

# Корсары

## Город Потерянных Кораблей

**Руководство пользователя**

(с) Акелла  
Москва, 2007

## Оглавление:

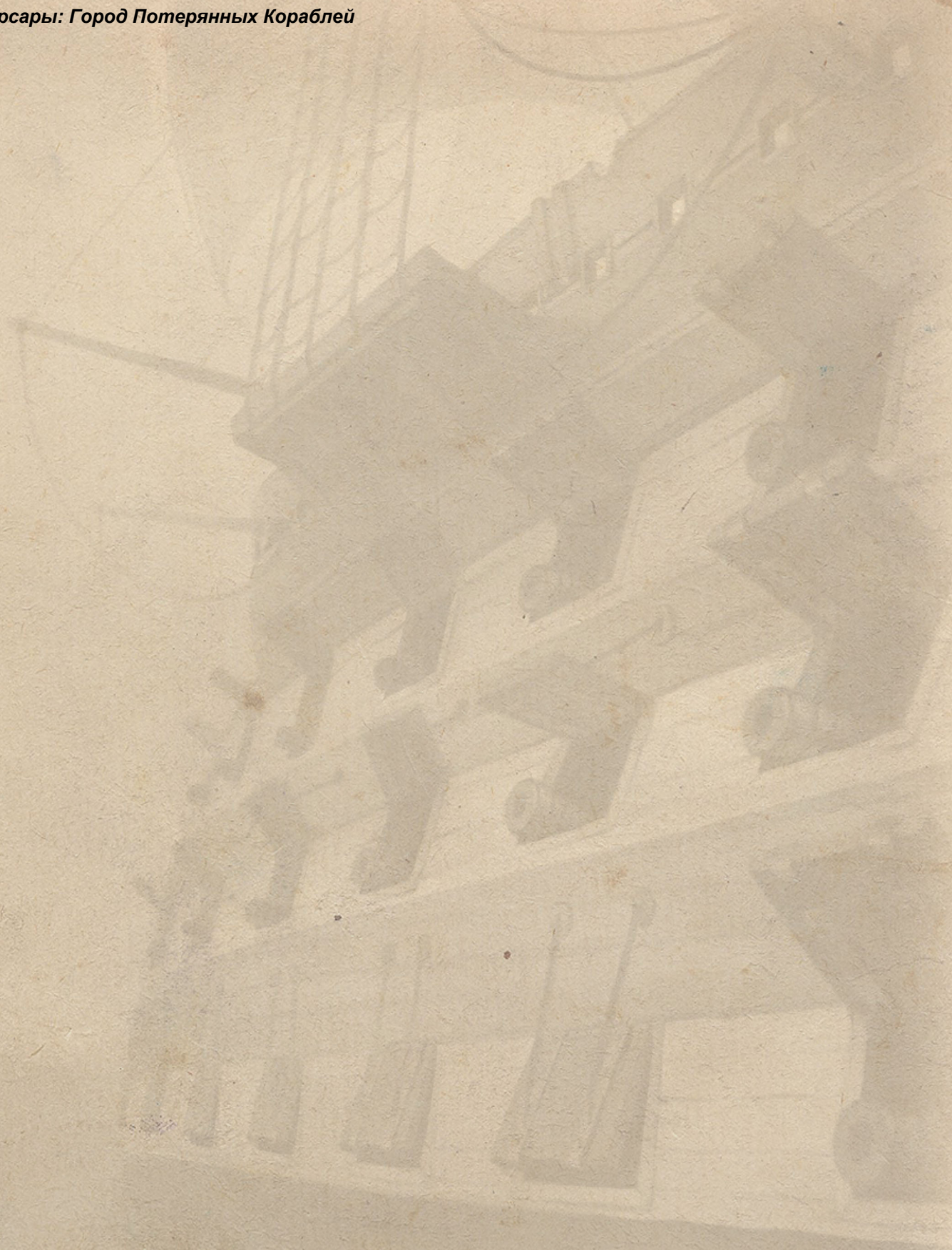
Введение .....	6
Системные требования .....	8
Известные конфликты с другими программами .....	8
Главное меню .....	9
Новая игра .....	10
Профили и сохранённые игры .....	11
Настройки .....	13
Escape меню .....	13
Основные игровые интерфейсы .....	14
Персонаж .....	15
Ролевая система PIRATES .....	16
Личные умения .....	17
Корабельные умения .....	17
Другие параметры героя .....	18
Способности .....	20
Пассажиры .....	20
Офицеры .....	21
Найм и назначение офицера .....	21
Снятие с должности и увольнение .....	22
«Прокачка» офицеров .....	22
Экипировка офицера .....	22
Лояльность и зарплата .....	23
Корабль и его характеристики .....	23
Параметры корабля .....	24
Экипаж .....	24
Компаньоны .....	26
Назначение капитана .....	26
Обмен между кораблями .....	26
Перемещение груза .....	26
Смена капитана .....	27
Обмен кораблей .....	27
Перемещение команды .....	28
Груз в трюме .....	28
Пушки по бортам .....	29
Ремонт .....	31
В море .....	31
На верфи .....	31
Скорость и маневр .....	31
Судовой журнал .....	32
Журнал событий .....	32
Архив событий .....	32
Кассовая книга .....	32
Статистика .....	33
Отношения наций .....	34
Матрица отношений наций .....	34
Награда за голову или признательность за заслуги .....	34
Флаг на корабле .....	35
Торговля .....	35
Товары и цены .....	36

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Продажа контрабанды.....	37
Экипировка и предметы.....	37
Экипировка героя.....	37
Просмотр карт.....	38
Карты кладов.....	38
Жизнь в городе.....	39
Резиденция.....	39
Разделение на губернаторов и генерал-губернатора.....	39
Получение патента за службу.....	39
Карьера.....	39
Бордель.....	40
Церковь.....	40
Пожертвования. Повышение репутации.....	40
Улучшить здоровье.....	40
Портовое управление.....	40
Оставить корабль.....	40
Забрать корабль.....	40
Форт и тюрьма.....	41
Таверна.....	41
Набрать экипаж.....	41
Нанять офицера.....	41
Игра в кости.....	42
Игра в карты.....	42
Потасовки и дуэли.....	43
Снять комнату.....	43
Контрабандист.....	43
Вольный капер.....	43
Дипломат.....	44
Примирение. Уменьшить награду за голову.....	44
Торговые лицензии.....	44
Каперский патент.....	44
Выкуп города.....	44
Магазин.....	44
Купить, продать товар.....	44
Уличные торговцы.....	45
Купить, продать предметы.....	45
Ростовщики.....	46
Верфь.....	47
Купить или продать корабль.....	47
Разница в цене.....	47
Ремонт.....	48
Купить или продать орудия.....	48
Улучшение параметров корабля.....	49
Подземелья, пещеры, гроты.....	49
Поиск кладов.....	49
Нечисть.....	50
Режимы игры.....	51
Режим суши.....	51
Быстрые переходы.....	51
Боевая система игры.....	51
Приказ офицерам следовать или ждать.....	54
Обыск трупов.....	54

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Скрытное передвижение .....	54
Охотники за головами .....	55
Дома и сундуки .....	55
Режим моря .....	55
Статус корабля .....	56
Мини-карта .....	56
Подзорная труба .....	57
Быстрые команды .....	57
Управление эскадрой .....	58
Морской бой .....	59
Снаряды и порох .....	59
Наведение на цель .....	59
Повреждение пушек .....	60
Выход из моря, бросив свои корабли .....	60
Абордаж .....	60
Грабеж корабля после абордажа .....	61
Взять корабль себе .....	61
Отпустить сдавшийся корабль .....	62
Скрытное плавание. Остаться неузнанным .....	62
Каюта и перемещение по кораблю .....	62
Сундуки для хранения личных вещей .....	62
Отдыхать до утра или ночи .....	63
Нанять рабов в команду .....	63
Управление офицерами .....	63
Пленные в трюме .....	64
Выслать шлюпку .....	64
Узнать цены на товары .....	64
Торговля .....	64
Сыграть в карты или кости .....	64
Взять "мзду" за проезд. Грабеж без боя .....	64
Режим глобальной карты .....	65
Встречи с враждебными кораблями .....	66
Встреча с мирными кораблями .....	66
Штормы .....	67
Охотники за головами .....	67
Захват городов .....	67
Разгром форта и битва в городе .....	68
Штурм с суши .....	68
Грабеж города .....	68
Поднять флаг державы .....	69
Поднять над городом пиратский флаг .....	69
Назначить наместника .....	70
Снять наместника .....	70
Получить налоги .....	70
Осады и отбитие города .....	70
Выкупить свой город .....	70
Передать свой город генерал-губернатору .....	70
Управление по умолчанию .....	70
Создатели игры .....	72



## **Введение**

*Проект «Корсары: Город Потерянных Кораблей» является следующей игрой в серии, то есть сиквелом игры «Корсары: Возвращение Легенды».*

Игра выполнена на движке Storm версии 2,8. Использование новых технологий освещения и погодных эффектов позволили существенно улучшить визуальное восприятие игры.

К базису отлично зарекомендовавшей себя РГП-системе PIRATES разработчиками создано огромное количество квестовых линеек и генераторов квестов. Геймеру предстоит на себе испытать, каково быть рабом на плантации Барбадоса. Таинственный Город Потерянных Кораблей манит своей загадочностью, попасть туда непросто, а выбраться – еще сложнее. Протагонисту предстоит погрузиться в непростую атмосферу Берегового братства: борьба за власть среди авторитетных пиратов, поход на Панаму через Порто-Белло, засады испанцев и предательство Моргана. В павшей под натиском конкистадоров столице империи ацтеков Теночтитлане геймера ждет встреча с богом царства мертвых Миктлантекутли. В игре представлены новые типы кораблей: бригантина и баркентина. За квестовые корабли придется серьезно побороться, а квестовые офицеры, коих в игре целых пять человек, станут незаменимыми помощниками, если, конечно, их удастся завербовать. Новые типы персонажей, среди которых имеются и мушкетеры, значительно меняют геймплей.

Создатели игры не ставят своей задачей подробно описать все элементы игры, однако некоторые игровые механизмы нужно знать.

В игре появились новые типы квестов, в основе разработки которых лежат новые технологии. В первую очередь это задания по поиску капитанов. В зависимости от типа задания, Вам могут предложить найти определенный корабль, при этом квестодатель может задать направление поисков, а может и не сделать этого. Искомые корабли путешествуют по миру игры сами по себе: по карте передвигаются по определенным маршрутам, которые устанавливают самостоятельно; в море причаливают к портам или могут находиться в бухтах; капитаны выходят на сушу и могут находиться как на улицах города, так и в зданиях. Найти такой корабль порой бывает очень сложно, но это становится проще, если знать следующее:

1. Искомые корабли на карте обозначаются специальным цветом парусов. Красные паруса даются враждебным кораблям, зеленые – дружеским, фиолетовые – специальным квестовым кораблям.



2. При причаливании в порту не лишним будет через меню Enter просмотреть, что за корабли стоят в порту. Возможно, среди них находится тот корабль, который вы ищете. Если по улицам города ходит бравый персонаж при оружии, то вполне возможно это и есть один из искомых вами капитанов. Так же не стоит брезговать слухами, получаемыми от горожан.

### Корсары: Город Потерянных Кораблей

3. При посещении городов заглядывайте к начальникам портов. В самом портовом управлении вы можете встретить искомого капитана торгового судна, а у начальника порта сможете узнать, что за корабли и когда уходили из порта данного города.

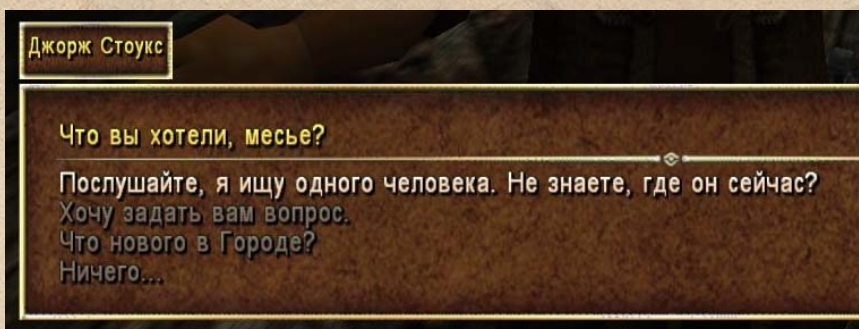


В подводных локациях невозможно отскакивать назад, стрейфиться, стрелять, бегать, увеличивать скорость игры. При погружении в воду вверху экрана высвечивается таймер с обратным отсчетом в секундах – на сколько времени осталось воздуха.



Перед тем, как отправиться в сам Город Потерянных Кораблей, постарайтесь закрыть генераторы квестов: доставки пассажиров, сопровождение кораблей и т.д.

Граждане Города Потерянных Кораблей постоянно перемещаются по нему, в связи с чем предусмотрен механизм дачи информации о местонахождении того или иного персонажа.



Нефритовый череп активируется через форму обыска тела.



## Системные требования

Для успешного запуска игры в компьютере должны присутствовать:

- Операционная система: Windows 2000/XP
- ДиректХ: DirectX 9.0
- Процессор: Pentium IV или Athlon 2,0 GHz и выше
- ОЗУ: 512 MB или больше
- DVD-ROM
- Свободное место на HDD: 8 Gb
- Звуковая карта: любая DirectX 8.1 совместимая звуковая карта
- Видео карта: GeForce 4200 / Radeon 9000, 64 MB и выше (серия MX не поддерживается)

## Известные конфликты с другими программами

- QIP - Quiet Internet Pager - может дать неопасные тормоза при приеме сообщений. С режимом всплывающего окна поверх полноэкранных приложений (отключено по умолчанию) - вылеты и в полноэкранном режиме игры, и в оконном.
- Punto Switcher - щелчки при использовании некоторых клавиш, возможны вылеты. Исправляется занесением игры в список исключений через Настройки/Приложения
- Антивирус Касперского 5.0 - могут быть тормоза при активном режиме проверки файлов, вылетов нет.



## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

- Антивирус Касперского 6.0 - могут быть кратковременные тормоза при активном режиме проверке файлов, вылетов нет. Можно приостановить работу антивируса на период запуска игры. Настройка/файловый антивирус/настройка/дополнительно/приостановка задачи при запуске приложения.

## **Главное меню**



Главное меню содержит следующие опции:

- **Новая Игра** - позволяет начать игру с начала.
- **Загрузить Игру** - позволяет загрузить ранее сохранённую игру.
- **Настройки** - настройки графики и звука, а также клавиш управления.
- **Создатели** - список создателей игры и всех, кто принимал в участие в её создании.
- **Выход** - выход из игры.

## Новая игра



Новая игра начинается с выбора героя из списка. Список может быть отредактирован (созданы новые герои) в файле <папка с игрой>\RESOURCE\INI\texts\russian\HeroDescribe.txt.

### Типы героя

- Авантюрист
- Корсар
- Торговец

### Выбор нации

От выбранной нации зависит стартовый город, а также отношение других держав к игроку.

### Настройки игры

- **Имя профиля игры** - название профиля, под которым будут храниться сохраненные игры.
- **Сложность** – сложность игры колеблется от "матроса" до "невозможного" - всего 10 градаций, "капитан" - средняя из них. Влияет на скорость развития героя, силу противников, доход и многое другое.
- **Дозарядка пистолей** - в этом режиме перезарядка пистолетов идет во время боя, иначе - только при убранной в ножны сабле. Режим распространяется на всех жителей игры.
- **HardcoreGame** - мало адреналина от игры? Хотите почувствовать себя настоящим корсаром, осознать всю реальность своих поступков? В этом режиме запись игры возможна только на святой земле - в церквях. Вам придется делать все сразу без надежды на многократные перезагрузки сохраненной игры.
- **Частота событий** в игре, особенно - числа кораблей на карте мира.
- **Режим плавания** - скорость и динамика боев в море. Быстрый маневр, скорость и перезарядка орудий или неторопливое обдумывание своего тактического хода.

### Редактирование параметров героя

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

После начала игры в диалоге на палубе герою будет предложено посмотреть и изменить свои текущие параметры.



Изменяя и перераспределяя стрелками очки характеристик, можно создать свой уникальный тип героя. Умения и пороги роста опыта будут автоматически пересчитываться под новое PIRATES (смотрите раздел «Ролевая система PIRATES»).



## Профили и сохранённые игры

### Профили

Каждый раз, начиная новую игру, вам следует ввести название профиля, под которым будут храниться ваши сохранённые игры. Профили позволяют нескольким людям хранить свои сохранённые игры независимо друг от друга. В профиле также запоминаются настройки игры.

