shift}** + **{→}**, затем **{Enter}**.

Важно! Любые торговые операции занимают некоторое время. Чем больше сделок с отдельными товарами заключит Ваш герой, тем больше игрового времени будет затрачено, не зависимо от продолжительности манипуляций игрока.

В магазинах, как и на верфях, имеются подсобные складские помещения, обычно охраняемые приказчиком, кладовщиком или ключником. Эти персонажи также могут сообщить интересные сведения или обратиться с любопытной просьбой. Однако, если не хотите вызвать их агрессию, не пытайтесь изучить содержимое сундуков.

В некоторых крупных поселениях время от времени освобождаются вместительные пакгаузы или хранилища, которые складские работники могут предложить взять в аренду за плату. Здесь же можно договориться об аренде сундука для хранения личных вещей. Вы можете арендовать одновременно сколько угодно и складов, и сундуков.

•УЛИЧНЫЕ ТОРГОВЦЫ•

В отличие от магазинов, занимающихся серьёзным товарооборотом, уличные торговцы, мирно настроенные аборигены, вездесущие цыгане, предприимчивые ремесленники и даже странствующие монахи с удовольствием продадут и купят в розницу различные амулеты, личное оружие, лечебные снадобья, предметы обихода и прочий мелкий скарб.

Торговля предметами

Вес:
75.9 / 135

Торговец

| Предметов | Вес | Цена продажи | | Наименование предметов | Цена покупки | Предметов торговца | Вес шт. |
|-----------|------|--------------|--|------------------------|--------------|--------------------|---------|
| 0 | 0.0 | 12 | | Вербена | 7 | 1 | 0.1 |
| 0 | 0.0 | 120 | | Лечебное зелье | 70 | 5 | 0.8 |
| 0 | 0.0 | 120 | | Лечебное зелье | 70 | 5 | 0.8 |
| 10 | 10.0 | 600 | | Эликсир | 350 | 0 | 1.0 |
| 1 | 0.1 | 660 | | Рубин | 269 | 0 | 0.1 |
| 10 | 5.0 | 4 | | Свинцовые пули | 1 | 0 | 0.1 |
| 10 | 5.0 | 9 | | Гранулированный порох | 3 | 0 | 0.1 |
| 0 | 0.0 | 54 | | Флакон | 31 | 2 | 0.3 |

Ваших денег: 500 песо
Денег у торговца: 18 374 песо

Предметы покупаются или продаются торговцу из инвентаря персонажа (героя или офицера – Абордажника), выбранного в списке сверху формы.

Двойной клик мыши или нажатие клавиши **{Enter}** по-над строкой таблицы вызывает форму купли - продажи отдельного предмета. Удержание клавиши **{Shift}** и нажатие стрелки влево/вправо на строках таблицы автоматически вызывают форму с максимальным количеством предметов для покупки или продажи. Ввод положительного количества с клавиатуры устанавливает покупку предметов, а отрицательного (с минусом) продажу. Стрелки влево/вправо изменяют количество по единице, а **{Shift}** + стрелки влево/вправо на максимально доступное. Нажатие клавиши **{Enter}** на форме равносильно «ОК», а **{Escape}** – «Отмена».

Находясь в режиме формы отдельного предмета и перемещаясь стрелками вверх или вниз по списку, можно просматривать описание предметов и совершать сделки.

Для быстрой продажи предметов, рекомендуем перемещаться стрелками вниз по списку, задействуя на нужных позициях комбинацию **{Shift}** + **{→}**, затем **{Enter}**.

ВАЖНО! В списке на продажу отсутствуют предметы, экипированные персонажем.

•РОСТОВЩИК•

В любом поселении, ведущем активную морскую торговлю, есть процентный дом или отделение европейского банковского дома. Заведующих ими персонажей принято именовать «Ростовщики». Они могут ссудить некоторую сумму, величину которой определяют сами (чем больше опыт и Харизма героя, тем значительнее сумма, длительнее срок и меньше процентная ставка).

Когда у Вашего героя появятся излишки наличности, ростовщики примут их в рост на неограниченный срок. Величина предложенной процентной ставки также будет колебаться, в том числе в зависимости от умений героя.

Важно! Разграбление поселения вражеской экспедицией приводит к аннулированию всех вкладов, а иногда и к смене ростовщика. Получив от обитателей архипелага известие о близящемся штурме, спешите помочь местным властям – возможно, главный герой их последняя надежда!

Ростовщики также могут иметь задания или поручения, требующие помощи вызывающего уважение и доверие героя.

•ВЕРФЬ•

И, конечно же, какой портовой город может вести дела, не имея верфи? Если суда серьёзно повреждены или требуется самый скорый из всех возможных ремонт, то именно верфь поспешит на помощь.

Важно! Здесь продают и покупают не только корабли, но и орудия.

На верфи, как и в других городских заведениях и учреждениях, для героя могут быть поручения.

•КУПЛЯ–ПРОДАЖА СУДОВ•

Чтобы купить новый корабль, достаточно иметь нужную сумму песо. А для этого корабля потребуется офицер, который станет его капитаном. Если Вы решили поступить именно так, поставьте курсор в левом списке на пустой слот (тогда кнопка «**Купить**» станет активной), а в правом списка выбирайте нужное судно – если денег на покупку хватает, сделку можно будет подтвердить. Если курсор в левом столбце стоит на уже существующем корабле героя (или компаньона), то он будет продан на замену, а вся выручка пойдёт в зачет покупки.

Важно! Покупая корабли, корабель оценивает только само судно, все грузы в его трюме или установленные на нём орудия переходят к новому владельцу совершенно бесплатно. Если Вы предполагаете купить корабль на замену существующему и намереваетесь использовать его орудия в дальнейшем, сперва снимите их из батарей – в таком случае они вместе с остальными грузами будут перемещены в трюм нового судна. Если Вы планируете получить максимальную выручку от сделки, продавайте товары, орудия и судно отдельно!

Аналогично, продавая герою новое судно, корабел и не подумает установить орудия – их придется приобретать отдельно.

На верфи могут присутствовать одновременно несколько кораблей одного типа, но по разной цене. Цена зависит от параметров корабля, которые всегда уникальны и отличаются друг от друга.

Оценивая суда в отряде героя, корабел обращает внимание на их происхождение. Если известно, что судно взято призом или имеет сомнительную историю, то назовёт сильно заниженную цену. Хотя, со временем, всё забывается.

Также на цену влияют умения самого героя. Цена продажи корабля корабелу зависит от состояния судна (требуется ли ремонт и, если требуется, насколько серьёзный и дорогостоящий). Игроку следует учитывать, что разные верфи имеют разные цены на одни и те же корабли.

•КУПЛЯ–ПРОДАЖА ОРУДИЙ•

Орудия считаются особым товаром, а потому продаются и покупаются на верфи (хотя для комендантов и контрабандистов тоже представляют немалый интерес). Орудия крупных калибров ограничены в обороте, а все прочие перед продажей необходимо снять из батарей. Корабел уверен только в своём товаре, у героя он купит орудия по цене лома.

Форма купли-продажи содержит сведения по каждой имеющейся на верфи или выбранном судне позиции, достаточные для принятия решения о покупке:

Сент-Джонс: Верфь

| Товара в трюме | Вес | Цена продажи | Наименование товара | Цена покупки | Товара в магазине | Вес шт. | Дист. | Урон | Время |
|----------------|-----|--------------|-----------------------|--------------|-------------------|---------|-------|------|-------|
| 0 | 0 | 355 | Фальконеты 3 фунтовые | 55 | 16 | 3 | 350 | x1.0 | 10 |
| 0 | 0 | 751 | Пушки 6 фунтовые | 115 | 17 | 6 | 450 | x1.5 | 19 |
| 0 | 0 | 1510 | Пушки 12 фунтовые | 232 | 12 | 11 | 550 | x2.0 | 31 |
| 0 | 0 | 4113 | Пушки 24 фунтовые | 631 | 10 | 29 | 700 | x4.0 | 56 |
| 0 | 0 | 5876 | Пушки 32 фунтовые | 902 | 7 | 40 | 650 | x5.0 | 61 |
| 0 | 0 | 1196 | Полукулеврины | 184 | 16 | 16 | 700 | x2.0 | 35 |
| 0 | 0 | 3180 | Кулеврины | 488 | 9 | 32 | 850 | x3.0 | 52 |

Ваших денег: 420 187 песо

Управление сходно с любым меню торговли (см. выше).

•РЕМОНТ•

Чтобы отремонтировать судно выберите его в левом списке: если имеются повреждения кнопка «Ремонт» становится доступной.

Более подробно действия, связанные с ремонтом судов на верфи, рассмотрены в главе «Ремонт корабля».

• ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНЕГО ВИДА ПАРУСОВ •

Вы можете придать своему кораблю уникальный облик, если закажете мастеру изменение внешнего вида парусного вооружения.

Все эти новшества не вносят изменений в ходовые характеристики судна и не меняют отношение общества к нему или его владельцу. Однако они позволяют выделить отряд героя, что может оказаться полезным игроку, к примеру, во время сражения.

Любая верфь предложит на выбор: новую окраску (цвет) существующих парусов, изображение геральдической символики (гербов), или полную замену парусов.

• УЛУЧШЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ СУДНА •

| | | |
|---|---------------|----------------|
|  | Курсовой угол | 71 / 109 |
|  | Дедвейт | 1008 / 2400 |
|  | Команда | 181 : 22 / 145 |

В отдельных поселениях архипелага имеются верфи, мастера которых могут не только отремонтировать корабль, а изменить его конструктивно, улучшив характеристики (цвет шрифта их значений на форме **{F2}**:Корабли изменится на зеленый).

Следует помнить: улучшая одну характеристику, приходится жертвовать другой.

Также на просторах архипелага есть мастер, умеющий восстанавливать корпус!

• МАЯК •

На маяках живут их смотрители, бывшие мореходы, вышедшие на пенсию по возрасту или увечью. Они торгуют редкими товарами (конечно же, «найденными в соседней бухте после недавнего оглушительного шторма»), и, поскольку море в пределах горизонта является их постоянной заботой, именно они знают, когда и какие корабли появляются в окрестных водах.

Насколько полезными могут оказаться их знания, зависит только от Вас.

• ПОДЗЕМЕЛЬЯ, ПЕЩЕРЫ, ГРОТЫ •

Подземелья, катакомбы, тесные гроты, пещеры, пересохшие колодцы и заброшенные выработки – все они довольно часто встречаются на островах и материке. Не редко в их глубинах находят приют разбойничьи шайки, скрываются беглые каторжники или коротают время аборигены.



В поселениях подземелья очень редки и, поверьте, «ничейными» быть не могут.

Чаще всего клады, карты которых попали в руки герою, спрятаны именно под землей.

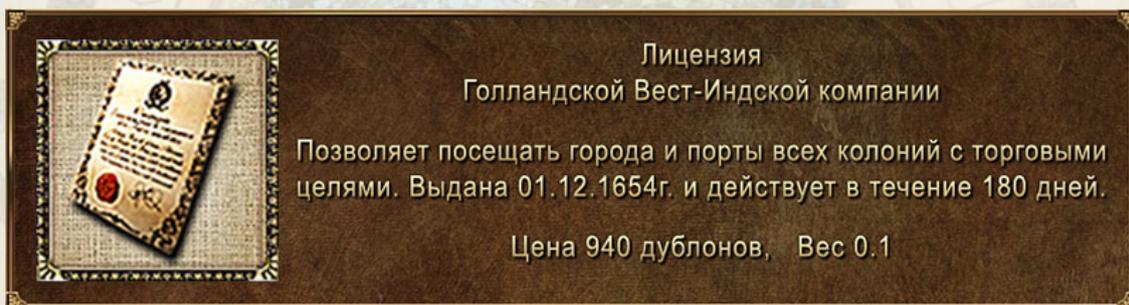
•ТОРГОВАЯ ЛИЦЕНЗИЯ И КАПЕРСКИЙ ПАТЕНТ•

Для расширения возможностей честной торговли требуется доступ к большому числу магазинов, где можно совершать выгодные сделки. Но в поселениях враждебной нации довольно трудно торговать – патрули и орудийный огонь городских укреплений изрядно отравляют протагонисту жизнь.



