

SID MEIER'S

PIRATES!

ЖИВИ ЯРКО

PACIFIC OCEAN

A Compleat Map  
of the  
WEST INDIES  
containing  
The Coast of Florida, the Gulf  
New Spain, and Terra Firma  
with  
ALL THE ISLANDS



# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>КНИГА 1 - С чего начать</b> .....	<b>3</b>
Сначала о главном .....	4
Установка .....	4
Сохранение и загрузка игры .....	5
Экран настроек .....	6
Введение .....	8
<b>КНИГА 2 - Основы</b> .....	<b>11</b>
Начать игру .....	12
Главное меню .....	13
Полезная информация об игре .....	14
<b>КНИГА 3 - Правила</b> .....	<b>15</b>
Создание персонажа .....	16
В море .....	19
В плавании .....	21
Справочные экраны .....	25
Бои на море .....	35
Дуэли и фехтование .....	43
В городе .....	48
Карты сокровищ .....	54
На суше .....	56
Бои на суше .....	59
Проникновение в город .....	65
Танцы с губернаторскими дочками .....	68
Повышения .....	72
Миссии и задачи .....	76
Пираты Карибского моря .....	79
Раздел добычи .....	82
Старость .....	84
Конец .....	86
<b>Управление</b> .....	<b>88</b>
Авторы .....	91

## Книга 1 С чего начать



## СНАЧАЛА О ГЛАВНОМ

### Файл ReadMe

На диске CD-ROM с игрой *Sid Meier's Pirates!*® есть файл ReadMe, в котором содержится обновленная информация об игре. Рекомендуем вам прочитать этот файл, чтобы узнать об изменениях, которые были сделаны в игре после того, как это руководство было напечатано. Файл ReadMe можно просмотреть после установки игры.

Чтобы просмотреть этот файл, дважды щелкните по папке Sid Meier's Pirates! на вашем жестком диске (по умолчанию она находится в папке C:\Program Files\1C\Atari\Pirates!). Открыто файл ReadMe можно также, выбрав в меню «Пуск» панели задач Windows® последовательность «Программы -> 1C -> Atari -> Sid Meier's Pirates! -> Файл помощи»).

## УСТАНОВКА

1. Запустите Windows® 98/Se/Me/2000/XP.
2. Вставьте первый компакт-диск с игрой Sid Meier's Pirates! в ваш привод CD-ROM.
3. Если функция автозапуска включена, появится экран установки игры. Если функция автозапуска отключена или установка не запускается автоматически, нажмите кнопку «Пуск» на панели задач Windows® и затем выберите «Выполнить». Введите D:\Setup и нажмите кнопку ОК. **Внимание:** Если ваша буква вашего привода CD-ROM отлична от D, поставьте нужную букву.
4. Для завершения установки игры *Sid Meier's Pirates!* следуйте инструкциям на экране.
5. После завершения установки вы можете запустить игру, щелкнув по значку *Sid Meier's Pirates!* на рабочем столе или выбрав в меню «Пуск» панели задач Windows® «Программы -> 1C -> Atari -> Sid Meier's Pirates! -> Sid Meier's Pirates!».

**Внимание:** Для работы игры диск с игрой *Sid Meier's Pirates!* должен находиться в дисковом диске.

### Установка DirectX®

Для запуска игры *Sid Meier's Pirates!* необходим DirectX® 9.0c или более поздней версии. Если на вашем компьютере не установлен DirectX® 9.0c или более поздний, поставьте галочку, когда в процессе установки вам будет задан вопрос, хотите ли вы его устанавливать.

## СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА ИГРЫ

### Сохранение игры

Сохранять игру можно только в море или во время десанта — но не в городе, не во время диалога или сражения. Чтобы сохранить игру *Pirates!*, нажмите Shift+S. На открывшемся экране сохранения игры щелкните по одному из слотов сохранения.

### Автосохранение

Игра *Pirates!* сохраняется автоматически каждый раз, когда вы входите в город, вступаете в бой или выходите из игры.

### Загрузка игры

Загрузить игру можно только в море или на берегу. Чтобы загрузить игру, нажмите Shift+L. На появившемся экране загрузки игры щелкните по сохраненной игре, которую следует загрузить.

Загрузить сохраненную игру можно также из главного меню или из сплавочных экранов (см. соответствующий раздел на стр. 25-29).

Если на клавиатуре включен режим CAPSLOCK, нажимать клавишу Shift не нужно.



## ЭКРАН НАСТРОЕК



### Как открыть

Чтобы узнать, как открыть экран настроек, ознакомьтесь с разделом «Управление» на страницах 86-87.

### Что здесь есть

Экран настроек звука:

#### Общая громкость

Этот ползунок управляет общей громкостью звука в игре.

#### Громкость музыки

Этот ползунок управляет громкостью музыки в игре *Pirates!*.

#### Громкость шумов

Этот ползунок управляет громкостью звуковых спецэффектов в игре.

#### Громкость танцевальной музыки

Этот ползунок управляет громкостью музыки на балу.

#### 3D-аудиодрайвер

Здесь можно выбрать другой звуковой драйвер (это может сказаться на производительности системы).

#### Выход из аудионастроек

Возврат в главное меню.

### Экран настроек видео:

#### Яркость

Этот ползунок определяет яркость и контрастность изображения в игре.

#### Детализация воды

Этот ползунок определяет уровень детализации воды, включая эффекты движения и отражения.

#### Детализация объектов

Этот ползунок определяет уровень детализации объектов в игре.

#### Детализация мира

Этот ползунок определяет уровень детализации игрового мира.

#### Изменить видеорежим

Здесь можно выбрать разрешение экрана в игре *Pirates!*

#### Включить тени

По умолчанию тени включены. Отключение теней может улучшить производительность игры на маломощных компьютерах.

#### Включить дополнительное освещение

По умолчанию дополнительное освещение выключено. Ряд более мощных видеокарт может обрабатывать дополнительное освещение и отрисовывать более мягкие тени — возможно, ценой снижения производительности игры.

#### Включить трилинейную фильтрацию

По умолчанию трилинейная фильтрация включена. Если игра идет медленно или рывками, можно попытаться отключить ее для повышения производительности.

#### Отключить шейдеры

Отключение шейдеров может улучшить производительность игры.

#### Выйти из видеонастроек

Возврат в главное меню.

## Выбрать флаг и эмблему на парусе

При выборе этого пункта в главном меню появляется экран, на котором можно менять эмблему на парусах и флаг своего корабля.

## Выйти из игры

Выберите этот пункт главного меню, чтобы выйти из игры *Pirates!*

# ВВЕДЕНИЕ

## Добро пожаловать в игру Sid Meier's Pirates!

Приветствуем вас на Карибах, капитан! Перед вами целый новый мир, полный приключений и просто неприлично богатый. Большие, толстобокые казначейские галеоны перевозят серебро и золото из Южной Америки в Испанию, а французские, голландские и английские суда — почти такая же лакомая добыча для отважного флибустьера. Шумные буканьерские гавани полны алчных пиратов — они ищут вожака, который поможет им добыть неслыханные богатства. Великие державы, постоянно воюющие друг с другом, нанимают на службу отважных каперов, чтобы те выходили в море и сражались с врагами короны.

Да, это мир великих приключений, где умелые и отважные сражаются за сокровища и славу. Победители стяжают память в веках и заработают немалое богатство — а те, кто проиграл, навсегда оставят свои кости в «ящике старого черта».

## Обращение к новым игрокам

Приветствуем наших новых игроков! Пусть вас не пугают размеры этого руководства — хотя возможности игры *Pirates!* разнообразны и богаты, научиться играть на удивление легко. Изучив раздел о клавишах управления, вы освоитесь в игре. После этого смело ныряйте в круговорот приключений. Если вы попадете в переделку, всегда можно поставить игру на паузу, нажав Shift+P, а тем временем найти нужную информацию в руководстве.

А пока что потерпите минутку, пока мы поприветствуем старых друзей — а затем мы свидимся с вами уже в открытом море!

## Ветеранам серии Pirates!

Приветствуем ветеранов первых игр *Pirates!* и *Pirates! Gold!* Мы много трудились, чтобы привнести в игру *Pirates!* дух XXI века, но при этом не потерять неповторимый стиль и дух оригинальной игры, уже ставшей классикой.

В новую версию *Pirates!* мы добавили ряд новых элементов, а кое-что из старого изменили или удалили, но ветераны, игравшие в более старые версии *Pirates!*, все равно смогут немедленно приступить к игре. Вкратце перечислим главные изменения, привнесенные в игру:

## Чего больше нет

**Артиллерийская дуэль между фортом и кораблем:** Перестрелок между кораблем и береговыми батареями теперь нет. Если вы решили атаковать город, ваши люди высаживаются на берег, и вы вступаете с врагом в бой на суше (см. с. 59-64).

## Что изменилось

**Недостаток команды:** В старых версиях *Pirates!* для управления любым судном требовалось как минимум восемь человек — и еще по четыре на каждую пушку. Если людей на все пушки не хватало, те пушки, которые оставались без канониров, просто не стреляли. Если на судне не набиралось восьми матросов, судно сдавалось в бою или же его приходилось бросать.

В этой игре каждый тип кораблей имеет собственный показатель минимальной эффективной численности команды — т.е. число матросов, необходимое, чтобы судно шло на полной скорости. Численность команды на судне может быть и меньше этого числа, но тогда резко снизится его скорость и маневренность. Корабль в бою стреляет из всех пушек, но если матросов недостаточно, пушки после выстрела будут перезаряжаться гораздо медленнее.

Обратите внимание, что если корабль несет урон, минимальная эффективная численность команды увеличивается.

## Что добавлено

**Бой с группой кораблей:** Иногда вам будут попадаться конвои из двух судов, идущих в кильватер друг другу — обычно это торговое судно и сопровождающий его военный корабль. Если вы атакуете любое из судов конвоя, ваш флагман будет сражаться со всем конвоем одновременно.

**Проникновение в город и бегство из города:** В старой версии вероятность успеха при проникновении в город и бегстве из города определялась броском кубика. Теперь успех этого предприятия зависит от ваших собственных действий. Если вы пытаетесь проникнуть во вражеский город, перед вами окажется схема города с воздуха. Ваша задача — провети своего пирата по улицам, не попадаясь на глаза городской страже или огулающая стражников, пока вы не достигнете места назначения.

**Танцы:** В наши дни, чтобы произвести впечатление на губернаторскую дочку, пират должен не только быть удачлив в бою и богат, но и поразить ее изяществом своих движений. Если вы понравитесь дочери губернатора,



она пригласит вас на бал. На балу вы будете управлять движениями своего пирата по бальной зале, следя за движениями вашей партнерши и музыкой. **Внимание:** Есть разнообразные «особые предметы», которые помогут в этой задаче пирату, лишенному слуха и изящества. Кстати о них...

**Особые предметы:** Во время игры пирату могут подарить (или предложить купить за деньги) несколько особых предметов. Каждый из этих предметов облегчает пирату ту или иную из игровых задач — например, украшения помогут ему завоевать сердце благородной дамы, хороший клинок облегчит победу над врагом в поединке и так далее. Этим предметов много, но пират может собрать их все.

**Специалисты:** В игре вы можете встретить разных «специалистов». Это корабельные коки, канониры, парусные мастера и другие. Каждый специалист будет помогать вам в каком-то важном деле: кок будет радовать матросов в долгом плавании вкусной едой, парусный мастер будет чинить поврежденные в бою паруса и так далее.

### Об этом руководстве

Это руководство разделено на несколько «книг». Сейчас вы читаете Книгу 1 — «Сначала о главном». Книга 2 — «Основы» — расскажет вам о том, как начать новую игру. Книга 3 — «Правила» — рассказывает о том, как играть.

## КНИГА 2

### Основы



### Несколько слов о ваших целях

Sid Meier's Pirates! — это игра с открытым сюжетом, что означает, что вы можете делать в игре практически все, что хотите. Если вам угодно быть мирным торговцем и не лезть в схватки — пожалуйста. Если вы хотите быть кролевым грабителем и топить всех, кто попадется на пути — никаких проблем. Хотите стать Казановой и волочиться за каждой губернаторской дочкой, пытаясь очаровать их всех до умопомешательства — никто вам не помешает. И так далее. Ваша судьба в ваших руках. Делайте с ней что хотите.

Однако помните, что ваш герой не вечен. Рано или поздно ход времени приведет к тому, что ваш герой состарится. С возрастом некоторые игровые навыки будут снижаться. В какой-то момент вы обнаружите, что набирать команду стало сложнее — матросы предпочитают молодых, здоровых капитанов. В конце концов вам придется отправить своего героя на покой, а самому начать игру заново.

Когда ваш пират уходит на покой, движок игры оценивает его карьеру и, базируясь на его достижениях, подсчитывает его финальный ранг. Лучшие из лучших заслужат место в Зале Славы, а сами уйдут на покой — губернаторствовать в какой-нибудь колонии. Не столь преуспевающий в своем ремесле пират будет доживать свой век скромным держателем таверны или хуже того, дворником.

## НАЧАТЬ ИГРУ

1. Сначала установите программу *Sid Meier's Pirates!* и правильную версию DirectX®, как описано в Книге 1.
2. Убедитесь, что CD-ROM 1 игры *Sid Meier's Pirates!* находится в приводе CD-ROM вашего компьютера.
3. Если на вашем рабочем столе есть значок игры *Sid Meier's Pirates!*, дважды щелкните по нему. Если же такого значка нет, то чтобы начать игру, выберите в меню «Пуск» панели задач Windows® «Программы -> 1С -> Atari -> Sid Meier's Pirates! -> Sid Meier's Pirates!».
4. На экране появится вступительный ролик, а вслед за ним заставки. Посмотрите ролик или нажмите любую клавишу на клавиатуре или кнопку мыши, чтобы пропустить его и сразу открыть главное меню.

## ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Выбирать пункты главного меню можно с помощью мыши и клавиатуры. Всего в меню семь пунктов:

### Играть в Sid Meier's Pirates!

Выберите этот пункт, чтобы начать новую игру *Pirates!*.

### Загрузить игру

Выберите этот пункт, чтобы продолжить игру, начатую раньше. Здесь можно загрузить как игру, которая была сохранена вручную, так и автоматически сохраненную игру.

### Настройки системы

Здесь можно изменить установленные по умолчанию настройки изображения и звука, а также клавиши управления игрой.

См. раздел «Экран настроек» на с. 6-8.

### Сайт Firaxis Games

На сайте игры *Pirates!* вы сможете зарегистрировать свою копию игры *Pirates!* Там же вы найдете сообщество товарищей-пиратов, творчество игроков, подсказки по игре и много других классных вещей, относящихся к игре *Pirates!*.



## Зал славы

Просмотрите зал славы игры Pirates!, куда будут занесены ваши высочайшие достижения в игре.

## Выход

Выход из игры *Pirates!* в Windows.

# ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

## Режим паузы

Нажмите кнопку паузы (Shift-p), чтобы остановить игру, пока вам требуется отвлекаться. Поставить игру на паузу можно, когда вы находитесь в плавании, бьетесь в морском бою или на суше, сражаетесь на дуэли, странствуете по берегу с командой, танцуете на балу и так далее. Время также автоматически останавливается, когда вы открываете справочный экран, меню игры или разговариваете с кем-нибудь, так что в такие моменты нет необходимости останавливать игру.

## КНИГА 3 Правила





### Мемуары капитана Сиднея

Если хочешь быть пиратом, заруби себе на носу три главных правила.

Во-первых, команда должна быть довольна. Если ребятки довольны, они тебе весь мир завоюют и к ногам положат, а если им что не нравится — драпанут врасыпную даже от голландского баркаса с селедкой.

Во-вторых, всегда заходи к врагу с «наветра» — то есть чтобы ветер дул от тебя к нему, а не наоборот, и подталки- чтобы ветер дул от тебя к нему, а не сносил. С наветренной стороны ты ко- вал тебя к нему, а не сносил. С наветренной стороны удобно разве го угодно расколосиматив, а с подветренной удобно разве что удирать.

В-третьих, никогда не доверяй типу по имени Раймондо — этот каналъ сопрет у тебя всю родню, стоит только от- вернуться.

## Создание персонажа



### Эпоха игры

Вы можете выбрать один из нескольких исторических периодов. Для тех, кто еще не освоился в игре, рекомендуем эпоху, установленную по умолчанию — «Буканьерские герои» (1660 год). Это единственная эпоха, доступная на уровне сложности «Ученик».

## Национальность

Всего в игре есть четыре нации, и вы можете выбрать, за какую из них вы будете играть. В начале игры вы получаете каперский патент выбранной державы, и, таким образом, ваш герой станет в глазах закона не разбойником, а капером, сражающимся за эту державу. Очень важно получить каперский патент в самом начале игры, пока города всех стран открыты для вас и дружелюбны. По ходу игры другие нации могут тоже предлагать вам каперские патенты, бесплатно или за деньги. Нередки случаи, когда пират обращал оружие против своего собственного народа, если другие платили больше!

### Англичане

Англичане — одна из самых простых наций в эпоху по умолчанию («Буканьерские герои» - 1660 г.) С самого начала игры «свои» порты находятся во всех стратегических точках, а поскольку Англия почти постоянно воюет с Испанией, вы можете довольно быстро получать от англичан повышения в чине, терроризируя испанские корабли и города.

### Французы

У Франции тоже есть некоторое число стратегически удачно расположенных портов — например, с Тортуги очень удобно терроризировать южную Кубу — и Франция также часто находится в войне с Испанией.