### Загрузка игры

Для того, чтобы загрузить игру, выберите пункт «Загрузить игру» из главного меню или из Escape меню (подробнее см. пункт «Escape меню»). Появится экран выбора профиля.



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

После загрузки профиля появляется экран загрузки/сохранения игры.

Количество сохранённых игр не ограничено. Для того, чтобы увидеть все сохранённые игры текущего профиля воспользуйтесь ползунком в правой части экрана.

В нижней части экрана располагается информация о том, какие офицеры в данной игре подчиняются игроку.

- **Профиль** - выбрать другой профиль.
- **Загрузить** - загрузить выбранную игру.
- **Удалить** - удалить выбранную игру.
- **Выход** - возврат в предыдущее меню.



### Сохранение игры

Опция «Сохранить игру» доступна только из «Escape меню». Интерфейс аналогичен интерфейсу загрузки игры за исключением того, что вместо кнопки «Загрузить» будет кнопка «Сохранить». Для того чтобы сохранить игру, выберите пустую ячейку и нажмите «Сохранить игру». Если вы выберете ячейку, в которой уже записана игра, Вас спросят о том, хотите ли вы перезаписать новую игру поверх старой.

## Настройки



- **Настройки изображения** – передвижение ползунков позволяет настроить общую гамму, яркость и контрастность изображения.
- **Детализация моря** – передвижение ползунка определяет степень детализации моря. Увеличение детализации делает море более сглаженным, но снижает производительность компьютера.
- **Количество травы** – определяет, насколько густо растёт трава. Отключение данной опции позволит увеличить производительность компьютера.
- **Звук** – передвижение ползунка позволяет настроить громкость музыки, эффектов и диалогов.
- **Управление** – различные настройки управления и чувствительности мыши. Настройки управления – здесь можно перенастроить клавиши управления на море и суше. Для того, чтобы поменять клавишу, назначенную на действие, щёлкните по нему двойным кликом (или выберите его и нажмите «Пробел»), затем нажмите ту клавишу, которую хотите назначить на это действие.
- **Установки по умолчанию** - возвращает все настройки в изначальное положение.

Для того чтобы сохранить изменения, нажмите клавишу «Ок». Для отказа от изменений нажмите клавишу «Отмена».

## Escape меню

«Escape меню» является аналогом главного меню и появляется при нажатии клавиши «Esc», независимо от того, где вы находитесь в игре.



Здесь вы можете сохранить своё текущее состояние, вернуться к ранее сохранённой игре или изменить настройки.

*Важно: В игре вы можете сохранять игру в любое время за исключением abordaжа или захвата форта, если отключен режим «HardcoreGame».*

## Основные игровые интерфейсы

Кнопкой F2 в игре вызываются основные игровые интерфейсы. Это

- **Персонажи** – управление героем, офицерами, компаньонами, пассажирами.
- **Корабли** – управление кораблями героя, их параметры, экипаж, товар в трюме
- **Журнал** – судовой журнал героя, статистика по игре, справочная информация, кассовая книга.
- **Нации** – интерфейс отношений между державами, награда за голову героя, его репутация у государств, управление флагом на корабле героя.
- **Торговля** – журнал торговли, товары и цены по городам, пополняется автоматически по факту посещения магазинов.
- **Предметы** – интерфейс управления экипировкой героя, просмотр карт маршрутов и изучение карт кладов.

Нажатие F2 откроет последний выбранный интерфейс, для навигации по меню воспользуйтесь верхней панелью иконок.



Более подробно о каждом интерфейсе будет рассмотрено ниже.

## Персонаж

Интерфейс персонажа вызывается клавишей F2. Вы можете посмотреть параметры всех персонажей, которые будут сотрудничать с вами во время игры, а также управлять параметрами главного героя и его офицеров.



Любой житель игры, как и герой, имеет основные характеристики, умения, личные и корабельные способности.

Характеристики влияют на скорость получения очков умений, а умения, в свою очередь, влияют на получения ранга и способностей.

Ранг героя - это показатель уровня развития персонажа в игре. Ранг изменяется ступенчато с приобретением опыта. Вместе с Рангом героя растет также Жизнь героя на величину, зависящую от Выносливости. С повышением Ранга у героя ему будут чаще попадаться более сильные противники и новые предметы.

## **Ролевая система PIRATES**

Развитие героя напрямую зависит от его изначальных характеристик «**PIRATES**».

Характеристики измеряются значениями от 1 до 10, игроку дана возможность распределить значения в начале игры от 3 до 10 из суммарных 42 очков (по 6 очков в 7 характеристиках). Где-то можно выставить максимальные 10, где-то минимальные 3, тем самым, задав уникальное развитие своему герою под свой стиль игры.

**(Power)** Сила - нужна для того, чтобы крепко ударить, далеко кинуть и много утащить. Влияет на переносимый вес и количество очков жизни. Определяющая характеристика для умений, требующих больших физических усилий, особенно тяжелое и среднее оружие, орудийные навыки.

**(Impression)** Восприятие - способность видеть и слышать. Без хорошего глазомера ядра пушек вряд ли полетят в сторону противника. Особенно сильно влияет на умения меткость, скрытность.

**(Reaction)** Реакция - координация движений и проворство рук. У неловкого человека сабля застрянет в ножнах, а абордажный крюк зацепится за штаны своего владельца. Необходима для таких умений как легкое и среднее оружие, пистолеты, абордаж. Влияет на количество максимальной энергии.

**(Authority)** Лидерство - результат сочетания мужественной израненной физиономии и хорошо подвешенного языка. Лидеру не надо прибегать к силе, чтобы завладеть товаром удачливого торговца - он отдаст его сам. За ним пойдут лучшие люди, а красивейшие женщины будут поджидать в каждом порту. Лидерство - необходимый атрибут для таких умений как авторитет и коммерция. Влияет на количество присоединяющихся офицеров.

**(Talent)** Обучаемость - знание, мудрость и способность принимать решения быстро. Для умного персонажа не составит труда как быстро перезарядить оружие, так и сбросить цены в магазине. Обращение с навигационными приборами тоже требует ума. Влияет на коммерцию, пушки, навигацию и, главное, на скорость роста ранга героя и получения им новых способностей.

**(Endurance)** Выносливость - крайне необходима для выживания людям тяжелой пиратской профессии. Не меньше нужна и их потенциальным клиентам. Ремонт и защита сильнее всего зависят от этой характеристики, так же как прирост очков жизни и переносимый вес.

**(Success)** Удача. Что можно сказать об удаче? Мы джентльмены, если есть удача, а без удачи джентльменов нет. Помогает там, где бесполезно все остальное. Пуля пролетит мимо, а враг пройдет рядом и не заметит. Влияет на умения пистолеты, везение, скрытность.

Умения персонажа делятся на личные и корабельные. Получение порогового значения очков умений увеличивает соответствующие способности (личные или корабельные).

Способности (перки) игрок в праве распределить сам, выбирая из списка наиболее интересные для становления своего персонажа.

Корабельные умения могут быть увеличены за счет найма знающих дело офицеров, личные же – только стараниями героя.

Ниже приведен список умений из игры, в скобках показано влияние характеристик PIRATES на скорость роста навыка.

Умения измеряются от 1 до 100, стартовое значение определяется характеристиками и в среднем будет 5-10 очков. Умения растут сами по себе от накопленного опыта применения этих навыков. Например, починка корабля в море влияет на рост умения Ремонт, а протыкание рапирой врагов – на легкое оружие.



## **Личные умения**

### **Авторитет**

Когда люди видят, что с вами не пропадешь в любой переделке, они начинают в вас верить, и вот уже таверны полны желающих присоединиться к вам в походах, а неприятельские суда сдаются, едва завидев ваш флаг. И если Авторитет высок, можете быть уверены - ваши люди возьмут на бордаж самого морского дьявола. Зависит от Лидерства и Обучаемости. (A\*0.9+T\*0.1)

### **Легкое оружие**

Умение обращаться с легким оружием - преимущественно рапирами и небольшими по размеру инструментами убийства. Зависит от Реакции и Восприятия. (R\*0.9+I\*0.1)

### **Среднее оружие**

Способность управляться с саблями - оружием, которое требует не только силы, но и определенной сноровки. Зависит от Силы и Реакции. (P\*0.6+R\*0.4)

### **Тяжелое оружие**

Владение тяжелыми палашами, топорами и мечами требует недюжинной физической силы. Зависит от Силы и Выносливости. (P\*0.9+E\*0.1)

### **Пистолеты**

Умение использовать высокотехнологичные устройства, способные посылать маленькие свинцовые шарики на большое расстояние. Требуется ловкости и определенной удачи. Кто ее знает, куда эта пуля полетит? Зависит от Реакции и Удачи. (R\*0.5+S\*0.5)

### **Везение**

Фортуна. Она же - везение. Нужна везде. Зависит от Удачи.(S)

### **Скрытность**

Незамеченным пройти мимо вражеского охранения, скрыться в бескрайней океанской пустыне от преследователей или как гром среди ясного неба обрушиться на беспечного неприятеля - хороший капитан должен владеть этим умением. Такое невозможно без высокой удачи и наблюдательности. (S\*0.5+I\*0.5)

## **Корабельные умения**

### **Навигация**

Способность привести корабль в порт сквозь шторм и туман. Умение пользоваться навигационными приборами и управлять эскадрами. Самый большой и грозный корабль полетит, будто птица, легко повинаясь твердой руке опытного шкипера. Зависит от Восприятия и Обучаемости. (I\*0.2+T\*0.8)

Для эффективного управления кораблем определенного класса требуется определенный минимальный уровень Навигации:

класс 1 требует 95

класс 2 требует 80

класс 3 требует 65

класс 4 требует 40

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

класс 5 требует 25

класс 6 требует 1

Недостаток Навигации приводит к минусам во все умения и характеристики героя. Разница между текущим и требуемым значением навигации будет значением минуса от класса корабля.

### **Меткость**

Одно из самых необходимых качеств для бороздящих морские просторы. Настоящий капитан не станет тратить порох и ядра на то, чтобы распугать всю рыбу в округе, каждый залп - точно в цель! И когда соленый ветер развеет пороховой дым над капитанским мостиком, горизонт должен быть чист от неприятельских лоханок! Без Восприятия и определенного везения здесь не обойтись. ( $I*0.8+S*0.2$ )

### **Орудия**

Быстро снарядить орудие, быстро подкатить, и пока отголоски выстрела еще не стихли среди переборок - снова чистить, забивать, наводить, не забыть вовремя окатить пушку водой, чтобы не перегревалась... Среди грохота и пламени смертельной баталии - ничего лишнего - зарядить, подкатить, залп! Требуется знаний и силы. ( $T*0.6+P*0.4$ )

### **Торговля**

Умение подороже продать то, что вчера купил подешевле. Знание выгодных торговых маршрутов, деловая хватка и приятельские отношения с владельцами магазинов - все это наполняет карманы приятной тяжестью и позволяет не думать о таких мелочах, как зарплата команде или нехватка парусины в трюме. Требуется ум и определенное обаяние лидера. ( $T*0.8+A*0.2$ )

### **Починка**

Когда противник обрушивает на ваш корабль град ядер, разнося в щепки борта и превращая паруса в решето, когда под ударами шквала трещит корпус, а ветер рвет снасти, как нитки, починка становится самым важным из корабельных умений. Здесь главное - выносливость, но и без наблюдательности не обойтись. ( $E*0.8+I*0.2$ )

### **Абордаж**

Точно подвести корабль к неприятельскому борту, с первого раза забросить кошки и лавиной обрушиться на трепещущего противника, ураганом пронестись по палубам и взять вражеский корабль как заслуженный приз - все это требует немалой сноровки и опыта, но богатая добыча легко окупит все усилия. Нужны реакция и смекалка. ( $R*0.7+T*0.3$ )

### **Защита**

День за днем срастается команда со своим кораблем, и вот каждый матрос уже стоит десятка салага из таверны. Защитить своих людей во время боя, не дать им глупо и бессмысленно погибнуть - задача хорошего капитана. Выносливость и чуткое руководство лидера одинаково важны в мобилизации экипажа на защиту корабля. ( $E*0.5+A*0.5$ )

*Примечание: Значение умений может быть увеличено за счет назначенных офицеров, соответствующие умения которых больше, чем у героя, или за счет предметов со свойствами +10 и другими. Умения могут быть уменьшены за счет свойств предметов с -10, пенальти на класс корабля, болезни героя, перегруза более максимального носимого героем веса.*

## **Другие параметры героя**

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

**Ранг** - это показатель уровня развития персонажа в игре. Ранг изменяется ступенчато с приобретением опыта. Вместе с Рангом героя растет также Жизнь героя на величину, зависящую от Выносливости. С повышением Ранга у героя ему будут чаще попадаться более сильные противники и новые предметы.

**Жизнь** - это показатель устойчивости персонажа к физическим повреждениям. Чем больше жизнь персонажа, тем больше колотых, резаных, рубленых и огнестрельных ран нужно нанести, чтобы его убить. Каждое прибавление ранга увеличивает величину жизни на значение, зависимое от характеристики Выносливость.

**Здоровье** - это показатель общего физического состояния героя. Чем хуже здоровье, тем хуже становятся показатели героя в игре. Здоровье ухудшается, если герой получает много ранений, и восстанавливается, если герой не участвует длительное время в рукопашных схватках.

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

**Золото** – сумма наличных пиастров, которые находятся у персонажа. Герой может хранить деньги в своем кармане, у офицеров, в каюте или на банковском депозите у ростовщика.

**Репутация** - это показатель того, как к герою относятся другие персонажи. Репутация бывает высокой (положительной), нейтральной и низкой (отрицательной). Она зарабатывается поступками персонажа и влияет на то, как персонажа воспринимают другие действующие лица в игре. Известность героя со временем тает, поступки стираются из памяти людей. Плохое забывается медленно, хорошее быстрее. Если не совершать никаких дел, то репутация героя со временем откатится до отметки «обычный моряк».

**Переносимый вес** - это максимально возможная суммарная масса груза, которую персонаж может переносить без потери своих двигательных функций и с сохранением уровня умений. Зависит от Силы и Выносливости.

**Звание** - это показатель того, как много пользы принес персонаж державе, на службе которой он состоит.

**Лояльность** – параметр не героя, а его офицеров. Лояльность офицера определяется поступками героя. Офицеры с хорошей репутацией не смогут долго работать на негодя, а мошенники долго не вытерпят честной жизни.

**Нация** – флаг нации отображается в углу портрета главного героя, это его базовая нация, то есть нация, выбранная в начале игры или текущего каперского патента. Существует различие между поднятым флагом на корабле (см. форму «Нации») и базовой нацией самого героя. Флаг позволяет ввести в заблуждение других капитанов в море или солдат в порту, но истинное отношение к герою будет выстраиваться от его базовой нации и награды за голову.

**Порог опыта** показывает, сколько очков в выбранном в данный момент умении, ранге, способности накоплено и сколько осталось до получения следующего очка.

Умения растут от действий. За каждый, например, меткий выстрел из пистолета начисляются очки опыта в умение Пистолеты. Полученные очки умений, в свою очередь, попадают в опыт ранга и личных/корабельных способностей (в зависимости от типа умения).

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Переход порога опыта ранга и способностей дает новый ранг, а, значит, увеличиваются жизнь героя и очки способностей, которые игрок может распределить по своему усмотрению.

## Способности



Способности (перки) – это дополнительные параметры персонажа, которые помогут вам специализироваться в определённой области. Вы можете стать профессиональным фехтовальщиком, эффективнее управлять кораблём или выгоднее проводить торговые операции. Некоторые способности доступны не сразу, потому что для их изучения персонаж должен обладать другими перками. Способности делятся на личные и корабельные, очки способностей начисляются при достижении порогового значения личных и корабельных умений героя соответственно. Большинство корабельных способностей могут работать, если они есть у офицера определенной должности.

## Пассажиры

Слева на форме идет список всех персонажей, сотрудничающих с игроком. В этом же списке указаны все возможные должности ваших офицеров.

В игре существует четыре типа персонажей:

- **Пассажир** – персонажи, которых вы взяли на борт с целью доставить в какое-либо место и получить за это награду. Пассажирами также числятся офицеры, которых вы наняли, но ещё не назначили на должность (в дальнейшем они будут называться свободные офицеры).
- **Офицер** – персонаж, который выполняет функции вашего офицера.