Приобретение торговой лицензии позволяет, при наличии соответствующего флага (активированной способности), беспрепятственно находиться во враждебном городе и успешно проходить проверку стражи. Лицензию можно купить в ставке самого крупного торгового предприятия архипелага – Голландской Вест-Индской компании.

Лицензия может оказаться у героя по сюжету, совершенно бесплатно, а может так стать, что игрок вообще не увидит этот документ без собственного на то желания (если не раскошелится). Торговая лицензия имеет ограниченный срок действия (от 20 до 180 дней), от продолжительности которого зависит её цена.

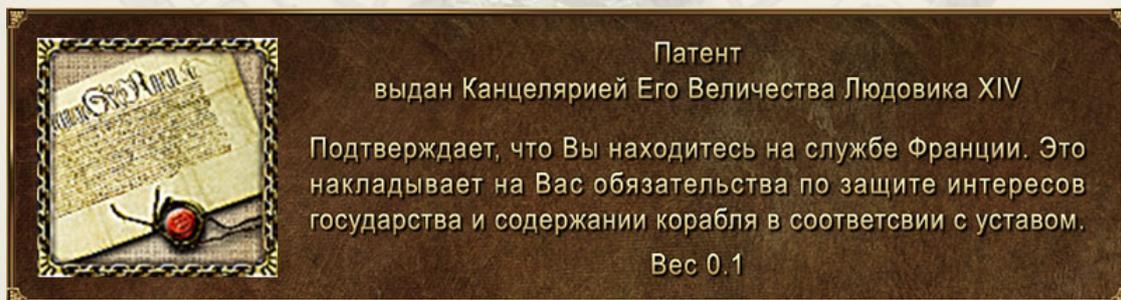


Лицензия Голландской Вест-Индской компании

Позволяет посещать города и порты всех колоний с торговыми целями. Выдана 01.12.1654г. и действует в течение 180 дней.

Цена 940 дублонов, Вес 0.1

Каперский патент предполагает службу своей державе, со всеми ей сопутствующими обязательствами, например, «десятиной» и форменной одеждой:



Патент выдан Канцелярией Его Величества Людовика XIV

Подтверждает, что Вы находитесь на службе Франции. Это накладывает на Вас обязательства по защите интересов государства и содержанию корабля в соответствии с уставом.

Вес 0.1

Важно! Герой, поступая на службу, начинает уплачивать налоги – 10% от добычи, взятой в море, если выбран режим «Раздел добычи».

* * * * *

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ЗАДЕЙСТВУЕТ ТРИ РАЗЛИЧНЫХ СИСТЕМЫ ВЗАИМОСВЯЗЕЙ – ЭТО СУША, МОРЕ И ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА.

В КАЖДОМ ИЗ РЕЖИМОВ СВОЕ УПРАВЛЕНИЕ И СВОИ ОСОБЕННОСТИ.

• СУХОПУТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ (РЕЖИМ «СУША») •



В поселениях дружественных или нейтральных наций (а равно в пиратских поселениях) работают «быстрые» переходы по основным городским объектам.

Для активации нужно нажатием клавиши **{Enter}** вызвать командное меню героя, среди появившихся иконок выбрать быстрый переход и далее стрелками выбрать нужный пункт назначения:



Все иконки заведений и городских учреждений снабжаются наименованием – подсказкой, всплывающим при их выборе. Чтобы подтвердить сделанный выбор, снова нажмите клавишу **{Enter}**.

Как правило, все иконки изменяют цвет фона при наведении на них:

- ▶ **голубой фон** – не активная, незадействованная иконка;
- ▶ **золотистый фон** – активная, выбранная в списке иконка.

Иногда в правой верхней части экрана появляются иконки, подсказывающие, что персонаж может совершить какое-нибудь действие, например, поднять предмет с земли, осмотреть содержимое сундука или воспользоваться дверью. Чтобы выполнить это действие (задействовать иконку), обыкновенно достаточно нажать клавишу **{Пробел}** или кликнуть левой кнопкой мыши.

• БОЕВАЯ СИСТЕМА И ФЕХТОВАНИЕ •



Боевая система в игре предоставляет в Ваше распоряжение три типа ударов нападения клинком, два типа парирования, блок, один круговой удар для защиты и нападения, возможность выстрелить из пистолета (или стрелять из мушкета и отбиваться им же), отскок назад и перемещение в стороны, широким приставным шагом.

◆ **Жизнь персонажа** – это число повреждений, которое он может выдержать. Количество очков Жизни гарантированно увеличивается с каждым новым уровнем, а также может быть увеличено за счёт дополнительных способностей.



Жизнь персонажа отображается красной полоской в верхнем правом углу, слева от информационного портрета персонажа. Восполнять жизнь во время боя можно, используя бутылочки различных лечебных препаратов или объектов окружающего мира, имеющих оздоравливающее действие (Ром, Вино, Имбирный корень и т.п.), через меню персонажа (**{Enter}** ▶ Выбрать ▶ **{Enter}**) или «горячей» клавишей **{C}** (если персонаж отравлен – клавишей **{V}**).

♦ **ЗДОРОВЬЕ** – это показатель общего физического состояния героя. Чем хуже Здоровье, тем хуже становятся показатели героя в игре. Здоровье ухудшается, если герой получает много ранений, и восстанавливается, если герой не участвует длительное время в рукопашных схватках. Если Здоровье «упало» ниже отличного, герой получает пенальти в характеристики, а те, в свою очередь, дают пенальти в умения. Здоровье восстанавливается само, довольно медленно, но все же. Самая высокая скорость восстановления тогда, когда герой ничего не делает (ночами спит в таверне, а днём кутит в борделе); во время плавания на корабле в навигационном режиме Здоровье восстанавливается в 2 раза медленнее обычного отдыха (с ночёвками) на суше. Способность «Отменное здоровье» ускоряет восстановление Здоровья вдвое. Золотой фон индикатора здоровья говорит о том, что здоровье восстановилось до максимума. Впрочем, максимум здоровья тоже может уменьшаться при получении серьезных повреждений (шрамы и увечья, которые даже после полного заживления дают о себе знать в бою). Священники в церквях или уникальные зелья могут восстанавливать максимум здоровья, но нечасто, ненамного и за большие деньги. Иногда требуется посещение 2 – 3 священников, чтобы «хорошее золотое» Здоровье сменилось на «хорошее белое», и все равно после этого надо ждать, когда Здоровье само восстановится до «отличного золотого».



♦ **ЭНЕРГИЯ:** никто не может сражаться без остановки, в конце концов, его одолеет усталость. Количество Энергии зависит от характеристики героя «Реакция». Чем больше значение Энергии, тем больше способен персонаж совершить действий в схватке. На каждый удар тратится определённое количество Энергии, поэтому следует очень аккуратно расходовать силы в бою. Количество Энергии отображается на основном игровом экране синей полоской справа от портрета персонажа. Если Энергии будет недостаточно, Вы не сможете нанести удар. Энергия во время боя постепенно восстанавливается. Если Вы видите, что Энергии осталось очень мало и её не хватает на удары, постарайтесь заблокировать или парировать атаки врагов до тех пор, пока Энергия не восстановится. Дополнительные способности или некоторые объекты окружающего мира помогут Вам экономнее расходовать Энергию на удары, быстрее восстанавливать или даже наращивать её запас.



♦ **Жизнь и Энергия ВАШИХ ВРАГОВ:** во время боя над головами противников появятся индикаторы – полоски, отображающие их Жизнь (красная) и Энергию (голубая). Когда герой или его союзники наносят удар по врагу, над ним будут появляться цифры, показывающие количество нанесенного урона.



Вы можете в любое время узнать имя, ранг и фактическое/максимальное количество очков Жизни любого персонажа, если, находясь рядом с ним, нажмёте клавишу **{F12}**.

Вы можете отключить индикацию Жизни и Энергии у противников, если снимите пометку с опции «Отображать дополнительную информацию графически».

Изменения вступят в силу после перезагрузки текущей локации (её смена или сохранение, затем загрузка игры).

Вы можете отключить все информационные интерфейсы на основном игровом экране, если нажмёте клавишу **{/}** (это бывает полезно при создании снимков игры или съёмки видео).

♦ **Заряды мушкета или пистолета:** при экипированном (надетом) огнестрельном оружии над информационным портретом персонажа в левой части экрана отображаются «звёздочки». Их количество показывает число выстрелов, доступных персонажу. Жёлтый цвет «звёздочки» означает готовность к выстрелу, красный – необходимость перезарядки.



Если в начале игры был выбран режим «**Дозарядка пистолей**», то пистолеты будут снаряжаться автоматически, как и мушкетоны, прямо во время боя. В противном случае для перезарядки пистолета потребуется убрать клинок (нажать клавишу **{E}**) и уклоняться от схватки всё время до смены цвета индикации.

Помните! Бумажные патроны существенно уменьшают продолжительность перезарядки, однако их нельзя использовать с картечницами.



Если экипированное оружие позволяет применение различных типов снарядов (гранаты или петарды, болты, картечь или жеребья) и в инвентаре героя находятся эти заменяемые боеприпасы, Вы можете выбрать нужный тип через «Мысли вслух».

Попадание из пистолета, мушкета или взрыв гранаты наносит урон противнику (если выстрел производился картечью, то могут быть поражены несколько рядом стоящих персонажей, как и в случае гранаты) и заставляет того отступить на шаг. Петарды шокируют противников, отнимая у них Энергию.

♦ **Типы действий** в схватке (приведенные описания носят общий характер и присущи гипотетическому клинку со средними показателями Длины, Кривизны, Атаки и Баланса):

- ▶ **Удар:** обычный удар. Имеет средние показатели энергоёмкости и длительности.
- ▶ **Пробивающий удар:** требует много Энергии, наносится с большим размахом, медленно, однако всегда пробивает блок.
- ▶ **Выпад:** стремительные удар или укол. Требует меньше Энергии и времени на исполнение, чем все прочие виды атак.
- ▶ **Круговой удар:** при средних затратах Энергии наносит повреждения всем стоящим вокруг персонажам. Персонаж, пропустивший круговой удар, слегка отшатывается назад, освобождая герою место для маневра, и дает передышку для контратаки.
- ▶ **Обманный удар (финт):** выглядит так же, как и парирование, но занимает больше времени в исполнении. При удачном использовании позволяет захватить оружие противника и сразу же нанести ответный удар.

- ▶ **Парирование:** позволяет отразить удар, отводя клинок противника в сторону. Защищает от пробивающих ударов. При успешном парировании Ваш противник сбивается с ритма и тратит изрядную часть своей Энергии.
- ▶ **Блок (защитная стойка):** позволяет заблокировать все удары, кроме пробивающего. Энергия в стойке не расходуется, наоборот, восстанавливается. В блок можно уйти в любой момент, прервав свою атаку, если сразу видно, что она будет неуспешной.

Важно! Блок может быть иногда пробит обычными ударами, если у противника есть соответствующие способности.