### Голландцы

Играть за эту нацию не слишком просто. У Голландии гораздо меньше портов, чем у остальных держав, хотя Кюрасао — великолепная база для торговли с Испанией (или для налетов на испанские города Латинской Америки). Кроме того, голландцы далеко не так часто воюют с соседями, так что продвижения в ранге у них на службе добиться нелегко.

### Испанцы

Это, возможно, самая сложная нация для начала игры. Испания принадлежит большинство портов в игре, и в результате у вас гораздо меньше целей для нападения (это приводит к серьезным проблемам, если вы желаете хранить верность Испании). Кроме того, самая богатая добыча в игре — это опять же испанские корабли: если вы не хотите изменять Испании, вам придется довольствоваться грабежом менее богатых английских, французских и голландских кораблей. С другой стороны, Испания почти всегда находится в войне с кем-нибудь, и каперство для вас может стать очень прибыльным делом.

## Ваше имя

Введите свое имя в соответствующем поле.

### Уровень сложности

Выберите один из уровней сложности для игры:

- **Ученик** (самый легкий уровень)
  - Новичок
  - Авантюрист
  - Головорез
  - Гроза морей

Уровень сложности затрагивает несколько аспектов игры. Чем больше уровень сложности, тем сильнее ваши враги во всех видах боя - в морском бою, на дуэли и т.д. Кроме того, с увеличением уровня сложности становится труднее нанимать команду и сложнее добиваться ее довольства. С другой стороны, чем больше уровень сложности, тем большую часть добычи будет получать ваш герой при разделе. После того, как игра началась, вы сможете увеличивать и уменьшать уровень сложности при разделе добычи.

### Выбор навыка

При создании персонажа вы можете выбрать один из следующих навыков:

#### Навык фехтования

Этот навык поможет вашему капитану побеждать противников на дуэли.

#### Навык канонира

Этот навык поможет вашему пирату громить врагов в морском бою.

#### Навык навигации

Этот навык поможет вам быстрее вести корабль независимо от курса.

#### Навык медицины

Этот «навык» отодвинет тот момент, когда ваш пират начнет стареть.

#### Остроумие и шарм

Этот навык поможет вам завоевывать сердца губернаторских дочерей.

После того, как вы выбрали навык для вашего пирата, вы готовы играть! Изображение на экране меняется, и вот вы уже на корабле, посреди моря, неподалеку от порта своей державы.

## В МОРЕ

### Мемуары капитана Сиднея

Карибы — как заносчивая испаночка, как тюлень, и можно вести судно себе на здоровье, так же просто, как поцеловать ручику дамочке, все ходят у самого леера, плюют по ветру; а потом — бац, вот тебе ураган, и ты несешься, как будто за тобой гонится свора бешеных адских собак, и в тысячный раз даешь себе честное слово, что если на этот раз останешься в живых, большие в море ни ногой.

И все равно ведь возвращаешься к ней, а? Пусть она подлая, своевольная, неблагоприятная стерва, ты, черт подери, влюблен в нее, любишь ее больше жизни, так-то.

Эх... вот, черт возьми, и вся поэзия, и больше ничего вы от меня сегодня не добьетесь, и во имя всех святых, где моя чертова порция рома, я вас спрашиваю?

### Экран навигации

На этом экране изображена часть Карибского бассейна. Ваш корабль всегда находится в центре экрана.





## Содержимое экрана навигации

**Ваш корабль:** Ваш корабль находится в центре карты. Если у вас несколько кораблей, ваш флагман будет идти впереди эскадры, а все остальные суда будут идти за ним в кильватер.

**Другие корабли:** Другие суда появляются на карте, как только оказываются в пределах видимости вашего корабля. На каждом корабле есть лента, эмблема на парусе и флаг, указывающие его принадлежность к той или иной стороне: черный — пираты, желтый — испанцы, оранжевый — голландцы, красный — англичане, синий — французы. Если вы не уверены, что это за корабль, можно рассмотреть его принадлежность и тип, подплыв поближе и наведя на него курсор мыши.

**Суша:** Острова Карибского бассейна и обрамляющие его материки.

**Города:** На карте отображаются города, которые видны с корабля. Над изображением города указаны его название и национальная принадлежность, а кроме того, по размеру укреплений можно приблизительно оценить военную силу города.

**Рифы:** Это расположенные близко к поверхности воды камни, которые могут повредить большую корабль, если на них заплыть.

**Облака:** Обозначают сильный ветер. Их можно использовать для ускорения хода корабля.

**Штормовые облака:** Это опасные шторма, которые иногда появляются на Карибах, особенно во время сезона ураганов. Вместе со штормом приходит сильный ветер, и искусный моряк может использовать его, чтобы увеличить скорость корабля; однако, если подобраться к шторму слишком близко, вы рискуете серьезно попортить паруса.

**Ориентиры:** Такие отметки усеивают весь Карибский бассейн. Пираты часто указывают их, когда рисуют карты закопанных сокровищ. Некоторые ориентиры становятся видны, только если высадиться на сушу.



**Слава:** Здесь показан текущий рейтинг славы вашего пирата. Чем больше слава, тем более знаменит ваш пират.



**Золото:** Эта цифра показывает, сколько у вас сейчас золота.



**Провизия:** Эта цифра показывает, на какое время экипажу хватит пищи.



**Численность команды:** Эта цифра показывает, сколько человек команды у вас на борту.

**Боевой дух:** Показывает состояние боевого духа экипажа.



В восторге



Счастлив



Доволен



Недоволен



Бунтует

16 узлов

**Скорость ветра:** Этот индикатор показывает скорость ветра.



**Направление ветра:** Этот индикатор показывает направление ветра.



**Значки заданий:** Если щелкнуть по такому значку, появится информация о задании, которое вы еще не выполнили, например о пропавшем родственнике или закопанном сокровище.

## В плавании

### Изменение курса судна

Рулевой на судне управляет им, поворачивая штурвал, который соединен с рулем канатами, пропущенными через блоки (на небольших лодках вместо штурвала часто устанавливают румпель — более простое устройство). Используйте клавиши поворота (4 и 6 на цифровой клавиатуре), чтобы изменять курс судна.



#### Бакборт и штирборт

Как известно любому пирату, бакборт — это тот борт, который будет слева, если стоять лицом к носу корабля. Штирборт, соответственно, находится справа.

## Изменение площади парусов

Паруса на вашем корабле могут быть либо поставлены полностью, либо зарифлены. Полные паруса ставят, чтобы использовать для движения весь возможный ветер и набрать максимальную скорость; если же паруса зарифлены, судно идет медленнее, но быстрее маневрирует в сложных ситуациях.

Пользуйтесь кнопками «Полные паруса» (8 на цифровой клавиатуре) и «Взять рифы» (2 на цифровой клавиатуре), чтобы ставить полные паруса и брать рифы.

## Команда

Вам нужно некоторое минимальное число матросов на корабле, чтобы управлять им в плавании и бою с максимальной эффективностью. Если матросов меньше этого числа, корабль будет плыть медленнее, а команда будет дольше перезаряжать пушки во время боя. Если ваша флотилия состоит из нескольких судов, на каждом из них необходимо разместить минимальную эффективную команду. Когда команды недостаточно, весь флот будет идти медленнее, а кроме того, флагман будет не так эффективен в бою.

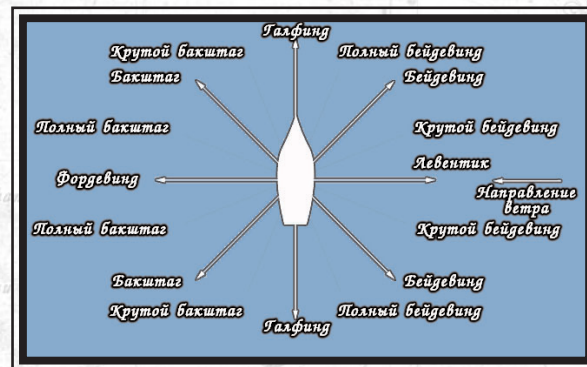
**Внимание:** Обычно вы начинаете игру на борту шлюпа. Понадобится восемь человек команды, чтобы управлять им и биться на нем с полной эффективностью.



### Использование ветра

Конструкция корпуса корабля и устройство его парусного вооружения определяют его мореходные характеристики. В общем и целом, корабли с прямыми парусами, такие, как фрегаты или «кушцы», быстрее всего идут по ветру — то есть тогда, когда ветер дует с кормы (например, на таких курсах, как фордевинд или полный бакштаг). Корабли с косыми парусами, такие, как пинассы или барки, быстрее идут на более острых курсах — например, в галфинд (курс, когда нос направлен перпендикулярно направлению ветра) или крутой бакштаг.

## Лучшие курсы



## Вход в город

Для того, чтобы зайти в портовый город, просто подведите свой корабль к городу. В зависимости от условий, вы можете спокойно зайти в гавань и бросить якорь, или же, если город настроен к вам враждебно, форт откроет по вашему кораблю огонь. Тогда у вас появится выбор — мирно уплыть восвоися, атаковать город или проникнуть внутрь его.

## Высадка на суше

Подведите свой корабль в ту точку берега, где вы собираетесь высадиться. После этого игра задаст вам вопрос, хотите ли вы сойти на берег, и если вы ответите «да», из вашей команды будет сформирован десантный отряд (см. ниже раздел «На суше»).

## Нападение на другой корабль

Это как раз то, что делает пирата пиратом! По ходу игры вы обнаружите, что вам просто не терпится атаковать другие суда, которые вы встретите в море. В этом разделе мы подробно рассмотрим, как нападать на корабли и сражаться.

Чтобы атаковать чужое судно, нажмите кнопку «Атака!» (5 на цифровой клавиатуре) или просто совместите свой корабль и корабль противника.



## Пауза

Нажмите Shift + p, чтобы поставить игру на паузу. Заметим, что игра автоматически ставится на паузу, когда вы открываете меню, заходите в город или просматриваете справочный экран. Ставить игру на паузу необходимо только в плавании, во время высадки на сушу или в бою (например, в бою на море, на суше, на дуэли или же в битве на балльном поприще).

## Масштаб изображения

Вы можете приближать изображение, чтобы подробнее рассмотреть корабль, или отдалять камеру, чтобы видеть больший участок поверхности тропического моря. Используйте колесо мыши, чтобы приближать и отдалять вид.

## Вид сзади

При виде сзади камера вместо стандартной позиции с высоты птичьего полета перемещается за корму судна и слегка сверху. Используйте кнопку «Сменить вид» (9 на цифровой клавиатуре), чтобы переключаться между стандартным видом и видом сзади.

## Смена флагмана

Когда вы начинаете играть в *Pirates!*, у вас есть всего один корабль. Как только вы захватываете еще один корабль и решаете оставить его себе, у вас образуется флотилия из двух кораблей. Ваше первое судно становится флагманом и в дальнейшем действует соответственно. Слово «флагман» обозначает ведущий корабль во флотилии, все остальные суда следуют за ним. Вы можете назначить флагманом другой корабль при помощи кнопки «Сменить флагман» (Tab) или на экране «Статус флота».

## Максимальный размер флотилии

В вашей флотилии может быть до восьми судов (включая флагманский корабль). Если вы захватите еще один корабль сверх этого количества и захотите его оставить, вам придется затопить одно из уже имеющихся судов.

## Численность команды

Каждому судну в вашей эскадре требуется некоторое минимальное число матросов, чтобы оно могло идти по морю с полной скоростью. Если матросов не хватает, пострадают как скорость судна в плавании, так и его боевая

эффективность. Если же у вас команда больше минимально необходимой, «лишние» моряки будут участвовать в боях, в которые вы ввяжетесь.

## Скорость флота

В целом, скорость флота определяется скоростью хода вашего флагмана при текущих погодных условиях. Однако тихоходные суда могут снизить общую скорость всей эскадры.

## Как избавиться от корабля

Самый лучший способ избавиться от ненужного корабля — зайти в город и продать его корабелу. Однако иногда требуется бросить корабль прямо в открытом море — быть может, у вас недостаточно команды, или у вас на хвосте сидят сильные и быстрые противники. Затопить корабль можно только на экране «Статус флота» (см. ниже).

## Справочные экраны

В игре имеется несколько справочных экранов, которые доступны для просмотра, пока вы находитесь в море. Как открыть эти экраны, описано в разделе «Управление».

## Экран «Статус»



На этом экране показан ваш текущий статус в игре, ваш возраст, боевой дух команды, груз на борту и список особых предметов, которыми вы владеете.

## Экран «Статус флота»



На этом экране перечислены все корабли в вашей эскадре, а также их модернизации, размер команды и показатели урона. Здесь же вы можете сменить флагманский корабль, переименовать корабли или затопить ненужные суда в море.

## Судовой журнал



Здесь ведется история ваших приключений и достижений, а также других событий, которые случаются в мире.

## Экран «Личный статус»



На этом экране отображены ваши пиратские достижения, включая звания, полученные у разных держав, побежденных вами знаменитых пиратов, найденные пиратские клады, ваше богатство и так далее.

## Карта мира



На эту карту нанесено текущее местоположение вашего флота в Карибском бассейне. Вы можете масштабировать карту при помощи колесика мыши и прокручивать ее в разные стороны, пододвигая курсор к краю экрана. Можно щелкать по названиям городов, чтобы просматривать известную вам информацию о них. Такую информацию можно получить у таинственных странников в тавернах или при визитах в города.







## Бунт команды

Пираты — непостоянный народ. В начале путешествия им довольно легко угодить — пока вы их кормите и добыча поступает исправно. Но рано или поздно — это зависит от вашего успеха, а также уровня сложности игры — они начнут волноваться. В их головах зародится мысль о том, что неплохо бы зайти в какой-нибудь город и разделить добычу (см. «Раздел добычи» на с. 82-84), чтобы они могли пропить свою долю, хорошенько повеселившись в ближайшей таверне.

Вы можете продлить путешествие на довольно большой срок, если обеспечите бурный приток награбленного, но каким бы ни был ваш успех, команда рано или поздно захочет разойтись. Ваш первый помощник ответит вас на разговор и заявит от имени команды, что пора разделить добычу.

Если вы проигнорируете его совет и продолжите путешествие, боевой дух вашей команды начнет падать (Индикатор боевого духа на экране навигации покажет вам текущее состояние боевого духа команды). Рано или поздно матросы начнут дезертировать, забирая с собой свою долю сокровищ. Если вы находитесь в море и у вас несколько кораблей в эскадре, они могут украсть один из «лишних» — или же дезертировать в порту.

## Что влияет на боевой дух

Некоторые корабельные офицеры и особые предметы помогут вам поддерживать боевой дух команды на высоком уровне и продлить свое путешествие.

## Голод

Вашей команде нужно что-то есть. Провизию можно купить в городе у торговца или захватить у противника. Индикатор провизии на экране навигации (см. с. 20) показывает, на сколько месяцев при текущем составе команды хватает еды в трюме. Вы можете просмотреть экран статуса, чтобы узнать точное количество еды на борту.

Когда еда закончится, команда начнет голодать. Некоторое время матросы потерпят, но очень скоро их боевой дух начнет снижаться. Если не накормить матросов, начнется массовое дезертирство.

После того, как вы приобретете еду, боевой дух прекратит падать. Но он восстановится только после того, как в ваши трюмы снова рекой потечет богатство.

**Корабельный кок:** Кок на корабле может растянуть рацион, готовя меньшие порции еды из запасов на каждый день. Кока можно взять в плен на каком-нибудь захваченном судне.

## Шторма в море

Карибский бассейн очень непредсказуем. Небо может быть чистым, а ветер свежим, но безопасным, а через час внезапно может налететь настоя-

щий тропический шторм, рвущий ваши паруса на части. Это особенно часто бывает во время сезона тропических штормов, который начинается в июне, а кончается в ноябре.

**Белые облака:** Белые облака — это мелкие шквалы и штормики, которые не очень опасны, но приносят с собой свежий ветер. Хороший моряк может «поймать» такой ветер, увеличив скорость корабля в плавании за счет небольшого риска.

**Черные облака:** Это действительно сильные бури. Любой корабль, попавший под черное облако в море, рискует получить серьезные повреждения парусов и корпуса. Такие большие штормы сопровождаются очень сильным ветром. Однако умелый и осторожный капитан может попробовать увеличить скорость своего корабля, пройдя по границе шторма, но не заплывая внутрь.

## Барометр и точный барометр

Эти особые предметы помогут вам избежать урона от штормов, если вы находитесь рядом с опасной зоной. Таинственные странники иногда предлагают такие предметы на продажу.

## Встречи с другими кораблями

По Карибскому бассейну крейсирует множество кораблей — купцы перевозят товары в богатые города, казначейские суда везут неслыханные богатства в Европу, рыбацкие лодки полны уловом по край, а мощные военные корабли ищут врагов, и среди них, конечно же, пиратов и каперов. Пока вы путешествуете, вы неизбежно встретите те или иные суда — и от того, как вы будете с ними взаимодействовать, очень сильно зависят шансы на успех или провал всего вашего предприятия.

## Обнаружение кораблей

Дозорный с мачты может обозревать окрестности на удивительно большое расстояние — иногда на десятки миль, хотя многое зависит от погодных условий и времени суток. Когда судно подходит на дистанцию, достаточно близкую, чтобы его заметили с вашего корабля, оно появляется на карте. По внешнему виду корабля вы можете узнать о нем довольно многое.

На каждом корабле есть цветная лента и флаг, соответствующие его национальной принадлежности.

Кроме того, тип корпуса судна многое скажет вам о его предназначении: суда с корпусом, окрашенным в темные цвета — это военные корабли, а более светлые — торговцы.