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

- **Компаньон** – если вы согласитесь сопровождать корабль какого-либо торговца, то он на время путешествия станет вашим компаньоном. Также компаньонами становятся те офицеры, которым вы поручаете управлять кораблями вашей эскадры.
- **Пленник** – этот персонаж находится на вашем судне против своей воли, и вы всегда можете получить за него выкуп или предложить стать своим офицером, если он пират. Вы можете пленить любого пассажира своего корабля, когда он начнет возмущаться долгим невыполнением обязательств доставки его в пункт назначения; также пленниками становятся те капитаны, которые сдадутся вам при abordage. Пленника можно допросить в трюме корабля, а также узнать его личность. Затем можно получить выкуп у властей его державы. Наибольшую сумму выкупа дает губернатор той же нации, что и пленник, но и у них есть разброс цен по разным городам.

## Офицеры

Если главный герой не силен в каком-либо умении, он может нанять себе офицеров, чтобы они более эффективно выполняли требуемые функции. Например, если вы специализируетесь на торговле и защите, вам могут понадобиться штурман и канонир, а опытному мореплавателю не обойтись без казначея и плотника. Нанятый офицер увеличивает ваше умение на разницу между вашим и его уровнем. Так, если ваше умение навигации равно 33, а у нанятого вами офицера равно 43, то ваше умение будет увеличено на 10 единиц. В случае, когда ваше умение повышается офицером, разница будет выделена зелёным цветом.



*Примечание: Штраф на класс корабля считается от умения навигация с учетом умений штурмана.*

Главный герой может назначать офицеров на должности Штурмана, Боцмана, Канонира, Врача, Казначея, Плотника и Абордажника. Каждый офицер может увеличивать только определённые для него умения и способности. Всего на корабле 9 должностей для офицеров и один капитан – сам герой. Офицеров-абордажников можно назначить троих. Эти офицеры будут сопровождать героя на суше и в abordage, прикрывать его своим телом, острой сталью и пистолетами. Экипируйте их пулями, эликсирами жизни и хорошими клинками, соответствующих их умениям типов (например, мастерам тяжелого оружия стоит давать мечи и топоры, тогда урон будет максимальным). У офицеров есть способности совместителя и совместителя-универсала. Эти способности позволяют занимать одному офицеру сразу 2 или 3 должности соответственно. Таким образом, достаточно всего трех офицеров, чтобы они максимально эффективно помогли главному герою своими умениями и способностями и при этом еще и были его телохранителями в бою.

## Найм и назначение офицера

Достойных кандидатов на роль офицера можно найти в тавернах. Обычно они сидят за столиками и сами предлагают свои услуги. При найме можно посмотреть характеристики персонажа, обратить внимание на его умения и способности. Заплатив запрашиваемую ими ставку, офицер становится пассажиром героя. Далее его можно на форме «Персонажи» назначить на должность корабельного офицера или сделать компаньоном, купив или захватив корабль. Каждый месяц офицерам и матросам выплачивается зарплата, офицеры могут изредка попросить дополнительной прибавки или категорически заявить о несогласии работать с героем, если их лояльность упала до нуля.

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Назначение на должность осуществляется двойным кликом или нажатием Enter на пустом слоте офицера. В появившемся списке выбираем нужного кандидата и ждем кнопку «Назначить». Под списком пассажиров будут таблицы характеристик для удобства принятия решения, кого на какую должность лучше назначить.

Назначение компаньона рассмотрено в разделе «Корабль и его характеристики».



## Снятие с должности и увольнение

Снятие с должности офицера обратно в пассажиры осуществляется двойным кликом или нажатием Enter на офицере, занимаемом должностью, в общем списке пассажиров.

Уволить офицера можно в диалоге, встретившись с ним на суше, если он абордажник, или в кают-компании, если занимает иную должность.

Уволить компаньона можно, предварительно сняв его с корабля (см. раздел «Корабль и его характеристики»), и назначив офицером, чтобы появился в кают-компании или на суше.

## «Прокачка» офицеров

Офицеры, как и главный герой, получают опыт в свои умения по факту совершения ими действий, использующих эти умения. Например, у офицера будет расти умение легкого оружия, если он вооружен рапирой и активно ей пользуется в стычках. У компаньонов будут увеличиваться корабельные умения. Также получаемый опыт героем будет распределяться по всем его пассажирам: офицерам - 25%, компаньонам - 16.5% и остальным - 5%. Если же у героя есть способность «обмен опытом», то значение увеличивается до 50, 33 и 10 процентов соответственно.

С ростом умений у офицера растет ранг, жизнь и появляются свободные очки способностей, распределить которые может сам игрок.

*Рекомендация:* Способность «Совместитель» позволяет офицеру занимать несколько должностей сразу.

## Экипировка офицера

Посмотреть, что есть в карманах у любого пассажира можно на форме F2/Предметы. Но передавать и экипировать там предметы для офицеров нельзя. Передача осуществляется, когда офицер и герой в одной локации. Абордажники ходят за героем повсюду, а офицеров других должностей можно найти в кают-компании (на кораблях, где она есть). Герой подходит к офицеру и нажатием Enter вызывает командное меню, там выбирает обмен, после чего открывается интерфейс, схожий с обыском трупов и сундуков (см. раздел «Обыск сундуков»). Во время боя обмен таким способом возможен, только если у героя есть способность «обмен опытом». Экипировка предметов осуществляется автоматически, офицер сам выбирает наилучшую для него саблю и пистолет, согласно своим умениям и атрибутам оружия.

*Рекомендация:* Всегда давайте офицерам бутылочки эликсиров жизни - это позволит им выживать в сложных рукопашных сватках.

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Второй способ: у торговцев предметами можно закупать их сразу в карман офицера, экипировка будет автоматическая по выходу из режима торговли. Продать экипированный в данный момент предмет нельзя.

## Лояльность и зарплата

Лояльность офицера определяется его репутацией и поступками, совершаемыми героем. «Хорошие парни» будут становиться менее лояльными, если герой совершает «грязные дела» и наоборот. Если полоса лояльности на форме F2/Персонажи упала до нуля, то такой офицер уйдет от героя при первой же возможности, и остановить его не получится.

Каждый месяц начисление зарплаты включает в себя и плату офицерам, независимо от текущей должности. Чем выше умения офицера, тем больше он будет требовать денег.

Иногда, после некоторого времени пребывания с героем, офицер может «взбрыкнуть» и захотеть уйти от героя на вольные хлеба. Небольшой разовый денежный приз может остановить такого «страдальца».

*Рекомендация: Внимательно следите за лояльностью ваших офицеров, планируйте свои поступки, если офицеры вам дороги, но действия героя идут вразрез с их мировоззрением.*

## Корабль и его характеристики

Персонажи | Журнал | Нации | Торговля | Предметы

### Корабль

**Ян Стейс**

**Быстрый ветер** 4

Корпус 3273 / 3273  
Паруса 100 / 100  
Скорость 8.90 / 17.23  
Маневренность 9.69 / 59.63  
Бейдевинд 10.50  
Трюм 1106 / 1822  
Команда 314 : 31 / 251  
Вооружение 16 фунт / 22  
Пушки 16 фунт / 22

Матросы Сухолутные крысы  
Канониры Бывалые  
Солдаты Неопытные

314  
Мораль команды: Хорошая  
Поднять мораль

Провианта на корабле на 63 дня  
Содержание корабля: 90 580 пиастров  
242 440

Товары в трюме	Кол-во	Вес	Пачка	Вес пачки
Ядра	2000	200	20	2
Картель	300	15	20	1
Книппели	400	40	20	2
Бомбы	2000	100	20	1
Порох	2000	100	20	1
Провиант	2000	200	10	1
Оружие	2000	200	10	1
Лекарства	144	5	30	1
Доски	10	30	1	3

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

Корабль - это неотъемлемая часть капитана и корсара. Это его дом, оружие, способ заработать, его гордость и надежды.

Посмотреть параметры капитана корабля можно, кликнув правой кнопкой мыши по портрету в левом верхнем углу экрана.

### **Параметры корабля**

#### **Название**

Название корабля находится под его изображением. Для того чтобы поменять название, щёлкните по нему, удалите старое и введите новое название.

**Корпус** - количество повреждений, которое может выдержать корпус корабля. Крепкий корпус поможет выстоять против множества противников и разгромить форт. Следите за состоянием корпуса и при необходимости ремонтируйте его. Запас досок поможет вовремя сделать ремонт.

**Паруса** - количество повреждений, которые могут выдержать паруса. Запас парусины на борту обезопасит капитана от порванных штормами и врагами парусов.

**Скорость** - большая скорость для быстрого корабля обязательна, тактические маневры и любимые пиратами «догонялки» за купцами без скорости невозможны. На скорость влияют груз в трюме, умения капитана, повреждения корабля.

**Манёвренность** - быстрый разворот в бою спасет жизнь кораблю и экипажу, позволит дать оба бортовых залпа за время, когда неповоротливый галеон даст только одним бортом. На манёвр влияют груз, умения капитана, повреждения кораблю.

**Бейдевинд** - характеристика, отражающая способность корабля плавать под минимальным углом к ветру. Чем больше значение, тем круче к ветру ходит корабль. Корабли с косыми парусами лучше приспособлены к движению при встречных ветрах.

**Трюм** – вместимость для груза корабля, исчисляемая в условных объемно-весовых единицах. Чем меньше свободного места в трюме, тем неповоротливее и тихоходнее делается корабль. Огромный трюм – мечта любого торговца. Чтобы увеличить количество перевозимого товара, можно снять все орудия, которые весят довольно много, но такой корабль будет сильно рисковать, оставшись без защиты.

**Орудия** - пушки или кулеврины, текущий калибр и число установленных орудий – все это может выбрать сам капитан.

**Матросы** - число матросов в экипаже. Минимальный экипаж необходим для управления кораблем, перегруз экипажа больше максимума возможен, но в тесноте вероятность мятежа будет более высокой.

#### **Опыт команды**

Опыт команды делится на три категории: матросы, канониры, солдаты. Более подробно см. раздел «Экипаж».

#### **Экипаж**

Команда корабля состоит из матросов. Они, в зависимости от поставленной задачи, делают на корабле все необходимое для плавания и боев.



## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Наем матросов производится в таверне : днем там всегда есть желающие уйти в плавание. Число их зависит от Авторитета героя - чем он выше, тем больше желающих будет (см. раздел «Таверна»).

Опыт команды делится на три категории: морскую (влияет на управляемость кораблем), канонирскую (скорость перезарядки и точность наведения орудий), и абордажную (эффективность команды в рукопашных схватках). То есть каждый матрос может быть моряком, канониром и солдатом, но навыки у него при этом разные, хороший канонир – плохой солдат и т.п. Опытная команда на корабле в меньшем составе может быть более эффективна, чем перегруженный салагами корабль. Опыт во всех трех категориях приобретает командой во время выполнения соответствующих действий (маневрирование, стрельба, абордаж), но также и утрачивается, если приобретенные навыки длительное время не подкрепляются практикой. Опыт нанимаемых матросов зависит от национальной принадлежности. Например, англичане всегда хорошие моряки, а у французов замечательные канониры. Пираты же чаще хороши во всем.

Пополнить команду при необходимости можно и из числа перевозимых рабов, для этого в своей каюте в режиме «мысли вслух» (одна из команд по Enter), нужно выбрать зачисление рабов в команду. Если желающие среди них найдутся, то команда пополнится, но мораль и опыт команды несколько упадут.

Команде матросов ежемесячно выплачивается зарплата, которая зависит от класса корабля, на котором они плавают, их опытности и умений героя (Авторитет и Торговля).

Если же не платить требуемую ими сумму, то мораль команды стремительно падает, способность «Железная воля» снижает это падение. Мятежная команда будет плохо управлять кораблём, сражаться без особого задора или даже взбунтуется.

Количество экипажа определяется параметром корабля «Матросы». Например, **174 : 25 / 159** означает, что на корабле в данный момент 174 матроса, минимальная команда составляет 25 матросов, а максимальная - 159, то есть на корабле перегруз команды, поэтому она отображается красным в разделе детализации команды. Перегруз команды позволяет увеличить совокупную отдачу от малоопытной команды, но и приводит к неудовольствию от тесноты, что ведет к падению морали. Значение меньше минимума тоже будет выделено красным шрифтом: нехватка минимальной команды ведет к неуправляемости корабля.

Мораль команды - важная составляющая жизни на корабле. Показатель морали влияет на управляемость кораблем, скорострельность орудий и их перезарядку, а также на абордажные бои. Сильное падение морали неминуемо приводит к бунту на корабле.

Бунт на корабле компаньона во время плавания приводит к выходу его из эскадры. Бунт на корабле героя требует немедленного подавления: герой окажется на палубе со своими верными офицерами против бунтовщиков.

Бунт может также возникнуть, если рабов перевозится много больше экипажа, тогда бунтовщиками будут рабы. Вооружение их неважное, но «товар» попортить придется.

Ежедневно экипаж корабля потребляет провиант. Провиант - это все необходимое для питания экипажа и перевозимых рабов во время плавания: рыба, мясо, сухари, пресная вода. Отсутствие провианта на борту приводит к голоду, смерти экипажа и резкому падению морали (а значит, бунту). Потребляется 1 ед. на 10 матросов и пассажиров и 1 ед. на 20 рабов в день.

Величина запасов провианта в днях пишется в верхнем левом углу экрана формы «Корабль». Провиант тратится по кораблям независимо: где-то может быть нехватка, а где-то излишки - перераспределяйте запасы через меню обмена между кораблями.

Во время плавания и после абордажей от ран и болезней могут гибнуть матросы - всегда имейте на борту запасы товара «Лекарства» для снижения смертности и пополняйте запас время от времени. Лекарства расходуются автоматически только по необходимости, если их не хватает, то идет сообщение о гибели людей и нехватке медикаментов.

Повысить мораль во время плавания можно выдачей матросам ежедневной порции рома. Для этого нужно иметь на борту товар «Ром». Потребляется 1 ед. на 10 матросов.

### **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

Можно повышать мораль выдачей доли добычи, нажав кнопку «Поднять мораль». Эта кнопка вызывает диалоговую форму, где обозначается стоимость поднятия морали на 10% сразу.

### **Компаньоны**

Число кораблей в эскадре героя может достигать пяти, одним кораблем - флагманом управляет сам герой, остальными - его компаньоны. Квестовый персонаж может на время стать компаньоном героя, но управление таким персонажем ограничено, его нельзя снять с должности и продать корабль.

### **Назначение капитана**

Назначение капитана может быть в двух случаях: покупка нового корабля на верфи и захват корабля абордажем (взять приз). Позднее можно снять и переназначить офицера на форме обмен с кораблем.

### **Обмен между кораблей**

Перейти в режим обмена с кораблем своего компаньона можно двумя способами. Первый – через форму «F2/Корабли», дважды кликнув (или нажав Enter) на портрете компаньона. Второй – в море, встав борт к борту, через быструю команду «Обмен». Первый способ не работает во время морского боя, тогда как второй оставляет шанс в бою поменяться кораблями или перегрузить товар и команду.

### **Перемещение груза**

Груз можно забрать одной кнопкой «Перегрузить все товары», Если места в трюме достаточно, то перегружается все содержимое, если мало, то только те товары, что вместятся; при этом вначале берутся самые дорогие товары, а уже потом дешевые. Для перемещения конкретных товаров используются стрелки в списке: левый клик переносит по одной пачке, правый по 10 пачек за раз. Стрелки на клавиатуре делают быстрый перенос по пачкам, а Shift + стрелки переносят все количество данной позиции товара сразу.

Обмен с кораблем

Улюп

6

Туризма

Корпус	836 / 836
Паруса	100 / 100
Скорость	7.40 / 14.15
Маневренность	6.48 / 42.90
Бейдевинд	7.50
Трюм	1026 / 774
Команда	94 : 19 / 75
Вооружение	16 фунт / 16
Пушки	12 фунт / 16

Туризма

Перемещение команды

Снять капитана

Обменять корабль

Перезгрузить все товары

Провианта на корабле на 210 дней

Содержание корабля: 6 977 пиастров

**387 211**

Люзвер

6

Санта Анна

Корпус	545 / 545
Паруса	100 / 100
Скорость	9.78 / 16.37
Маневренность	8.29 / 54.75
Бейдевинд	9.50
Трюм	72 / 647
Команда	0 : 10 / 49
Вооружение	12 фунт / 12
Пушки	12 фунт / 12

Кол-во	Вес	Товары	Кол-во	Вес	Пачка / Вес
1984	200	Ядра	0	0	20 / 2
300	15	Картофель	0	0	20 / 1
400	40	Книппели	0	0	20 / 2
2000	100	Бомбы	0	0	20 / 1
1984	100	Порох	0	0	20 / 1
2000	200	Провиант	0	0	10 / 1
2000	200	Оружие	0	0	10 / 1
144	5	Лекарства	0	0	30 / 1
10	30	Доски	0	0	1 / 3
40	40	Ром	0	0	1 / 1

Выкинуть излишки и почитать описание товара можно двойным кликом или нажатием Enter по позиции в списке.