- ▶ **Отскок:** позволяет отступить в сторону без расхода Энергии или, с небольшими затратами, отскочить на два шага от противника назад, тем самым выведя героя из-под удара или из гущи боя.

Игрок располагает тремя видами ударов и тремя видами защит от них, все управление реализовано на трех кнопках мыши с переключением регистровой клавишей (режим атаки или защиты) – **{Shift}** – и легко применяется в игре на интуитивном уровне после небольшой тренировки.

Фехтование в игре довольно разнообразно как возможностями, так и рисунком боя: игрок может выработать свой подход – агрессивный или защитный с выпадами.

Применение различных клинков, активация новых способностей героя, использование амулетов или зелий, помощь офицеров - Абордажников позволит Вам расширить набор тактических решений в бою.

Важно! Под водой невозможно отскакивать назад, отступать в сторону, стрелять, бегать, увеличивать скорость игры. При погружении в воду вверху справа на экране появляется таймер, отсчитывающий, в секундах, запас воздуха.

◆ **Настройка кнопок действий и ударов**

Для унификации управления в игре все кнопки, используемые для нанесения ударов, применяются в двух режимах: нанесение удара одного типа простым кликом мыши и удара другого типа кликом прижатой клавише **{Shift}**. Таким образом, можно успешно применять все доступные приёмы, используя обычный трёхкнопочный манипулятор - мышь.

По умолчанию обычный и круговой удары наносятся нажатием левой кнопки мыши (ЛКМ), пробивающий и финт - средней кнопки мыши, выпад и парирование - правой кнопки мыши (ПКМ).

Блок, выстрел и отскоки автономно назначены на клавиши клавиатуры.

Чтобы напасть на не проявляющего вражду персонажа, необходимо вынуть клинок (нажать клавишу **{E}**). До тех пор, пока герой не начал агрессивных действий и не нанёс повреждений, всё обратимо – атака не приведёт к переходу в «боевой» режим (мерцающий красным клинок под информационным портретом героя), оружие можно убрать, а диалог, если он начнётся, свести к шутке.

«Боевой» режим закончится автоматически, если поблизости не окажется живых противников или Вы смените локацию (герой ретируется из схватки).

Быстрое сохранение (**{F6}**) не работает, пока персонаж активен в боевом режиме – клинок удерживается одной рукой, а мушкет двумя руками. Достаточно убрать оружие, чтобы заработали переходы между локациями, стало доступным быстрое сохранение, началось снаряжение пистолета (при отключенной дозарядке).

Важно! Если Вы отдали команду убрать оружие в зоне перехода (или вблизи от неё), то переход останется заблокированным: необходимо покинуть зону – при этом иконка «быстрой» команды в правом верхнем углу игрового экрана исчезнет, а затем войти повторно.

Большинство команд меню персонажа назначены на «быстрые» клавиши, использование которых существенно облегчает игру. Рекомендуем, при первом знакомстве с игрой, изучить их список в меню «Настройки» ► «Настройка управления» и, если потребуется, внести изменения.

Вы можете **в любое время** назначить новые кнопки для всех действий персонажа в бою, во вкладке меню «Настройки» ► «Настройка управления» ► «**Режим боя**».

• ПРИКАЗЫ ОФИЦЕРАМ •

В игре используется разнообразный набор приказов, которые могут быть отданы офицерам. Часть из них предназначена для постоянного использования, а некоторые отдаются во время схватки, подобно речевым командам в реальном бою.

Офицеру - Казначее можно передать в полное ведение все операции купли-продажи товаров (подробно рассмотрено в главе «Казначей и автозакупка»).

Офицеру – Абордажнику можно приказать, также через диалог, как вести себя в мирное время (оставаться на месте, сразу же после входа в локацию, или постоянно следовать за героем). Если он экипирован мушкетом или склопеттой, Вы можете задать расстояние (в метрах), на котором офицер будет держаться от врагов. Если установить 0 метров, то мушкетёр будет стрелять, не сходя с места.

Если Вы хотите, чтобы офицер использовал определённый боеприпас для экипированного огнестрельного оружия при наличии в его инвентаре нескольких заменяемых вариантов, также в диалоге отдайте ему соответствующий приказ.

Для координации действий сопровождающих героя офицеров – Абордажников непосредственно в бою, используйте следующие горячие клавиши:

- **{ G }**: «следовать за мной» – приказ офицерам сопровождать протагониста;
- **{ H }**: «прекратить движение» – приказ остановиться и занять оборону;
- **{ J }**: «поиск противника» – начать самостоятельный осмотр в поисках врага.

Приказы офицерам - Компаньонам отдаются в каюте, однако будут рассмотрены ниже, поскольку относятся к другому игровому режиму – морским приключениям.

•ОБЫСК ТЕЛ•



Павшие в бою враги или офицеры продолжают лежать на земле. Если рядом с телом выбрать команду «Обыскать тело» ({Enter} ► {Enter}) или нажать быструю команду (по умолчанию это клавиша { 1 }), то можно перейти в режим его осмотра, схожий с обменом или обыском сундука.



В нижней части списка имеется сортировщик, позволяющий группировать имущество по его месту нахождения.

ВАЖНО! Первая позиция в списке всегда отдана самому ценному – деньгам.

Нажав на кнопку «Не обыскивать» в нижней части появившегося меню, Вы тем самым запретите возможность осматривать этот труп в дальнейшем (будьте внимательны! – таким образом можно потерять ценные вещи). Это полезно, если тела поверженных в бою буквально образуют завалы...

Кнопка «Взять всё!» позволяет забрать всё имущество с осматриваемого тела.

Труп отображается весьма длительное время, но не вечно.

ВАЖНО! Обыск тела не останавливает игру! Если Вы решите осмотреть труп во время схватки, помните: противники будут наносить удары протагонисту, его спутникам и сторонникам, а сам герой уберёт клинок, чтобы освободить руки для обыска.

ВАЖНО! При перезагрузке локации тела погибших и их имущество пропадают.

•ТАЙНОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ•

Бросить якорь во враждебном порту, особенно при невысоком развитии умений в начале игры, затруднительно даже на одном судне – форт откроет огонь на поражение. Смена флага тоже не всегда может помочь – чем выше класс кораблей в отряде героя, тем легче неприятелю распознать врага своей нации. Кроме того, капитаны всех судов, находящихся в прилегающей к поселению акватории, также с пристрастием изучают в подзорную трубу новоприбывших и готовы в любой момент подать сигнал форту, открыв огонь по нарушителю.

Однако всегда есть возможность причалить в укрытой от наблюдателей с городских укреплений бухте, и скрытно проникнуть в поселение через джунгли, особенно ночью, когда часовые не стоят у ворот и пирса, а патрулируют улицы. Будьте осторожны: стража по ночам весьма подозрительна.

• ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ •

Совершенные героем злодеяния против судов, поселений и граждан любой представленной на архипелаге державы приводят к ухудшению её отношения к протагонисту и, в последствии, к назначению награды за голову главного героя. Если Вы продолжите такие действия, объявленная сумма награды за голову будет постепенно увеличиваться, а значит, появится всё больше охотников за Вашей головой на суше и в море. В море от них можно попытаться сбежать или принять бой. На суше можно откупиться, обмануть или лишить голов самих охотников.

Если же Вас это сильно утомляет, то придётся искать посредников, готовых примирить героя с нацией, и копить деньги, так как подобные услуги очень дороги.

Важно! Все охотники за головами, начавшие преследование героя до изменения его отношений с нацией, объявившей награду, продолжат травлю.

• ДОМА, СУНДУКИ И ОКРУЖАЮЩИЙ МИР •

В любой дом в городе можно войти, если дверь оставлена открытой. Если же она заперта, нужно подождать более удобного случая. Если в доме находится хозяин, то не стоит бесцеремонно шарить в его сундуках: как минимум, дождитесь момента, когда он отойдёт или отвернется.



В нижней части списка расположен сортировщик, позволяющий группировать имущество по его месту нахождения.

Важно! В сундуках, шкафах и прочих предметах интерьера (обстановки) нет кнопки «Взять всё!» – Вам предстоит вручную «копаться» в содержимом и самостоятельно выбирать нужное.

В верхней части списка, подобно прочим меню аналогичного устройства, находится список доступных офицеров.

Если Вы хотите переложить не все выбранные предметы, двойным кликом мыши или нажатием клавиши **{Enter}**

по-над строкой таблицы вызовите форму перемещения отдельного предмета.

Удержание клавиши **{Shift}** и нажатие стрелки влево/вправо на строках таблицы автоматически вызывают форму с максимальным количеством предметов для перемещения или передачи. Стрелки влево/вправо изменяют количество по единице, а **{Shift}** + стрелки влево/вправо на максимально доступное. Нажатие клавиши **{Enter}** на форме равносильно «ОК», а **{Escape}** – «Отмена».

Находясь в режиме формы отдельного предмета и перемещаясь стрелками вверх или вниз по списку, можно перемещать предметы или просматривать их описание.

Для быстрого изъятия предметов, рекомендуем перемещаться стрелками вниз по списку, задействуя на нужных позициях комбинацию **{Shift} + {←}**, затем **{Enter}**.

ВАЖНО! В подобных списках отсутствуют предметы, экипированные персонажем.



Кроме нахождения внутри всевозможных сундуков, ларей и прочей мебелировки, предметы в игре могут встретиться сами по себе, т.е. будут отображаться отдельно. Точно так же любые травы произрастают самостоятельными кустиками. Подобные объекты тоже можно подобрать – следите за появлением нужной иконки в правой части основного игрового экрана.

•АЛХИМИЯ•

Создание новых талисманов, изготовление зелий и использование отдельных предметов игрового мира станут доступны герою, как только у него появится способность «Алхимия».



Однако любые химические или механические преобразования, магические или иные направленные воздействия требуют наличия в интерфейсе героя, как минимум, компонентов нового изделия или продукта, а обыкновенно ещё и инструментов. Компоненты – это предметы, которые будут израсходованы во время процесса, совершаемого с помощью инструментов, т.е. предметов, воздействующих на компоненты. Инструменты могут быть использованы многократно.

Также понадобится рецептура, содержащая помимо описания результата и самого процесса перечни компонентов и инструментов. Все инструкции и руководства, изученные героем, помещаются в «Рецепты» (см. «Документы» Судового журнала).

| Алхимия | | | | |
|-----------|------------|------------------------|------------|-----------|
| Предметов | Назначение | Наименование предметов | Необходимо | Предметов |
| 1 | Компонент | Серебряный самородок | 1 | 1 |
| 3 | Компонент | Лазурит | 1 | 1 |
| 1 | Компонент | Лютня | 1 | 1 |
| 1 | Инструмент | Слесарный инструмент | 1 | 1 |
| 1 | Инструмент | Лампада | 1 | 1 |

Чтобы приступить к алхимическим экспериментам нажмите клавишу **{K}** на клавиатуре. В верхней части меню имеется список доступных рецептов (ПКМ на выбранной иконке открывает окно с его описанием), под ним – перечни компонентов (верхние строки) и инструментов (нижние). Переместите предметы в нужную часть (слева – запас в инвентаре, справа – расход) таблицы. Управление в меню идентично обыску и обмену. Нажатие клавиши «Результат»

возможно лишь после того, как справа появится достаточное количество нужных компонентов и инструментов. Если Вы переместили компоненты в правую часть в кратном указанному в рецепте количестве, результат также будет множественным.

ВАЖНО! Все операции купли-продажи, осмотра, обмена и алхимии, связанные с перемещением предметов, отнимают время на необходимые манипуляции.

•МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ (РЕЖИМ «МОРЕ»)•

Формально говоря, в игре существует **два режима передвижения судов по морю**. **Первый** – это режим непосредственного кораблевождения, управления флагманским судном протагониста. В этом режиме проходят все морские сражения и атаки городских укреплений. **Второй** режим скорее навигационный, походный. Он служит для перемещения Вашего отряда между географическими точками архипелага и будет рассмотрен далее, в разделе «Глобальная карта».



Итак. Режим кораблевождения (иначе говоря – режим «Море») используется для тактических действий отряда Вашего героя – встреч и сражений с другими эскадрами, посещения якорных стоянок вблизи поселений и борьбы со стихией. Любая встреча (включая шторм) на глобальной карте ведёт к переходу в режим кораблевождения, где и будут развиваться дальнейшие события.

В этом режиме Вы будете управлять флагманским кораблём, для чего сможете воспользоваться двумя видами (вариантами отображения основного игрового экрана), переключение между которыми происходит нажатием клавиши **{Tab}**:

- ▶ **«МОРЕ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА»:** Вы наблюдаете происходящее «глазами капитана» – находитесь на палубе флагманского судна;
- ▶ **«МОРЕ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА»:** в этом режиме Вы видите свой корабль со стороны, как бы помещённым в центр отображаемой области экрана (вращая колесико мыши можно приближаться и удаляться от корабля).

С помощью мышки Вы можете вращать камеру вокруг корабля в любом из режимов, рассматривая происходящее вокруг.

♦ **СТАТУС КОРАБЛЯ:** в левой верхней части основного игрового экрана отображается состояние Вашего судна (судов в отряде героя). В центре находится иконка с условным изображением корабля. Красная полоска показывает состояние корпуса Вашего судна (из расчёта его текущего максимума), синяя – целостность парусов. Звездочками над иконкой корабля обозначается его класс. Цифра в белом овале раскрывает численность экипажа. Название судна демонстрируется под информационной схемой.



♦ **МИНИ-КАРТА:** в центре компаса крупной светлой стрелкой отображается направление ветра по отношению к Вашему судну, расположение враждебных и дружественных кораблей, а также силуэты островов, если Вы находитесь вблизи побережья.

Дружественные корабли отображаются на мини-карте зелёным цветом, враждебные – красным, потопленные – синим. Нейтральные суда обозначены серым цветом.

Под мини-картой, слева, показывается сила ветра (в метрах в секунду), справа - текущие скорость судна (в узлах) и положение парусов.

Прозрачные секторные зоны вокруг условного силуэта показывают дальность полёта выбранного типа снарядов. Иконка типа и количество оставшихся снарядов находятся в самом нижнем ряду. Если запас зарядов иссякнет, иконка начнёт мигать.

Сегменты, которые опоясывают мини-карту, показывают состояние Ваших орудийных батарей (безотносительно фактического количества орудий). Если сегменты:

- ▶ полностью окрашены «спокойным» зелёным цветом, борт готов к выстрелу;
- ▶ окрашены в серый цвет – орудия в батарее отсутствуют (не установлены или уничтожены);
- ▶ в какой-либо из батарей окрашены тёмно-зелёным (почти чёрным) цветом, значит, она или только что произвела залп, или отсутствует на этом типе судна;
- ▶ постепенно окрашиваются ярким зелёным цветом – батарея заряжается.



• БЫСТРЫЕ КОМАНДЫ •

Если, нажать клавишу **{Enter}**, Вы получите доступ к быстрым командам:



Для того чтобы выполнить быструю команду, выберите её с помощью клавиш стрелок вправо и влево на клавиатуре, и нажмите **{Enter}**. Существуют следующие типы быстрых команд (слева направо):

- ▶ **Причалить**: перейти в режим «Суша» (использовать якорную стоянку). Появляется, когда Вы находитесь недалеко от порта или бухты.
- ▶ **Доплыть до...**: быстро переместиться к форту, в порт, бухту или к другому судну. Появляется вблизи якорных стоянок, имеет радиус действия, и не работает в бою.
- ▶ **Карта**: перейти в навигационный режим (режим «Глобальная карта»).
- ▶ **Перезарядить**: изменить тип используемых снарядов.
- ▶ **Паруса**: измерить текущее положение парусов.
- ▶ **Абордаж**: начать захват неприятельского корабля. Команда появляется, когда судно находится на достаточном расстоянии для абордажа.
- ▶ **Выслать шлюпку**: посетить дружественное или нейтральное судно.
- ▶ **Каюта**: переместиться в каюту героя – отсюда можно пройти внутри судна.
- ▶ **Покинуть судно**: бросить (затопить) корабль и переместиться на другое судно в отряде. Команда появляется только в бою, при наличии способности (перка) «Спасение на шлюпке».
- ▶ **Отмена**: выйти из меню быстрых команд.

ВАЖНО! Вы не можете управлять судном при активном меню быстрых команд.

• УПРАВЛЕНИЕ ОТРЯДОМ (ЭСКАДРОЙ) •

Если в отряде героя находится больше одного судна, Вы сможете отдавать им приказы. Отдача приказов осуществляется также через меню схожих быстрых команд. Переключение между быстрыми командами Вашего корабля, и других судов в отряде осуществляется с помощью клавиш стрелок вверх и вниз на клавиатуре:



- ▶ **Обмен:** перейти в режим обмена. Команда появляется в том случае, когда два судна из Вашего отряда находятся на довольно близком расстоянии.
- ▶ **Атака:** напасть на указанный Вами корабль с целью его потопления. Команда появляется, когда рядом есть враждебные корабли.
- ▶ **Абордаж:** захватить указанный Вами корабль, предварительно обстреляв его картечью. Команда появляется, когда рядом есть враждебные корабли.
- ▶ **Защита:** защищать (поддерживать в бою) указанное дружественное судно.
- ▶ **Уплыть:** покинуть бой (убежать с места сражения).
- ▶ **Спустить паруса:** оставаться на месте и ждать дальнейших указаний.
- ▶ **Перезарядить:** изменить тип используемых снарядов.
- ▶ **Отмена:** выйти из меню быстрых команд.

Кроме перечисленных, в меню любого судна могут отображаться дополнительные команды, если капитан (герой, корабельный офицер или компаньон) имеет соответствующие способности:



- ▶ **Ремонт в бою:** произвести быстрый ремонт прямо во время боя. Команда доступна в случае, если выбранная сложность – Юнга или Матрос.
- ▶ **Неотложный ремонт:** устранить критические разрушения прямо во время боя.
- ▶ **Маневренный разворот корабля:** увеличить скорость маневрирования.
- ▶ **Предварительная перезарядка:** произвести следующее зарядание быстрее.
- ▶ **Брандер:** приказать компаньону сблизиться с неприятелем и подорвать скрытую камеру. Взрыв тем мощнее, чем больше пороха в трюме. Судно-брандер погибает. Капитан может спастись, если у него есть способность «Спасение на шлюпке».

Важно! Только герой способен сразу подняться на борт судна-компаньона, если использована способность «Спасение на шлюпке». Офицеры – Компаньоны, капитаны неприятельских кораблей и потерпевшие крушение будут некоторое время дрейфовать на шлюпке, ожидая, чтобы их подняли на борт Вашего судна.

• ПОДЗОРНАЯ ТРУБА •

Один из предметов, который для его использования требует предварительной экипировки, – подзорная труба. С её помощью Вы можете получить информацию о вражеском корабле и его капитане. Количество получаемой информации, качество стеклов и степень увеличения («приближения») зависят от типа подзорной трубы – чем она лучше, тем больше подробностей Вы сможете «разглядеть»:



ВАЖНО! Подзорная труба доступна только в режиме «Море от первого лица».

Чтобы посмотреть в трубу, нажмите и удерживайте клавишу **{Ctrl}**.

Информация о судне, которое Вы изучаете в подзорную трубу, располагается в нижней части экрана. Слева внизу показывается информационная схема статуса корабля, его национальная эмблема, тип и наименование, количество орудий, скорость, тип снарядов и расстояние между судами в ярдах. В правой части экрана располагаются сведения о капитане изучаемого судна: его корабельные умения, имя и портрет, а также калибр и орудий в батареех и, если имеется, способность (перк) «Мушкетный залп» (аналогичное значение имеют два перекрещенных мушкета, расположенных под портретом капитана; если там изображены орудия, значит, Вы видите сведения о городских укреплениях – форте). Однако такое количество деталей можно увидеть, только в самую наилучшую трубу.

ВАЖНО! Чем лучше подзорная труба, тем больше расстояние, на котором обнаруживаются объекты, доступные по команде «Доплыть до...».

•МОРСКОЙ БОЙ•

Одержат победу в морском сражении Вы можете тремя способами: потопить судно противника, захватить его или вынудить неприятеля сдаться.

Если судно уничтожено, в верхней правой части экрана появляется сервисное сообщение, его иконка удаляется из списка судов в текущей локации, индикатор на мини-карте меняет цвет и, спустя некоторое время, исчезает. Разрушенный корпус уходит под воду, оставляя множество обломков и всплывшие товары (которыми можно неплохо поживиться, если вовремя поостеречься и не попасть в воронку, оставленную утонувшим кораблём).

Если неприятельское судно решит сдаться до артиллерийской дуэли или во время неё, оно поднимет белый флаг (что сопровождается звуковым сигналом и сервисной надписью), индикатор судна изменит цвет на нейтральный, а само судно ляжет в дрейф. Это судно можно будет разграбить в любое время до смены текущей локации.

Захваченное или сдавшееся во время абордажа судно можно разграбить сразу же после сабельной схватки.



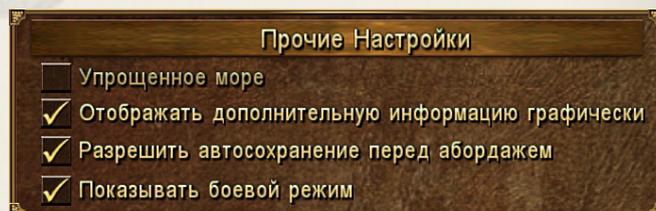
♦ **Корпус, Паруса, экипаж и отношение:** над любым видимым судном в режиме кораблевождения располагаются индикаторы – полоски, отображающие состояние корпуса (красная), парусов (голубая), численность экипажа (белая). Под ними находится треугольник, цвет которого показывает текущее отношение капитана этого судна к герою: белый – нейтральное, зелёный – союзник, красный – противник. В результате действий героя или его отряда отношение может изменяться.

Вы можете отключить эту индикацию, если снимите пометку (уберёте «галку») у опции «Отображать дополнительную информацию графически» в настройках игры. Изменения вступят в силу после перезагрузки текущей локации (её смена или сохранение, затем загрузка игры).

Вы можете отключить все информационные интерфейсы на основном игровом экране, если нажмёте клавишу **{ / }** (это бывает полезно при съёмке содержимого игрового экрана, т.н. «скриншотов» или видео).

Важно! Использование подзорной трубы невозможно, если информационные интерфейсы отключены. Т.е. сперва нажмёте клавишу **{ / }**, затем клавишу **{ Tab }**.

Если Вы находите затруднительной идентификацию ситуации в режиме кораблевождения, отметьте (поставьте «галку») опцию «**Показывать боевой режим**» – в случае схватки вокруг основного игрового экрана появится мерцающее цветное обрамление.



Опция «**Упрощённое море**» используется для облегчения расчётов игровых сцен во время морских сражений с участием большого числа кораблей вблизи фортов.