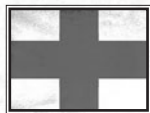
У каждого типа кораблей — своя модель, непохожая на другие.

Заметьте, что национальная принадлежность корабля и его тип также отображаются, если навести курсор мыши на судно.





Голландцы



Англичане



Французы



Индейцы



Миссионеры



Испанцы

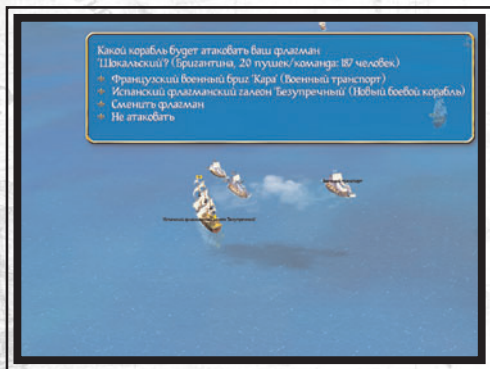
### Связь с другими судами

Над некоторыми судами будут при вашем приближении появляться сообщения. Вражеские суда могут предупреждать вас о том, что нужно держаться подальше, или требовать от вас остановиться и вступить в бой. Нейтральные или дружественные суда могут, проходя мимо, пересказывать вам последние новости или слухи.

Если у корабля есть какое-то сообщение, оно появится над ним, как только он подойдет довольно близко к вашему флоту. Сообщение также появится, если вы наведете курсор на чужой корабль.

### Как нападать на суда

После того, как вы подберетесь к чужому кораблю достаточно близко, чтобы начать атаку, вы можете нажать клавишу «Атака!» (5 на цифровой клавиатуре) или просто наехать своим кораблем на чужой.



### Подтверждение о начале атаки

Когда вы нападаете на другой корабль, появляется окно подтверждения, в котором можно указать, какой корабль вы хотите атаковать, если на доступном расстоянии находится несколько судов. Кроме того, в момент, когда это предупреждение находится на экране, вы можете сменить флагман (если вы управляете эскадрой из нескольких судов). И, наконец, в нем же можно отказаться от атаки, если вы передумали.

### Вас атакуют

Наверняка вы за время вашей пиратской карьеры наживете себе много врагов. Если вы начнете атаковать торговые суда той или иной нации, эта держава может послать военный корабль, чтобы положить конец вашим

### Мемуары капитана Сиднея

Как-то в 65-м, или, может, в 66-м, мы со старым шкипером Бригсом чесали языки насчет того, на каком корыте лучше пирату плавать.

Я ему говорю — лучше тендера хоть весь свет обыщи, не найдишь. «Ну послушай, — говорю, — этот сорванец даже при самом легком ветре летит, как черт, может развернуться буквально на плевке, а пушек несет достаточно, чтобы отпратить в рай здоровенный галеон с донами.»

«Сидди, — он мне значит, говорит, — да ты спятил. Вот, скажем, военный бриг — чем тебе плох? Может, он и не такой быстрый, как твой тендер, но на нем и команды и пушек вдвое больше поместится. И, кстати, груза тоже, — прямо так и сказал. — Что за резон добывать добро, ежели его даже увезти не сможешь?»

А я ему и говорю: «Это ты сбрендил, дядя! Бриг ничего корыто, честно скажу, но за ради чего тебе такая прорва пушек, а? Мы ж тираты, а не громыхальнички — делать надо как: поадишел, да бери его на бордаж по-тихому. Ежели надо кушнуть, тут и пары ядер хватит, честное слово, а от залпа в шестнадцать пушек с твоего брига он, конечно, навалит в штаны, да как бы не потонул ненароком. Что за резон тебе от того будет, а, дурья твоя башка?»

Ну, потом он, значит, обозвал меня престарелым навозным землекопом, а я его старой жвачной короной, а потом наш разговор принял такое... оживленное направление. Так мы и не порешили, что лучше, да и потом эту тему не трогали.

В конце концов я про себя так решил. Хороший пират выберет тот корабль, который ему подходит, к чему у него талант, понимаешь: ежели ты хороший моряк, выбирай прыткое судно, а если хороший канонир, бери корабль, на котором довольно пушек, чтоб с тобой считались.

бесчинствам. Если у вас на борту достаточно золота, любой пират, оказавшийся поблизости, может решить, что вы — лакомая мишень для грабежа. А если вы украдете его сокровище, он нападет на вас просто из принципа.

### Предупреждение

Пока к вам приближается корабль, намеревающийся вступить в бой, они иногда может объявить о своих намерениях. Это дает вам возможность выбрать и попробовать принять выгодную позицию для боя, или же развернуться и попросту убежать!

Предупреждение появится, когда корабль подойдет достаточно близко или если вы наведете на врага курсор мыши.

### Орудийный огонь

Когда вражеский корабль подходит на близкое расстояние, он может начать обстреливать вас из своих орудий. Этот орудийный огонь может повредить ваш флагман и другие корабли в вашем флоте. Преследователь будет продолжать стрелять, пока вы от него не оторветесь, не уйдете в порт или не решите принять бой.

### Ответная атака

Если вы желаете сразиться со своим преследователем, нажмите кнопку «Атака!» (5 на цифровой клавиатуре) или просто наедьте своим кораблем на корабль врага. См. выше раздел «Как нападать на суда».



#### Сражаться или бежать?

Нет никакого правила, где было бы написано, что вы обязаны драться со всеми, кто вызывает вас на бой. Если ваш корабль поврежден или же противник превосходит вас числом или количеством орудий, или если вы везете сокровища и не хотите ими рисковать, то удирайте!

Если вы найдете курс, на котором вы будете двигаться быстрее соперника, вы можете просто оторваться от него. Как только вы удалитесь на достаточное расстояние, он может потерять вас или просто прекратить преследование.

Или же вы можете спрятаться в городе: есть шанс, что преследователь исчезнет до того, как вы вновь выйдете из гавани. Но он может и ждать этого момента. Так что целесообразно починить ваш корабль, пока вы в городе, и нанять команду перед отплытием.

## Бои на море

### Обзор

Механика игры для морских сражений довольно проста: вы крутите штурвал, управляя кораблем, берете и убираете рифы, стреляете из пушек. Вся сложность состоит в том, чтобы понять, как пользоваться этими простыми инструментами для достижения преимущества в бою посреди вечно переменчивого моря.



### Управление кораблем

В разделе «Управление» перечислены клавиши управления и команды мышью, которые используются для управления кораблем в бою.

#### Выбор курса

Вы управляете движением своего корабля при помощи клавиш поворота (4 и 6 на цифровой клавиатуре) — точно так же, как в плавании.

#### Управление парусами

Паруса на вашем корабле могут быть либо поставлены полностью, либо зарифлены.

Пользуйтесь кнопками «Полные паруса» (8 на цифровой клавиатуре) и «Взять рифы» (2 на цифровой клавиатуре), чтобы ставить полные паруса и брать рифы.

Ваши паруса могут быть в одном из двух положений: полные паруса или зарифленные.

Нажмите кнопку «Полные паруса» (numpad 8) или «Взять рифы»



(numrad 2) чтобы переключаться между этими двумя конфигурациями.

**Полные паруса:** Полные паруса ставят, чтобы использовать для движения весь возможный ветер и набрать максимальную скорость. Корабль под полными парусами обычно получает больше повреждений такелажа в бою, особенно если противник стреляет кнпшелями.

**Зарифленные паруса:** На корабле с зарифленными парусами некоторые паруса частично свернуты, чтобы защитить парусную ткань от вражеского орудийного огня, особенно от кнпшелей. Кроме того, корабль с зарифленными парусами разворачивается быстрее, чем с полными. Но, конечно, рифы значительно уменьшают скорость корабля.

### Бортовой залп

Пушки на кораблях тех времен стояли в ряд по каждому борту на орудийной палубе. Это означает, что корабли не могли стрелять прямо вперед или назад, но только в корабли, расположенные сбоку. Когда вы отдадите приказ «Залп!», ваши матросы смотрят, есть ли в зоне огня по какому-либо из бортов цель, а потом стреляют с бакборта или штирборта. Если в пределах досягаемости несколько целей, ваши матросы будут стрелять в ближайшего врага. Кстати, все пушки корабля всегда распределены поровну между бортами корабля. Это означает, что одновременно с одного борта можно выстрелить не более чем из половины пушек, которые есть на корабле.

Нажмите кнопку «Залп!» (5 на цифровой клавиатуре или пробел), чтобы дать залп.

### Продольное попадание

Продольное попадание случается, когда ядро попадает в корабль со стороны носа или кормы и летит по кораблю вдоль продольной оси. Такой выстрел приносит больше урона, чем ядро, попадающее прямо в борт.

### Перезарядка пушек

Ваша команда автоматически перезаряжает пушки после залпа. Команда будет заряжать пушки тем же самым типом боеприпасов, какой был заряжен в пушку ранее, если вы не дадите другое приказание (см. ниже).

Время, которое требуется на перезарядку, определяется численностью команды. Чем больше численность команды, тем быстрее идет перезарядка — если же матросов недостаточно, значит, придется увилывать и маневрировать.

Индикатор состояния пушек (в нижнем левом углу экрана) поведает вам о том, сколько пушек на вашем корабле заряжены на настоящий момент. Для выстрела необязательно ждать, пока будут заряжены все пушки — в любой момент можно выстрелить тем, что есть.

## Типы боеприпасов

Есть три основных типа боеприпасов, которыми можно стрелять из пушек: ядра, кнпшели и картечь.

**Ядра:** Это стандартный тип боеприпасов. Когда вы начинаете бой, пушки всегда заряжены ядрами. У ядер самая большая дальность среди всех типов боеприпасов. Хотя ядро может попасть в любую часть корабля, самый большой урон они наносят корпусу корабля и пушкам.

**Кнпшели:** Кнпшель — это два небольших ядра, соединенных цепью. После выстрела ядра разлетаются и бешено крутятся одно вокруг другого, в первую очередь поражая вражеские паруса. Кнпшель летит на среднем расстоянии: дальше, чем картечь, но ближе, чем ядро.

**Картечь:** Картечь — это классический вид боеприпасов для поражения живой силы противника. В сущности, чтобы получить картечь, достаточно засыпать в нее ведро мушкетных пуль или гвоздей, превратив тем самым пушку в огромный дробовик. Картечь исключительно эффективна против команды вражеского корабля. Она летит на очень небольшое расстояние.

### Смена типа боеприпасов

Когда начинается бой, ваши пушки всегда заряжены ядрами. Если у вас на борту есть другие типы боеприпасов, всегда можно переключиться на них.

Нажмите кнопку «Ядра» (3 на цифровой клавиатуре), «Картечь» (1 на цифровой клавиатуре) или «Кнпшели» (7 на цифровой клавиатуре), чтобы зарядить пушки соответствующим типом боеприпасов (при его наличии).



#### Доступность боеприпасов

Ядра в избытке имеются на всех кораблях, но кнпшели и картечь есть не везде. Если вы окажетесь на судне, на котором нет кнпшелей или картечи, можно найти корабель, который сможет оснастить ваш корабль приспособлениями для стрельбы кнпшелями или картечью.

### Эффект урона

Корабль, попавший под орудийный огонь противника, несет повреждения корпуса, пушек, парусов или команды. Часть корабля, на которую приходится удар, определяется по специальному алгоритму; некоторые типы боеприпасов лучше повреждают определенные части корабля, хотя независимо от типа боеприпасов возможен параллельный урон других частей.



**Повреждения корпуса:** Если корпус корабля поврежден, скорость корабля и его маневренность уменьшаются. Если корпус разрушен полностью, корабль утонет.

**Повреждения парусов:** Когда корабль получает повреждения парусов и такелажа, его скорость и маневренность падают. Если паруса уничтожены полностью, корабль становится неуправляемым и скорее всего сдаться, как только вы приблизитесь.

**Потери команды:** По мере того, как команда несет потери в артиллерийской дуэли, перезарядка пушек после бортового залпа отнимает у выживших матросов все больше времени.

**Повреждение пушек:** Когда корабль теряет пушки в артиллерийской дуэли, пушек остается меньше, а значит, меньше ядер полетит в сторону противника (логично, черт возьми!).

## Абордаж

Когда корабль врывается в другое судно, его команда, вооружившись тесаклами, спешит на борт вражеского корабля, чтобы сразиться с командой противника врукопашную. Пока они пытаются победить, вы берете на себя вражеского капитана. Битва заканчивается, когда один из капитанов сдается.

То, как происходит эта героическая схватка, описано ниже в разделе «Дуэли и фехтование».

### Мемуары капитана Сиднея

Я уже вроде говорил: хороший пират лезет в драку, только когда с этого ему что-то будет или когда нет другого выбора.

Когда пират лезет в бой за добычей, всегда помни: каждое ядро, которое попадет в корабль врага, уменьшает его цену, а ро, потом случайный выстрел может потопить корабль с самым крепким корпусом. Что до меня, я всегда предпочитал выпустить пару ядер издалека, чтобы навести страху на команду, потом подойти с носа или кормы, дать залп картечью, чтобы выкосить побольше народу, а уж потом прыгать на борт и вынимать саблю. Если мощно палить в каждого купца и вынимать саблю. Если мощно палить в каждого купца кой прок в песнях, если герой так и остался без штанов? Мне лучше наличными, спасибо.

А вот когда дело доходит до схватки за жизнь, тут все совсем наоборот. Если меня догоняют и приходится драться с каким-нибудь клятым служивым, или охотником на пиратов, тогда вот моя работа — обезвредить его, или потопить к чертям, и мне начхать, на сколько пистрлов я у него корпус попорчу. Купцов я потрошу, а служивых пускаю на дно, чтобы было кому погулять на купеческие денежки.

## Спасение команды

Когда команда несет потери, некоторые из выживших падают за борт и, цепляясь за обломки судна, болтаются в воде, умоляя о спасении. Вы можете заплыв к ним в свою команду, проплыв по ним на своем судне.

## Вылавливание груза

Корабль, пострадавший от оружейного огня, может потерять от этого некоторую часть груза, которая выпадет в море. Вы можете выловить такой груз, «наехав» на него своим кораблем. Каждая бочка добавляет 50 золотых к общей сумме добычи.

## Как заканчивается бой

Морской бой заканчивается либо победой, либо поражением, либо ничьей.

## Ничья

Бой заканчивается ничьей, когда противники расходятся на слишком большое расстояние. В принципе это означает, что более слабый противник успешно оторвался от преследователя.

Вдобавок, битва может закончиться с наступлением ночи (если она шла слишком долго без определенного результата).

Если битва кончается ничьей, вы возвращаетесь в экран навигации и больше не видите своего врага. Если в бою ваш корабль получил повреждения, этот урон не восполнится до тех пор, пока корабель не отремонтирует его. Если же вы потеряли часть команды, ее число будет оставаться таким же, пока вы не наберете новых матросов в таверне.

## Поражение

Вы можете проиграть бой двумя способами: если ваш корабль потонет или если вы проиграете дуэль с вражеским капитаном и вас возьмут в плен. И тот, и другой варианты одинаково малоприятны.

**Гибель корабля:** Если у вас только один корабль и его повредили в бою настолько, что он пошел на дно, вы обнаружите своего героя на необитаемом острове, без корабля, золота и команды. Рано или поздно вас подберет проходящее судно, и вы сможете начать новую карьеру с набранной заново командой и новым кораблем. Все карты пиратских кладов останутся у вас, но все остальное будет потеряно.

Если ваш флагман потонет, но у вас еще есть корабли в эскадре, один из них выловит вас из воды и станет вашим новым флагманом. Вы потеряете часть команды, сокровищ и груза, но все специалисты и особые предметы (а также карты сокровищ) останутся при вас.



Деньги, которые вы уже вложили в банк после раздела добычи, никогда не теряются. Можно потерять только те деньги, которые вы везете со своим флотом.

**Плен:** Если вас обезоружили и взяли в плен во время абордажной дуэли, вас посадят в тюрьму — до тех пор, пока вы не отсидите весь срок, не сбежите или не откупитесь. После того, как вы выберетесь из тюрьмы, вы воссоединитесь с выжившими матросами из команды, и они вернут вам сокровища и корабли, которые удалось спасти при разгроме.

## Победа

Вы победили, если вам удалось захватить или потопить вражеский корабль. Любая победа увеличивает вашу репутацию как злобного и опасного пирата; однако гораздо прибыльнее захватывать вражеские корабли, чем топить их. Когда вы топите вражеский корабль, все, что находится на его борту, идет на дно вместе с ним. Если же вы захватываете судно, вы получаете его груз, все золото, что есть у него на борту, любые особые предметы, которые на нем есть, специалистов и, наконец, само судно. Вот как все происходит.

**Матросы-добровольцы:** В зависимости от вашей репутации и накопленного золота (а также уровня сложности игры) некоторые моряки с захваченного судна могут захотеть присоединиться к вашей команде. Если вы их примете, число матросов в вашей команде соответственно возрастет. Если нет, их высажат на берег вместе с другими пленными моряками. (Это происходит автоматически.)

**Специалисты:** Если на захваченном судне были какие-нибудь специалисты, которых раньше в вашей команде не было, их очень быстро можно «убедить» присоединиться к вам.



## Экран добычи

На экране добычи вы можете выбрать, оставить себе захваченное судно или затопить в море. Кроме того, вы можете забрать часть груза или весь груз с захваченного судна. Все золото переходит к вам автоматически.

После того, как вы закончите грабить свою жертву, вы вернетесь в экран навигации. Если вы решили оставить себе захваченное судно, оно займет место в кильватере вашего флагмана.