### Смена капитана

Корабль без капитана при закрытии интерфейса обмена тонет; команда и товары, оставленные на нем, пропадают - перегружайте их перед затоплением.

Назначение нового капитана такое же, как и назначение офицера в должность – выбор из списка пассажиров. Если назначаемый офицер занимал какую-то должность на корабле героя, то он будет освобожден от нее автоматически.

На компаньона, как и на героя, распространяются штрафы на умение Навигация и класс корабля. Характеристики капитана можно посмотреть, щелкнув правой кнопкой мыши на портрете.

### Обмен кораблей

Кнопка «Обменять корабль» меняет местами капитанов, то есть наш герой переходит на новый корабль. Товары в трюме и экипаж остаются на кораблях так, как было изначально. Личные вещи из сундуков в каюте капитана переносятся автоматически в новую каюту. Пленные из трюма тоже переходят на новый корабль.

## Перемещение команды

Перемещение команды осуществляется стрелкам из режима, вызываемого по кнопке «Перемещение команды». Красный цвет числа экипажа означает нехватку до минимальной или перегруз более максимальной команды. При перемещении опыт матросов смешивается по среднему арифметическому.

**Обмен с кораблем**

**Шлюп**



**Туризма**

Корпус	836 / 836
Паруса	100 / 100
Скорость	7.40 / 14.15
Маневренность	6.48 / 42.90
Бейдевинд	7.50
Трюм	1026 / 774
Команда	94 : 19 / 75
Вооружение	18 фунт / 16
Пушки	12 фунт / 16

**Перемещение команды**

Снять капитана

Обменять корабль

Перезгрузить все товары

**Туризма**

Провианта на корабле на 210 дней

Содержание корабля: 6 977 пиастров

387 211

**Люгер**



**Санта Анна**

Корпус	545 / 545
Паруса	100 / 100
Скорость	9.78 / 16.37
Маневренность	8.29 / 54.75
Бейдевинд	9.50
Трюм	72 / 647
Команда	0 : 10 / 49
Вооружение	12 фунт / 12
Пушки	12 фунт / 12

**Перемещение команды**

Матросы	Сухопутные крысы
Канониры	Бывалые
Солдаты	Неопытные

Мораль команды: Хорошая

---

Матросы	
Канониры	
Солдаты	

Мораль команды: Низкая

## Груз в трюме

Посмотреть описание товара можно, дважды кликнув (или нажав Enter) на позиции в списке товаров. Для того, что бы выкинуть ненужное количество товара, необходимо воспользоваться стрелками или полем ввода чисел клавиатурой и подтвердить кнопкой «ОК».

**Обмен с кораблем**

**Улюп**



6

**Перемещение команды**

**Снять капитана**

**Обменять корабль**

**Перезгрузить все товары**

**Туризма**

Провианта на корабле на 210 дней

Содержание корабля: 6 977 пиастров

387 211

**Люггер**



6

**Туризма**

Корпус	836 /
Паруса	100 /
Скорость	7.40 / 14
Маневренность	6.48 / 42
Бейдевинд	7
Трюм	1026 /
Команда	94 : 19
Вооружение	18 фунт
Пушки	12 фунт

**Провиант**

Здесь все необходимое для питания экипажа и перевозимых рабов во время плавания: рыба, мясо, сухари, пресная вода. Отсутствие провианта на борту приводит к голоду, смерти экипажа и резкому падению морали. Потребляется 1 единица на 10 матросов и 1ед на 20 рабов в день.

Вес 1 ц, пачка 10 шт.

**Выкинуть?**

Количество в трюме: 2000

Вес в трюме: 200

Ок Отмена

**Санта Анна**

Корпус	545 / 545
Паруса	100 / 100
Скорость	9.78 / 16.37
Маневренность	8.29 / 54.75
Бейдевинд	9.50
Трюм	72 / 647
Команда	0 : 10 / 49
Вооружение	12 фунт / 12
Пушки	12 фунт / 12

### Пушки по бортам

Управление орудиями на корабле вызывается двойным кликом или нажатием Enter по полю «Пушки/ Кулеврины» в списке параметров корабля.



На корабле могут быть установлены орудия типа «Пушка» или «Кулеврина» калибра 12, 16, 24, 32 и 42 фунта. Число и расположение орудий игрок вправе назначить сам. Но орудия не могут быть больше допустимого для данного корабля калибра и количества.

Пушки имеют большую, чем кулеврины, убойную силу, больший ресурс, меньшее время перезарядки, но и меньшую дистанцию поражения.

Все орудия являются товаром, и запас их отображается в трюме как груз. Экипированные орудия в трюме не видны, их нельзя выкинуть или продать до демонтажа.

Орудия имеют довольно большой вес, и для высвобождения места для торговли можно минимизировать число орудий, оставив только необходимые для защиты во время бегства от пиратов.

В течение боя орудия могут выйти из строя во время попадания по ним вражеских ядер и бомб или от неудачного выстрела. Ресурс у орудий разный: маленькие пушки (12-фунтовые) имеют малый ресурс, большие калибры – больший. Пополнить запас орудий можно, перегружая их из трюма вражеских кораблей, если там были запасные орудия, или покупая на верфи.

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

Во время боя снять или установить орудия нельзя. Снять орудия во время грабежа приза тоже нельзя. На него нужно назначить капитана, вывести из боя и потом уже снимать пушки.

## **Ремонт**

Во время плавания корабль получает повреждения от штормов, или неприятельских снарядов, или от контакта с прибрежными рифами и скалами. Поломки получает корпус и паруса. Могут повредиться мачты.

## **В море**

Для успешного ремонта корабля во время плавания нужно иметь хороший запас досок и парусины. Скорость ремонта зависит от умения Ремонт и различных способностей плотника. Хороший офицер-плотник позволит быстро и качественно восстановить корабль.

Мачты починить в море своими силами нельзя.

## **На верфи**

Ремонт на верфи не требует досок и парусины, достаточно заплатить за услугу, выбрав желаемый процент ремонта. Мачты на верфи ремонтируются автоматически. Ремонт каждого корабля на верфи занимает какое-то время, но все равно быстрее любого ремонта своими силами в море.

## **Скорость и маневр**

Управляемость кораблем зависит от многих факторов: это сила и направление ветра, умение Навигация капитана и опыт команды, и целостность корпуса, и заполнение трюма, но главное, пожалуй, это паруса. Корабль с поврежденными парусами не может набрать максимальную скорость и плохо маневрирует. На скорость влияет положение парусов. Паруса могут находиться в трех состояниях: все паруса убраны, паруса в боевом положении, все паруса подняты.

На маневр влияет инерция движения: чем выше текущая скорость, тем больше скорость поворота, но маневр легче совершается с парусами в боевом положении.

Текущие достижимые величины скорости и маневра и максимальные значения для корабля показаны в списке параметров на форме «F2/Корабли». Например, 11.50 / 16.30 в поле скорости означает, что сам корабль может развить скорость 16.30 узлов, но при текущем опыте героя и экипажа, а также загруженности и целостности корабля скорость не превысит 11.50 узлов. Это текущее достижимое значение приведено без учета положения парусов, силы и угла ветра.

Парусники движутся за счет силы ветра: чем сильнее дует ветер, тем больше скорость у корабля. Но попутный ветер (фордевинд) или встречный (бейдевинд) по-разному влияют на скорость корабля. Непосредственно против ветра парусник плыть не может. У кораблей есть параметр «бейдевинд» - это характеристика, отражающая способность корабля плавать под минимальным углом к ветру. Чем больше значение, тем круче к ветру ходит корабль. Корабли с косыми парусами лучше приспособлены к движению при встречных ветрах.

## Судовой журнал

В этой форме игрок может ознакомиться с судовым журналом, который ведет герой и автоматически заполняется системой.



## Журнал событий

Журнал представляет собой список текущих заданий героя. Каждый пункт списка двойным кликом или Enter раскрывается в лог событий. Каждая запись маркируется временем занесения в журнал. Лог идет снизу вверх, то есть внизу самые первые записи, вверху самые последние.

## Архив событий

На этой закладке находится список пройденных героем квестов.

## Кассовая книга

На этой закладке ведется бухгалтерия нашего героя. Все депозиты и кредиты у ростовщиков фиксируются для удобства расчета сроков и процентов.



Судовой журнал									
Журнал		Архив событий		Энциклопедия		Кассовая книга		Статистика	
Кредит в городе		Сумма	Дата	Срок (мес.)	%	Вклад в городе		Сумма	Дата
Виллемстад		500	01.01.1665	3	10	Тортуга		96 920	01.01.1665

1 января 1665 11:50

## Статистика

Любой поступок героя отображается на форме статистики. Тут идет учет убитых жителей по типам, учет захвата и потопления кораблей, разграбление городов и прочее.

Судовой журнал									
Журнал		Архив событий		Энциклопедия		Кассовая книга		Статистика	
Корабли		Потоплено орудиями	Потоплено абордажем	Захвачено абордажем		Убито		Саблями	Пистолетами
Класс 1	0	0	0	Солдаты		0	0	События	
Класс 2	0	0	0	Горожане		0	0	Кораблей продано	
Класс 3	0	0	0	Нечисть		0	0	Кораблей куплено	
Класс 4	0	0	0	Остальные		0	0	Бунтов на корабле	
Класс 5	0	0	0	Итого		0	0	Восстания рабов	
Класс 6	0	0	0					Кораблей отпущено	
Сложность : Капитан									
События							Итого		
Фортов разгромлено		0	0	0	0	0	0		
Городов захвачено		0	0	0	0	0	0		
Городов разграблено		0	0	0	0	0	0		
Кораблей захвачено		0	0	0	0	0	0		
Кораблей потоплено		0	0	0	0	0	0		

## Отношения наций

Персонажи Корабли Журнал Торговля Предметы

Отношения

Репутация героя у наций

- Англия Нейтральная
- Франция Нейтральная
- Испания Нейтральная
- Голландия Нейтральная

Флаг на корабле

Смена флага

### Матрица отношений наций

Отношение между державами бывают трех видов:

- Дружественные
- Нейтральные
- Враждебные

Слева и сверху расположены флаги наций, пересечение их указывает на отношения между ними.

Герой принадлежит своей базовой нации – это нация начала игры или текущего каперского патента, если он есть. К герою применим столбец его базовой нации с учетом награды за голову.

### Награда за голову или признательность за заслуги

Отношение к герою у державы, её граждан и солдат могут быть разными. Хорошие поступки во благо страны повышают репутацию у нации, плохие же могут привести к награде за голову героя. А это - вечное преследование на суше и море, так как всегда найдутся охотники за буйными головами. Награду за голову можно не только получить, но и уменьшить делами своими или прямым подкупом, вернув таким образом дружеское расположение державы.

## **Флаг на корабле**

Нация героя - это нация, выбранная в начале игры, или нация, которой в данный момент герой служит (чей патент находится у героя в кармане). Её видно на форме "F2/Персонаж". На форме же "F2/Нации" виден текущий флаг на корабле героя, который можно менять только в море для того, чтобы скрыть свою истинную суть. Но врага державы могут распознать как корабли в море, так и стражники в порту. Скрытность героя влияет на успех обмана. Если же у героя есть награда за голову от своей основной нации, то он считается врагом даже ей.

Распознавание врага происходит с учетом отношений самих стран и наград за голову от их имени.

Быстрый переход в городах враждебной нации для героя не работает.

## **Торговля**

Перечень товаров для торговли довольно велик. Это дает большую свободу в торговле для героя.

Что-то на островах и материке является экспортируемым товаром и цены на него низкие, что-то - импортируемым, и спрос велик, как и цена высока. А что-то и вовсе запрещено к официальной продаже, и контролируется лично губернатором.

Можно делать деньги на разнице цен, покупая дешево, продавая дорого. Более выгодно продавать дороже, но этот скользкий путь лежит через контрабанду. И уж совсем выгодными сделки становятся только тогда, когда товар вообще не покупается, а берется «за так», «безвозмездно» у купцов в море методом прямого грабежа и пиратства.

Нация				Журнал торговли						
Нация	Город	Местоположение	Актуальность	Наименование товара	Тип	Цена продажи	Цена покупки	Товара в магазине	Пачка	Вес пачки
	Тортуга	Тортуга	11:50 01.01.1665	Ядра		8	4	558	20	2
	Форт де Франс	Мартиника	11:50 01.01.1665	Картечь		14	7	1058	20	1
	Виллемстад	Кюрасао	11:50 01.01.1665	Книппели		22	11	4717	20	2
	Сент-Джонс	Антигуа	11:50 01.01.1665	Бомбы		75	37	761	20	1
	Сантьяго	Куба	11:50 01.01.1665	Порох		51	25	604	20	1
				Провиант		111	55	500	10	1
				Оружие		233	115	106	10	1
				Лекарства		192	95	30	30	1
				Парусина		7	3	2564	1	2
				Доски		10	5	317	1	3
				Какао		75	37	1556	1	2
				Кофе		85	42	2899	1	2
				Табак		121	59	491	1	2

## Товары и цены

На форме «F2/Торговля» показаны прайс-листы, собираемые героем во время посещения магазинов или полученные у купцов в море. Это состояние запасов магазина на определенную дату. Список ведется по городам в таблице: количество товара, цена продажи, цена покупки, тип (импорт, экспорт или контрабанда). Со временем информация устаревает, так как товароборот в игре живет своей жизнью. Но основные выводы для успешной торговли сделать можно.

В начале игры список пустой, по мере получения информации (посещения магазинов) он будет заполняться.

*Совет: Не упускайте возможность узнать цены на товары от купцов в море или в таверне из слухов.*

Ценообразование в магазинах работает на спросе-предложении: если количество экспортируемого товара постоянно мало (все скупается большими партиями), то цены на него будут расти. И наоборот, импортируемый товар, который все время продается и создает в магазине «затаривание», приводит к падению цен. Ситуация со временем выравнивается к изначальному состоянию.

*Важно: Разграбление города приводит к резкому уменьшению запасов в магазине, а значит, постепенному росту цен.*

## Продажа контрабанды

Ряд товаров в городах запрещен в свободном хождении, это связано с текущей политической ситуацией и повышенными налоговыми сборами. Такой товар продать в магазин официально нельзя. Купить можно, но цена будет заоблачная.

Поэтому страждущие быстрой наживы купцы не гнушаются контрабандных сделок. Цены там выгодные, но и патруль может нагряться. Договариваться о сделке нужно с контрабандистом в таверне, а далее в безлюдной бухте сгрузить всю партию.

Патруль может нагряться как на берегу, так и поджидать в море на выходе из бухты.

## Экипировка и предметы

В этом интерфейсе игрок может посмотреть предметы, переносимые героем и его пассажирами, выбрать новую саблю или надеть кирасу на персонажа, изучить карту клада или схему острова.

Предметы, которые находятся в сундуках каюты корабля героя, можно просмотреть только в самой каюте через интерфейс обыска сундуков. На форме «F2/Предметы» показаны вещи, которые герой носит с собой постоянно.

Все	Снаряжение	Разное	Карты
Наименование предметов			
	Дюсак	4.5	1 4.5
	Длинноствольный пистолет	4.0	1 4.0
	Эксплуативная подзорная труба	7.0	1 7.0
	Патент Англии	0.1	1 0.1
	Пули	0.1	185 18.5
	Лечебное зелье	0.8	3 2.4
	Итальянский меч	8.5	1 8.5
	Бретерский пистолет	3.0	1 3.0
	Дешевая подзорная труба	1.0	1 1.0

**Экипировка: Ян Стейс**

Взять

290 791

Вес: 49.0 / 118

## Экипировка героя

Герой может носить четыре предмета: саблю, пистолет, подзорную трубу и кирасу. Для экипировки предмета нужно выбрать его в списке и нажать кнопку «Взять». Офицеры выбирают свою экипировку сами автоматически при обмене предметами или покупке в магазине.

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Предметы с эффектом в умения, например, +10 Авторитет, работают, если находятся в кармане героя или офицера. Исключением являются предметы одежды, которые нужно экипировать как кирасу, тогда эффект в умения от них будет работать. Также есть уникальный сборный артефакт «три черепа», эффект появится только тогда, когда собраны все три черепа вместе, то есть они все три находятся в предметах одновременно.

## Просмотр карт

Для просмотра карты-схемы нужно выбрать ее в списке и нажать кнопку «Взять». Откроется дополнительное окно с картой. Карты продаются у торговцев предметами в городе.