•БОЕПРИПАСЫ•

Основная огневая мощь кораблей 17 века заключалась в бортовых батареях, поэтому наиболее эффективно стрелять по врагу, поворачиваясь к нему бортом. Помимо бортовых орудий, на кораблях также могли быть установлены носовые и кормовые орудия, которые служили вспомогательной огневой помощью в тот момент, когда корабль совершал манёвр. Кормовая батарея эффективна для защиты против преследователей, а носовая – для разрушения рулевых механизмов или повреждения парусов нагоняемого судна.

ВАЖНО! Судно, потерявшее руль (располагается у ахтерштевня, снаружи за кормой) и/или механизм управления – румпель или штурвал, практически теряет способность к маневрированию.

Для обстрела противников из орудий используется четыре типа снарядов: ядра, бомбы, кнippели и картечь. Кроме того, для производства выстрела любым снарядом и для постановки мин требуется порох, внимательно следите за его наличием.

♦ **Ядра:** самый дешёвый, простой в использовании и надёжный вид боеприпасов, подходящий почти для всех целей как защитного, так и атакующего огня. Однако наиболее целесообразно использовать ядра для стрельбы по кораблю врага на дальних дистанциях и при обстреле фортов. Ядра являются самым дальнoбойным снарядом.



♦ **Бомбы:** самые дорогие и самые разрушительные снаряды, представляющие собой полые чугунные шары, начинённые порохом. При попадании бомба разрывается, поражая команду осколками, поджигая оснастку и ломая корпус ударной волной.



♦ **Кнippели:** предназначены в первую очередь для уничтожения оснастки и парусов противника. Эти снаряды являют собой два железных ядра, соединённые цепью или шестом. В полете кнippель вращается, наматывая на себя оснастку и паруса, и сшибает мачты противника.



♦ **Картечь:** маленькие металлические шарики, которые засыпаются в орудийное дуло и при выстреле наносят ужасающий урон команде. Поскольку дальность полета картечи невысока, рекомендуется её использовать на коротком расстоянии перед абордажем.



Для переключения между типами зарядов можно использовать «быстрые» клавиши: ядра – { 1 }, картечь – { 2 }, кнippели – { 3 }, бомбы – { 4 }.

Как только Вы выберете новый тип снарядов для пушек, команда тут же приступит к перезарядке, поэтому эффективнее всего менять тип снарядов сразу после того, как был произведён выстрел. Кроме цветовой индикации сегментов на мини-карте в игре используется звуковое оповещение игрока: приказ о перезарядке и сообщение готовности бортовой батареи к выстрелу сопровождается громким и чётким голосовым сообщением.

Если противник уверенно нагоняет Ваше судно, не забывайте о возможности спустить мину. Иногда бывает полезно совершить обманный манёвр и заманить неприятеля в расставленную ловушку – не смотря на быстрое расходование пороха, мина весьма разрушительна и опасна для судна любого класса.

Плохой порох, неумелые действия канониров и чрезмерный настрел орудий иногда приводят к взрыву последних (помните, что используемым орудиям полезна профилактика!). Вероятность повреждения орудия при выстреле зависит от его типа и текущего умения «Пушки» у Вашего героя.

Вы не сможете заменить орудия, пока не покинете место боя (не удалитесь на достаточное расстояние от ближайшего противника).

• НАВЕДЕНИЕ НА ЦЕЛЬ •

Когда Вы управляете судном от третьего лица, достаточно повернуть его так, чтобы вражеское судно оказалось в зоне (секторе на мини-карте) поражения орудийной батареи, и произвести выстрел (по умолчанию – левая кнопка мыши, ЛКМ). Канониры сами наведут пушки и выстрелят из всех орудий, в зоне поражения которых оказался противник. Точность выстрела в режиме от третьего лица зависит от текущего значения умения «Меткость» у героя.



Когда Вы управляете кораблём от первого лица, Вы сами же управляете и наводкой. С помощью прицела Вы указываете направление и вертикальный угол полёта снарядов, поэтому, чем выше Вы будете целиться, тем дальше они полетят. Когда Вы выставите угол выстрела, при котором ядра попадут в корпус противника, прицел окрасится в красный цвет (Если Вы хотите выстрелить по мачтам или парусам, поднимите прицел выше). Выстрел будет произведён только в том направлении, в котором Вы целитесь, независимо от наличия кораблей в зоне поражения других орудий. Следует помнить, что после того как Вы выстрелили, ядра не сразу попадают в цель, поэтому, целясь в быстро движущийся корабль, следует учитывать его скорость и делать упреждение.

ВАЖНО! Отключить прицел невозможно, даже если прочие информационные интерфейсы не используются (нажата клавиша { / }).

Если Вы не видите прицела, это значит, что Вы не можете выстрелить в этом направлении (прицеливание производится вне сектора обстрела).

ВАЖНО! Если Вы прицелитесь в дружественный корабль, прицел окрасится в зелёный цвет, и опять пожелтеет, если наведётесь мимо потенциальных целей.

•ОТСТУПЛЕНИЕ•

Во время боя корабль героя может выйти за пределы радиуса обнаружения противника и иконка «Карта» (см. далее) станет доступна для использования. Если Вы решите покинуть режим кораблевождения, в то время как в бою остались корабли компаньонов героя (сохраняют огневой контакт), вместо обычного перехода в навигационный режим появится окно с вопросом: «Бросить свои корабли?». Вы можете вернуться в бой или, бросив своих спутников, уйти из боя.

•АБОРДАЖ•

Настоящий корсар берет неприятельский корабль на abordаж, потому что потопленное судно – это сплошные затраты (боеприпасов, досок и парусины, убыль экипажа и, наконец, времени), а, наоборот, взятое призом – это всегда доходно и выгодно (трофейные товары и судно, пленные и содержимое сундуков).

Прежде чем начать abordаж, необходимо приблизиться к кораблю противника так, чтобы команда смогла забросить abordажные крючья. Это расстояние зависит от умения «Абордаж» и может быть увеличено за счёт дополнительных способностей (перков). Как только вражеский корабль будет доступен для abordаж, рядом с мини-картой появится иконка быстрого действия с изображением abordажного крюка. Для того чтобы перейти к сражению задействуйте быструю команду (клавиша { Пробел } по умолчанию).



Иногда может случиться так, что, оказавшись рядом с кораблём героя, вражеское судно само пойдёт на abordаж. В этом случае у Вас не будет выбора и Вам придётся вступить в сражение.

Вначале герой оказывается на связанных корабельных палубах, где ему, офицерам –Абордажникам и экипажу предстоит одолеть команду противника. Численность матросов, участвующих в abordаже, зависит от соотношения численности команд, но не может превышать лимита для abordажной палубы, который определяется количественным соотношением Вашей команды и команды противника. Например, если Ваша команда состоит из 100 человек, а команда противника из 150, то на Вашей стороне будет сражаться 10 солдат, а на стороне противника 15. Помните: чем лучше навыки экипажа, тем лучше его экипировка и умения. Чем больше численное преимущество одной из команд, тем большие ранг и Жизнь будут у представляющих её персонажей.

Если хотя бы один из капитанов, участвующих в схватке, обладает способностью «Мушкетный залп», перед началом схватки раздастся характерный звуковой сигнал, а в верхней правой части экрана появится сервисная надпись, содержащая сведения о потерях в результате предварительной перестрелки. Величина потерь зависит от размеров судов (чем оно больше, тем сильнее преимущество), оперативного руководства стрелками (для героя – это число замещённых офицерами abordажных должностей, для прочих персонажей – умение «Абордаж») и численности экипажей. Ваши компаньоны также используют эту способность.

Опыт «Солдаты» у матросов влияет на их умения и навыки в рукопашной схватке: ветераны и мастера даже меньшим числом будут эффективнее салаг. Очень важно наличие товара «Оружие» на борту корабля: безоружные матросы несут повышенные потери, а наличие товара «Лекарства» позволяет снизить потери от ран после абордажа. Следите за величиной запасов товаров Оружие и Лекарства и пополняйте их своевременно на всех судах, составляющих отряд героя!



Помните: в отличную подзорную трубу Вы можете оценить количество неприятельской команды и умения капитана, и, в случае сильного численного превосходства его экипажа, обстрелять судно картечью.

Как только последний противник на палубе падёт, а матросы уберут сабли в ножны, Вы сможете перейти к следующей части абордажа, задействовав быструю команду (клавиша { Пробел }) или приступить к сбору трофеев и затем продолжить схватку (клик левой кнопкой мыши, ЛКМ). Нападающему предстоит захватить внутренние помещения неприятельского судна, наличие которых предполагается его конструкцией. Это могут быть: кубрик, орудийная палуба, трюм и капитанская каюта, и если обычно совместно с героем в схватках участвуют матросы и офицеры – Абордажники, то в каюте он окажется с вражеским капитаном один на один. Иногда вражеский капитан может обратиться к победителю с последней просьбой. А может в любой момент сдаться, решив тем самым спасти собственную жизнь и уберечь от смерти остатки своей команды – в этом случае после очередной победы Вы окажетесь в интерфейсе выбора трофеев.

• ПРИЗЫ И ТРОФЕИ •

Успешно завершив абордаж (или вообще его избегнув, если капитан поднял белый флаг до начала боя или же сдался во время схватки), Вы получите доступ к выбору трофеев и принятию решений о судьбе пленных, буде таковые имеются.

Перезрузить все товары

Груз из трюмов можно забрать одной кнопкой «Перезрузить все товары», как и при обмене. Если места в трюме достаточно, то перегружается все содержимое, если мало, то только те товары, что вместятся, причем предпочтение отдается в первую очередь дорогим товарам. Управление товарными позициями также идентично обмену.

Если капитан и его экипаж сдались без боя, или в ходе абордажа решили, что сопротивление бесполезно, то участь сдавшихся можно решить по-разному.

Можно, забрав из трюма все ценное, отпустить с миром капитана и остатки экипажа. Они не будут проявлять агрессию по возвращении в бой, а постараются как можно быстрее уйти из него (индикатор отношения изменит цвет на зелёный).

Можно сместить капитана, взяв его пленным себе на корабль или убить на месте. В этом случае придётся принимать решение по сдавшемуся экипажу и по оставленному призом кораблю.

Снять капитана

Любое из этих решений по-разному влияет на Авторитет героя, его Честь и Харизму, а также на лояльность каждого из офицеров его компании.



Как только Вы снимите капитана сдавшегося судна, Вам придётся решить, как следует поступить с экипажем, особенно учитывая, что высаживать, пускай и на шлюпках, людей посреди моря – не самый благовидный поступок. На каждых десятиерых (и менее) сдавшихся и отпущенных матросов расходуются

по одной единице провианта, оружия и рома, а одна единица лекарств – на каждых 30-ть (и менее) сдавшихся и отпущенных матросов. Все припасы списываются с абординированного корабля, а при их нехватке – с судна героя, причём при полном дефиците изымается всё наличное количество.

Если не были выданы провиант, ром и лекарства, то повышения Авторитета героя и лояльности честных офицеров не происходит. Оружие списывается только при его наличии и не влияет на изменение репутации и лояльности.

Кроме того, раз производится безвозмездная передача гребных судов (ялов, шлюпок и баркасов) захваченного корабля, каждые 50 (и менее) отпущенных матросов уменьшают ресурс «Корпус» на 25 единиц. Если у абординированного судна величина ресурса «Корпус» пугающе мала, то "шлюпки" списываются с корабля Вашего героя. Если же оба судна разбиты (величины ресурсов недостаточно), кнопка блокируется (т.е. отпустить экипаж банально не на чем).