## Морские сражения и общественное мнение

Карибское море довольно невелико, и почти все прекрасно знают, кто из капитанов на что способен. Разные страны — Испания, Франция, Англия и Голландия — зорко следят за тем, что вы делаете.

Если ваши действия играют на руку тем или иным державам, они становятся к вам благосклоннее. С другой стороны, ваши отношения с теми державами, которым ваши действия невыгодны, портятся. Последствия этого очевидны. Держава, которая вам симпатизирует, разрешит вам бросать якорь в своих портах, продавать и покупать товары в городах, нанимать команду и тому подобное. Вы будете получать задания, повышения, вас будут представлять достойным молодым леди. Если нация вас ненавидит, она запретит вам посещать свои города. Корабли этой державы будут открывать огонь при вашем приближении, вплоть до того, что в погоню за вами могут снарядить охотника на пиратов.

### Если вы проигрываете морской бой

Если вы проигрываете баталию на море, всем, в сущности, наплевать. Это не окажет никакого влияния на общественное мнение о вас — ни в сторону улучшения, ни в сторону ухудшения.

### Если битва заканчивается ничьей

Когда ночной мрак прерывает битву, а вы еще никак не повредили вражеское судно, битва не окажет никакого эффекта на общественное мнение. Если вы повредили корабль противника, эффект будет тот же самый, как если бы вы выиграли битву.

### Если вы побеждаете в морском бою

**Против пиратов или индейцев:** Если вы уничтожили пирата, все остальные стороны в игре будут лучше относиться к вам. Другие пираты, однако, будут любить вас меньше. То же самое происходит при победе над индейским кораблем.

**Против торгового судна какой-нибудь нации:** Если вы победили торговое судно какой-нибудь державы, эта страна и все страны, с которыми



у нее заключен мирный договор, будут относиться к вам хуже. Нации, которые воюют с этой страной, будут любить вас больше. Нейтральным державам все равно.

**Против военного корабля какой-нибудь державы:** Эта нация и ее союзники очень сильно на вас обидятся, если вы потопите или захватите ее военный корабль. Страны, которые находятся в войне с этой державой, одобряют ваши действия в высшей степени. Нейтральные страны отнесутся к происшедшему безразлично.

### Сражение возле города

Не только державы, но и отдельные города могут иметь собственное мнение относительно ваших действий. Если вы атакуете корабли, выходящие из какого-то города или идущие туда, отношение властей этого города к вам ухудшается. Города очень не любят, когда вы атакуете корабли в непосредственной близости от них. Может сложиться такая ситуация, что отношение к вам властей какого-то города будет сильно отличаться от отношения страны, которой этот город принадлежит, так что вы будете желанным гостем во всех городах этой державы, но данный конкретный город будет открывать огонь при попытке в него зайти.

#### Мемуары капитана Сиднея

Пиратскому капитану, понимаешь, надо вести людей примером. Попробуй травить команду байки про крутых капитанов, которые как дьяволы врываются на чужую палубу, ежели ты сам на камбузе прячешься, посмотрим, что получится.

Нет, сэр, если уж решил стать отличным капитаном, надо быть самым первым, кто прыгает через борт на чужую палубу, так-то. Корсары не пойдут за трусом в атаку, а за храбрецом пойдут и в пекло. Вот, во имя всех святых, для чего надо прилично обращаться с мечом, понимаешь?

Чаще всего в драчке ты попадешь на вражеского капитана. Побьешь его - команду у него кондратий хватит, да они и сдадутся. А вот если он тебя побьет, твоя команда то же самое сделает, так и знай.

## ДУЭЛИ И ФЕХТОВАНИЕ

### Обзор

XVII столетие было жестокой эпохой. «Цивилизованная» Европа кишела разбойниками, вооруженными наемниками и голодными безработными солдатами, гравившими на дорогах кого попало. Большинство мужчин носили холодное оружие и по крайней мере немного умели им владеть.

В качестве пирата вы можете ожидать, что вам часто придется вступать в рукопашную схватку. В морском бою ваша задача чаще всего состоит в том, чтобы захватывать корабли, не повредив и не потопив их. Таким образом, вы должны брать их на бордаж и попробовать ошеломить их натиском. Вы встретитесь с капитаном вражеского судна в дуэли один на один. В значительной степени ваш успех или поражение зависит от вашей ловкости при обращении с холодным оружием.



### Экран дуэли

На экране дуэли показана типичная дуэль, которая случается после того, как ваши корабли сошлись борт о борт в морском бою. Этот экран содержит следующие элементы:

**Вы:** Ваш персонаж.

**Ваш противник:** Капитан вражеского корабля.

**Индикатор преимущества:** Он показывает преимущество (или, иначе говоря, инициативу) дуэлянтов. Когда граница полоски находится по центру или слева, инициатива у вас. Когда граница расположена справа или по центру, ваш оппонент имеет преимущество. Тот дуэлянт, у которого есть преимущество, движется быстрее обычного, а второй дуэлянт движется медленнее. Вы можете получить преимущество, насмехаясь над противником, уворачиваясь от рубящих ударов и парируя выпады.



## Бой экипажей

Пока вы бьетесь с вражеским капитаном на дуэли, ваша команда тоже сражается с вражеской командой. Каждые несколько секунд та или другая сторона теряет несколько человек, в зависимости от хода дуэли, боевого духа, опыта и размеров противостоящих сил.

**Вражеская команда:** Сколько человек вражеской команды все еще сражаются.

**Ваша команда:** Сколько матросов из вашей команды еще способны сражаться.

**Диаграмма клавиш управления:** показывает, каким образом нужно управлять вашим пиратом при помощи цифровой клавиатуры.

## Обзор дуэли

На дуэли вы ведете своих людей в бой против вражеских сил (иногда, впрочем, вы сражаетесь и в одиночку, такие случаи мы опишем позже). Вы вступаете в бой с вражеским капитаном один на один, пока ваша команда бьется с командой врага.

Сущность дуэли в том, что вы пытаетесь поразить вашего противника своим клинком, одновременно избегая его ударов. Удачный удар отбрасывает жертву назад, на один или два шага, а битва заканчивается, когда один из соперников приперт к стене, или упал за борт, или еще как-нибудь выведен из боя.

Пока идет ваша индивидуальная дуэль, ваша команда дерется с силами противника. Каждые несколько секунд та или другая сторона теряет несколько человек, в зависимости от хода дуэли капитанов, боевого духа, опыта и размеров противостоящих сил. Если ваша команда вся перебита и остался только один человек, а вам нанесли после этого еще один удар, вы вынуждены сдаться; если команда вашего противника перебита до одного человека, и вы нанесете еще один удар, сдастся соперник.

## Атаки

Есть три доступные атаки: удар сверху, удар снизу и укол.

### Удар сверху

Вы заносите клинок и бьете врага наискосок сверху, по голове или по шее. Эту атаку приходится долго готовить, но она очень опасна, если завершена успешно. Чтобы нанести удар сверху, нажмите клавишу «Удар сверху» (7 на цифровой клавиатуре).

**Результат удара:** Противник отброшен на два шага.

**Противодействие:** Присесть

## Укол

Укол, или выпад — это быстрая, прямая атака, нацеленная в торс врага. Такая атака требует немного времени для подготовки, но причиняет меньше урона, чем удар сверху или снизу. Чтобы предпринять такую атаку, нажмите кнопку «Укол» (4 на цифровой клавиатуре).

**Результат удара:** Противник отступает на один шаг.

**Противодействие:** Блок

### Удар снизу

Эта атака, которая наносится снизу, она нацелена на ноги врага. Удар снизу требует некоторого времени на подготовку, но смертелен, если успешно проведен. Чтобы нанести такой удар, нажмите кнопку «Удар снизу» (1 на цифровой клавиатуре).

**Результат удара:** Противник будет отброшен назад на 2 шага

**Противодействие:** Прыжок

## Защитные движения

Есть еще и три защитных движения, которые вы можете применить: приседание (плие), блок и прыжок.

### Присесть

Этим движением вы можете проскользнуть под клинком соперника, который наносит рубящий удар сверху.

Чтобы сделать плие (а попросту - присесть), нажмите кнопку «Присесть» (2 на цифровой клавиатуре).

**Плие против удара сверху:** Когда вы успеваете присесть под мечом, которым враг наносит рубящий удар сверху, ваш противник на миг теряет ориентацию в пространстве, и это дает вам возможность нанести быстрый удар до того, как он очухается.

**Плие против укола или удара снизу:** Враг ранит вас.

### Блок

При помощи этого движения вы блокируете вражескую атаку своим мечом. Этот защитный маневр до некоторой степени предохраняет от любой атаки. Чтобы закрыться, нажмите кнопку «Блок» (5 на цифровой клавиатуре).

**Блок против укола:** Удар вашего врага полностью блокируется.

**Блок против удара сверху или снизу:** Вам удастся частично отразить атаку: вас отбрасывает на один шаг, а не на два.

## Прыжок

При исполнении этого приема вы перепрыгиваете через клинок врага, которым он пытается подсесть вам ноги. Чтобы подпрыгнуть, нажмите кнопку «Прыжок» (8 на цифровой клавиатуре).

**Прыжок против удара снизу:** Когда вы успешно перепрыгиваете клинок соперника, наносящего удар снизу, противник моментально теряет ориентацию в пространстве, и это может вам позволить провести быструю атаку на врага, пока враг не опомнился.

**Прыжок против укола или удара сверху:** Враг ранит вас.

## Насмешка

Когда вы насмехаетесь над противником, вы пытаетесь деморализовать его словами. Успешно проведенная насмешка сдвигает индикатор преимущества в вашу пользу. Нет никакого особенного способа противодействовать насмешке, однако ваш враг может заставить вас замолчать, нанеся вам рану чем-нибудь острым, пока вы пытаетесь упражняться в остроумии. Чтобы поиздеваться над соперником, нажмите кнопку «Обозвать» (6 на цифровой клавиатуре).

## Воздействие боевого духа в сражении

Боевой дух вашей команды в тот момент, когда они вступили в бой, определяет эффективность их действий в рукопашной. Если матросы довольны, они сражаются, как львы, и могут победить команду намного большую, чем ваша - однако, если они недовольны чем-то, то они сражаются менее успешно.

Вражеские матросы тоже имеют рейтинг боевого духа. В общем и целом, матросы на боевых кораблях имеют более высокий боевой дух, а на торговых - более низкий.

## Влияние вашей дуэли на ход боя

Боевой дух команды в очень большой степени зависит от того, насколько успешно вы сражаетесь с вражеским капитаном. Если дела у вас идут хорошо и вы отбросили соперника назад, рейтинг боевого духа вашей команды растет. Если враг нанес вам удачный удар, боевой дух вашей команды падает. Важность этого эффекта сложно переоценить. Если вы побеждаете в бою, ваша команда может одержать верх и более успешно уничтожить команду соперника; но если вы проигрываете дуэль, вражеская команда изрежет вашу на кусочки.

## Как влияет бой команды на дуэль капитанов

Когда вражеская команда теряет матросов, индикатор преимущества смещается в выгодную для вас сторону. Когда ваша команда проигрывает, индикатор показывает, что преимущество на стороне противника.

## Конец битвы команды

Бой команды продолжается, пока кто-нибудь из капитанов не победит в дуэли, или пока на одной из сторон в команде не останется только один человек.

## Победа или поражение

Дуэль заканчивается, когда один из дуэлянтов падает за борт, или его припирают к стене, или он сдается.

## Некуда бежать

Когда начинается бой, оба дуэлянта находятся на середине «фехтовальной дорожки» (обычно это середина корабельной палубы). Каждый дуэлянт отбрасывается назад успешными атаками соперника - если несколько раз его отбросить, он окажется на краю дорожки. Если в него еще раз удачно попасть, он проигрывает дуэль и сдается (или же падает за борт).

## Проигрыш в битве команды

Когда на стороне дуэлянта остается всего один боец, он автоматически сдается, стоит противнику нанести ему всего один успешный удар. (Внимание: вы все же можете победить, если у вас остался один боец: нужно отражать все атаки противника и закончить дуэль, сбросив его с палубы.)



## В ГОРОДЕ

### Мемуары капитана Сиднея

Думается мне, я любил Тортугу больше всех городов на Карибах, да. Там был такой корабель - чинил все быстро, да и в целом был человек неплохой; куццы никогда не спрашивали телом, где ты получил свой груз, а в тавернах были толпы буканьеров, ищущих работы. Я помню, у меня сложились неплохие отношения с губернатором, хотя Тортуга город француженский, а я был английский капитан, и Франция с Англией почти всегда воевали друг с дружкой. Дело в том, что французы обычно воевали и с Испанией, а я постоянно потрошил испанцев, а французов оставлял в покое. Так что им было плевать, кто я по рождению. Вот ни за что не поверишь: этот старикан дал мне чин адмирала? Я - адмирал чертова флота французишек! Я чуть не сдох со смеху, когда он мне это сказал! Он представил меня своей дочке, кстати. Она ничего так, вежливая была дамочка, так я думаю. Только ничего из этого не вышло - она была такая неприметная, а мое сердце уже принадлежало одной крале из Сент-Киттса.

### Порты

В семнадцатом веке на островах и континентах Карибского бассейна располагались десятки европейских городов и поселений. Некоторые из них были основаны довольно давно, и их население насчитывало тысячи жителей. Другие - маленькие поселки, цепляющиеся за шаткую возможность существовать посреди агрессивных аборигенов, хищных пиратов и враждебных религиозных фанатиков - это если не считать множества опасностей, которыми полна природа Карибов. Некоторые поселения - всего лишь временные укрытия для буканьеров, где они планируют набеги; еще есть религиозные миссии, где посвятившие себя миссионерской деятельности священники обращают индейцев в христианство. И, вдобавок к основанным европейцами колониям, там и сям разбросаны деревни аборигенов, цепляющихся за возможность выжить, несмотря на небольшие шансы.

Ваш пират будет проводить много времени в том или ином порту - покупая и продавая товары, ремонтируя корабль, нанимая команду, приобретая карты пиратских кладов у таинственных незнакомцев, подражаясь на выполнение заданий отчаявшихся губернаторов, ухаживая за дочерьми этих губернаторов, сражаясь со злобными чужестранцами и тому подобное.

## Города

Города - это самые крупные постоянные поселения европейцев на Карибах. Названия городов, их расположение и национальная принадлежность зависят только от эпохи и не меняются от игры к игре.

### Типы городов

Есть несколько разных типов городов в игре - собственно город, порт, городок и так далее. Каждый тип имеет несколько базовых характеристик:

**Город:** Большой, богатый и хорошо укрепленный город.

**Порт:** Большой, богатый, но слабо укрепленный город.

**Городок:** Большой, но бедный город, имеющий сильную защиту.

**Колония:** Большой бедный город со слабой защитой.

**Фактория:** Маленький, но богатый и хорошо укрепленный город.

**Крепость:** Маленький и бедный город с сильной защитой.

**Деревня:** Маленький, но богатый город со слабой защитой.

**Фортпост:** Маленький и бедный город со слабой защитой.



### Слова недорого стоят на Карибах

И потому разговор завести легко. Когда вы встречаете кого-нибудь, кто хочет вам что-то поведать, он вам это скажет. Если его фраза достаточно информативна и не требует ответа, она будет сопровождаться кнопкой «Выход».



Щелкните по этой кнопке, когда вы прочитаете, что вам сказали, и будете готовы двигаться дальше.

Если фраза требует ответа, ваши возможные ответы будут перечислены под ней. Просто щелкайте по тому ответу, который вы хотите выбрать, и разговор продолжится.

## Меню города

В городе можно посетить множество различных мест. Используйте мышь или клавиатуру, чтобы перемещаться по меню и разговаривать с людьми в городе.



### Вилла губернатора

Войдите, если вы хотите поговорить с самым главным человеком в городе. Он может давать вам политические или военные задания. Также он будет награждать вас за успехи. После того, как вы докажете свою состоятельность, вам предоставят возможность познакомиться с его очаровательной дочкой (если она у него есть).

**Губернатор:** Губернаторы — самые влиятельные и важные люди в городах. Очень полезно бывает наладить отношения хотя бы с парой губернаторов в разных местах на Карибах, ведь они:

- Могут выдать вам каперский патент, произведя вас в законные каперы своей державы.
- Если у вас уже есть каперский патент, они могут награждать вас титулами за нападения на врагов их государства.
- Если вы ранее атаковали суда этой страны, губернатор может предложить вам амнистию (за деньги, конечно), позволяя вам получить от этой державы каперский патент, а затем и повышение.
- Могут попросить вас выполнить поручение, и если вы справитесь, это откроет путь к дальнейшим повышениям, а также улучшит взаимоотношения с этой державой.
- Могут предоставлять информацию о ваших врагах.
- И, наконец, могут представить вас своим дочерям.

**Губернаторские дочери:** У некоторых губернаторов есть юные, незамужние дочери, которые будут рады встрече с молодым дерзким пройдохой, вроде вашего героя. Если вы сможете завоевать сердце такой девушки, она предоставит вам ценную информацию о врагах и ваших потерянных родственниках. Кроме того, они могут обладать особыми предметами или картами, которые вы можете получить, если захотите. Если вы будете настойчивы, дочь губернатора может согласиться выйти за вас замуж — что придаст вам высокий статус в колониальном высшем обществе.

Вы можете произвести впечатление на губернаторскую дочь, если получите громкий титул (но только в ее родной стране, см. ниже раздел «Ранги»). Вы также можете завоевать сердце губернаторской дочери, поразив ее воображение своими танцевальными па или задарив подарками — девушки падают до красивых украшений.