## Карты кладов

Карты кладов просматриваются так же, как и обычные карты, но вместо схемы будет описание, которое по карте составил герой с указанием, где именно спрятаны сокровища. Карту клада можно приобрести в таверне, если там окажется продавец. Карта может оказаться и подделкой. Также клад от времени может превратиться в рухлядь.

Карты кладов могут состоять из нескольких частей. Для получения информации, где именно искать, нужно иметь две части карты. Части карты можно найти в сундуках с кладом. Карта автоматически склеится из частей, если нажать кнопку «Взять» по любой из частей карты.

Если клад находится в подземелье, то открытие сундука может привести к появлению скелетов пиратов, которые были убиты злодеем, прятавшим свои сокровища.

## **Жизнь в городе**

Города – это средоточие всей жизни в Карибском море. В городах вы можете ремонтировать свои корабли, нанимать офицеров и матросов, покупать и продавать товары, а также поступить на службу к губернатору, заключить контракт на сопровождение судна и многое другое. У жителей города всегда можно узнать последние новости.

Обычно в любом городе есть:

- порт
- резиденция
- магазин
- верфь
- ростовщик
- таверна
- портовое управление
- бордель
- церковь
- дома простых жителей
- недалеко от города находится форт, а в нем тюрьма

В дружественных городах работают «быстрые переходы»: нажатие Enter приводит к открытию меню команд героя, там стрелками можно выбрать нужное здание.

## **Резиденция**

В резиденции находится правитель города (губернатор) и может пребывать с визитом представитель короля – генерал-губернатор всех колоний этой нации в Новом Свете.

## **Разделение на губернаторов и генерал-губернатора**

Губернатор является мэром города и его окрестностей, его интересы сводятся к поддержанию порядка в округе и, конечно, укреплению положения своей страны в целом.

Генерал-губернатор является представителем короля в Новом Свете, он может посещать различные города своей нации. Его интересы значительно шире, чем у обычных губернаторов. Задания, полученные от генерал-губернатора, значительно сложнее и ответственнее. Повышение героя в звании осуществляет тоже он.

Генерал-губернатор не будет иметь дела с капитаном, у которого нет каперского патента.

## **Получение патента за службу**

За верную службу городу, выполнение ряда заданий губернатора, он может выдать герою каперский патент. Патент открывает перед героем дорогу к заданиям генерал-губернатора.

Изначальная нация героя не важна для получения патента, патент можно получить и нечестным путем, пропустив всю рутину бюрократии, дав взятку персонажу, способному посодействовать в получении патента.

Приобретенный патент меняет базовую нацию героя, он теперь на службе и может строить свою карьеру.

## **Карьера**

Получив патент, герой имеет звание капера. За верную службу генерал-губернатор может присвоить новое звание:

- Коммандер
- Капитан

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

- Коммодор
- Адмирал

Если герой потеряет патент - а потерять его можно только напав на своих - все звания и достижения пропадают. Получив новый патент, герой будет снова рядовым капером.

Скорость карьерного роста зависит от качества и сроков выполнения заданий.

## **Бордель**

Название говорит само за себя. Тут настоящий корсар всегда найдет что нужно. Репутация несколько пострадает, зато и отдых от ратных дел здоровье восстановит. Можно порадовать свою команду, что явно повысит мораль всему экипажу. Такие заведения есть далеко не в каждом городе. Можно попробовать завязать с какой-нибудь красавицей легкий флирт, и, в случае взаимности, вы можете рассчитывать на получение некой важной информации от благодарного женского сердца.

## **Церковь**

Жить в грехе и сохранить душевную чистоту трудно, но смерть врагов всегда прощается слугами церкви, если идет на пользу и укрепляет положение отчины.

Помимо самих церквей есть и Святая Инквизиция, в застенках которой лучше не оказываться.

## **Пожертвования. Повышение репутации**

Пожертвования на богоугодные дела повышают репутацию героя, тем больше, чем больше сумма.

## **Улучшить здоровье**

Знания, сосредоточенные за долгие столетия только в монастырях и церковных книгах, позволяют святым отцам творить истинные чудеса исцеления. Если максимальный уровень здоровья героя упал и не восстанавливается сам, то прямая дорога на поклон к священникам. Они помогут и излечат тело.

## **Портовое управление**

В каждом городе, где есть верфь, есть и портовое управление.

### **Оставить корабль**

Если у героя есть несколько кораблей, то он может оставить своих компаньонов на время в порту. При этом экипаж распускается, а вот компаньон и содержимое трюма остается неизменным. В одном порту можно оставить до трех кораблей. Стоянка корабля оплачивается согласно классу этого судна. Чем выше класс судна, тем, соответственно, выше плата за его сохранность.

### **Забрать корабль**

Забрать корабль можно у начальника портового управления. Получается, что у героя может быть до шестидесяти кораблей. Но одновременно в эскадре только пять.

Оставлять корабли на время иногда очень выгодно, если миссия требует скрытного проникновения на маленьком корабле, а любимый линейный корабль жалко продавать.



## Форт и тюрьма

Форт находится за городом. Быстрого перехода туда нет. Добраться туда можно, выйдя за городские ворота и пройдя через джунгли.

В каждом форте есть тюрьма. Если герою больше нечем заняться и его мировоззрение протестует против нахождения кого-либо за решеткой, он может попробовать выпустить узников, но это явно приведет к агрессии со стороны всего немалого гарнизона форта.

## Таверна

Здесь вы можете узнать последние слухи, нанять матросов или офицеров. Также таверщик всегда найдет людей, которым нужно сопровождение или транспорт. В таверне ошиваются различные темные личности, готовые продать карту, по которой якобы можно найти сокровища, сидит контрабандист, и конечно, в таверне всегда можно посидеть с завсегдатаями за кружечкой рома и перекинуться в карты или игральные кости.

## Набрать экипаж

В диалоге с барменом нужно выбрать реплику о матросах. В открывшемся интерфейсе найма можно выбрать корабль из списка и нанять или уволить матросов. Набрать экипаж можно только днем.



## Нанять офицера

Кандидаты в офицеры могут сидеть за столиками, и достаточно их спросить, тогда они и скажут, кто они и на что рассчитывают. Офицеров может и не быть, но если они есть, то они будут сидеть на протяжении дня на месте. Если денег для найма не хватает, можно уйти из таверны, подзаработать или занять у ростовщика, вернуться и нанять подходящего офицера. Посмотреть его характеристики можно до найма, выбрав соответствующую реплику.

## Игра в кости

Игра 'покер-джокер'. Пять кубиков у каждого, бросаются по очереди все пять. Можно перебросить любое число кубиков, сделав ставку за каждый, но только один раз. Нужно выкинуть максимальный результат.

Результаты по возрастанию:

- одна пара (2)
- две пары (2+2)
- триада (3)
- фул (3+2)
- каре (4)
- стрит (кубики подряд)
- покер (5)

Если одинаково выпало, то победил тот, у кого старше комбинация.

Управление: клик по стакану - бросок кубиков, клик по кубику - на переброс (деньги на ставку должны быть), клик по портрету - передать ход (когда переброс не нужен).



## Игра в карты

Правила простые. Игра «Двадцать одно». В колоде 36 карт, от тузов до шестерок. Туз – 11 очков, король - 4, дама - 3, валет - 2, остальные по своему достоинству. Нужно набрать 21 очко. Раздается по одной карте, далее набираются недостающие (клик по колоде). Ход передается кликом по силуэту противника в правом верхнем углу окошка. Если перебор, то игра заканчивается. Каждая новая карта - это ставка. Начать игру можно, если есть деньги хотя бы для трех ставок. Повтор игры - клик по колоде, выход - крестик или Esc.



### **Потасовки и дуэли**

В таверне можно нарваться на драку или самому стать ее инициатором. Есть несколько путей развития событий: это потасовка прямо в таверне, когда все посетители убегают, оставляя драчунов один на один, или дуэль за городом в определенное время, или, если у дуэлянта есть свой корабль, корабельная дуэль в прибрежных водах.

### **Снять комнату**

В разговоре с барменом есть реплика о ночлеге. Можно снять комнату до ночи или до утра. А можно вообще просидеть в общей зале или переночевать в каюте на своем корабле.

### **Контрабандист**

Среди завсегдатаев таверны может оказаться контрабандист, с которым можно договориться о продаже товара, запрещенного губернатором. Или, если у героя нет своего корабля, договориться о доставке на корабле контрабандистов на другой остров.

Договорившись, нужно добраться до бухты, где и будут ждать контрабандисты.

### **Вольный капер**

Иногда в таверне может сидеть такой же, как и герой, корсар. Если он расположен к герою, то может предложить совместное дельце, или пойти офицером на службу, или даже присоединится как компаньон со своим кораблем. Этого капера можно встретить и позднее в других местах, тогда он может быть уже более «прокачанным», так как живет в игре и тоже выполняет задания губернаторов, грабит купцов и т. п. Если же герой полезет в бутылку в разговоре с корсаром, то может состояться дуэль.

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

*Важно: Список и имена каперов игрок может задать сам в файле RESOURCE\INI\texts\russian\HeroDescribe.txt*

### **Дипломат**

В пиратских поселениях в таверне сидит дипломат, он может примирить героя с державой, уменьшив награду за голову, или помочь с бумагами.

### **Примирение. Уменьшение награды за голову**

Награда за голову приводит к появлению охотников за буйной головой героя. Жизнь может стать невыносимой, так как на суше и на море герою не дадут спокойно вздохнуть. Если путь к улаживанию дел через губернатора уже закрыт, то на выручку приходит дипломат. За определенную сумму он с радостью решит ваши проблемы. Уменьшение награды за голову займет какое-то время (от 5 до 15 дней), но предоплату агент попросит всю и сразу.

### **Торговые лицензии**

Для расширения возможностей честной торговли требуется увеличения числа магазинов, где можно совершать сделки. Но во враждебных городах довольно трудно торговать. Приобретение торговой лицензии позволяет беспрепятственно находиться во враждебном городе и проходить проверку патрулями. Лицензию можно получить и у генерал-губернатора, если его задания требуют проникновение в город другой нации. Лицензия имеет срок действия в 30, 60 и 90 дней. От срока зависит цена лицензии.

### **Каперский патент**

В обход честного получения патента у губернатора за заслуги перед державой патент можно получить у дипломата, заплатив требуемую им сумму.

### **Выкуп города**

Когда герой захватывает город себе и уже устает отбивать постоянные осады, то ему прямая дорога к дипломату, который за довольно крупный выкуп уладит разногласия и держава оставит попытки отбить город.

### **Магазин**

Здесь вы можете покупать и продавать любые товары. Некоторые товары могут быть недоступны для продажи – это значит, что они являются контрабандой в этом городе. Но купить можно любые товары, правда, контрабандные товары только в малом количестве. Торговцы в магазине также могут давать различные задания и торговать предметами.

### **Купить, продать товар**

Товар покупается или продается с выбранного в данный момент в списке корабля.



Двойной клик мыши или нажатие Enter по строкам таблицы вызывает форму покупки/продажи товара. Shift + стрелки влево/вправо на строках таблицы автоматически вызывают форму с предустановленным количеством покупки/продажи на максимальное. Ввод положительного количества с клавиатуры устанавливает покупку товара, а отрицательного (с минусом) продажу. Стрелки влево/вправо изменяют количество по пачкам, а Shift + стрелки влево/вправо на максимально доступное. Нажатие клавиши Enter на форме равносильно ОК, а Esc – «Отмена». Находясь в режиме формы и мотая список в таблице стрелкам вверх/вниз, можно просматривать описание товара под курсором таблицы. Цвета: красный - контрабанда, синий - импорт, зеленый – экспорт.

*Рекомендация: Быстрая продажа всего стрелками вверх/вниз по списку, Shift + право, Enter.*

### Уличные торговцы

Торговля предметами возможна не только в магазине, но и у множества уличных торговцев. Купить эликсир, новую саблю, пополнить запас пуль или приобрести карту-схему – все это можно у торговцев.

### Купить, продать предметы

Предметы покупаются или продаются торговцу у выбранного в списке персонажа, героя или его офицера.



Двойной клик мыши или Enter по строкам таблицы вызывает форму покупки/продажи предмета. Shift + стрелки влево/вправо на строках таблицы автоматически вызывают форму с предустановленным количеством покупки/продажи на максимальное. Ввод положительного количества с клавиатуры устанавливает покупку предмета, а отрицательного (с минусом) продажу. Стрелки лево/право изменяют количество по одному, а Shift + стрелки влево/вправо на максимально доступное. Нажатие клавиши Enter на форме равносильно «ОК», а Esc – «Отмена». Находясь в режиме формы и мотая список в таблице стрелкам вверх/вниз, можно просматривать описание предмета под курсором таблицы.

*Важно:* В списке на продажу отсутствуют экипированные персонажем предметы.

*Рекомендация:* Быстрая продажа всего стрелками вверх/вниз по списку, Shift + право, Enter.

## Ростовщики

Ростовщики в игре есть почти в любом городе. Они могут ссудить герою определенную сумму, зависящую от ранга и репутации игрока, под определенный процент. В начале игры эти деньги являются хорошим подспорьем для получения первоначального капитала.

Когда же у героя появляются излишки, он может пустить их в рост, сдав в депозит, на неограниченный срок под процент.

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Внимание! Разграбление города врагами может привести к аннулированию вкладов у ростовщика (форс-мажор).

Ростовщики также могут давать задания, так как у них всегда есть работа для корсара – должники не платят, заемщикам нужно доставить сундуки с золотом.

## Верфь

В каждом портовом городе есть верфь. Если ваш корабль поврежден в бою, то здесь вы можете его отремонтировать. Также вы можете купить себе или своему компаньону новый корабль.

### Купить или продать корабль

Верфь



Ян Стейс







Класс 6  
Шлюп  
18 732



Класс 6  
Люггер  
14 334





Тризма

 Корпус	836 / 836
 Паруса	100 / 100
 Скорость	7.40 / 14.15
 Маневренность	6.48 / 42.90
 Бейдевинд	7.50
 Трюм	1026 / 774
 Команда	94 : 19 / 75
 Вооружение	16 фунт / 16
 Пушки	12 фунт / 16

Корабль	Класс	Пушки	Трюм	Цена
 Тартана Де Ла Антигуа	7	0	45	560
 Баркас Сан Августин	7	8	197	2788
 Шкуна Фелиз	5	20	1407	41049
 Барк Мартир	5	16	1650	36345
 Каравелла де ла Нина	5	30	2348	48141
 Баркентина Христофор	4	16	2182	41538

Шлюп

Обладая небольшой осадкой и великолепными ходовыми качествами, шлюп представляет собой высокоэффективный разведывательный корабль, пригодный для берегового патрулирования и торговли.

ПродатьРемонт387 211Купить

Чтобы купить новый корабль, нужно иметь офицера, который станет капитаном. Ставим курсор в левом списке на пустой слот, тогда кнопка «Купить» станет активной, выбираем из правого списка кораблей на верфи нужный и совершаем сделку, если хватает денег. Если курсор в левом столбце стоит на уже существующем корабле героя (компаньона), то он автоматически продается и сумма продажи идет в зачет суммы покупки.

### Разница в цене

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

### **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

Также на цену влияют умения самого героя. Цена же продажи корабля героя зависит от его состояния (требуется ли ремонт?) и «чистоты» корабля, то есть то, каким путем он оказался у героя. Корабли, добытые разбоем, продаются по бросовым ценам, тогда как честно купленный корабль на верфи будет стоить по-прежнему дорого. Учитывая факт, что разные верфи имеют разные цены на одни и те же корабли, можно заработать на такой разнице цен, занимаясь перегонкой кораблей из города в город.

*Важно: При продаже корабля содержимое трюма и орудия не учитываются и в цену не входят. Продавайте их отдельно.*

### **Ремонт**

Во время боя или шторма корабль получает повреждения. Устранить их можно и самому, купив доски и парусину. Но упавшие мачты так не починить, и занимает такой ремонт много времени. Поэтому намного удобнее чинить корабли на верфи. Для этого выберите в левом списке корабль, который нужно починить; если он поврежден, будет доступна кнопка «Ремонт».



Можно указать желаемый процент ремонта, или он будет ограничен суммой наличности героя.

### **Купить или продать орудия**

Орудия являются товаром и покупаются, так же как и в магазине, на верфи, выбором соответствующей реплики в диалоге с владельцем верфи. Перед продажей пушки нужно снять с бортов корабля (см. Пушки по бортам).