После того, как участь всех сдавшихся будет решена, становятся доступны кнопки «Обменять корабль» и «Назначить капитана», которые работают по тем же правилам, что и при обмене.

Обменять корабль

Назначить капитана

Если Вы планируете продать призовое судно в ближайшем порту, можете не обращать внимания на умения и способности офицера, поставленного компаньоном. Однако помните: караван движется со скоростью самого медлительного верблюда, хе-хе...

Важно! Назначить капитана на захваченный приз можно лишь в том случае, если доступного на судне героя количества матросов достаточно для формирования обеих минимальных команд. Это условие не работает на сложности Юнга.

Если после завершения морского сражения требуется переключиться в навигационный режим, игроку предстоит определить экипаж на приз (или призы) так, чтобы на судне каждого компаньона наличествовала минимальная команда. Кнопка «Перемещение команды» в интерфейсе призов и трофеев работает аналогично обмену с кораблем компаньона.

Перемещение команды

Важно! Отряд Вашего героя не сможет перейти в навигационный режим, если на каком-нибудь судне под управлением компаньона будет недостаток экипажа (команда менее минимальной). Это условие не работает на сложности Юнга.

• ПЕРЕБЕЖЧИКИ •

Иногда, в случае сдачи судна во время абордажа, некоторые рядовые члены экипажа сдавшегося корабля могут пожелать перейти под руководство более удачливого и смелого капитана – Вашего героя:

Решение по перебежчикам



Звездная рыба



Шарль де Мор



Сан-Хуан



422

| | |
|----------|---------------|
| Матросы | Морские волки |
| Канониры | Морские волки |
| Солдаты | Морские волки |

Мораль команды: Героическая



151

| | |
|----------|-----------|
| Матросы | Неопытные |
| Канониры | Неопытные |
| Солдаты | Умелые |

Мораль команды: Мятежная

Желающих перейти к нам в команду

1

«»»»
«»»»

Принять

Отказаться

Провианта на корабле:
на 16 дней

Рому на корабле:
на 0 дней

Команда:
мин. 60, опт. 387, макс. 484

Вы можете в любой момент им отказать, если нажмёте одноимённую клавишу «Отказаться». А можете пополнить свою команду из числа этих «дезертиров» с неизменно мятежной моралью.

В верхней части размещены условные изображения и названия обоих судов. Под ними, слева, отображается информация по навыкам экипажа Вашего корабля, справа – по перебежчикам со сдавшегося судна. Под портретами указана фактическая численность экипажей обоих судов. В нижней части интерфейса справочно указана информация о количестве провианта, рома и вакантных местах на борту судна Вашего героя.

Число перебежчиков указано в центре, стрелками Вы можете переводить их в состав любой из команд. Чтобы пополнить свой экипаж переведите нужное количество влево, в экипаж своего судна (его численность увеличится), и нажмите клавишу «Принять». Управление идентично прочим схожим интерфейсам.

Важно! Возможность принять перебежчиков появляется до аннексии или грабежа сдавшегося судна.

• СКРЫТНОЕ ПЛАВАНИЕ: ОСТАТЬСЯ НЕУЗНАННЫМ •

В море, используя смену флага на дружественный или нейтральный неприятелю, можно остаться неузнанным и даже подойти на расстояние абордажа без начала боя, или поторговать, или проникнуть в город, минуя форт. Главное – иметь соответствующий набор флагов – способностей героя. В начале игры у героя всегда есть выбор из двух флагов: пиратского «Веселого Роджера» (а у пиратов друзей, как известно, нет) и флага Франции (его родины). Класс судна Вашего героя, количество компаньонов в его отряде, экипированные артефакты (если имеются) и умение Скрытность влияют на шансы остаться неузнанным.

Важно! Невозможно сменить флаг во время боя. Поэтому меняйте флаг заранее, пока корабли противника или неприятельский форт далеко...

Проникая в поселение враждебной нации морем, иногда бывает полезно выбрать флагманом отряда судно наименьшего класса, приказать компаньонам спустить паруса, и, аккуратно лавируя между судами в акватории, провести всего одно судно в виду форта до якорной стоянки в порту.

Обращайте внимание на флаги: как правило, по флагу, поднятому на фок-мачте, можно сделать вывод о назначении судна и примерно оценить его капитана. На торговых судах флаги полосатые, а капитаны расчетливые и осторожные, флаги на военных кораблях схожи с национальными, их капитаны бдительны и бесстрашны. Флагманские суда украшаются броскими и кичливыми флагами, их гордые капитаны чванливы, но действительно умелы, а экипажи преданны и профессиональны.

• КАЮТА И ДРУГИЕ ПОМЕЩЕНИЯ СУДНА •



Находясь в режиме кораблевождения, Вы можете в любое время переместиться в каюту своего героя на его судне. Для этого в меню быстрых команд выберите пункт «Кабюта».

Важно! Покинув мостик во время морского боя, Вы можете пропустить важные события, а судно обязательно получит некоторый урон, вызванный неприятельским обстрелом или сумбурными действиями покинутого капитаном экипажа.

Уже из каюты, воспользовавшись дверями и перемещаясь по внутренним помещениям корабля, можно посетить кают-компанию или трюм.

• ЛИЧНЫЕ СУНДУКИ И РУНДУКИ •

В каюте Вашего героя находятся сундуки, рундуки или предметы мебелировки, в которых Вы можете хранить любые предметы или деньги. Вместимость сундуков практически не ограничена.

Важно! При смене судна личные вещи из всех сундуков в прежней каюте автоматически переместятся в новую. Правда, всегда в один, капитанский, рундук.

В некоторых игровых ситуациях также автоматически будут изыматься дублионы.

•ОТДЫХ•

В каюте также можно отдыхать, но, в отличие от отдыха в таверне, здоровье героя восстанавливается медленнее. С другой стороны – за ночлег не приходится платить.



Для того чтобы отдохнуть в каюте, в командном меню (клавиша {Enter}) надо выбрать пункт «Мысли вслух», а затем в интерфейсе диалога выбрать соответствующую реплику.

Аналогичным же образом можно отдыхать в любом месте (исключая сюжетные ситуации, блокирующие отдых). Следует заметить, что скорость поправки здоровья вне каюты ничтожна, как и во время аналогичного отдыха в общей зале таверны.



•ПОПОЛНЕНИЕ ЭКИПАЖА РАБАМИ•

Если в трюме корабля протагониста имеются рабы (товар «Рабы»), то их можно зачислить в экипаж, хотя при этом несколько снизятся его мораль и умения. Количество рабов, которые захотят пойти матросами, зависит от Авторитета и Харизмы Вашего героя.

Для использования этой возможности, находясь в каюте, выберите в командном меню пункт «Мысли вслух», затем в интерфейсе диалога соответствующую реплику.

Важно! Опция «Зачислить рабов в команду» во время боя становится доступной лишь после того, как судно героя выйдет за пределы радиуса обнаружения противником (иконка «Карта» станет доступна для использования).

•ПРИКАЗЫ КОМПАЬОНАМ И ОФИЦЕРАМ•

Можно, воспользовавшись пунктом «Мысли вслух», вызвать компаньона в каюту флагманского судна и распорядиться о действиях его судна в боях. Вы можете приказать компаньону сохранять дистанцию, отдав предпочтение артиллерийским дуэлям (уклоняться от абордажей, чтобы поберечь команду и судно). Также Вы можете запретить компаньону обменивать переданное ему под управление судно, если оно ценно для Вас.

Управление офицерами осуществляется в кают-компании (куда можно перейти через дверь из личной каюты, минуя оружейную палубу), где с ними можно завязать диалог, а затем, к примеру, уволить, если этот офицер Вам более не нужен или стал не по карману. Будьте внимательны! – офицеры по-разному реагируют на желание героя разорвать контракт с ними или с их товарищами, Ваши решения повлияют на изменение Авторитета Вашего героя.

Там же, в кают-компании, находятся пассажиры, с которыми также можно завязать диалог. Кают-компания есть только на больших кораблях. Офицеры - Абордажники всегда будут находиться в каюте самого героя.

• ПЛЕННЫЕ В ТРЮМЕ •

В трюме пребывают пленные, которые сдались герою во время abordaja, были подняты на борт, будучи в шлюпках, или еще каким-либо образом. С ними также можно завязать диалог – пленные могут обратиться с различными просьбами, предпринять попытку откупиться или иным способом заинтересовать героя.

Вы можете обратить пленника в раба, а можете отпустить его на волю (если судно находится вблизи берега), что повысит честь Вашего героя.

Пленника можно просто ударить, можно выбросить за борт. Но будьте осторожны – товарищи по несчастью могут заступиться за него и даже затеять рукопашную!

Если Ваш пленник – пират, можно попытаться убедить его стать офицером героя. Если, конечно, он согласится пойти на службу.

Помните также, что за пленников губернаторы городов дают неплохие деньги. Особенно если пленник одной с ними нации.

• ВЫСЛАТЬ ШЛЮПКУ •

В режиме кораблевождения существует возможность посетить на шлюпке дружественные или нейтральные корабли. Если судно героя находится достаточно



близко к кораблю, к которому Вы хотите выслатить шлюпку (т.е. этот корабль доступен по команде **«Доплыть до...»** в режиме «Море»), выберите его в предложенном списке кораблей.

В то же время, если Вы пытаетесь ввести в заблуждение представителей враждебной нации, помните: чем ближе судно героя к противнику, тем больше риск быть узнанным. Особенно, если в составе встреченной эскадры имеются корабли сопровождения.

На чужом судне Вам нужно завязать диалог, прежде всего, с его капитаном (простые матросы откажутся с Вами разговаривать). Если Вы встретились в море с эскадрой из нескольких кораблей, капитан может отправить Вас на флагман этой эскадры, так как не уполномочен решать важные вопросы. Флагман всегда располагается на первом месте в списке кораблей, доступных по команде **«Доплыть до...»** в режиме кораблевождения.



У встреченных капитанов можно узнать цены на товары, слухи и новости, с ними можно поторговать, сыграть в карты или кости (если их это заинтересует); а также можно попытаться потребовать с них деньги.

◆ УЗНАТЬ ЦЕНЫ НА ТОВАРЫ

У капитана торгового судна можно получить сводку цен на товары в магазине поселения, из которого вышло судно на день его отплытия. Для этого в диалоге выберите вопрос: **«Откуда вы плывете?»**.

◆ Торговля

Торговля осуществляется выбором в меню диалога с капитаном фразы: «Поторгуем?». Если капитан согласится торговать с героем, то откроется меню, схожее с меню товарных сделок в магазинах. В интерфейсе будет отображаться содержимое трюмов обоих кораблей. Те товары, которыми капитан встреченного корабля торговать не хочет, будут окрашены в серый цвет.

◆ Сыграть в карты или кости

Можно сыграть в карты или кости, если позволяет наличность героя и капитан согласится на Ваше предложение.

◆ Грабеж без боя

Вы можете попытаться потребовать деньги, прямо угрожая капитану, выбрав соответствующую реплику в диалоге. Этот способ обогащения довольно рискованный: если капитан откажется уплатить выкуп, Вы будете вынуждены вступить в морской бой!

Следует отметить, что при удачном вымогательстве меняется отношение нации к герою лично, но не к стране, которую он представляет. Поэтому, при наличии патента у героя, Вы можете не переживать за его сохранность, когда используете данную возможность.

• Подобрать шлюпку •

Во время морского боя персонажи, обладающие способностью «Спасение на шлюпке», дрейфуют в лодке на волнах вблизи места гибели их судна.

На шлюпках могут оказаться как члены команды Вашего героя (например, бывшие компаньоны – капитаны брандеров), так и капитаны неприятельских кораблей.