Кстати, не все губернаторские дочки на одно лицо. Некоторые из них очень красивы, некоторые привлекательны, а некоторые — так себе. Неудивительно, что чем красивее девушка, тем труднее произвести на нее впечатление.

### Таверна

Здесь можно зайти, чтобы нанять матросов, послушать местные слухи, купить карту с пиратским кладом и так далее.



**Посетители:** Ваш пират стоит в центре главной залы, окруженный разными персонажами. Каждый человек может с вами о чем-нибудь поговорить или что-то вам продать. Щелкните по человеку, если вы хотите с ним поговорить.

**Трактирщик:** Трактирщик обычно знает, где лучше устроить модернизацию судна. Кроме того, он обычно знает, куда направляются самые известные (в том числе и печально известные) персонажи на Карибах. И, наконец, каждый трактирщик подозрительно хорошо осведомлен о красоте светских дев.



**Служанка:** Она может рассказать вам о пиратах и злодеях, которые есть поблизости. Кроме того, она часто знает, на каком корабле можно взять хорошую добычу.

**Таинственный странник:** Этот подозрительный персонаж может рассказать вам о городах, которые он недавно посетил или про которые что-то слышал. Еще у него бывают карты с обозначением пиратских кладов или особые предметы на продажу — за хорошую цену, конечно.

**Моряки:** В тавернах часто можно найти безработных моряков, ищущих, к кому бы наняться. (Хотя не во всех тавернах есть свободные моряки, и после того, как вы наняли людей в таверне, пройдет еще некоторое время, пока в ней появятся свободные матросы).

### Торговец

Зайдите к нему, чтобы купить или продать груз и пушки. Используйте мышь, чтобы выделять строки, покупать и продавать грузы и так далее.

### Корабел

Идите на верфь к корабелу, если хотите починить корабль или сделать какую-нибудь модернизацию, или же продать лишние корабли, которые могут у вас оказаться.

### Раздел добычи

Выберите этот пункт, чтобы закончить долгое путешествие и разделить добычу между жаждущими золота членами вашей команды. См. «Раздел добычи» на страницах 82-84.

### Проверить статус

Здесь можно просмотреть информацию о ваших кораблях, грузе, командах, заданиях и так далее. Отсюда доступны все справочные экраны.

### Отплыть

Щелкните здесь, чтобы покинуть город и выйти в море.

## Другие типы поселений

Города — не единственные поселения людей на Карибах. Есть и другие, не такие крупные. Эти небольшие колонии меняют место расположения от игры к игре.

### Поселения

Это маленькие, молодые города, в которых часто очень немного жителей и они находятся на грани уничтожения. Иногда бывает так, что у мэра поселения находится работа для вас. В поселениях имеются некоторые из

«удобств», которые представлены в городах — например лавка купца, или таверна, или верфь корабеля. Но эти заведения обычно довольно бедны и неразвиты: не думайте, что там будут товары такого же качества или такие же услуги, как в больших городах.

### Иезуитские миссии

Миссии — это поселения, где монахи-иезуиты пытаются обращать индейцев в христианскую веру. Иезуитские священники часто обладают некоторым влиянием в близлежащих городах: они могут помочь и походатайствовать за вас перед вражеским губернатором.

В миссиях есть торговцы. Но они обычно бедны, и товаров у них немного.

### Пиратские гавани

Это временные поселения, где пираты отдыхают, набирают команду и строят планы на следующий набег. Если вы достаточно прославленный злодей, вы можете убедить пиратского капитана, который возглавляет колонию, атаковать близлежащий город.

Пираты из списка десяти самых знаменитых пиратов иногда выбирают такую гавань в качестве базы.

В пиратских гаванях есть таверны, торговцы, корабельщики и так далее.

### Индийская деревня

Здесь живут аборигены, которые безуспешно пытаются пережить нашествие европейцев. Индейские деревни обычно не слишком по-доброму настроены к своим соседям-чужестранцам: вы можете убедить их вождя атаковать близлежащий город белых, мерзавец вы этакий!

Вождь может торговать с вами, продавая те немногие припасы, что у него есть.

### Мемуары капитана Сиднея

Никогда не понимал, чем думали эти знаменитые пираты хотели — это ж надо, закапывать свои сокровища на Карибах вот так запросто. Я всегда тратил все до последнего шиллинга, или сдавал в хороший, уважаемый банк на хранение.

Похоже, что каждый раз, когда пират закапывал сокровище, тут же высказывал какой-нибудь чертов жулик и все воробал. Что за смысл так поступать, я вас спрашиваю?

Конечно, надо иметь смелость, чтобы увести чужое добро, особенно если собираешься увести его у кого-нибудь из известных, вроде Кидда или Черной Бороды. Эти парни по-настоящему злопамятные, знаете ли.

# КАРТЫ СОКРОВИЩ

## Обзор

Нет ничего более приятного для прославленного пирата, чем спрятать часть награбленного в каком-нибудь секретном месте, укокошить всех, кто имел несчастье оказаться свидетелем, и закопать их там же, потом нарисовать карту с зашифрованными надписями, показывающую, где это сокровище лежит, а потом «посеять» эту карту при первой же возможности.

Во время своих странствий вы можете обнаружить части такой карты. После того, как вы соберете все части карты, вы сможете найти место, обозначенное на карте, и откопать сокровище. Неудивительно, что пират, который закопал этот клад, будет очень на вас рассержен.

## Получение кусков карт

Вы можете иногда встретить таинственного странника, который желает продать вам кусок карты, на которой обозначен клад. Таинственные странники обычно сидят в тавернах. Еще куски карт с затерянными сокровищами иногда оказываются у губернаторских дочек. Они естественно, живут на губернаторских виллах.

## Как посмотреть карту

После того, как вам в руки попал кусок карты, он хранится в справочном экране «Карты сокровищ». Если вы получите дополнительные куски той же карты, они автоматически присоединяются к уже имеющемуся на той же странице вашей коллекции.

Если у вас больше одной карты, каждая следующая карта будет появляться на следующей странице. После того, как вы найдете сокровище, карта, которая вас к нему привела, исчезнет.

## Отметки на карте

Пираты используют разнообразные подсказки, чтобы точно обозначить расположение сокровищ. Некоторые из них видны с моря. Это поселения - города, деревеньки, иезуитские миссии, пиратские гавани. Пираты также часто дают имена примечательным местам - вроде «Кинжального водопода», «Сабельного мыса» или «Висельного утеса» - и прочее в том же роде. Такие ориентиры тоже можно увидеть с корабля.

Другие подсказки на карте более мелкие и их можно заметить, только высадившись с десантным отрядом на сушу. Вам придется высадиться с судна для того, чтобы увидеть камни в форме арок, индейские тотемы, высохшие деревья и так далее.

Для того, чтобы найти сокровище, вам нужно будет сначала отыскать ориентир, видимый с моря и высадиться неподалеку. После этого вы сможете ориентироваться по другим отметкам, пока не найдете сокровище. См. ниже раздел «На суше», чтобы разобраться подробно, как передвигаться по суше и как добыть клад.

Кстати, ориентиры и поселения меняют местоположение от игры к игре. Если вы нашли Кинжальный утес на южном берегу Кубы в одной игре, это не значит, что он будет там же после того, как вы начнете новую игру...

## Другие карты

В своих странствиях вы можете найти некоторые другие карты, которые помогут вам отыскать пропавших родственников, затерянные города, полные сокровищ, и так далее. Обычно такие карты можно получить от губернаторских дочерей, хотя они водятся и в других местах.

Эти карты «работают» точно так же, как и карты сокровищ. Они также сохраняются в экране «Карты сокровищ», и процесс ориентирования по такой карте совершенно тот же.



### Роберт Льюис Стивенсон не во всем достоин веры

Насколько мы можем судить, только один пират в истории когда-либо закапывал свою добычу, и это произошло при довольно необычных обстоятельствах. Капер по имени Вильям Кидд возвращался в Нью-Йорк, где, как он подозревал, ему могли предъявить обвинения в пиратстве. Он отделил часть добычи и закопал ее на острове Лонг-Айленд, чтобы получить веский довод для будущих переговоров. Но вариант не сработал - Кидд немедленно бросился за решетку, вырвали у него местонахождение сокровищ, а потом отправили в кандалах в Англию, где и повесили за пиратство.

По правде говоря, миф о пиратских кладах впервые возник в романе Роберта Льюиса Стивенсона «Остров сокровищ». Написанный в 1881 году, этот исключительно популярный роман описывает охоту за спрятанными пиратскими сокровищами. Хотя эта история была выдумкой от начала до конца, с тех пор люди верят, что пираты регулярно закапывали часть своей добычи.

Хотя обычно они целиком ее пропивали. Или проигрывали в тавернах. Или спуускали все на «милых дамочек» в городах. Лишь немногие имели достаточно здравого смысла, чтобы положить золото в банк или потратить его на покупку амнистии либо дворянского титула, а большинство тратило все, как только удавалось что-то добыть.





## Опасности на берегу

Года вы ведете за собой десантный отряд, есть две вещи, о которых вам стоит беспокоиться: боевой дух команды и еда. По мере того, как проходит время, ваша команда поедает запасы, и если пища кончится, они здорово разозлятся. Их придется накормить, или они начнут дезертировать. Но учтите, что даже самая сытая команда может начать жаловаться, если поиски слишком затянутся. Будет неплохо подумать о том, чтобы начать новые поиски, когда у вас будет свежая и довольная команда и много еды.

## Вход в город или поселение

Если вы хотите, чтобы десантный отряд вошел в город или поселение, просто подведите его к зданиям на карте. После того, как вы подойдете достаточно близко к населенному пункту, появится вопрос, чего вы хотите. В зависимости от обстоятельств вы можете просто войти в город, или прокрасться в него тайно.

## БОИ НА СУШЕ

### Мемуары капитана Сиднея

Это было весной шестьдесят пятого, а может, шестьдесят шестого? Уж и не помню. Мы с ребятами решили, что пришла пора как следует прочистить голландцев. Мы слышали, что индейцы напали на Кюрасао, понимаешь, и мы так подумали, что у них оборона маленько прогнулась, достаточно для нас, чтобы взять город. Я так помню, наших было примерно 250, и мы дошли до Кюрасао в мае. Ну, высадились мы и я поставил ребят в несколько групп, четыре их было или пять: пара отрядов - ребята при тесаках, еще пара - буканьеры с мушкетерами, ну и офицеры, чтобы вести в бой.

Ну, вот, а голландцы, значит, попрыгали в зарослях и напали на нас, пока мы шли вперед. Пехота у них никогда звезд с неба не хватала со своими мушкетерами, но они были в лесу, а мы на открытом месте, так что они задали нам жару. Но они продержались, только пока мы не зашли им во фланг, а потом они сломались и драпанули в город.

Только у них в поле была еще артиллерия, но без пехоты они были просто пушечным мясом. Всего один выстрел буканьеров, а потом я с офицерами рванул вперед, да и прикончили их всех.

А они, значит, вывели кавалерию сбоку. «Ну, ребята, - я тут говорю, - меня они уже утомили. Думаю, стоило бы оставить буканьеров сзади, чтобы отвлечь кавалерию, а все остальные должны рвануть к городу, на штурм. Что скажете?» Ребята согласились, и мы рванули вперед.

Короче говоря, все сработало как надо. Некоторые попали еще в одну засаду, но большинство добралось до города. Голландцы напустили в штаны и сдались. Так вот мы победили в конце концов, и я скажу, это была нелегкая потасовка. Если бы голландцы присмотрели за флангами как надо, да вывели кавалерию пораньше, все могло бы и по-другому закончиться.

### Обзор

Как капитан пиратского судна, вы не только должны вести своих людей к победе в море, но также руководить ими на берегу и атаковать вражеские города, где они могут столкнуться с сопротивлением стражи, пехоты, кавалерии, аборигенов или артиллерии. Ваши люди не слишком любят таскаться с мушкетерами, отдавать честь, маршировать и строиться, но все же они дерутся как черти, если впереди враг. В бою на суше вы управляете



несколькими «отрядами», состоящими из пиратов, буканьеров и офицеров. У вашего противника под командой пехота, кавалерия, артиллерия и индейцы. Ваша цель состоит в том, чтобы победить противника на поле боя и после этого дойти до города одним или несколькими отрядами, или же просто обратить в бегство всех врагов. Помните, что ваша цель не обязательно в том, чтобы перебить все вражеские отряды: требуется лишь попасть в город. Если вы хотите всех на карте перебить - пусть так и будет. Если же вы обойдете противника и проникнете в город без единого выстрела, что ж — это тоже отличный выход.



## Экран сражения на суше

**Ваши отряды:** Это силы под вашим командованием.

**Вражеские отряды:** Это силы врага.

**Деревья:** Не очень густые джунгли.

**Луг:** Открытая местность.

**Холмы:** Возвышенность.

**Вражеский город:** Ваша цель.

## Типы отрядов

### Ваши силы

У вас под началом могут быть отряды трех разных типов.

**Пираты:** Вооруженные тесаками и бордажными топорами, пираты очень хороши в ближнем бою (рукопашной). Стрелять они не умеют.

**Буканьеры:** Вооруженные мушкетами, буканьеры отлично стреляют и способны поражать врага на расстоянии до четырех полей. Однако они малоэффективны в ближнем бою.

**Офицеры:** Эти опытные пираты великолепно дерутся в ближнем бою, но стрелять не могут.

## Вражеские силы

Есть пять различных типов отрядов, с которыми вы можете столкнуться в бою.

**Пехота:** Это местное ополчение, вооруженное мушкетами и саблями. Они могут как стрелять, так и драться в рукопашной, но не слишком хороши ни в том, ни в другом. Пехота может стрелять во врага на три поля.

**Стражники:** Это профессиональные солдаты, которые вооружены легкими мушкетами и мечами. Они хорошо бьются в ближнем бою и могут стрелять на 2 поля.

**Кавалерия:** Это профессиональные солдаты-конники, вооруженные пиками и мечами. Они быстро передвигаются и очень опасны, если «разогнаться» перед атакой на врага в чистом поле. Но они не слишком эффективны при бое в лесу и не могут стрелять.

**Артиллерия:** Эти пушки могут производить ужасные разрушения, стреляя на 8 полей. Однако они автоматически уничтожаются, если их атаковать в ближнем бою. Артиллерию редко используют в обороне поселений, но большие и хорошо защищенные города могут ее иметь.

## Нейтральные силы

Эти отряды могут выступать как вашими союзниками, так и на стороне врагов.

**Аборигены-лучники:** Вооруженные луками и стрелами, эти воины очень хороши в перестрелке, и могут атаковать врага за две клетки. Они уязвимы в ближнем бою.

**Аборигены-разведчики:** Это жестокие воины, вооруженные каменными топорами и копьями, они очень свирепы в ближнем бою, но стрелять не умеют.

## Как играть

Во время боя отряды в поле - как ваши, так и вашего противника — «активируются» по одному. Когда отряд активен, командир отдает ему приказы двигаться, стрелять, атаковать и так далее. После выполнения приказа активируется следующий отряд. В любой момент времени активен только один отряд.

В момент начала боя вы выбираете одну из трех возможных начальных позиций, перебирая их клавишей Tab. После того, как вы выберете стартовую позицию, нажмите Enter для продолжения. Битвы идут на походовой основе, в такой системе каждая сторона совершает ходы по очереди.



## Приказы

После того, как один из ваших отрядов активизирован, вы можете дать ему один из следующих приказов (см. раздел «Управление» для получения детальной информации).

**Двигаться:** Вы можете приказать отряду двигаться на соседнее, не занятое другим дружественным отрядом поле на карте. Вы можете приказывать отряду передвигаться, щелкая правой кнопкой по тому свободному месту, на которое хотите передвинуть отряд, или щелкая мышкой по кнопкам на экране, или при помощи цифровой клавиатуры (для получения детальной информации смотрите раздел «Управление»).

**Повернуться:** Вы можете приказать отряду повернуться и встать лицом в ту или иную сторону (см. ниже раздел «Атаки с фланга»). Вы можете приказать отряду повернуться, нажимая одну из кнопок поворота (shift плюс клавиша на цифровой клавиатуре; см. раздел «Управление»).

**Атаковать врукопашную:** Если вы прикажете отряду двинуться на поле, которое уже занято отрядом противника, ваш отряд будет атаковать врага врукопашную и попытается вытеснить его с этого поля, чтобы занять его место.

**Стрелять:** Вы можете приказать отряду атаковать на расстоянии, чтобы он выстрелил во врага, которого может видеть и который находится в пределах дальности его оружия. Потенциальные цели подсвечиваются красными кругами, причем под целью, в которую сейчас целится отряд, этот круг мигает. Нажимайте кнопку «Сменить цель» (ТАВ), чтобы переключаться между доступными мишенями. Нажмите кнопку «Огонь» (5 на цифровой клавиатуре), чтобы ваш отряд выстрелил.

**Ждать:** Ничего не делать. (Фактически это обозначает пропуск хода для данного отряда). Нажмите кнопку «Ждать» (пробел), чтобы приказать отряду пропустить ход.

## Рельеф местности

В игре Pirates! есть четыре типа рельефа местности:

**Лука:** Открытая ровная местность. Отряд, который атакован на такой местности, не имеет преимуществ в защите. Кавалерия получает преимущество атаки, если нападает на врага на открытой местности.

**Деревья:** Отряды, которые прячутся в лесу, невидимы, пока вражеский отряд не встанет на соседнее поле. Деревья дают бонус защиты. Кавалерийские отряды получают в лесу ухудшение атаки.