## Улучшение параметров корабля

В архипелаге есть уникальная верфь, на которой можно не просто отремонтировать корабль, но и улучшить характеристики по следующим критериям:

- Увеличить калибр орудий
- Увеличить вместимость трюма
- Увеличить скорость
- Увеличить маневренность
- Прибавить место для экипажа
- Увеличить прочность корпуса

Причем можно применить улучшения в любом сочетании, но только по одному разу каждое.

## Подземелья, пещеры, гроты

Подземелья, катакомбы, гроты, пещеры – все они встречаются довольно часто на островах и материке. В городе довольно редко можно найти подземелья.

## Поиск кладов

Чаще всего клады запрятаны именно в пещерах, гротах и т. п. Но без карты найти его невозможно.

## **Нечисть**

В пещерах и подземельях, куда не проникает солнечный свет, можно встретить артефакты, которые лучше обходить стороной. Узнать их можно по потусторонним звукам и светящейся вращающейся сфере. Активация их приводит к воскрешению мертвых, которые жаждут крови нарушившего их покой героя.



## Режимы игры

Игра «Корсары: Возвращение Легенды» состоит из трех различных систем игры – это суша, море и глобальная карта. В каждом из режимов свое управление и свои особенности.

## Режим суши

### **Быстрые переходы**

В дружественных городах работают быстрые переходы по основным зданиям. Для активации нужно нажатием Enter вызвать командное меню героя, там выбрать быстрый переход



и далее стрелками выбрать нужный пункт назначения:



### **Боевая система игры**

Виртуозное владение клинком и пистолетом позволит вам выйти живым из любой передраги. Боевая система предоставляет в ваше распоряжение три типа ударов нападения, два типа парирования, блок, один круговой удар для защиты и нападения, возможность выстрелить из пистолета, отскок назад и в стороны.



### Жизнь

Жизнь персонажа - это количество повреждений, которое он может выдержать. Жизнь увеличивается с каждым новым уровнем, а также может быть увеличена за счёт дополнительных способностей.

Во время боя ваша жизнь красной полоской отображается в верхнем правом углу, слева от портрета персонажа. Восполнять жизнь во время боя можно, используя бутылочки эликсиров («лечилок») через меню по Enter/Использовать или горячей клавишей.

### Здоровье

Здоровье - это показатель общего физического состояния героя. Чем хуже здоровье, тем хуже становятся показатели героя в игре. Здоровье ухудшается, если герой получает много ранений, и восстанавливается, если герой не участвует длительное время в рукопашных схватках. Если оно упало ниже отличного, герой начинает получать минусы в характеристики, а те, в свою очередь, дают минусы в умения. Здоровье восстанавливается само, довольно медленно, но все же. Быстрее всего тогда, когда герой ничего не делает (спит в таверне или борделе), в два раза медленнее во время плавания на корабле. Способность «Отменное здоровье» ускоряет восстановление здоровья вдвое. Золотой фон индикатора здоровья говорит о том, что здоровье восстановилось в максимум. Впрочем, максимум здоровья тоже может уменьшаться при получении серьезных повреждений (шрамы и увечья, которые даже после полного заживления дают о себе знать в бою). Священники в церквях могут восстанавливать максимум здоровья, но нечасто, ненамного и за большие деньги. Иногда требуется посещение 2-3 священников, чтобы

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

"хорошее золотое" здоровье стало «хорошим белым» - и все равно после этого надо ждать, когда здоровье само восстановится до «отличного золотого».

### **Энергия**

Человек не может сражаться без остановки, в конце концов, его одолеет усталость. Количество энергии зависит от характеристики героя «Реакция». Чем больше значение, тем больше способен персонаж совершить действий. Каждый удар тратит определённое количество энергии, поэтому следует очень аккуратно расходовать силы в бою. Количество энергии отображается синей полоской справа от портрета персонажа. Если энергии будет недостаточно, вы не сможете нанести удар. Энергия во время боя постепенно восстанавливается. Если вы видите, что энергии осталось очень мало, и её не хватает на удары - постарайтесь блокировать или парировать удары врагов до тех пор, пока энергия не восстановится. Дополнительные способности помогут вам экономичнее расходовать энергию на удары и быстрее её восстанавливать.

### **Энергия и жизнь ваших врагов**

Во время боя над головами ваших врагов будут висеть полоски с их жизнью и энергией. Когда вы или ваши союзники наносят удар по врагу, над ним будут появляться цифры, показывающие количество нанесенного урона.

### **Заряды пистолета**

Над портретом героя и его офицеров в левом верхнем углу экрана отображаются звездочки – заряды пистолета.



Красная звездочка означает, что выстрел произведен, и пистолет еще перезаряжается.

### **Типы ударов**

**Удар** - обычный удар или укол, наносящий небольшое повреждение.

**Выпад** – удар или укол с выпадом. Наносит более серьезное повреждение противнику, чем обычный удар. Но и времени на исполнение тоже требует больше.

**Пробивающий удар** требует много энергии, наносится с большим размахом, медленно, но наносит очень большие повреждения и всегда пробивает блок.

**Круговой удар** требует среднее значение энергии и наносит небольшие повреждения всем стоящим вокруг персонажам. Персонаж, пропустивший круговой удар, слегка отшатывается назад, освобождая герою место для маневра, и дает передышку для контратаки.

**Парирование** позволяет парировать удар, уводя саблю противника в сторону, не требует Энергии, спасает от пробивного удара. При успешном парировании противник сбивается с ритма и тратит большую часть своей энергии.

**Обманный удар (финт)** Выглядит так же, как и парирование, но занимает больше времени в исполнении. При удачном использовании позволяет захватить оружие противника и сразу же нанести ответный удар.

**Блок** позволяет заблокировать все удары, кроме пробивающего. Энергии не тратит. В блок можно уйти в любой момент, прервав свою атаку, если сразу видно, что она будет неуспешной.

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

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

**Выстрел из пистолета** наносит урон врагу и заставляет того отступить на шаг. Пистолеты бывают разных видов, для выстрела нужны пули, перезарядка пистолетов в бою зависит от игровой настройки и производится только с убранный саблей или нет.

**Отскок** позволяет отскочить на два шага от противника назад или в сторону, тем самым, выведя героя из-под удара или из гущи боя.

Оружие для фехтования разделено на три категории: рапиры (*легкое*), сабли (*среднее*), мечи и топоры (*тяжелое*). Это позволяет сделать героя экспертом в наиболее часто используемом виде оружия, что дает дополнительный бонус в сабельных драках. Каждый вид оружия имеет свои плюсы и минусы: тяжелое наносит максимальный урон, но имеет больший вес, а значит, требует больше энергии на удар; легкое оружие позволяет совершить множество ударов, так как тратит меньше энергии, но урон тоже ниже. Игрок располагает тремя видами ударов и тремя видами защит от них, все управление реализовано на трех кнопках с переключением регистровой клавишей (режим атаки или защиты) и легко применяется в игре на интуитивном уровне после небольшой тренировки. Сабельный бой в игре разнообразен по возможностям, игрок может выработать свой подход – агрессивный или защита с выпадами. Применение новых способностей героя позволяет расширить стили ведения боя. Например, способность «Берсерк» позволяет на 20 секунд превратиться в берсеркера, способного прорубать любую защиту и нечувствительного к вражеским уколам.

### **Настройка кнопок для ударов**

Для облегчения управления в игре есть кнопка режима удара, а её зажатие дает второй режим для кнопки. По умолчанию колющий и круговой удары находятся на одной кнопке - левая кнопка мыши, пробивающий и финт - средняя кнопка мыши, рубящий и парирование - правая кнопка мыши. Блок, выстрел и отскоки назначены на отдельные кнопки.

### **Приказ офицерам следовать или ждать**

Офицеру-абордажнику в диалоге можно приказать стоять на месте или следовать за героем. В режиме «стоять» офицер будет находиться в локации, но за героем не пойдет и в драки вступать не будет.

Если вы имеете офицера Хемфри Дугласа, то вы можете задать ему расстояние, на котором он будет держаться от врагов. Расстояние задается в метрах от 0 до 20. Если задать 0 метров, то Хемфри будет стрелять, не сходя с места.

### **Обыск трупов**

Павшие в бою враги или офицеры продолжают лежать на земле, если рядом с ними выбрать команду «Обыскать тело» (нажав Enter) или нажать быструю команду (по умолчанию это «1»), то можно перейти в режим обыска тела, схожий с обменом или обыском сундука. Нажав на кнопку «Не обыскивать» в меню обыска трупа, вы тем самым запретите возможность обыскивать этот труп в дальнейшем. Будьте внимательны: таким образом можно потерять ценные вещи.

### **Скрытное передвижение**

Во враждебный порт причалить на корабле затруднительно, форт откроет шквальный огонь на поражение, как только распознает врага. Можно, конечно, обмануть защитников чужим

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

флагом, но можно и скрытно проникнуть в город через джунгли, особенно ночью. Но нужно остерегаться патрулей и стражи у ворот.

### Охотники за головами

Совершенные героем злодеяния против кораблей и граждан державы приводят к постепенному росту награды за его голову, а значит, появляются охотники за головами на суше и в море. В море от них можно попытаться сбежать или принять бой. На суше можно откупиться, наврать с три короба или лишить голов самих охотников. Если же Вас это сильно утомляет, то прямая дорога к дипломату, примириться с нацией, посылающей охотников.

### Дома и сундуки

В любой дом в городе можно войти, если дверь оставлена открытой. Если же нет, то нужно подождать более удобного случая. Если в доме находится хозяин, то бесцеремонно лазать по его сундукам нельзя, нужно как минимум дождаться момента, когда он отвернется.



### Режим моря

В режиме плавания проходят все морские сражения и атаки фортов. Любая встреча на глобальной карте ведёт к переходу в режим плавания, где и будет проходить сражение.

В режиме плавания, вы можете переключаться между двумя видами:

- **Вид от третьего лица** – в этом режиме вы видите свой корабль со стороны. С помощью мышки вы можете вращать камеру вокруг корабля, а с помощью колесика мышки приближаться и удаляться от корабля.
- **Вид от первого лица** – в этом режиме вы видите всё происходящее глазами капитана.



## Статус корабля

В левой верхней части корабля отображается состояние вашего корабля и кораблей вашей эскадры. В центре находится иконка, соответствующая вашему кораблю. Красная полоска показывает целостность корпуса вашего корабля, синяя – целостность парусов. Цифра в белом овале показывает, сколько человек команды находится на вашем корабле. Под кругом находится название корабля. Звездочками над иконкой корабля обозначается его класс.

## Мини-карта

На мини-карте отображается направление ветра по отношению к вашему кораблю, расположение враждебных и дружественных кораблей, а также силуэты островов, если вы плаваете поблизости одного из них.

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

Слева внизу от мини-карты показывается сила ветра, справа - ваша текущая скорость и положение парусов на вашем корабле.

Зоны вокруг силуэта корабля показывают дальность полёта выбранного типа зарядов.

Тип заряда указан в небольшом квадратике под мини-картой. Там же отображается количество оставшихся зарядов данного типа.



## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Сегменты, которые опоясывают мини-карту, показывают состояние ваших пушек. Когда сегменты полностью заполнены зелёным цветом, борт готов к выстрелу. Если ваши пушки повреждены, то часть сегментов будет окрашена в красный цвет.

## Подзорная труба

Один из предметов, который вы можете использовать, – подзорная труба. С её помощью вы можете получить информацию о вражеском корабле. Количество получаемой информации, качество стекла и степень приближения зависят от типа подзорной трубы. Чем лучше труба, тем больше информации вы получите о рассматриваемом корабле.



*Важно: использовать подзорную трубу можно только в режиме вида от первого лица.*

Чтобы посмотреть в трубу, нажмите «Ctrl». Информация о корабле, который вы изучаете в подзорную трубу, располагается в нижней части экрана. Слева внизу показывается статус корабля, его национальная принадлежность, целостность корпуса и парусов, количество пушек, скорость корабля, и чем заряжены его пушки. В правой части экрана располагается информация о характеристиках капитана изучаемого судна, но эту информацию можно увидеть, используя только самую хорошую трубу.

## Быстрые команды

Нажав в режиме плавания Enter, вы получите доступ к быстрым командам корабля.

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Для того чтобы выполнить быструю команду, выберите её с помощью клавиш стрелок вправо и влево на клавиатуре, и нажмите Enter. Существуют следующие типы быстрых команд:

- **Причалить** – появляется, когда вы находитесь недалеко от дружественного порта. Выполнив её, вы окажетесь в городе или бухте, рядом с которыми находитесь.
- **Доплыть до** – быстро доплыть до форта, города, бухты или другого корабля. Имеет радиус действия и не работает в бою.
- **Карта** – выйти на глобальную карту
- **Перезарядить** – позволяет перезарядить пушки. В появившемся списке выберите нужный вам тип снаряда.
- **Паруса** – установить новое положение парусов. В появившемся списке выберите нужное положение парусов.
- **Абордаж** – появляется, когда судно находится на достаточном расстоянии для абордажа. Позволяет взять на абордаж судно противника.
- **Каюта** – осуществляет переход героя в каюту. Уже из каюты можно перемещаться по другим локациям корабля.
- **Отмена** – выйти из выбора быстрых команд.

*Важно: Находясь в режиме выбора быстрой команды, вы не можете управлять кораблём.*

## Управление эскадрой

Когда в вашей эскадре находится больше одного корабля, вы сможете отдавать им приказы. Отдача приказов осуществляется через быстрые команды. Переключение между быстрыми командами вашего корабля, и кораблей вашей эскадры осуществляется с помощью клавиш стрелок вверх и вниз на клавиатуре.



- **Атака** – появляется, когда рядом есть враждебные корабли. Приказ атаковать указанный корабль с целью его потопления.
- **Абордаж** – появляется, когда рядом есть враждебные корабли. Приказ обстреливать указанный корабль картечью.
- **Защита** – отдать приказ о защите указанного дружественного корабля
- **Уплыть** – отдать убежать с места сражения.
- **Спустить паруса** – корабль спустит паруса и будет ждать ваших дальнейших указаний.
- **Брандер** – отдать приказ на сближение с неприятелем с последующим подрывом кюйт-камеры. Взрыв тем мощнее, чем больше пороха в трюме. Корабль после брандера погибает. Капитан может спастись, если у него есть перк «Спасения на шлюпке».
- **Отмена** – выйти из меню быстрых команд.

## **Морской бой**

Одержав победу в морском сражении вы можете двумя способами: потопить корабль противника или захватить его.

Основная огневая мощь кораблей 17 века заключалась в бортовых батареях, поэтому наиболее эффективно стрелять по врагу, поворачиваясь к нему бортом. Помимо бортовых пушек, на кораблях также устанавливались носовые и кормовые пушки, которые служили вспомогательной огневой помощью в тот момент, когда корабль совершал манёвр. Кормовые пушки также эффективно использовать против преследователей.

## **Снаряды и порох**

Для уничтожения противника вы можете использовать четыре типа снарядов: ядра, бомбы, кнйптели и картечь. Для всех видов снарядов требуется Порох, внимательно следите за его наличием.

**Ядра** – самый дешёвый, простой и надёжный вид боеприпасов, подходящий почти для всех целей как защитного, так и атакующего огня. Но наиболее целесообразно использовать ядра для стрельбы по корпусу корабля врага и при обстреле фортов. Ядра являются самым дальнотойным снарядом.

**Бомбы** – самые дорогие и самые разрушительные снаряды, представляющие собой чугунный шар с порохом внутри, в который воткнут фитиль. После выстрела бомба разрывается, поражая команду осколками, поджигая оснастку и ломая корпус ударной волной.

**Кнйптели** – были созданы для уничтожения оснастки и парусов противника. Эти снаряды являют собой два железных ядра, соединенные цепью или шестом. В полете кнйптель вращается, наматывая на себя оснастку и паруса, и сшибает мачты противника.

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

Для переключения между типами зарядов используйте клавиши 1, 2, 3, 4. Как только вы выберете новый тип снарядов для пушек, команда тут же приступит к перезарядке, поэтому эффективнее всего менять тип снарядов сразу после того, как был произведён выстрел. Ботман всегда громким голосом передаёт вашей команде приказ о перезарядке, а также сообщает о том, что борт готов к выстрелу.

## **Наведение на цель**

Когда вы управляете кораблём от третьего лица, вам достаточно повернуть ваш корабль так, чтобы вражеское судно оказалось в зоне поражения пушек, и нажать кнопку выстрела. ваши канониры сами наведут пушки. Выстрел будет произведён всеми пушками, в зоне поражения которых находятся враги. Точность выстрела в режиме от третьего лица зависит от вашего умения «Меткость».