Путешествуя в навигационном режиме, Вы можете изредка встретить капитанов кораблей, потерпевших крушение, или пиратов, проигравших схватку.

Перейдя в режим кораблевождения, Вам потребуется отыскать дрейфующую в море шлюпку.

Чтобы принять на борт спасающегося на шлюпке капитана, подведите судно на близкое расстояние – сам переход будет произведён автоматически, а персонаж окажется в числе пассажиров или пленников.

• НАВИГАЦИОННЫЙ РЕЖИМ («ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА») •

Навигационный режим служит для походного движения по глобальной карте, перемещения между географическими объектами – островами Карибского архипелага, Западным и Южным Мэйном. Все происходящие события и/или их участники маркируются условными указателями, которые позволяют оценить сложившуюся картину. Можно попасть в шторм, встретить сражения, другие корабли или эскадры, как дружественные, так и нет:



Управление в навигационном режиме осуществляется клавишами { W }, { A }, { S }, { D }. Для перехода в походный режим воспользуйтесь командным меню в режиме кораблевождения, или, если нужная иконка отображается в правом верхнем углу основного игрового экрана, нажмите клавишу { Пробел }.

Существует два варианта отображения походного движения, переключение между которыми осуществляется нажатием клавиши { Tab } на клавиатуре.

В первом режиме указатель Вашего отряда расположен в центре экрана, а все прочие элементы смещаются относительно него. В этом режиме можно регулировать высоту камеры, перемещая её колесиком мыши вверх и вниз соответственно.

Во втором режиме камера уже не привязана к Вашему отряду – Вы можете самостоятельно двигать ее в любую сторону в пределах всей доступной в игре географической зоны, но приближать или удалять камеру уже невозможно.

Для быстрого перехода в режим кораблевождения нажмите клавишу { Пробел } или воспользуйтесь командным меню.

В правой части основного игрового экрана в навигационном режиме находится специальный информационный интерфейс. Вы можете увидеть направление ветра (указывается стрелкой), силу ветра (индикатор под рисунком) и время суток. Ниже приводится текущая дата, под ней расположена полоска, указывающая мораль команды. Если полоска красная – команда на грани бунта, ее мораль мятежная. Чем выше мораль, тем зеленее полоска.

Под индикатором состояния морали команды можно увидеть, на сколько дней Вашей эскадре хватит провианта (слева) и рома (справа). Количество дней рассчитывается от общих запасов, при появлении сообщения о нехватке провианта на конкретном корабле в эскадре нужно переместить запасы между кораблями через интерфейс обмена товаром.

В самом низу выводятся текущие координаты Вашего отряда, если героем экипирован навигационный прибор.



• УСЛОВНЫЕ УКАЗАТЕЛИ •



Когда Вы окажетесь на близком расстоянии от враждебной эскадры или судна, в правом углу появится иконка с абордажной кошкой. Если в этот момент Вы задействуете быструю команду, нажав на клавишу { Пробел }, то вахтенный сообщит, какой флаг на этих кораблях, их количество и тип эскадры (военный патруль, торговцы с сопровождением и т.д.) и спросит Вас, плыть дальше или напасть. При этом кнопка «Плыть дальше» может быть Вам недоступна, то есть Ваш корабль не в состоянии уплыть от противника. В этом случае ничего не остается, кроме как принять бой.

На очень близком расстоянии корабль противника может напасть на Вас сам, при этом также появляется табличка «Вахтенный» и случаи решения аналогичны описанному выше.

На глобальной карте могут происходить сражения (иконка – скрещённые сабли), в которых главный герой может поучаствовать. В этом случае вахтенный также расскажет Вам, кто уже принимает участие в бою.



 Поведение дружественных или нейтральных эскадр схоже со всеми прочими, кроме одного: такие отряды или корабли не будут сами искать встречи. Нажав на клавишу { Пробел }, Вы узнаете все сведения об эскадре; далее Вы можете перейти в режим кораблевождения или же следовать дальше – только в этом случае кнопка «Плыть дальше» доступна всегда.

В навигационном режиме можно узнать национальную принадлежность эскадры без доклада вахтенного, если внимательно посмотреть на флаг и паруса корабля - указателя, который Вас заинтересовал.

Чем крупнее величина указателя, тем больше число составляющих его кораблей и выше их класс.

Встреченные сюжетные корабли не несут национальной маркировки на парусах и флагах, а имеют однотонно окрашенные паруса. Как правило, это:

- ▶ **зеленые паруса:** дружественные корабли (или эскадры);
- ▶ **красные паруса:** враждебные корабли (или эскадры);
- ▶ **фиолетовые паруса:** корабли (или эскадры), отношение которых к главному герою зависит от принятых игроком до этой встречи решений. Чаще их намерения имеют враждебный характер;
- ▶ **жёлтые паруса:** «**Золотой флот**» – легендарная флотилия, доставляющая из испанских колоний в Европу разнообразные ценности – серебро, золото, драгоценные камни.

Золотой флот формируется в Порто Бело и направляется в Гавану дважды в год.

Вы можете встретить потерпевших крушение (указатель – маленькая лодка) или наткнуться на последствия крушений – дрейфующие грузы или ценности, укрытые терпящими бедствие в бочонках, в надежде воспользоваться ими на берегу. Будьте осторожны! – одинокая бочка может запросто оказаться позабытой миной.



На глобальной карте, особенно в осенний период, Вас может настигнуть шторм. Если к нему слишком приблизиться, отряд принудительно окажется в режиме кораблевождения, в бушующем море. При этом кораблям будут наноситься небольшие повреждения (их степень зависит от умений героя или компаньона), а персонажи будут получать навигационный опыт. Через некоторое время появится иконка перехода в походный режим, и Вы сможете ей воспользоваться или причалить к берегу, буде он окажется поблизости.



Важно! Если шторм на глобальной карте застанет отряд героя в то время, когда он столкнётся с враждебной эскадрой, Вам в любом случае придется принять бой, причем бой во время шторма.

Этой ситуации лучше избегать, так как иконка перехода в навигационный режим не появится, пока Вы не потопите враждебные корабли или не удалитесь от них на достаточное расстояние. При этом свирепствующая стихия будет постоянно наносить повреждения всем кораблям, а качка станет препятствовать прицельному огню.

•ДЖЕНТЛЬМЕНЫ УДАЧИ•

Если главный герой обнаружит ценный клад, станет обладателем уникального предмета, редких знаний или исключительной информации, могут найтись охотники этим поживиться, называемые Джентльменами удачи.

Как правило, их корабли более быстроходны, капитаны более умелы, а экипажи опытнее и решительнее, чем это бывает среди пиратов или заурядных патрульных различных наций. В отличие от обычных преследователей, время от времени увязывающихся за отрядом главного героя, Джентльмены удачи идут до конца.

Если Вы сильно насолите какой-либо нации, и она объявит награду за голову главного героя, охотников за головами станут преследовать его на суше и на море. Причем, если на суше охотников еще можно как-то обмануть или от них откупиться, то при встрече в навигационном режиме Вам придется принять бой в любом случае, так как кнопка «Плыть дальше» окажется заблокированной. Однако, в отличие от Джентльменов удачи, у героя всегда имеется шанс убежать от охотников за головами.

•ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЙ•

Рано или поздно герою предстоит столкнуться с необходимостью захвата какого-нибудь поселения. Портовые города охраняются фортом и, иногда, военными кораблями, которые в момент атаки могут находиться в порту. Поселения и остроги в джунглях фортов не имеют, и захватить их возможно только с суши.

Форты различаются внешне, имеют разное количество орудий (причём, различных типов) и разную численность гарнизона. Почти каждый форт вооружен дальнобойными и мощными крепостными 48-фунтовыми пушками, во многом превосходящими самые сильные корабельные орудия. Обычно они ведут огонь бомбами и поддерживаются батареями, состоящими из 42-фунтовых пушек и 36-фунтовых кулеврин, которые не позволяют приблизиться к укреплениям.



◆ РАЗГРОМ ФОРТА И БИТВА В ПОСЕЛЕНИИ



В морском бою Вам предстоит уничтожить большинство пушек форта. Число пушек, которые необходимо уничтожить, зависит от сложности игры. Как только это произойдет, рядом с мини-картой появится иконка быстрого действия «Десант», которая переведёт Вас во вторую стадию – бой в самом форте с остатками гарнизона.

Помимо уничтожения пушек, Вы можете обстрелять форт картечью, чтобы снизить количество солдат в гарнизоне.

После того, как пушки будут уничтожены, обороняющиеся отступят вглубь укреплений и выстрелы картечью станут бесполезны.

Чем больше матросов участвует в высадке и чем выше их солдатский опыт, тем быстрее и проще сломить сопротивление защитников. Способность «Высадка десанта союзных кораблей» включает в состав штурмующих экипажи со всех кораблей, составляющих отряд Вашего героя.

Важно! Принципиально наличие товара «Оружие» в трюме корабля героя. Безоружные матросы несут повышенные потери, а снаряжение для атакующих доставляется только с флагманского судна. Наличие товара «Лекарства» позволяет снизить потери от ран после штурма (последнее также относится к компаньонам, участвующим в штурме).

После подавления сопротивления гарнизона форта герой с остатками своих сил переходит в поселение, где им предстоит прорваться через городскую стражу в резиденцию, к губернатору.

В резиденцию герой заходит вместе со своими офицерами - Абордажниками, где их могут ждать остатки защитников или, если у героя явное численное превосходство, один губернатор, от диалога с которым зависит будущее города...

◆ Штурм с суши

Атака поселения начинается в джунглях, у городских ворот. Воспользовавшись командой «Мысли вслух», выберите реплику **«Начать захват ближайшего города»**.



Захват возможен, если судно или отряд героя находится не в порту (иначе его просто потопит форт) и у героя достаточное число матросов.

Далее последует битва за ворота с их защитниками, и, в случае победы, герой с оставшимися в живых матросами пытается захватить поселение, уничтожив всех его защитников на улицах и в резиденции.

◆ Разграбление поселения

Получив некоторую сумму денег в качестве выкупа от губернатора, победитель переходит непосредственно к процессу грабежа: Вы можете вывезти одну треть товаров, находившихся в магазине поселения на начало атаки. Если форт не уничтожен, то к разграблению доступна одна шестая часть товаров.

Управление в интерфейсе такое же, как и при покупках в магазине, за исключением отсутствия цен.

◆ Помощь защитникам или нападающим

Может оказаться так, что Вы прибудете к месту предстоящей битвы заранее (например, заботясь о вкладах героя у местного ростовщика).

Вы сможете пробраться в поселение и предложить губернатору свои услуги, а можете направиться на флагманское судно атакующей поселение эскадры.

В любом случае оказанная помощь будет щедро оплачена!