**Холмы:** Отряды на холмах (возвышенностях) получают бонус, если бьются врукопашную с тем отрядами, которые находятся ниже их.

**Непроходимая местность:** Это каменная местность, на которую отряды не могут заходить, но стрелять через нее можно.

## Невидимые отряды

Отряды в лесу или за холмами остаются невидимыми для противника, пока тот не увидит их, взобравшись повыше или подойдя поближе.

## Бой

### Рукопашная

Рукопашный бой происходит, когда один отряд пытается занять поле, на котором находится другой, вражеский отряд. Сила атакующего сравнивается с силой обороняющегося (учитывая модификаторы типа местности, боевого духа каждого отряда и преимущество от атаки с фланга), и на этой основе вычисляется результат схватки. Каждый отряд может понести потери, и в этом случае его боевой дух упадет. Если обороняющийся побеждает в бою, он остается на своем поле. Если побеждает атакующий, он занимает это поле, а противник обращается в бегство.

### Перестрелка

Только буканьеры, пехота, артиллерия и аборигены-лучники могут вступать в перестрелку. В перестрелке атакующий стреляет из своего оружия во вражеский отряд, который находится в пределах дальности оружия. Эффект от перестрелки определяется так же, как и в рукопашной, но бонус от местности принимается во внимание только на том поле, где стоит атакуемый. Атакуемый в результате обстрела может понести потери и его боевой дух может ухудшиться. С атакующим ничего не случится, каким бы ни был результат.

### Атаки с фланга

Когда отряд атакуют с тыла или сбоку, атакующий получает преимущество атаки с фланга. Это актуально и для атаки врукопашную, и для перестрелки.

### Паника

Когда отряд получает урон, его боевой дух падает. Если боевой дух отряда достигнет состояния «паника», то отряд обращается в бегство, как только получает какой-то урон.

### Победа

Если ваши бойцы дошли до стен города, защитники рассеиваются и бегут, а местные жители платят вам выкуп, чтобы спасти свое имущество (выкуп может быть очень велик, он зависит от богатства города и от того, насколько сильно вы потрепали защитников). Вы можете использовать обходные маневры и провредить свои отряды к городу скрытно, что-



бы одержать победу малой кровью, но в таком случае добыча будет меньше той, что вы получили бы при чистой победе. Победа с окончательным разгромом вражеских сил также дает вам возможность сместить губернатора города и поставить вместо него нового. Держава, от имени которой вы это сделаете, будет очень довольна, а побежденная сторона весьма разгневется.

### Захват города

Если ваша атака была очень удачной, местные жители могут восстать против прежних, некомпетентных правителей и позволить вам определить их будущее, изменив принадлежность города к той или иной стране!

### Поражение

Если вы потерпели поражение в битве, вас ожидает одно из двух. Если вас не взяли в плен, вы вернетесь на корабль зализывать раны и планировать свои дальнейшие действия. Если вас захватят, то вы проведете следующие шесть месяцев в местной тюрьме.

## ПРОНИКНОВЕНИЕ В ГОРОД

### Мемуары капитана Сиднея

Я гонялся за бароном Раймондо уже шесть месяцев, потому что мне сказали, что он знает, где находится моя давно пропавшая сестра. В конце концов мне сказали, что он прячется в Сен-Мартене, а это было нехорошо, ведь голландцы меня не любили с тех самых пор, как я поживился у них в Кюрасао. Ну и конечно, стоило мне подойти к городу, как форт Сен-Мартена открыл по мне огонь. Пришлось мне придумывать, как бы пробраться в город в одиночку.

Уже стемнело, на улицах было тихо и пусто — только я и голландские стражники. Но они ходили медленно, и их было легко заметить, так что я понял, что я буду в безопасности, если буду держаться там, где они меня не увидят.

Я пошел вниз по улице — и тут вдруг понял, что впереди туман, а сзади стражник заворачивает за угол, и деваться некуда. Дома обступали меня со всех сторон, и я знал, что будет много шума, если я высажу дверь или разобью окно. Так что похоже было, что я попался.

А потом, к счастью, я заметил какие-то токи и присел за ними, тише мыши, как раз когда стражник завернул за угол. И пока он шел мимо, я проскользнул ему за спину, и как дал дубинкой по темечку. Он и отрубился, а я пошел не спеша по улице, и сиганул через забор, пока никто меня не заметил.

Ну вот, и через некоторое время я нашел таверну, зашел туда с врагом. Или, допустим, вы сражались с подлыми англичанами, а вас взяли в плен и заточили на Барбадосе в тюрьму. Темной ночью вы выбрались из тюрьмы, но теперь вам нужно выбраться из города так, чтобы вас ни за что не поймали.

### Обзор

Время от времени вы будете попадать в ситуации, когда нужно попасть в город или выйти из города скрытно. Допустим, вы в плохих отношениях с Испанией и тут выясняется, что ваш злейший враг пьет ром в таверне Картахены. У вас не хватает матросов, чтобы штурмовать город, но есть альтернатива — проскользнуть в город тайно, найти таверну и разделаться с врагом. Или, допустим, вы сражались с подлыми англичанами, а вас взяли в плен и заточили на Барбадосе в тюрьму. Темной ночью вы выбрались из тюрьмы, но теперь вам нужно выбраться из города так, чтобы вас ни за что не поймали.

После того как вы начнете движение по улицам, вы увидите, что его улицы патрулируются стражниками. Если вы подкрадетесь к стражнику сзади,

вы сможете его оглушить, но все же лучше вам вообще оставаться вне пределов его зрения. Если стражник вас увидит, он поднимет тревогу, и десятки стражников начнут окружать то место, где вы находитесь. Тогда они водворят вас обратно под замок, если только вы их как-то не перехитрите.



## Экран проникновения в город

Вот элементы экрана проникновения в город (или из города).

**Вы:** Ваш персонаж, отчаянный сорвиголова!

**Стражник:** Враг. Держитесь от него подальше!

**Здание:** Просто дом. Вы не можете заходить в дома. И стражники тоже не могут. И видеть сквозь дома они тоже не могут.

**Ваша цель:** Особняк губернатора или таверна, в случае, если вы пробираетесь в город.

**Ваши люди:** Ваша верная команда, которая поджидает вас на окраине города. Если вы уходите из города, вам нужно до них добраться.

**Забор:** Просто забор. Вы можете через него перелезть, а вот стражники слишком толсты и ленивы, чтобы это сделать. И еще они не могут видеть сквозь забор.

**Кипы сена:** Вы можете спрятаться за кипами сена, и стражники не найдут вас.

## Передвижение

Посмотрите раздел «Управление», чтобы понять, как передвигаться по городу.

## Ходьба

Это примерно то же самое, что и ваша обычная походка. Но вы двигаетесь осторожно, тихо и медленно, тщательно осматривая окрестности. Стражники не смогут услышать ваши шаги, а вот увидеть смогут, но на небольшом расстоянии и только если будут смотреть в вашу сторону.

## Бег

Бегом вы двигаетесь куда быстрее обычного, но при этом больше шумите, и это может насторожить стражников, которые окажутся поблизости. Кроме того, вы не сможете на бегу так же внимательно исследовать окрестности (обзор сужается, так что вы видите меньше), и есть опасность того, что вы попросту врежетесь в очередного стражника.

## Лазанье через заборы

Чтобы перелезть через забор, подойдите к нему. Как только вы его коснетесь, ваш персонаж сразу же через него перелезет. Это отличный способ скрыться от преследователей, поскольку стражники не станут лезть через забор и не могут видеть сквозь него.

## Прятки

Чтобы спрятаться, подойдите к тюку сена. Стражники перестанут вас замечать.

## Оглушение

Чтобы оглушить стражника, подобритесь к нему сзади. Когда вы дойдете до жертвы, ваш персонаж его оглушит. Вы не можете оглушить стражника, который стоит лицом к вам: он увидит, как вы подходите, и поднимет тревогу.

## Если вас поймали

Если стражник, который вас видит, подобрется к вам на расстояние, достаточно близкое для прикосновения, то пиши пропало: вы попались, и вас бросят в тюрьму. Где вы и проведете лучшие годы жизни, пока властям не вздумается вас, черт возьми, освободить!

## Вход в здание

Когда вы достигнете здания, которое является целью вашей прогулки, считайте, что вы успешно проникли в город — теперь вы можете делать все то же, что вы делаете в городе обыкновенно, за исключением того, что в самых враждебно настроенных испанских городах с вами не станут торговать кушью.



## Бегство из города

Чтобы убежать из города, двигайтесь, пока не дойдете до окраины (там вы увидите ожидающую вас команду). Когда вы дойдете до команды, считайте, что из города вы вышли, и попадете на экран навигации.

# ТАНЦЫ С ГУБЕРНАТОРСКИМИ ДОЧКАМИ

### Мемуары капитана Сиднея

Сейчас по мне так не скажешь, дружище, но знай, что когда-то старый капитан был записным плясуном во всех балльных залах. Ну, конечно, это было еще до того, как я заработал себе деревянную ногу. Ну и тогда я был помоложе, больше зубов у меня было и все такое прочее. Да и, кстати, были еще глаза и даже две руки. Ох, денечки были. Я плавал неделями, потрошил испанцев к югу от Сантьяго, а когда меня прижимали, брал курс на Тортугу, чтобы продать корабли, и поведаться с дочкой губернатора.

Да, время было хоть куда! Я выходил с ней на паркет, и мы кружились и выделывали фигуры, а ей завидовали все эти толстые дамочки, которые были ленивы и трусоваты для таких дел, да.

Но вообще она не была самой ладной девицей на свете: моя суженая, Нэнси, была куда милее, а еще Симона и Инга, мои другие суженые, ты только подумай, сколько красоток было - но все же она была миленькая. И еще часто радовала меня безделушками - то сорочку подарит, то шляпу модную, ну и всякую такую благородную трюбуху.

Да, она была славный котенок. Я слышал, что она сильно расстроилась, когда мы с Теодорой поженились в Сент-Киттсе.

## Обзор

В 17 веке балы (это такие потанцульки) были первым видом развлечения для богатых. Каждый, кто приходил туда, одевался в лучшее платье, украшал себя драгоценностями - мужчины были в напудренных париках, а женщины носили немислимые прически, которые постоянно подвергались риску вспыхнуть от близко стоящей свечи. Там обменивались сплетнями. Там назначали романтические встречи.

Юные господа и дамы должны были быть искусными танцорами - особенно, если они хотели вскорости выскочить замуж или жениться. Человек не мог достичь высокого положения в обществе, если ему был незнаком язык танцевальных фигур и па.

Неважно, насколько вы энергичны или насколько симпатичны - если пират решил завоевать сердце губернаторской дочки, ему придется научиться танцевать.

Индикатор-сердечко



Ваша партнерша  
Вы

## Экран танцев

**Вы:** Ваш персонаж.

**Партнерша:** Губернаторская дочка. Та самая юная леди, на которую вы надеетесь произвести впечатление.

**Другие танцоры:** Важные персоны в городе. Они будут пристально следить за вами, подмечая каждый промах.

**Сердечко:** Этот индикатор следит за отношением вашей партнерши к вам. Чем крупнее сердечко, тем больше вы ей нравитесь.

**Счетчик удач:** Эти маленькие сердечки, которые окружают индикатор отношения, отображают число ваших удач, то есть число движений подруг, которые вы сделали идеально. Губернаторскую дочку очень впечатляют удачи в танце.

## Музыка

Пары в балльной зале танцуют менуэт, очень популярный в те времена танец. Менуэт укладывается в размер 3/4 - РАЗ, два, три, РАЗ, два, три, РАЗ, два, три, и так далее. В то время были популярны и другие танцы, с ритмом 4/4: РАЗ, два, Три, четыре.

## Как танцевать

В танце партнеры должны выполнять сложные серии фигур, где одна перетекает в другую, в соответствии с музыкой. Ваша партнерша будет показывать следующую фигуру жестами: ваша обязанность - делать фигуры синхронно с музыкой. Если вы сделаете движение правильно, ваша партнерша будет довольна. Если вы выберете неверное направление или вообще не сдвинетесь с места — вы запнетесь, и ваша партнерша будет этим огорчена, даже раздражена. Постарайтесь хорошенько — не раздражайте юную даму.

### Фигуры

Следуйте списку из шести движений, которые сопровождаются жестами вашей партнерши. Просмотрите раздел «Управление», чтобы узнать, как выполнить ту или иную фигуру танца.



Шаг вперед: Вы движетесь вперед (от камеры). Ваша партнерша отступает назад.



Шаг назад: Вы движетесь назад (к камере), а ваша партнерша шагает вперед.



Шаг вправо: Вы и ваша партнерша движетесь к правому краю экрана.



Шаг влево: Вы и ваша партнерша движетесь к левому краю экрана.



Пируэт вправо: Вы и ваша партнерша вращаетесь против часовой стрелки.



Пируэт влево: Вы и ваша партнерша вращаетесь по часовой стрелке.

### Ошибки

Если вы делаете неправильную фигуру или вообще стоите без движения, то вы запинаетесь, а ваша партнерша фыркает.

### Танцевальная обувь

Если вы приобрели мягкие сапоги, то есть шанс, что вы сможете сделать правильное движение, даже допустив ошибку в управлении.

Танцевальные туфли помогут вам танцевать еще лучше.

### Удачи

Если вы сделали правильную фигуру в такт музыке (на счет РАЗ в ритме РАЗ, два, три, или на счет РАЗ в ритме РАЗ, два, три, четыре), вы и ваша партнерша делаете улучшенную версию стандартного танцевального движения. Это и есть ваша удача. Девушки это просто обожают!



## Сердечко

Сердечко, которое находится в середине верхней части экрана, сделано для того, чтобы вы могли следить за своими успехами в танцах. Оно увеличивается каждый раз, когда вы делаете правильную фигуру. Удача еще больше увеличивает сердечко: чем больше удач, тем быстрее оно растет. А вот от каждой ошибки оно уменьшается в размерах.

## Завершение танца

Ваш успех зависит от размера сердечка к концу танца. Если сердечко маленькое, вам не удалось произвести на губернаторскую дочку большого впечатления, и она даст вам об этом знать. Если сердечко выросло, вы танцевали как Вацлав Нижинский, и губернаторская дочь обязательно вознаградит вас — ведь вы серьезно продвинулись вперед на пути к завоеванию ее сердца!

## Повышения

### Мемуары капитана Сиднея

Ну вот, мой старый приятель, шкипер Бриггс, он был такой человек, очень звания любил — прям коллекционер! Когда он ушел на покой, в Англии он был герцог, во Франции — барон, а в Голландии — адмирал.

А я всего-то продвинулся до полковника у англичан и адмирала у французов. Никогда с голландцами я близко не являлся, да и они меня недолюбливали. Вот у Бриггса был желудок покрепче, у старого беса, это да.

Но ты смотри, все эти звания и титулы были не просто так, для виду. Не-а. Стоило тебе подняться до полковника, и тут же на верфи чинили твой корабль ну... почти забесплатно. А если ты был барон, народ к тебе так и тек, только чтоб в твою команду попасть.

Морякам нравится тишина, так народ говорит. Вот идите оты. Испанские титулы? Нет, никогда. Никогда у меня их не было, да я и не хотел. Однажды мне девица в таверне шепнула — говорит, доны положили награду за мою голову, десять тысяч дублонов — так-то, приятель, я тебе скажу, это покруче любого звания будет.

Бриггс никогда не стоил больше восьми тысяч у испанцев, и уж это он у меня никогда не забудет.

## Обзор

Вы получаете повышения от губернаторов за то, что оказываете своей державе важные услуги. Каждое повышение отмечает, что уважение и расположение к вам у этой державы повысились. Кроме того, каждое повышение приносит вам определенные выгоды. Для того, чтобы начать получать вообще какие-нибудь чины и звания, вам нужно получить каперский патент соответствующей державы.

Вдобавок к внутриигровым преимуществам ранга или титула, повышение также увеличивает общий рейтинг славы, а это увеличивает ваши очки при уходе на покой.

## Как получать повышения

Повышения даются губернаторами городов. Вы получаете повышения, оказывая услуги определенной нации — атакуя суда и города ее врагов, сопровождая корабли с послами, солдатами или иммигрантами, захватывая пиратов или преступников, совершивших злодеяния в этом государстве, и так далее.

Если вы находитесь в дружеских (или на крайний случай, нейтральных) отношениях с этой страной, губернатор даст вам каперский патент в качестве формального документа, хотя вы можете и пропустить этот шаг, если у вас в биографии достаточно славных дел. Если держава вас не любит, поскольку раньше вы действовали против ее интересов, тогда, возможно, придется предложить губернатору скромную взятку. Если какая-то страна вас действительно ненавидит, не исключено, что вам придется обратиться к посредничеству иезуитских монахов, чтобы они похоронили вас за вас.

## Повышения от разных наций

Каждая нация в игре имеет о вас свое собственное мнение. Вы можете быть французским маркизом и одновременно скромным английским капитаном (а вдобавок и преступником, которого ищет вся Испания!)

Вы получаете преимущества от ранга только в той стране, которая дала вам этот ранг. Голландский адмирал ничего особенного не получит в голландских городах.

Возможно и получение повышений сразу от двух или более держав одновременно, если вы делаете то, что они одобряют. Если Франция и Англия обе воюют с Испанией, например, и у вас есть каперские патенты обеих держав, и та и другая будут продвигать вас по службе за атаки на испанские суда и корабли.