Когда вы управляете кораблём от первого лица, вы сами управляете наводкой. С помощью прицела вы указываете вертикальный угол полёта ядра, поэтому чем выше вы будете целиться, тем дальше полетят ядра. Направление полёта ядра соответствует вашему взгляду. Когда вы выставите угол выстрела, при котором ядра попадут в противника, прицел окрасится в красный цвет. Выстрел будет произведён только в том направлении, в котором вы целитесь, независимо от наличия кораблей в зоне поражения других пушек. Если вы не видите прицела, это значит, что вы не можете выстрелить в этом направлении.

Следует помнить, что после того как вы выстрелили, ядра не сразу попадают в цель, поэтому, целясь в быстрый корабль, следует учитывать его скорость.

*Важно: Если вы случайно прицелитесь в дружественный вам корабль, прицел окрасится в зелёный цвет.*

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

*Важно: Прицел подсвечивается, когда ваши пушки наведены на корпус корабля. Если вы хотите выстрелить по мачтам или парусам, поднимите прицел чуть повыше.*

### **Повреждение пушек**

Плохой порох, неумелые действия канониров и некачественный материал пушек иногда приводил к взрыву последних. Вероятность взрыва пушки при выстреле зависит от вашего умения «Пушки» и типа орудия. Большие калибры имеют большую прочность, а пушки прочнее кулеврин. Орудия чаще могут быть уничтожены от попадания в них ядер или бомб.

Заменить повреждённые пушки вы можете на форме «F2/Корабль» (см. Пушки по бортам).

### **Выход из моря, бросив свои корабли**

Во время боя корабль героя может выйти за пределы радиуса поражения пушками противника, и иконка «Карта» будет доступна. Если же в бою остались корабли компаньонов героя, то вместо выхода из боя будет форма с вопросом «Бросить свои корабли?». Можно вернуться в бой или, бросив корабли, уйти из боя.

### **Абордаж**

Настоящий корсар берет врага на абордаж, потому что с потопленного корабля выгоды нет, а товар и сам корабль (приз) – это всегда доходно и выгодно. Для взятия на абордаж вам надо сначала подойти к противнику на близкое расстояние, чтобы команда смогла забросить абордажные крючья. Расстояние, с которого вы можете кидать крючья, зависит от умения «Абордаж», а также может быть увеличено за счёт дополнительных способностей. Как только вражеский корабль будет доступен для абордажа, рядом с мини-картой появится иконка быстрого действия с изображением абордажного крюка. Для того чтобы перейти к сражению нажмите быструю команду (клавиша Пробел по умолчанию).

Иногда может оказаться так, что, оказавшись с вами рядом, вражеское судно само пойдёт на абордаж. В этом случае у вас не будет выбора и вам придётся вступить в сражение.

Взяв вражеское судно на абордаж, вы оказываетесь на его палубе, где вам и вашей команде предстоит одолеть команду противника. Численность матросов, участвующих в абордаже, зависит от соотношения численности команд, но не может превышать лимита для абордажной палубы, который определяется количественным соотношением вашей команды и команды противника. Например, если ваша команда состоит из 100 человек, а команда противника из 150, то на вашей стороне будет сражаться 10 солдат, а на стороне противника 15. Если у героя есть офицеры-абордажники, они также пойдут в бой.

Очень важно наличие товара «Оружие» в трюме корабля героя. Безоружные матросы несут повышенные потери. Наличие товара «Лекарства» позволяет снизить потери от ран после абордажа. Опыт «Солдаты» у матросов влияет на их умения и навыки в рукопашной схватке, ветераны и мастера даже меньшим числом будут эффективнее салаг. Следите за наличием запасов товаров Оружие и Лекарства и пополняйте их своевременно на всех кораблях эскадры, так как к компаньонам, идущим на абордаж, вышесказанное тоже относится.

Через подзорную трубу вы можете оценить количество команды противника, и в случае сильного численного превосходства в людях у абордируемого корабля обстрелять его судно картечью.

Как только последний противник на палубе падёт, а ваши матросы уберут сабли в ножны, вы сможете перейти к следующей части абордажа – дуэли с капитаном. Нажав быструю команду (Пробел) вы окажетесь в каюте, наедине с капитаном вражеского судна, где вам предстоит одолеть его один на один. Иногда вражеский капитан может струсить и не принять ваш вызов. В этом случае вы сразу окажетесь в интерфейсе разграбления корабля, а капитан предпочтёт сдаться на милость победителя.

## Грабёж корабля после абордажа

Успешно завершив абордаж или вообще его избегнув, когда капитан сдаётся в плен сразу, дальнейший грабёж и судьбу пленных решаем на форме «Грабёж».

Груз можно забрать одной кнопкой «Перегрузить все товары». Если места в трюме достаточно, то перегружается все содержимое, если мало, то только те товары, что влезутся, причем предпочтение отдается в первую очередь дорогим товарам. Для перемещения конкретных товаров используются стрелки в списке: левый клик переносит по одной пачке, правый по 10 пачек за раз. Стрелки на клавиатуре делают быстрый перенос по пачкам, а Shift + стрелки переносят все количество данной позиции товара сразу.

Кнопка «Обменять корабль» пересаживает на новый корабль героя. Товары в трюме и экипаж остаются на кораблях так, как было изначально. Личные вещи из сундуков в каюте капитана переносятся автоматически в новую каюту. Пленные из трюма тоже переходят на новый корабль.

### Грабёж

Шебека

4

Туризма

Туризма

Провианта на корабле  
на 66 дней

Содержание корабля:  
91 101 пиастр

387 211

Баркас

7

Морской демон

Корпус	3218 / 3250
Паруса	100 / 100
Скорость	9.38 / 17.11
Маневренность	12.55 / 35.62
Бейдевинд	10.13
Трюм	1059 / 2246
Команда	290 : 29 / 232
Вооружение	16 фунт / 22
Пушки	16 фунт / 22

Кол-во	Вес	Товары	Кол-во	Вес	Пачка /Вес
1978	198	Ядра	132	14	20 / 2
300	15	Картель	49	3	20 / 1
400	40	Книппели	68	8	20 / 2
2000	100	Бомбы	130	7	20 / 1
1978	99	Порох	240	12	20 / 1
1942	195	Провиант	11	2	10 / 1
2000	200	Оружие	12	2	10 / 1
180	6	Лекарства	0	0	30 / 1
10	30	Доски	15	45	1 / 3
0	0	Табак	12	24	1 / 2

Корпус	157 / 189
Паруса	100 / 100
Скорость	13.04
Маневренность	71.75
Бейдевинд	6.78
Трюм	200 / 218
Команда	0 : 4 / 21
Вооружение	12 фунт / 8
Кулеврины	12 фунт / 8

## Взять корабль себе

Если на вашем корабле есть свободный офицер, вы можете назначить его управлять кораблём. Офицер, назначаемый на эту должность, должен иметь хорошие навыки навигации, меткости, пушек и защиты. Но если вы не планируете вводить корабль в состав вашей эскадры и собираетесь продать его в ближайшем порту, вы можете не обращать внимания на умения офицера.

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

Взять корабль себе можно, используя кнопку «Назначить капитана»; если такой кнопки нет, то нужно предварительно нажать «Снять капитана», где выбрать участь сдавшегося капитана: или пленить, или убить.

После назначения офицера нужно кнопкой «Перемещение команды» распределить команду на приз, аналогично распределению между кораблем компаньона.

### **Отпустить сдавшийся корабль**

Если abordаж был доведен до конца, то отпускать некого, корабль утонет, если предварительно не назначить туда своего офицера. А вот если капитан и его экипаж сдались без боя или в ходе abordажа решили, что сопротивление бесполезно, то участь сдавшихся можно решить по-разному.

Можно, забрав из трюма все ценное, отпустить с миром капитана и остатки экипажа. Они не будут проявлять агрессию по возвращении в бой и постараются как можно быстрее уйти из него.

Можно, сняв капитана, взять его пленным себе на корабль или убить на месте. Экипаж можно взять в качестве рабов или выкинуть за борт.


Каждое из этих решений по-разному влияет на репутацию героя и на лояльность его офицеров.

### **Скрытное плавание. Остаться неузнанным**

В море, используя смену флага на дружественный неприятелю, можно остаться неузнанным и подойти на расстояние abordажа без боя, или поторговать, или проникнуть в город, минуя форт. Главное - иметь соответствующий набор флагов – способностей героя. В начале игры у героя всегда есть выбор из двух флагов: пиратского «Веселого Роджера» и флага нации, выбранной при начале игры. Класс корабля, количество компаньонов и умение Скрытность влияют на шансы остаться неузнанным. Флаг поменять на суше и во время боя нельзя, поэтому меняйте флаг заранее, пока корабли противника далеко.

### **Каюта и перемещение по кораблю**

Во время плавания вы можете переместиться в каюту своего корабля. Для этого в меню

выберите пункт «Каюта».  Уже из каюты есть возможность переместиться в другие локации, например, в кают-компанию или трюм.

### **Сундуки для хранения личных вещей**



В вашей каюте находятся сундуки, в которых вы можете хранить свои личные вещи или деньги. Вместимость сундуков не ограничена.

Во время обмена кораблей личные вещи из сундуков в вашей старой каюте автоматически переместятся в новую каюту.

### Отдыхать до утра или ночи

В каюте также можно отдыхать. В отличие от отдыха в таверне, отдых в каюте медленнее восстанавливает здоровье героя, но зато за ночлег не нужно платить.

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

### Нанять рабов в команду

Если в вашем трюме есть товар «Рабы», то их можно зачислить в вашу команду. При этом немного упадут мораль и умения вашего экипажа. Количество рабов, которые захотят пойти к вам матросами, зависит от вашего Авторитета.

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

### Управление офицерами

Управление офицерами осуществляется в кают-компании. В кают-компанию можно перейти из личной каюты через оружейную палубу. Там вы увидите своих офицеров, с которыми можно завязать диалог, а затем уволить, если этот офицер вам более не нужен или стал не по карману. Кают-компания есть только на больших кораблях. Офицеры-абордажники всегда будут находиться в каюте самого героя.

## **Пленные в трюме**


В трюме находятся ваши пленные, которые сдались вам во время abordaja или еще каким-либо образом. С ними также можно завязать диалог. Вы можете превратить пленника в раба, также можете отпустить его на берег (если ваш корабль находится около острова), при этом повысится ваша репутация.

Пленника можно просто ударить, можно выбросить за борт. Но будьте осторожны, товарищи по несчастью могут заступиться за него и даже вступить в бой!

Если ваш пленник – пират, то можно нанять его офицером, если, конечно, он согласится пойти вам на службу.

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

## **Выслать шлюпку**

В море существует возможность выслать шлюпку дружественному или нейтральному кораблю. Вызывается данная команда из командного меню (Enter) нажатием кнопки . Если ваше судно находится достаточно близко к кораблю, на который вы хотите выслать шлюпку, то в предложенном списке кораблей можно выбрать желаемый.

На чужом корабле вам нужно завязать диалог, прежде всего, с капитаном, простые матросы откажутся с вами разговаривать. Если вы встретились в море с эскадрой из нескольких кораблей, капитан может отправить вас на флагман этой эскадры, так как не уполномочен решать важные вопросы с вами.

У капитана флагманского корабля можно узнать о ценах на товары, о слухах, можно поторговать, сыграть с капитаном в карты или кости (если он согласится с вами играть); также можно взять «мзду» за проезд.

## **Узнать цены на товары**

Если вы высылаете шлюпку на торговый корабль, то можно узнать, откуда плывет данное судно и получить сводку на товары в местном магазине. Для этого в диалоге выберите вопрос «Откуда вы плывете?».

## **Торговля**

Торговля осуществляется выбором в меню диалога с капитаном фразы «Поторгуем?».

Если капитан согласится с вами торговать, то откроется меню, схожее с меню покупкой товара в магазине. В интерфейсе будет отображаться содержимое ваших кораблей. Те товары, которыми капитан дружественного корабля торговать не хочет, будут окрашены в серый цвет.

## **Сыграть в карты или кости**

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

## **Взять «мзду» за проезд. Грабеж без боя**

Попытаться взять деньги прямой угрозой можно, выбрав соответствующую реплику в диалоге.

Этот способ ограбления довольно рискованный, капитан может отказаться отдать вам выкуп, и тогда вы будете вынуждены вступить с кораблем в морской бой.

Важно заметить, что при удачном взятии «мзды» меняется отношение нации к герою лично, но не к стране, которую он представляет. Поэтому при наличии у вас патента вы можете не переживать за его сохранность, когда используете данную возможность.



## Режим глобальной карты

Режим глобальной карты служит для быстрого перемещения между островами Карибского архипелага и колониями Мэйна. Управление на глобальной карте осуществляется клавишами W, A, S, D. Для быстрого перехода в режим моря необходимо нажать пробел или



выбрать пункт из командного меню (Enter). Для перехода из режима моря на глобальную



карту, из командного меню (Enter) надо выбрать пункт



Существует два режима просмотра глобальной карты, они переключаются клавишей Tab. В первом режиме камера двигается за вашей эскадрой, она отображается в центре экрана. В этом режиме можно регулировать высоту камеры, перемещая колесико мыши соответственно вверх и вниз. Во втором режиме камера уже не привязана к вашему кораблю, вы можете самостоятельно двигать ее куда угодно, но приближать и удалять камеру уже невозможно.


На глобальной карте есть возможность встретить шторм, а также другие корабли или эскадры, как дружественные, так и нет.



На этом интерфейсе вы можете увидеть направление ветра (указывается стрелкой), силу ветра (синий индикатор под рисунком), время суток. Ниже расположена полоска, указывающая мораль команды. Если полоска красная (как на рисунке) - команда на грани бунта, ее мораль мятежная. Чем выше мораль, тем зеленее полоска.

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

### **Встречи с враждебными кораблями**


Когда вы окажетесь на близком расстоянии с враждебным кораблем, в правом углу появится значок . Если в этот момент вы выберете быструю команду (Пробел), то вахтенный укажет, какой флаг на этих кораблях, их количество и тип эскадры (военный патруль, торговцы с сопровождением и т.д.) и спросит вас, плыть дальше или напасть. При этом кнопка «Плыть дальше» может быть недоступна вам, то есть ваш корабль не в состоянии уплыть от противника. В этом случае ничего не остается, кроме как принять бой.

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

На глобальной карте могут происходить сражения, в которых главный герой может поучаствовать. В этом случае вахтенный также расскажет вам, кто и с кем дерется.

### **Встреча с мирными кораблями**


Встреча с мирными эскадрами практически аналогична встречи с враждебными, отличие здесь только в том, что дружественные корабли не будут сами на вас нападать.

Если вы встретите на глобальной карте дружественные корабли, то слева от индикатора ветра появится значок . Нажав на быструю команду (Пробел), вы узнаете, какие корабли плывут и сколько их; так же, как и во встрече с враждебными эскадрами, вы можете перейти в режим моря, можете и не переходить, только в данном случае кнопка «Плыть дальше» доступна всегда.

*Важно:* На глобальной карте можно рассмотреть нацию эскадры, если внимательно посмотреть на флаг и паруса модели корабля, который вам встретится. Также можно предугадать тип флагмана этой эскадры, так как модели для разных классов кораблей различаются.

## Штормы



На глобальной карте вам может повстречаться шторм. Если к нему приблизиться на небольшое расстояние, появится иконка . Нажав на быструю команду (Пробел) в этот момент, вы попадете в режим моря, непосредственно в шторм. При этом вашему кораблю будут наноситься небольшие повреждения (их степень зависит от умений героя), а ваш герой будет получать некоторое количество опыта. Через некоторое время появится иконка глобальной карты и вы сможете переместиться обратно на нее или причалить к берегу.

*Важно: Если шторм на глобальной карте застанет вас в то время, когда вы встретитесь с враждебной эскадрой, то вам в любом случае придется принять бой, причем бой во время шторма. Этой ситуации надо избегать, так как иконка перехода обратно на глобальную карту не появится, пока вы не потопите враждебные корабли, причем повреждения вашему кораблю будут наноситься все это время, а бой при шторме очень трудно вести, поэтому увеличивается риск потопления вашего корабля.*

## Охотники за головами

Если вы сильно насолите какой-либо нации, то она вышлет охотников за вашей головой и они будут преследовать вас на суше и на море. Причем если на суше охотников еще можно как-то обмануть или откупиться от них, то при встрече на глобальной карте вам придется принять бой в любом случае, так как при встрече с ними кнопка «Плыть дальше» работать не будет. Но всегда остается шанс убежать от них, не позволив им догнать свой корабль.

Более подробно об охотниках за головами можно прочитать в разделе «Дипломат» и «Отношение наций».