• УПРАВЛЕНИЕ (ПО УМОЛЧАНИЮ) •

Универсальные команды (общие для всех режимов):

| | |
|--|-----------------------------------|
| Переключение режимов «от 1-го лица» ↔ «от 3-го лица» | {TAB} |
| Ускорение | { R }, ↑{Num + }, ↓{Num - } |
| Вызвать блок главных игровых интерфейсов | {F2} |
| Вызвать «Escape» - меню | {Esc}, {F1} |
| Быстрое сохранение | {F6} |
| Быстрая загрузка | {F9} |
| Вызвать меню «Быстрых команд» | {Enter} |
| Выполнить быструю команду | {Пробел} |
| Screenshot | {F8} (только для 32-бит. режимов) |

Сухопутные приключения, управление на суше:

| | |
|---|-----------------------------------|
| Выполнить действие (поговорить с персонажем) | Левая кнопка мыши (ЛКМ) |
| Идти вперёд | { W }, Правая кнопка мыши (ПКМ) |
| Идти назад | { S } |
| Движение влево | { A } |
| Движение вправо | { D } |
| Переключение режима шаг ↔ бег | {Shift} |
| Достать саблю (перейти в боевой режим) | { E } |
| Употребить подходящий лечебный препарат | { X } |
| Употребить противоядие | { V } |
| Употребить Зелье Команчей | { U } |
| Употребить тинктуру Ометочтли | { F } |
| Осмотр (обыск) тела | { 1 } |
| Картографический Атлас (просмотр карт) | { M } |
| Алхимия (создать/изменить предмет) | { K } |
| Задействовать телепорт (телепортация) | { T } |
| Приказ офицерам: «поиск противника» | { J } |
| Приказ офицерам: «прекратить движение» | { H } |
| Приказ офицерам: «следовать за мной» | { G } |
| В диалоге, выбор реплик | Стрелки, колёсико мыши |
| В диалоге, выбор ответа | {Пробел}, Левая кнопка мыши (ЛКМ) |
| Показать имя и параметры ближайшего персонажа | {F12} |

Сухопутные приключения, управление в схватке:

| | |
|---|----------------------------|
| Идти вперёд | { W } |
| Отскок назад | { S } |
| Движение влево | { A } |
| Движение вправо | { D } |
| Изготовиться к бою ↔ Перейти в мирный режим | { E } |
| Выстрел из пистолета | { Q } |
| Переключение режима удара | {Shift} |
| Блок | {Пробел} |
| Удар / Круговой удар | Левая кнопка мыши (ЛКМ) |
| Пробивающий удар / Финт | Средняя клавиша мыши (СКМ) |
| Выпад / Парирование | Правая кнопка мыши (ПКМ) |

Режим «Море», от 1-го лица:

| | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| Передвижение по палубе, вперёд | Правая кнопка мыши (ПКМ) |
| Передвижение по палубе, назад | Средняя кнопка мыши (СКМ) |
| Поворот судна влево | { A } |
| Поворот судна вправо | { D } |
| Поднять паруса | { W } |
| Убрать паруса | { S } |
| Подзорная труба | { Ctrl } (удерживать) |
| Увеличить масштаб мини-карты | { E } |
| Уменьшить масштаб мини-карты | { F } |
| Выполнить оружейный залп | Левая кнопка мыши (ЛКМ) |
| Зарядить орудия ядрами | { 1 } |
| Зарядить орудия картечью | { 2 } |
| Зарядить орудия кннпелями | { 3 } |
| Зарядить орудия бомбами | { 4 } |

Режим «Море», от 3-го лица:

| | |
|------------------------------|--------------------------------|
| Приближение камеры к кораблю | Вращать колёсико мыши |
| Удаление камеры от корабля | Вращать колёсико мыши |
| Поворот корабля влево | { A } |
| Поворот корабля вправо | { D } |
| Поднять паруса | { W } |
| Убрать паруса | { S } |
| Увеличить масштаб мини-карты | { E } |
| Уменьшить масштаб мини-карты | { F } |
| Выполнить оружейный залп | Левая кнопка мыши (ЛКМ) |
| Зарядить орудия ядрами | { 1 } |
| Зарядить орудия картечью | { 2 } |
| Зарядить орудия кннпелями | { 3 } |
| Зарядить орудия бомбами | { 4 } |

Навигационный режим (режим «Глобальная карта»):

| | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Вперед | { W } |
| Назад | { S } |
| Движение влево | { A } |
| Движение вправо | { D } |
| Смена режимов просмотра карты | { TAB } |
| Приблизить / удалить камеру к кораблю | Вращать колёсико мыши |
| Выйти в море (бой) | { Пробел } |

Важно! Вы можете в любое время назначить новые кнопки для всех действий персонажа или судна в меню «Настройки» ► «Настройка управления»

•СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ•

КОРСАРЫ: КАЖДОМУ СВОЕ!



BLACKMARK STUDIO

Руководитель проекта: Михаил Коваленко

Гейм-дизайн: Тимофей (Tymofei) Скляр
Денис (Jason) Забавский

3D-моделирование: Тимофей (Tymofei) Скляр
Александр Тураев
Александр (roderik) Фролов

**Текстурирование
и растровая графика:** Олег (Metazot) Зотов
Тимофей (Tymofei) Скляр
Александр Тураев
Александр (roderik) Фролов
Александр (os_) Ольховников

Программирование

Ведущий программист: Евгений (ugeen) Плисковский

Программисты: Денис (Jason) Забавский
Антон (Warship) Коваленко

Авторы сценария: Олег (Metazot) Зотов
Денис (Jason) Забавский

Режиссура и постановка квестов: Денис (Jason) Забавский

Тексты диалогов: Денис (Jason) Забавский
Олег (Metazot) Зотов

Композитор: Александр Дроздов

Озвучание

Режиссер озвучания: Алексей (Vinnie) Никифоров

Звукоинженер: Александр Красавцев
("In-Line studio")

Актеры: Игорь Корнилов
Александр Терехов
Олеся Асеева
Виктор Солодков
Валентин Самохин
Александр Новиков
Алексей (Vinnie) Никифоров

Видеоматериалы: Теса (Tesa) Кровичене

Художник: Александр (Iyah) Ляхов

Тестирование: Александр (Reefership) Мосяж
Андрей (Hawsker) Амарфий
Одноглазый
Елена (makarena) Макарова
Валерий (валера) Мошатин
Дмитрий (dim10) Трубецкой
Шота (Ван дер Декен) Губелидзе
Игорь (delfin_) Черней
Теса (Tesa) Кровичене

**Студия выражает благодарность
за помощь в создании проекта:**

Сергею (Serginio) Капцану
Виталию (Альмейде) Нечхаеву
Александрю (Lexanni) Волчкову
Александрю (Иллурик) Шпехту
Alexander (Captain Flint) Kozhushko
Дмитрию (Джафару) Стреляеву
Юрию (Ursus) Рогачу
Алексею (ALexusB) Бобровникову
Montbrain
pirat1
Getbern Zagolski
Алексею (Sonik) Рябову



КОМПАНИЯ АКЕЛЛА

Вице-Президент по разработке: Дмитрий Архипов

**Начальник отдела внешних
проектов:** Антон Чернов

Менеджер проекта: Андрей Земляной

Начальник отдела тестирования: Андрей Земляной

Тестеры: Егор Кузнецов
Александр Агаларов
Никита Васильев

Художник: Владислав Михеенков

PR Менеджер: Ирина Горланова

• ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ •

Пожалуйста, прежде чем устанавливать игру «**Корсары: Каждому своё!**» (далее – Программа), внимательно прочитайте это Лицензионное соглашение.

Это Лицензионное соглашение между Вами (далее - "Пользователь") и ООО «Акелла» (далее - «Лицензиар») или ее Лицензиарами и/или бенефициарами предоставляет Пользователю неисключительное и непередаваемое право использовать Программу («Простая неисключительная лицензия»).

Устанавливая Программу, Пользователь обязуется соблюдать условия Лицензионного соглашения.

1. ПРЕДМЕТ СОГЛАШЕНИЯ

Данным соглашением Лицензиар предоставляет Вам, а Вы, установив Программу, получаете Простую неисключительную лицензию и право устанавливать и использовать 1 (Одну) копию программы на своем домашнем или портативном компьютере.

Компакт-диск, на котором записана Программа, принадлежит Вам, но Лицензиар или его лицензиары сохраняют все исключительные авторские имущественные права на Программу и сопутствующую документацию.

2. АВТОРСКИЕ ПРАВА

Всеми правами на интеллектуальную собственность в отношении Программы, а также любых ее копий (включая любые права собственности на компьютерный код, темы, предметы, персонажей, имена персонажей, сюжеты, диалоги, места событий, идеи, рисунки, анимацию, звуковое оформление, музыкальные произведения, аудиовизуальные эффекты, методы работы, моральные права и сопутствующую документацию, а также прикладные мини-программы, входящие в Программу), обладает Лицензиар (или его лицензиары). Данная Программа защищена законодательством об охране авторских прав Российской Федерации, международными соглашениями и конвенциями об охране авторских прав и другими соответствующими законами. Программа может содержать некоторые лицензированные материалы, и лицензиары Лицензиара могут принимать соответствующие меры для охраны своих прав в случае любых нарушений данного Соглашения.

3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ

Пользователь обязуется использовать Программу в соответствии с инструкциями, изложенными в руководстве или на упаковке Программы.

Простая неисключительная лицензия выдается лишь на использование Программы в личных целях.

Вы имеете право:

- ▶ устанавливать Программу на одном компьютере для частного или домашнего использования;
- ▶ переносить Программу с одного компьютера на другой при условии удаления программы на одном компьютере перед его установкой на другом;

- ▶ передавать Программу и права, предусмотренные настоящим Лицензионным соглашением, другому лицу при условии, что другое лицо согласно с его условиями и Вы удаляете все копии Программы перед ее передачей. При несоблюдении указанных условий лицензия отзывается.

Вы **не** имеете права:

- ▶ делать копии Программы;
- ▶ использовать или демонстрировать данную Программу в коммерческих целях;
- ▶ использовать ее в противозаконных целях или с нарушением норм морали;
- ▶ вносить изменения в Программу или делать на ее основе новый программный продукт;
- ▶ передавать файлы Программы по телефонным сетям или любым другим электронным способом, за исключением Программы в сетевом режиме или Программы в авторизованных сетях;
- ▶ создавать или распространять неофициальные уровни и/или сценарии;
- ▶ декомпилировать, дизассемблировать Программу либо восстанавливать алгоритм ее работы по исходным текстам;
- ▶ распространять, давать напрокат, одалживать или любым другим способом передавать права на Программу или документацию к Программе.

4. Отзыв Простой неисключительной лицензии

Настоящее Лицензионное соглашение автоматически отзывается в случае невыполнения Вами ограничений, установленных настоящим Соглашением. При осуществлении отзыва Простой неисключительной лицензии Лицензиар не обязан ставить Вас об этом в известность. После отзыва Простой неисключительной лицензии Вы должны уничтожить все копии Программы и документации к ней.

5. ОГРАНИЧЕНИЕ ГАРАНТИИ

В дополнение к тому, что установлено законом, Лицензиар отказывается от всех гарантийных обязательств, относящихся к рыночной ценности Программы, удовлетворению Пользователя или пригодности к использованию в конкретных целях.

Пользователь несет ответственность за все риски, связанные с потерей данных и ошибками, возникшими в результате владения Программой или ее использования.

Так как некоторые законодательства не позволяют устанавливать вышеуказанные ограничения, то возможно, они не относятся к Пользователю.

Лицензиар не несет ответственности за невозможность использования Программы или ее неполноценное функционирование даже при предварительном уведомлении Лицензиара о возможности возникновения таких проблем.

В частности, Лицензиар отказывается от любой ответственности, связанной с использованием Программы с нарушением инструкций, указанных в руководстве пользователя или на упаковке.



Заказать диски с быстрой доставкой по Москве и России, а также скачать тысячи игр можно на www.Gama-Gama.ru, либо позвонив по тел. 8(495)649 6569



© 2012 ООО «Софт Лицензия» (www.playhard.ru)

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.



Arketa

ООО «ДиВиДи - Клуб» Лицензия №77-348

расположен по адресу: 123007, Россия, г. Москва, ул. 4-ая Магистральная, д.5, стр. 5



Товар не подлежит сертификации