## Потеря расположения

Если вам дали чин от какой-то нации, а вы после этого начали действовать против ее интересов (например, атаковать ее торговые маршруты), вы со временем потеряете расположение этой нации. Вы сохраните свой текущий ранг, но потеряете все преимущества, с ним связанные. (Однако ранг все равно будет добавлять вам очков славы). Если вы очень плохо себя ведете, нация может даже начать рассматривать вас как врага, отказывая в стоянке в ее портах, высылая к вам охотников за пиратами и так далее.

Для того чтобы опять получать преимущества вашего звания в этой державе, вам нужно восстановить ее расположение — давая взятки, умоляя иезуитских монахов или при помощи выдающихся деяний в интересах этой нации. После того, как вы вернете расположение державы, вы снова будете получать привилегии своего ранга, а также получите доступ к дальнейшим повышениям.

### Ранги

#### Капитан

Говоря морским языком сегодняшнего дня, капитан — это офицер самого низшего ранга, которому доверено командовать отдельным кораблем.

**Преимущество:** Капитану легче набирать команду в портах своей страны.

#### Майор

Майор — это звание, которое в войсках дают офицеру, обладающему некоторой властью. Однако на флоте это звание скорее почетное.

**Преимущество:** Майору дешевле обходится ремонт кораблей в портах своей державы.

#### Полковник

Полковник — это звание, которое в войсках дают офицеру, обладающему существенной властью. Однако на флоте это звание скорее почетное.

**Преимущество:** Полковники могут рассчитывать на более выгодные цены при ведении дел с торговцами в портах своей страны.

### Адмирал

Адмирал считается достаточно компетентным, чтобы командовать в бою целой флотилией. Это самый высокий чин, присваиваемый морскому офицеру.

**Преимущество:** Адмиралу дешевле обходится модернизация корабля.

### Барон

Это дворянский титул самого низкого разряда.

**Преимущество:** Моряки любят шик! Барону гораздо легче набирать команду в портах своей страны.

### Граф

Дворянин четвертого разряда, граф, считается превосходящим всех простолюдинов и баронов, но меньшим по достоинству, чем маркиз, или герцог.

**Преимущество:** Графы могут пользоваться привилегией бесплатного ремонта в портах своей страны.

### Маркиз

Дворянин третьего разряда, маркиз, считается превосходящим всех простолюдинов, баронов и графов, но меньшим по достоинству, чем герцог.

**Преимущество:** Купцы предоставляют товары маркизу в больших количествах.

### Герцог

Дворянин второго разряда, герцог, считается превосходящим всех простолюдинов, баронов, графов и маркизов, уступаю по достоинству лишь королям и принцам. К герцогу нижестоящие (то есть все, кроме членов королевских фамилий) обращаются «Ваша светлость».

**Преимущество:** Герцоги пользуются привилегией бесплатной модернизации кораблей в портах своей страны.



## МИССИИ И ЗАДАЧИ

### Мемуары капитана Сиднея

Да, в свое время я выполнил пару важных задач. Спас свою сестренку, ее держали в рабстве на какой-то плантации в Гондурасе, насколько я помню. Потом я отыскал своего брата, это было на юг от Сан-Августина, во Флориде. Потом я узнал, что моя старая тетюшка томится в заключении где-то на Испаньоле, ну не бросать же старуху, правда? Потом был дядя, которого держали на плантации где-то на Ямайке...

Н-да, получалось, как будто я спасаю по две штуки в неделю, и еще по двое в воскресенье. А когда бедного старину Сидди заперли в каталажке в Кампече, думаешь, кто-нибудь из них почесался и решил меня оттуда вытаскать? Ха! Не смешино! Мне пришлось самому себя вытаскивать, как всегда.

Теперь-то я знаю, отчего каждый второй пират заводит себе имя фальшивое или кликуху какую. Чтобы сбежать от проклятой семейки, вот зачем! Надо было озаботиться псевдонимом сразу же, я бы в столькие неприятности не попал, раздери меня черти!

### Обзор

Миссия или задача — это цепь испытаний, через которые нужно пройти, чтобы получить большую награду. Например, вы знаете, что некий барон Раймондо знает о местонахождении вашей давно пропавшей сестры, которую в кандалах привезли на Карибы много лет назад, и что Раймондо в последний раз видели плывущим в направлении Сан-Хуана. Ваша новая задача: спасти свою сестру. Ваш первый шаг: отправляйтесь в Сан-Хуан и сразитесь со злобным испанцем. Как вы будете поступать, чтобы выполнить эту задачу — зависит от вашего текущего положения. Если вы в хороших отношениях с Испанией, вы можете просто и открыто приплыть в город, встать на якорь в порту и зайти в таверну. Если вы не так уж ладите с Испанией, можно приплыть в Сан-Хуан и попытаться проникнуть в город скрытно. Или, если вы достаточно сильны, можете привести армаду кораблей к городу и попробовать захватить его силой.

### Задачи

В целом задачи включают в себя спасение пропавших членов вашей семьи или исправление каких-то несправедливостей, причиненных вам или тем, за кого вы сражаетесь. Задача часто состоит из длинной цепи различных

испытаний, включающей путешествия, скрытные поиски в городах темной ночью, дуэли со злодеями и морские бои. Как правило, выполнение задачи не ограничено по времени. Вы можете выполнить задачу и за одно путешествие, или же ее выполнение займет несколько лет.

### Как узнавать о задачах

Трактирщики, официантки, губернаторы и губернаторские дочери могут давать вам новые задачи и снабжать вас информацией по уже имеющимся.

### Завершение задач

Когда вы завершаете задачу, ваш рейтинг славы растет, и вы довольно часто можете получить большую награду золотом.

Игнорирование или провал задач не будет иметь никаких плохих последствий (ну, может быть, кроме стыда за поруганную честь семьи).

## Миссии

В целом миссии состоят из сопровождения кораблей в другие города через опасные воды или в путешествиях в другой город для поимки объявленных в розыск преступников.

Как правило, миссии включают только один или два шага, необходимых для их выполнения. Вам нужно иметь каперский патент от нации, чтобы ее обремененные властью представители давали вам миссии. У некоторых миссий есть лимит времени, за которое нужно закончить миссию; у других лимита времени может не быть вовсе.

### Как узнавать о миссиях

Только мэры, губернаторы и их дочери могут давать вам новые миссии или снабжать вас информацией об уже данных.

### Выполнение миссий

Когда вы выполняете миссию, вы получаете благодарность от державы, которая миссию предложила — это может быть немедленное повышение или как минимум большой шаг в этом направлении. Вы также получаете очки славы.

Если вы не выполнили миссию, ничего плохого не произойдет.

### Злодеи

По Карибам шастает множество злодеев, и неожиданно большое число их когда либо принесли несчастье вам, или вашей семье, или же попросту разыскиваются тем или иным государством. Некоторые злодеи довольно

спокойные и остаются на одном месте, пока поблизости не появится кто-то, желающий с ними разобраться. Однако другие постоянно перемещаются из города в город по всем Карибам по своей прихоти. Если вы долго будете ждать и не посетите место, где был замечен тот или иной злодей, вы можете обнаружить, прибыв туда, что он давно уплыл. Иногда можно проследовать злодея по всему архипелагу, пока вы его не поймаете.

Когда злодей в городе, его по большей части можно обнаружить в таверне. Трактирщик всегда знает, где его можно найти.

Кстати, совсем необязательно заходить в город, чтобы встретиться со злодеем. Его можно перехватить в путешествии между городами. Обычно они предпочитают плавать на больших, хорошо вооруженных военных кораблях. Если вы победите его корабль в морском бою, вы сможете познакомиться с ним прямо там.

Если вы проиграли в дуэли со злодеем, он посмеется над вами и уплывет в какой-нибудь город, так что придется начинать поиски сначала. Если вы победили злодея, он сдастся и расскажет все, что знает.

### Отслеживание своих задач

Вы можете узнать все о своих текущих миссиях и задачах, перейдя в журнал заданий в справочных экранах, или щелкая по значкам заданий на навигационном экране. Посмотрите раздел «Управление», если хотите разобраться подробнее.

После того, как вы закончите выполнение задачи, она исчезнет из вашего журнала и с навигационного экрана.

## ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

### Мемуары капитана Сиднея

Эти-то знаменитые пираты? Да, я боялся кое с кем время от времени. Было бы сложно без этого обойтись — они постоянно ищут, кого бы заглотать.

Помню, в двадцать втором, да, думаю, тогда, я пересекся с Черной Бородой в Пуэрто-Рико. Плавал я тогда на тендере «Бернис», и при мне были семьдесят пять самых отчаянных пиратов по эту сторону Барбадоса. Я был горд как Люцифер и туп как кочан капусты, потому что вместо того, чтобы поднять все паруса и дать деру, я повел тендер наперерез его кораблю — за славой и добычей.

Заметить себе, что сам бой длился не более четверти часа. Черная Борода дал мне подойти до сотни ярдов, потом повернул свой фрегат и показал борт на сорок пушек. Один залп, и вот я уже в воде, смотрю, как мой красавец тендер налаживает курс прямо в ящик старого черта. Но Черная Борода меня не повесил — держал в трюме следующие полгода и все издевался — говорил: «Это тебе чтобы научиться, кого надо уважать — для твоей же пользы». Ну, я и научился. В другой раз как мы встретились, я был на новеньком фрегате, все по последней моде — все у меня было, что только можно было купить. И, черт возьми, в этот раз я зашел с наветра!

Ну что ж, и тогда я тоже не победил, вроде как ничья у нас была — когда опустилась ночь, мы разошлись. Оба корабля горят, мачты повалены, на обоих осталось не больше полу-сотни ребят на ногах. Нет, сэр, я не победил, но он тоже не одолел меня, и не думаю, чтобы с тех пор Черная Борода еще когда-нибудь смеялся надо мной.

### Обзор

Вы не единственный пират на Карибах, мой дорогой. Далеко не единственный.

Тут есть еще пираты, свяжешься с ними, они тебя живо пустят на корм акулам, раздери меня черти!

Есть два разных типа пиратов на Карибах: обыкновенные (безмянные), которые просто плавают где попало и нападают на города и корабли. Но, кроме того, есть еще девять пиратов, имена которых всем известны, и они соревнуются с вами за место в списке десяти самых знаменитых пиратов. Эти ребята крайне опасны. Никто из них вас особенно не любит — а тем более те, чьи сокровища вы откопали!



## Безымянные пираты

Безымянные пираты живут в пиратских гаванях. Они действуют точно так, как пираты и должны — нападают на города, или охотятся на оживленных торговых маршрутах, ища безоружную жертву. На момент начала игры они настроены по отношению к вам нейтрально и по большей части будут оставлять вас в покое (только если вы не представляете для них лакомую мишень, конечно). Если вы начнете атаковать их, они станут враждебны и будут действовать соответственно, едва завидев ваш корабль.

## Пираты с именами

В игре есть девять пиратов, которые обладают индивидуальностью — каждый из них срисован с известного исторического лица. Они все перечислены в десятке самых знаменитых пиратов, которую можно найти в справочных экранах. Все эти злодеи очень опасны, а те, кто занимает первые строки — самые страшные. Почитайте в Пиратопедии биографии этих пиратов, если интересно.

Каждый пират из первой десятки базируется в какой-нибудь пиратской гавани; вы можете найти их, когда они крейсируют в море возле своей гавани, или в самой гавани.

Пираты из первой десятки атакуют практически все, что видят.

## Оружие и оснащение

Пираты из первой десятки обычно плавают на трофейных военных кораблях — им подойдет любой, от шлюпа до фрегата. Их суда обычно отлично модернизированы и полностью укомплектованы командой. Боевой дух команды на таких судах обычно очень высок.

Если вы сойдетесь на дуэли с пиратом из первой десятки, то учитывайте, что каждый из них владеет в совершенстве хотя бы одним «коронным» дуэльным приемом.

Будет очень разумно подождать и хорошенько модернизировать свой корабль, а также купить несколько предназначенных для облегчения дуэли предметов, прежде чем вы бросите вызов одному из этих суперзлодеев.

## Десятка самых знаменитых пиратов

Список десяти самых знаменитых пиратов вы можете найти в справочных экранах или открыть его, нажав F7. На момент начала игры ваше имя будет в самом низу этого списка; по мере того, как вы будете завоевывать добычу и славу, оно будет продвигаться вверх.

Одна из целей игры состоит в том, чтобы добраться до самого верха списка до того, как вы уйдете на покой. Чтобы это удалось, нужно приложить большие усилия — и, кроме того, вам потребуется везение.

Есть один короткий путь, но очень опасен: когда вы побеждаете одного из первой десятки пиратов в бою, он немедленно падает в самый низ списка.

## Пиратские гавани

Пиратские гавани — это небольшие временные поселения, рассеянные по самым заброшенным уголкам Карибов. Как и в других поселениях, здесь можно починить свой корабль, продать или купить товары (хотя у пиратских купцов обычно особенно нечего продать, да и денег немного, чтобы что-то купить).

Вы можете посетить таверну, чтобы послушать сплетни, купить фрагмент карты или особый предмет. Там же можно разделить добычу.

## Визит к капитану

Вместо мэра или губернатора в пиратской гавани всем заправляет авторитетный капитан.

Когда вы заходите к пиратскому капитану, он может предложить вам атаковать близлежащий город. Атака пиратов может ослабить оборону города — и после этого его будет легче победить, а может быть даже разбить его гарнизон целиком и вдоволь пограбить. Такое предложение вы можете получить, только если вы в хороших отношениях с пиратами.

## РАЗДЕЛ ДОБЫЧИ

### Мемуары капитана Сиднея

Часто пиратские капитаны стараются подольше подождать, перед тем как поделить добычу. Я знаю, почему они хотят отложить час расплаты - все ребята тут же рванут в ближайший город проматывать свою долю побыстрее, и пройдет еще как минимум полгода, пока ты не соберешь очередную банду лодырей, чтобы отправиться в следующее путешествие. Ну какой капитан не попытается оттянуть это удовольствие на потом, правда?

Правда-то правда, да не вся.

Как только ребята смекнут, что пора бы поделить добро, пользы от них в бою будет все меньше и меньше. И чем дольше откладывать, тем хуже будут дела. Их боевой дух скоро пойдет на дно, они станут ворчать, огрызаться, а потом начнут драпать, каждый раз когда ты зайдешь в какой-нибудь порт.

Не-а, это не по мне. Можно отложить необходимое дело на долго, но оно того не стоит. Ни один человек в здравом рассудке не выйдет в море с командой, которая на грани бунта. Когда команда говорит тебе, что пора поделиться, черт возьми, придется тебе их послушать.

### Обзор

Пиратским командам не платили зарплату. Вместо этого, они служили за часть сокровищ, которые захватывались за время плавания. Команда будет на вашей стороне, если вы в течение плавания будете постоянно добывать сокровища грабежом, но рано или поздно они ждут от вас, что вы разделите добычу и отдадите им их долю. Как капитан, вы получите большую долю добычи.

Вы можете разделить добычу в любом городе или пиратской гавани.

### Когда делить добычу

Есть два условия, при которых рекомендуется разделить добычу: во-первых, когда команда начинает этого требовать и вы больше не можете захватить достаточно сокровищ, чтобы повысить их боевой дух. Во-вторых, когда вы накопили ужасающую кучу золота и хотите положить в банк свою долю, от греха подальше — золото ведь можно потерять в бою.

## Как делить добычу

Чтобы разделить добычу, выберите пункт «Разделить добычу» в меню любого города или поселения.

### Как происходит раздел добычи

Когда вы делите добычу, награбленное в путешествии золото делится между вами и вашей командой.

#### Доля капитана

Как капитан, вы получаете фиксированный процент добычи. Этот процент зависит от уровня сложности игры, который вы выбрали:

Ученик: 5%

Новичок: 10%

Авантюрист: 20%

Головорез: 30%

Гроза морей: 50%

#### Доля команды

Остаток денег делится поровну между членами вашей команды. Реакция команды на размер каждой доли зависит от уровня сложности игры, длительности плавания и конечно, размера доли — они могут отреагировать как угодно: затаить на вас злобу или прийти в восторг при разделе добычи.

Мнение команды о размере их доли определит начальный показатель боевого духа команды в начале следующего путешествия.





## После раздела

После того, как вы разделите добычу, вам будет дана возможность либо уйти на покой, либо начать планировать новое путешествие. Возможно, у вас также будет шанс сменить уровень сложности игры.

### Уход на покой

Если вы решили уйти на покой, игра для этого персонажа кончается. См. следующий раздел этого руководства — «Конец».

### Начало нового путешествия

Если вы решили отправиться в следующее путешествие, пройдет несколько месяцев, прежде чем вы завербите новую команду и соберете все необходимые припасы. Рано или поздно все будет готово, и вы вернетесь в игру.

Вы начнете свое очередное путешествие с небольшой командой и суммой, оставшейся от последнего раздела добычи.

### Изменение уровня сложности

Если ваше последнее путешествие было исключительно успешным, вам будет предложено изменить уровень сложности игры на более высокий. Конечно же, эта возможность не будет доступна, если вы уже играете на уровне сложности «Гроза морей», самом высоком в игре. Если плавание было неудачным, вам могут предложить понизить уровень сложности. Такая возможность недоступна, если вы играете на уровне сложности «Ученик».

Если вы решите изменить уровень сложности, вы начнете новое путешествие как обычно, но уже на другом уровне сложности.