## Захват городов

Рано или поздно герою предстоит столкнуться с необходимостью захвата города. Это может быть задание генерал-губернатора или личное желание игрока. Портовые города охраняются фортом и иногда военными кораблями, которые в данный момент могут быть близ порта. Поселения в джунглях фортов не имеют, и захватить их возможно только через сушу.

Форты у разных городов имеют разное количество орудий и разную численность гарнизона. Каждый форт вооружен дальнобойными и мощными пушками, которые во многом превосходят самые сильные корабельные орудия. Обычно это 42- и 48- футовые пушки, заряженные бомбами.

## **Разгром форта и битва в городе**

В морском бою вам предстоит уничтожить большинство пушек форта. Число пушек, которые необходимо уничтожить, зависит от сложности игры. Как только это произойдёт, рядом с мини-картой появится иконка быстрого действия «Десант», которая переведёт вас во вторую стадию – бой в самом форте с остатками гарнизона. Помимо уничтожения пушек, вы можете обстрелять форт картечью, чтобы снизить количество солдат в гарнизоне. После того, как пушки будут уничтожены, выстрелы картечью станут бесполезны.

Чем больше у героя матросов и чем выше опыт его солдат, тем быстрее и проще сломить сопротивление защитников. Способность «Высадка десанта союзных кораблей» включает в состав штурмующих все экипажи кораблей компаньонов героя.

Очень важно наличие товара «Оружие» в трюме корабля героя. Безоружные матросы несут повышенные потери. Наличие товара «Лекарства» позволяет снизить потери от ран после штурма. К компаньонам, идущим на штурм форта, это тоже относится.

После подавления сопротивления гарнизона форта герой с остатками своих сил попадает в город, и ему предстоит прорваться через городскую стражу в резиденцию к губернатору.

В резиденцию герой попадает вместе со своими офицерами, там его могут ждать остатки защитников или, если у героя явное численное превосходство, один губернатор.

В диалоге с губернатором можно выбрать дальнейшую судьбу города – разграбление или поднятие над городом другого флага (забрать город себе или присоединить к другой нации).

## **Штурм с суши**

Захват города начинается из джунглей у городских ворот. Через меню Enter выбираем команду «Мысли вслух», а там реплику «Начать захват ближайшего города».

Захват начнется, если корабль героя находится не в порту (иначе его просто потопит форт) и у героя достаточное число матросов.

Далее происходит битва у ворот с защитниками и герой с оставшимися в живых матросами переходит в сам город, где происходит битва внутри города и в резиденции, как и в захвате города со стороны моря.

*Примечание: Если в портовом городе форт остается целым, то такой город можно только разграбить, а взять себе нельзя.*

## **Грабёж города**

После принятия решения о разграблении города герой получает некоторую сумму денег в качестве выкупа и переходит непосредственно к процессу грабежа. К разграблению доступна треть товаров магазина на момент захвата города. Если форт не уничтожен, то к разграблению доступна шестая часть товаров. Остальные расторопные жители успели вывезти и спрятать.

Управление в интерфейсе грабежа такое же, как и в магазине, только нет столбцов с ценами и не нужно платить за товар.

*Рекомендация: Всегда можно проверить выгодность грабежа по информации о товарах в магазине еще до захвата города.*

**Санто-Доминго: Грабёж** 

Трюм:    **Пуризма**   Город 

Товара в трюме	Вес	Наименование товара	Товара в магазине	Пачка	Вес пачки
0	0	 Одежда	684	10	1
0		<b>Золото</b>			5
0		 Неочищенная золотая руда, добываемая в шахтах Нового Света, из которой затем выплавляют золотые слитки для чеканки монет и изготовления различных изделий. Захватить корабль с таким грузом на борту - мечта любого капитана. Вес 2 ц, пачка 1 шт.			4
0					3
0					2 
0					2
0					2
0					1
0					1
0					6
0					1
0	0				 Золото
0	0	 Серебро	132	1	1

Ваше золото: 485 211 пиастров

### Поднять флаг державы

В разговоре с губернатором можно принять решение о захвате города себе или во имя другой страны. Тогда над городом будет поднят новый стяг. Реплика о переходе города во владение другой державы появится, если у героя есть каперский патент или по сюжету захват города проходил как часть задания. Через некоторое время в городе появится новое население, гарнизон форта и губернатор, город станет полноценной частью колоний другой страны.

### Поднять над городом пиратский флаг

Если герой решает оставить город себе, то флаг будет пиратским. В этом городе через некоторое время появятся (вернутся) жители, но вот губернатора уже не будет. Нужно самому назначить наместника из одного из своих офицеров.

Стоит помнить, что обиженная сторона не оставит попыток отбить город обратно, регулярно будут приплывать эскадры с целью захвата города.

## Назначить наместника

В захваченном героем городе требуется наместник. Назначить его можно в диалоге со своим офицером в городе или резиденции, выбрав реплику: «Я назначаю тебя наместником этого города!».

*Примечание: Наместник исключается из числа офицеров, ему не выплачивается месячное жалование, и он не считается в лимите нанимаемых офицеров от характеристики Лидерство.*

## Снять наместника

Наместник всегда находится в резиденции, в диалоге с ним можно выбрать реплику «Ты нужен мне на корабле, я снимаю тебя с городской службы». Тогда он вновь станет офицером.

## Получить налоги

В диалоге с наместником можно выбрать реплику о налогах, которые он может собирать. Сумма сборов зависит от его умений Авторитет и Торговля, а также самого города. Есть небольшие города, сборы с которых тоже малые, есть большие – там и сумма сборов больше.

Сумма накапливается каждый день, забирать ее можно когда угодно.

## Осады и отбитие города

Эскадры, которые будут приплывать для отбития у героя города, будут осаждают город на какое-то время. Герой может успеть приплыть на выручку и дать бой. Если же герой не успел, то город переходит обратно его законному владельцу. Наместника казнят, все собранное им идет в городскую казну. Если у героя были вклады у ростовщика этого города, то и они изымаются.

## Выкупить свой город

Если у героя несколько городов, то начавшиеся одновременно осады удаленных друг от друга городов не оставляют ему шанса успеть помочь всем защитникам сразу. Один из городов может быть захвачен.

Можно договориться с дипломатом о прекращении попыток державы отбить захваченный героем город – прекратить присылать карательные эскадры и осаждать его. Стоимость такой услуги очень велика, но и бюрократические преграды, которые предстоит решить дипломату тоже огромные.

Выкупленный таким способом город больше не будет подвергаться нападением и всегда будет во владении героя, пока он не захочет сам лично передать генерал-губернатору одной из сторон.

## Передать свой город генерал-губернатору

Захваченный героем для себя город можно передать одной из стран. Город может быть как выкуплен у дипломата, так и нет. В разговоре с генерал-губернатором нужно выбрать реплику о желании передать захваченное поселение и выбрать из списка желаемый город.

За такой шаг герою дадут награду, а отношение державы к нему улучшится.

## Управление по умолчанию

### Общие

Переключение режимов от 1-го лица/от 3-го лица	TAB
Ускорение	R, + и -
Вызвать интерфейс персонажа	F2
Вызвать «Escape» меню	Esc, F1

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Вызвать меню «Быстрых команд»	Enter
Быстрое сохранение	F6
Быстрая загрузка	F9
Выполнить быструю команду	Пробел
Screenshot	F8(только для 32-бит. режимов)

### Море от 1-го лица

Движение по палубе вперёд	Правая кнопка мышки
Движение по палубе назад	Средняя кнопка мышки
Поворот корабля влево	A
Поворот корабля вправо	D
Поднять паруса	W
Убрать паруса	S
Провести пушечный залп	Левая кнопка мышки
Подзорная труба	Ctrl
Увеличить масштаб мини-карты	E
Уменьшить масштаб мини-карты	F
Зарядить пушки ядрами	1
Зарядить пушки картечью	2
Зарядить пушки кннпелями	3
Зарядить пушки бомбами	4

### Море от 3-го лица

Приближение камеры к кораблю	Колёсико мышки
Удаление камеры от корабля	Колёсико мышки
Поворот корабля влево	A
Поворот корабля вправо	D
Поднять паруса	W
Убрать паруса	S
Провести пушечный залп	Левая клавиша мышки
Увеличить масштаб мини-карты	E
Уменьшить масштаб мини-карты	F
Зарядить пушки ядрами	1
Зарядить пушки картечью	2
Зарядить пушки кннпелями	3
Зарядить пушки бомбами	4

### Управление на земле

Выполнить действие (поговорить с персонажем)	Левая кнопка мыши
Идти вперёд	W, Правая кнопка мыши
Идти назад	S
Движение влево	A
Движение вправо	D
Переключение режима шаг/бег	Shift
Достать саблю (включить режим боя)	E
В диалоге выбор реплик	Стрелки, колёсико мыши
В диалоге выбор ответа	Пробел, Левая кнопка мыши
Перк «Берсерк»	F
Выпить «лечилку»	X

## Корсары: Город Потерянных Кораблей

Обыск трупа	1
Показать имя и параметры ближайшего персонажа	F12

### Управление персонажем в бою

Идти вперёд	W
Отскок назад	S
Движение влево	A
Движение вправо	D
Достать/убрать саблю	E
Выстрел из пистолета	Q
Переключение режима удара	Shift
Блок	Пробел
Коллющий удар / Круговой удар	Левая кнопка мыши
Пробивающий удар / Финт	Средняя клавиша мышки
Рубящий удар / Парирование	Правая кнопка мыши

### Режим карты мира

Вперед	W
Назад	S
Движение влево	A
Движение вправо	D
Смена режимов карты	ТАВ
Приблизить / удалить камеру к кораблю	Колёсико мыши
Выйти в море (бой)	Пробел

## Создатели игры

### Проект «Корсары: Город Потерянных Кораблей».

#### Руководитель проекта:

Эдуард (Eddy) Зайцев

#### Арт-директор:

Юрий (Ursus) Рогач

#### Игровой дизайн:

Эдуард (Eddy) Зайцев

#### 3D-моделирование:

Юрий (Ursus) Рогач  
Алексей (Sonik) Рябов  
Павел (Palaximus) Рогач  
Елена Саблина

#### Текстурирование:

Юрий (Ursus) Рогач  
Андрей (Anro) Рогач



**Корсары: Город Потерянных Кораблей**

**Арт загрузок:**

Андрей (Anro) Рогач  
Иннокентий (Kesh3D) Шевченко  
Андрей (Anru) Иванченко  
Николай Лобзов

**Видео-интро:**

Юрий (Ursus) Рогач

**Анимация:**

Павел (t34) Барнев

**Программирование:**

Эдуард (Eddy) Зайцев  
Михаил (homosapienz) Волков  
Иван (Vano) Щеблыкин  
Никита (Nike) Курносов

**Сценарии квестов:**

Эдуард (Eddy) Зайцев  
Павел (Pavka) Карпов  
Максим (RavenCrowleR) Кулаков

**Победители конкурса на сценарий народного мистического квеста:**

Иван (johnsson) Лазаревич  
Денис (Denis) Бородаев  
Михаил (homosapienz) Волков

**Редактор текстов:**

Иван (johnsson) Лазаревич

**Музыкальные темы:**

«Город Потерянных Кораблей» и «Теночтитлан»:  
Николай (Claus) Макаров  
(проект Unsun).

Для «Главной Музыкальной Темы» и «Таверны» использованы фрагменты композиций «Песня Дани» и «Корчма» группы «Дорога Водана».

При участии  
Алексея (Vinnie) Никифорова.

**Озвучка:**

**Режиссура:**

Сергей (Dir) Цыпин  
Алексей (Vinnie) Никифоров

**Звукорежиссёры:**

Александр Красавцев ("In-line studio")  
Антон (Barmalei) Левков

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

### **Актёры:**

Игорь Корнилов  
Виктор Солодков  
Валентин Самохин  
Элла Волкова  
Виктория Наклескина  
Лилия (fallina) Фомичёва  
Василий (Vaska) Пехов  
Алексей (Vinnie) Никифоров  
Антон (Verant) Вербицкий  
Максим (RavenCrowleR) Кулаков

### **Тестирование:**

Андрей (delamer) Ларионов  
Сергей (RIZIY) Майоров  
Сергей (Dir) Цыпин  
Александр (Alex\_S) Сергеев  
Артем (МОль) Родин  
Дмитрий (ТАНАТ) Иваненко  
Сергей (Sailer) Костерин  
Вячеслав (Стрелок) Смирнов  
Антон (Warship) Коваленко  
Евгений (D'Espinoza) Кудрявцев  
Борис (Миротворец) Закоян  
Фёдор (Тэв Дорга) Чечеров

Игорь (navyusa) Чертов  
Максим (shturmanOff) Назаров  
Владимир (zigfrid) Гранкин  
Сергей (Yuzver) Зенин  
Василий (Vaska) Пехов  
Максим (RavenCrowleR) Кулаков  
Александр (motros) Нестеров  
Павел (konstaapel) Князев  
Геннадий (GENN\_NN) Иванисов  
Евгений (Fred) Иванов  
Евгений (fire\_man) Таран  
Сергей (Dark Angel) Романов

## **Проект «Корсары: Возвращение Легенды»**

### **Студия “Seaward.Ru”**

Алексей (lexa) Чернышев

### **Менеджер проекта:**

Эдуард (Eddy) Зайцев

### **Обработка локаций – освещение:**

Андрей (Delamer) Ларионов

### **Ведущий гейм-дизайнер:**

Алексей (ALexusB) Бобровников

### **Обработка локаций – пена у берега:**

Алексей (LexaLloyd) Кучеренко  
Павел (Pavka) Карпов  
Дмитрий (SeaLegend) Щегольков

### **Арт-директор:**

Юрий (Ursus) Рогач

### **Художники:**

Игорь (incus) Госманн  
Петр (free\_corsair) Доценко  
Светлана (DogeVa) Терещенко

### **Сюжет и концепция игры:**

Эдуард (Eddy) Зайцев  
Алексей (ALexusB) Бобровников

### **Арт заставок:**

Игорь (incus) Госманн

### **Дизайн интерфейсов:**

Алексей (ALexusB) Бобровников

### **3D-моделирование:**

Юрий (Ursus) Рогач  
Эдуард (Eddy) Зайцев

### **Дизайн ролевой системы:**

Алексей (ALexusB) Бобровников

### **Идея и сценарий национальных квестов:**

## **Корсары: Город Потерянных Кораблей**

Эдуард (Eddy) Зайцев

### **Тексты диалогов:**

Эдуард (Eddy) Зайцев  
Алексей (ALexusB) Бобровников

### **Программирование:**

Алексей (ALexusB) Бобровников  
Эдуард (Eddy) Зайцев  
Алексей (Navy) Нуреев  
Михаил (homosapienz) Волков

### **Sound Engine:**

'FMOD Ex Sound System' (Firelight Technologies)

### **Обработка звука и видео:**

Алексей (Navy) Нуреев  
Игорь (incus) Госманн

### **Тестирование:**

Андрей (Delamer) Ларионов  
Дмитрий (Танат) Иваненко  
Михаил (homosapienz) Волков  
Сергей (Dir) Цыпин  
Алексей (LexaLloyd) Кучеренко  
Вячеслав (Strelok) Смирнов  
Александр (Alex\_S) Сергеев  
Станислав (Kaly) Майоров

## **Компания "Акелла"**

### **Вице-президент по разработке:**

Дмитрий Архипов

### **Начальник отдела внешних проектов:**

Сергей Белистов

### **Продюсер:**

Петр Винниченко

### **Руководитель отдела тестирования:**

Денис Епифанов

### **PR менеджеры:**

Петр Головин  
Ирина Семенова  
Ольга Пак

## **Студия "Корсары"**

### **Руководитель студии:**

Артем (Gray Angel) Романко

### **Арт-менеджер:**

Юрий (Ursus) Погач

### **Дизайнеры:**

Артем (Gray Angel) Романко  
Дмитрий (Lokk) Баранов

### **3D-моделирование:**

Юрий (Ursus) Погач  
Елена Саблина

### **Программирование:**

Никита (Nike) Курносков  
Иван (Vano) Щеблыкин

### **Бета-тест:**

Николай (dark toster) Волокитин  
Сергей (RIZIY) Майоров  
Артем (МОЛЬ) Родин  
Сергей (Jacques) Лобанов  
Василий (Forsayte) Шишов  
Павел (Destynar) Хворостюк  
Павел (Pavka) Карпов  
Евгений (Изгой) Иванов  
Дмитрий (SeaLegend) Щегольков

### **Руководство по игре:**

Алексей (ALexusB) Бобровников