## СТАРОСТЬ

### Мемуары капитана Сиднея

*Эх, приятель, старость не радость, это я тебе говорю. Куда-то к чертям уходит и красота, и сила, и выносливость, а рано или поздно и ум твой тупеет.*

*Нет, сынок, прими совет от старика Сиднея - стареть не стоит. Будущего в таком исходе нет.*

## Обзор

Пиратом быть непросто. Пиратское ремесло требует силы, выносливости, ловкости и обаяния. К сожалению, эти качества с возрастом имеют тенденцию ослабевать. Чтобы отобразить это, по мере того как ваш пират стареет, некоторые действия в игре будут становиться для него сложнее. Вы можете продолжать играть за вашего персонажа так долго, как захотите, но игра будет становиться все сложнее и сложнее с ходом лет.

Время и дата отображаются на экране навигации.

### Как проходит время

Далее перечислено, какое время отнимает тот или иной вид действия в игре.

**В море или на суше:** Время бежит постоянно, и каждые несколько секунд наступает новый день.

**Бой на море:** Время бежит медленнее во время морского боя, и день растягивается на несколько минут.

**Игра на паузе, дуэль, битва на суше, посещение города, диалоги, просмотр справочных экранов, торговля, грабеж:** во время всех этих действий время стоит.

**Начало нового путешествия после раздела добычи:** Примерно полгода корабль нужно чинить и собирать новую команду для того, чтобы отправиться в новое плавание.

**В тюрьме или на необитаемом острове:** Вы можете попасть в тюрьму на срок от трех месяцев до двенадцати, в среднем на полгода. (Бежав из тюрьмы, вы скинете срок наполовину.)

Что очевидно, раздел добычи и период после него, тюрьма и высадка на необитаемом острове занимают больше всего времени. Ваш пират будет стареть быстро, если такое будет случаться слишком часто.

### Последствия старения

Когда ваш пират достигнет определенного возраста — 30 лет, 35, 40, 50 и т.п. — программа определяет, не ухудшилось ли его здоровье. Если да, то какое-то из игровых действий станет для него более сложным.

Начиная с этого момента действие, которое затронуто старением, несколько усложнится — противники на дуэли будут двигаться быстрее, или нужные фигуры в танце потребуют более точного расчета времени, или меньше матросов будут желать присоединиться к вам, и так далее.

### Оттягивание неизбежного

Если вы выбрали в начале карьеры навык медицины, стареть он начнет гораздо позже.

## КОНЕЦ

### Мемуары капитана Сиднея

*Уйти на покой? Мне? Кто говорит о покое? Да даже после того, как я заработал геморрой, который меня мучает уже четверть века, я не собираюсь ко всем чертям уходить на покой, ясно? Я пропущу под килем любого салагу, который хоть шкнет что-то насчет того, что я слишком стар и не могу плавать! Я вам покажу, лодыри, алкаши безмозглые! С дороги, салаги! Капитан Сидней снова ставит паруса! Ну, кто со мной?*

### Обзор

Все хорошее когда-нибудь кончается, и рано или поздно вы захотите уйти на покой, бросить жизнь буканьера и насладиться плодами своих приключений. Когда пират уходит на покой, за него больше играть нельзя. Но вы можете начать новые приключения, с другим персонажем.

### Когда пора уходить

В игре Pirates! нет фиксированного возраста, когда пирату пора на пенсию. Вы можете продолжать играть за своего персонажа так долго, как захотите. Однако с течением лет жизнь персонажа будет становиться все труднее, поскольку возраст берет свое (см. предыдущий раздел).

Вы также можете захотеть уйти на покой, поскольку хотите попробовать новую стратегию игры. Быть может, вы решите стать охотником за пиратами и отказаться от грабежа мирных торговцев, охотясь только на буканьеров. Или же вы захотите поиграть за мирного торговца, сражаясь только с теми, кто нападает на вас. Или вы захотите утвердить господство Голландии над всей Латинской Америкой, захватывая все города подряд и превращая их в голландские колонии. [Или, может быть, вы просто захотите выбрать другую эпоху.]

Вам будут предлагать уйти на покой каждый раз при разделе добычи (см. страницы 82-84).

### Экран ухода на покой

Когда ваш персонаж удаляется от дел, игра проверяет его очки славы и предлагает ему вариант будущей карьеры, основываясь на его эффектив-

ности в качестве пирата. Чем больше очков славы он набрал, тем лучше у него будет дальнейшая карьера. Плохой пират может закончить свои дни жалким уличным воришкой, но очень успешный буканьер может занять пост губернатора города!

### Зал славы пиратов

Если ваш персонаж оказался настоящим героем, то он может заслужить место в Зале Славы пиратов.



# УПРАВЛЕНИЕ

## Справочные экраны

Действие	Цифровая клавиатура	Мышь	Клавиатура
Статус		Щелкнуть на соответствующей иконке	F1
Статус флота		Щелкнуть на соответствующей иконке	F2
Личный статус		Щелкнуть на соответствующей иконке	F3
Судовой журнал		Щелкнуть на соответствующей иконке	F4
Карта сокровищ		Щелкнуть на соответствующей иконке	F5
Карта мира		Щелкнуть на соответствующей иконке	F6
Известнейшие пираты		Щелкнуть на соответствующей иконке	F7
Пиратопедия		Щелкнуть на соответствующей иконке	F8
Настройки системы		Щелкнуть на соответствующей иконке	F9
Загрузить/сохранить		Щелкнуть на соответствующей иконке	F10
Переключение экранов			F11

## Навигация

Действие	Цифровая клавиатура	Мышь	Клавиатура
Пауза	7	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 7 на экранной клавиатуре	Shift-p
Поворот налево	4	Щелкнуть левой кнопкой по воде или по цифре 4 на экранной клавиатуре	A
Поворот направо	6	Щелкнуть левой кнопкой по воде или по цифре 6 на экранной клавиатуре	S
Поставить все паруса	8	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 8 на экранной клавиатуре	W
Взять рифы	2	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 2 на экранной клавиатуре	Z
Вступить в бой	5	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 5 на экранной клавиатуре	a
Изменить вид	9	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 9 на экранной клавиатуре	v
Статус флота	1	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 1 на экранной клавиатуре	F2
Карта	3	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 3 на экранной клавиатуре	F6
Главное меню			Esc

# Морской бой

Действие	Цифровая клавиатура	Мышь	Клавиатура
Пауза			Shift-p
Поворот налево	4	Щелкнуть левой кнопкой по воде или по цифре 4 на экранной клавиатуре	A
Поворот направо	6	Щелкнуть левой кнопкой по воде или по цифре 6 на экранной клавиатуре	S
Поставить все паруса	8	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 8 на экранной клавиатуре	W
Взять рифы	2	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 8 на экранной клавиатуре	Z
ЗААП!		Щелкнуть правой или левой кнопкой по цифре 5 на экранной клавиатуре	Пробел
Изменить вид	9	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 9 на экранной клавиатуре	v
Выстрел ядрами	3	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 3 на экранной клавиатуре	r
Выстрел картечью	1	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 1 на экранной клавиатуре	g
Выстрел книжелями	7	Щелкнуть левой кнопкой по цифре 7 на экранной клавиатуре	c
Переключить боеприпасы			Enter

## Бой на суше

Действие	Цифровая клавиатура	Мышь	Клавиатура
Пауза			Shift-p
Двигаться в квадрат		Стрелки на цифровой клавиатуре	
ЗААП!	5	Щелкнуть по цифре 5 на экранной клавиатуре	
Пропуск хода			Пробел
Поворот	CTRL + стрелка		
Сменить цель			Tab

## Дуэль

Действие	Цифровая клавиатура	Мышь	Клавиатура
Пауза			Shift-p
Укол	4	Щелкнуть левой кнопкой на торсе врага или своем	
Блок	5	Щелкнуть правой кнопкой на торсе врага или своем	
Удар сверху	7	Щелкнуть левой кнопкой выше плеч по врагу или по себе	
Удар снизу	1	Щелкнуть левой кнопкой ниже пояса по врагу или по себе	
Прыжок	8	Щелкнуть правой кнопкой выше плеч по врагу или по себе	
Присесть	2	Щелкнуть правой кнопкой ниже пояса по врагу или по себе	
Насмешка	6	Средняя кнопка	

## Танцы

Действие	Цифровая клавиатура	Мышь	Клавиатура
Пауза			Shift-p
Шаг вперед	8	Щелкнуть левой кнопкой на цифре 8 на экранной клавиатуре	
Шаг назад	2	Щелкнуть левой кнопкой на цифре 2 на экранной клавиатуре	
Шаг влево	4	Щелкнуть левой кнопкой на цифре 4 на экранной клавиатуре	
Шаг вправо	6	Щелкнуть левой кнопкой на цифре 6 на экранной клавиатуре	
Пируэт влево	3 или 7	Щелкнуть левой кнопкой на цифре 3 или 7 на экранной клавиатуре	
Пируэт вправо	1 или 9	Щелкнуть левой кнопкой на цифре 1 или 9 на экранной клавиатуре	

Если клавиша CAPSLOCK включена, нет необходимости нажимать Shift!

## АВТОРЫ

### Firaxis Games

*Sid Meier*  
Дизайнер/Программист

### Производство

*Barry Caudill*  
Продюсер  
*Dan Magaha*  
Помощник продюсера  
*Steve Martin*  
Исполнительный продюсер  
*Jeff Briggs*  
CEO компании Firaxis Games

### Программирование

*Don Wuenschell*  
Ведущий программист  
*Mike Breitkreutz*  
*Theresa Bogar*  
*David McKibbin*  
*Rob McLaughlin*  
*Bart Muzzin*  
*Casey O'Toole*  
*Jacob Solomon*  
Программисты  
*Mike Breitkreutz*  
Менеджер группы инструментов  
*David Evans*  
Директор по технологии

### Графика

*Jerome Atherholt*  
*Marc Hudgins*  
Ведущие художники  
*Dennis Moellers*  
Ведущий аниматор  
*Steve Chao*  
*Gregory Cunningham*  
*Ed Lynch*  
Аниматоры

*Rob Cloutier*  
*Alex Kim*  
Дополнительная анимация  
*Ryan Murray*  
Ведущий дизайнер персонажей

*Alex Kim*  
*Mark Shahan*  
*Jon Marro*  
Дизайнеры персонажей  
*Brian Busatti*  
Ведущий дизайнер локаций  
*Greg Foertsch*  
*Megan Quinn*  
*Nick Rusko-Berger*  
*Justin Thomas*  
Дизайнеры локаций  
*Michael Bates*  
Художник по рельефу

*Jack Snyder*  
Дополнительное моделирование персонажей  
*Michael Bazzell*  
Моделирование кораблей  
*Rob Cloutier*  
Анимация кораблей  
*Michael Bazzell*  
Эффекты  
*Brandon Blackwell*  
*Jason Cohen*  
*Darren Gorthey*  
*Ben Harris*  
Художники-интерны

*Mark Cromer*  
*Michael Curran*  
Звук и музыка  
*Roger Briggs*  
Дополнительные музыкальные композиции  
*Mike Gibson*  
Директор по творческим услугам

*Jeff Briggs*  
*Paul Murphy*  
Дополнительный дизайн

*Barry Caudill*  
*Dan Magaha*  
Дополнительное программирование

*Paul Murphy*  
Автор текстов руководства пользователя, Пиратологии и Руководства по стратегии  
*Timothy McCracken*  
Менеджер КК

*Lindsay Riehl*  
Директор по маркетингу

*Kelley Gilmore*  
*Michael Fetterman*  
Маркетинг и PR  
*Josh Scanlan*  
Администратор сети

*Digital Steamworks*  
Вступительный ролик

*Jerome Atherholt*  
*Anne Kristin Barnes*

*Michael Bazzell*  
*Tiffany Beadenkopff*  
*Brandon Blackwell*

*Greg Coale*  
*Mark Cromer*  
*James Curran*  
*Michael Curran*

*Michael Fetterman*  
*Mike Gibson*  
*William Kerfoot*  
*Tim King*

*Donna Morlock-Cromer*  
*Steve Ogden*

*David B. Reynolds*  
*Kathleen Schronce*  
*Ronald Schronce*  
*Tom Simmons*

*David Smith*  
*Eloise A. Ullman*  
*Sharon Zelefsky*  
*Голоса Firaxis*

*Jason Butterhoff*  
*Patrick Cullen*  
*Timothy Lamb*



Jeremiah Sanders  
Тестеры компании  
Absolute Quality Inc.

### Большое спасибо

Susan Meier  
Donna Milesky  
Jeff Morris  
The Civ IV Team  
Jon Hockaday  
Eduardo Baraf  
Adam Caldwell  
Vince McDonnell  
Patricia-Jean Cody  
Ken Moodie  
...и всем нашим родным  
и близким

### Atari US

Bob Welch  
Исполнительный  
продюсер  
Tom Zahorik  
Продюсер  
Jeff Foley  
Старший  
бренд-менеджер  
Paul Hellier  
Директор по технологии  
Peter Mattis  
Директор по маркетингу  
Steve Martin  
Директор по творческим  
услугам  
Liz Mackney  
Директор по редактиру  
и документации  
Charles Rizzo  
Художественный  
директор  
Franz Buzawa  
Дизайнер графики  
Ross Edmond  
Специалист  
по документообороту  
Paul Collin  
Копирайтер  
Michael Gilmartin  
Директор по связям  
со СМИ

Bill Carroll  
Менеджеры контроля  
качества  
Ken Ford  
Chuck Nunez  
IT-менеджер, Западный  
регион  
Michael Vetsch  
Менеджер по техниче-  
ской поддержке  
Jason Cordero  
Координатор группы  
тестеров КК  
Jon Hockaday  
Ведущий тестер  
Тестеры  
Dave Strang  
Менеджер лаборатории  
совместимости  
Ken Edwards  
Инженер лаборатории  
совместимости  
Dan Burkhead  
Eugene Lai  
Техники лаборатории  
совместимости  
Chris McQuinn  
Старший аналитик  
по совместимости  
Randy Buchholz  
Patricia-Jean Cody  
Mark Florentino  
Scottie Kramer  
Cuong Vu  
Аналитики  
по совместимости  
Jon Nelson  
Директор  
по Интернет-услугам  
Scott Lynch  
Интернет-продюсер  
Gerald "Monkey" Burns  
Старший  
Интернет-программист  
Richard Leighton  
Старший веб-дизайнер  
Sarah Horton  
Менеджер  
по Интернет-маркетингу

Todd Curtis  
Вице-президент  
по операциям  
Eddie Pritchard  
Директор  
по производству  
Lisa Leon  
Ведущий специалист  
по снабжению  
Gardnor Wong  
Старший специалист  
по снабжению  
Tara Moretti  
Специалист  
по снабжению  
Janet Sieler  
Планирование  
материалов  
Nicole Mackey  
Планирование процесса

### Большое спасибо

Бета-тестерам Pirates!  
Сообществам фэнво  
Pirates!

### Atari Europe

Jean Marcel Nicolan Senior  
Старший вице-президент  
по международным  
операциям  
КОМАНДА  
РЕПУБЛИКАЦИИ  
Rebecka Pernered  
Директор  
по републикации  
Sébastien Chaudat  
Руководитель группы  
републикации  
Maxime Loppin  
Продюсер  
по републикации  
Ludovic Bonu  
Руководитель группы  
локализации  
Stephane Zaouak  
Технический консуль-  
тант по локализации

Caroline Fauchille  
Руководитель группы пе-  
чатных материалов  
Cüline Vilgicquel  
Руководитель проекта  
печатных материалов  
Vincent Hattenberger  
Копирайтер  
Jenny Clark  
Руководитель проекта  
МAM

ПРОИЗВОДСТВО  
И ПОСТАВКИ  
Alain Fourcaud  
Директор по поставкам

Delphine Doncieux  
Fanny Giroud  
Mike Shaw  
Jean Grenouiller  
Координаторы  
производства

ГРУППА КОНТРОЛЯ  
КАЧЕСТВА

Lewis Glover  
Директор по качеству  
Carine Mawart  
Менеджер проекта  
контроля качества  
Lisa Charman  
Менеджер проекта  
сертификации

Pierre Marc Bissay  
Менеджер по планирова-  
нию проекта

Philippe Louvet  
Менеджер по инженер-  
ным услугам

Stéphane Entiric  
Эксперт по инженерным  
услугам

Emeric Polin  
Эксперт по инженерным  
услугам

МАРКЕТИНГОВАЯ  
ГРУППА  
Martin Spiess  
Старший вице-президент  
по маркетингу в Европе  
Cyril Voiron  
Менеджер европейской  
группы по маркетингу  
Lisa Humphries  
Бренд-менеджер, Европа  
Mathieu Piau  
Менеджер по продукту,  
Европа  
Lynn Daniel  
Менеджер по коммуни-  
кации, Европа

МЕНЕДЖЕРЫ  
ЛОКАЛЬНЫХ  
МАРКЕТИНГОВЫХ ГРУПП

Австралия —  
Raelene Knowles

Бенелюкс —  
Simone Goudsmit

Франция —  
Alexandre Enklaar

Германия —  
Stephan Pietsch

Греция —  
Vaggelis Karvounis

Испания —  
Laura Aznar,  
Joana Teixeira

Израиль —  
Noam Weisberg

Италия —  
Andrea Colombo,  
Manuel Fontanella

Скандинавия —  
Frans Mittermayer

Швейцария —  
Simon Stratton

Великобритания —  
Ben Walker

БОЛЬШОЕ СПАСИБО:

ReIqu Anand  
TAKE OFF

Petrol: Sabina  
Chechelnitsky, Ali  
Dogramaci, Ben Granados,  
Alan Hunter, Clarence  
Lansang

Babel: Emma Timms,  
Blandine Prost, Isabel  
Mitchell, Stephen Foy  
Sonia O'Keefe