

Корсары III

Руководство пользователя

Оглавление:

2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ	3
2.1 НОВАЯ ИГРА	4
2.2 ПРОФИЛИ И СОХРАНЁННЫЕ ИГРЫ	6
2.3 НАСТРОЙКИ	7
2.4 ESCAPE МЕНЮ	8
3. УПРАВЛЕНИЕ	9
4. ИНТЕРФЕЙСЫ	10
4.1 ПЕРСОНАЖ	11
4.1.1 Пассажиры	11
4.1.2 Информация о персонаже	12
4.1.4 Рост уровня главного героя	12
4.1.5 Умения	13
4.1.6 Способности	14
4.1.7 Репутация	14
4.1.8 Карьера	14
4.1.4 Офицеры	15
4.2 КОРАБЛЬ	16
4.2.1 Основные характеристики корабля	16
4.2.2 Капитан	17
4.2.3 Команда	17
4.2.5 Трюм	19
4.3 ЖУРНАЛ	21
4.4 УПРАВЛЕНИЕ КОЛОНИЯМИ	22
5. ОСТРОВА И ГОРОДА	24
5.1 ОБЩЕНИЕ С ЖИТЕЛЯМИ	24
5.2 ВЫДАЧА ЗАДАНИЙ	24
5.2 ПОСТРОЙКИ	25
5.3 ДИАЛОГОВЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ	26
5.3.1 Таверна	26
5.1.2 Верфь	28
5.1.3 Магазин	30
5.2 РАЗВИТИЕ ГОРОДОВ	31
5.3 ВРАЖДЕБНЫЕ ГОРОДА	31
5.4 БЕГСТВО ГУБЕРНАТОРА	31
6. РУКОПАШНЫЙ БОЙ	32
6.1 ТИПЫ УДАРОВ	33
7. МОРСКОЙ ИНТЕРФЕЙС	34
7.1 РЕЖИМ ГЛОБАЛЬНОЙ КАРТЫ	34
7.2 РЕЖИМ ПЛАВАНИЯ	36
7.3 УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЁМ	37
7.4 БЫСТРЫЕ КОМАНДЫ	38
7.5 УПРАВЛЕНИЕ ЭСКАДРОЙ	38
7.6 МОРСКИЕ БИТВЫ	39
7.7 АБОРДАЖ	40
7.7.1 Грабёж корабля	41
7.8 ЗАХВАТ КОЛОНИЙ	41
8. СОЗДАТЕЛИ	44

2. 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.
- **Сетевая Игра** - создание или подключение к сетевой игре.
- **Создатели** - список создателей игры и всех, кто принимал участие в её создании.
- **Выход** - выход из игры.

2.1 Новая игра



Создание профиля

Название профиля, под которым будут храниться сохраненные игры (подробнее см. раздел 2.2 «Профили и сохранённые игры»).

Выбор нации

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

Настройки игры

Для того, что бы выбирать различные настройки щёлкните по квадратику слева от опции. Выбранная опция будет помечена галочкой.

- **Агрессивность сторон**
Определяет скорость, с которой нации захватывают колонии и меняют отношения друг с другом.
- **Скорость развития**
Определяет скорость, с которой будут развиваться колонии под управлением компьютера.
- **Состояние колоний**
Определяет, на какой стадии развития находятся колонии в начале игры. Более высокий уровень развития делает колонии более богатыми, но и гораздо более сложными для захвата.
- **Отношение к игроку**
Определяет, сколько наций находятся с игроком в состоянии войны на момент начала игры.
 - **Нет врагов** – все нации, а также Береговое Братство относятся к Вам дружелюбно и с радостью принимают Вас в своих портах.
 - **Обычное состояние** – Вы находитесь в мире с большинством наций, но возможно губернатор какой-либо страны хочет видеть Вас на главной виселице города.
 - **Все враги** – за Вами охотятся все державы и вольные капитаны, за исключением родной нации.

Корсары 3: руководство пользователя

Важно: Если вы находитесь в состоянии войны с какой-либо нацией, то её порты будут закрыты для Вас, а орудия форта при приближении откроют огонь. Но город Берегового братства открыт для Вас всегда, независимо от Ваших отношений с пиратами.

- **Частота энкаунтеров**
Определяет количество кораблей, плавающих в открытом море.
- **Случайные события**
Определяет частоту случайных событий, таких как эпидемии, прибытие колонистов в города и т.д.

Настройки сложности

В Вашем распоряжении находятся очень гибкие настройки сложности и реалистичности, что позволяет выбрать наиболее оптимальный режим игры.

- **Настройки плавания**
 - Ускоренный спуск/подъем парусов – Ваши корабли будут быстрее набирать скорость.
 - Увеличенная скорость корабля – корабли плавают с увеличенной скоростью, что ускоряет игру и добавляет динамичности морским боям.
- **Настройки стрельбы**
 - Ускоренная перезарядка пушек – Ваши пушки перезаряжаются быстрее.
 - Увеличенная точность стрельбы из пушек – повышенная кучность выстрела и точность Ваших канониров. Данная настройка не влияет на точность при ручном прицеливании.
- **Настройки урона**
 - Уменьшение урона от фехтования – враги наносят Вам меньше повреждений в рукопашных схватках
 - Уменьшение урона в морском бою – вражеские ядра наносят меньше повреждений корпусу и команде корабля.
- **Настройка AI**
 - Упрощенный сухопутный AI – вражеские солдаты реже используют финты, блоки и отскоки.
 - Упрощенный морской AI – вражеские корабли реже переключаются между типами снарядов и не меняют тактику во время сражения.
- **Общая сложность**
Параметры сложности влияют на большое количество аспектов игры. Чем выше сложность, тем сильнее будут Ваши противники на суше и на море. Опыт Вашей команды будет расти медленнее, а мораль падать быстрее. В тавернах будет сложнее найти профессиональных офицеров. Начиная с уровня «Боцман», недоступна быстрая команда «Доплыть к» (подробнее см. пункт 7.4 «Быстрые команды»).

2.2 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 сложности и реалистичности игры.

Загрузка игры

Для того, что загрузить игру выберите пункт «Загрузить игру» из главного меню или из Escape меню (подробнее см. пункт 2.4 «Escape меню»). Появится экран выбора профиля.



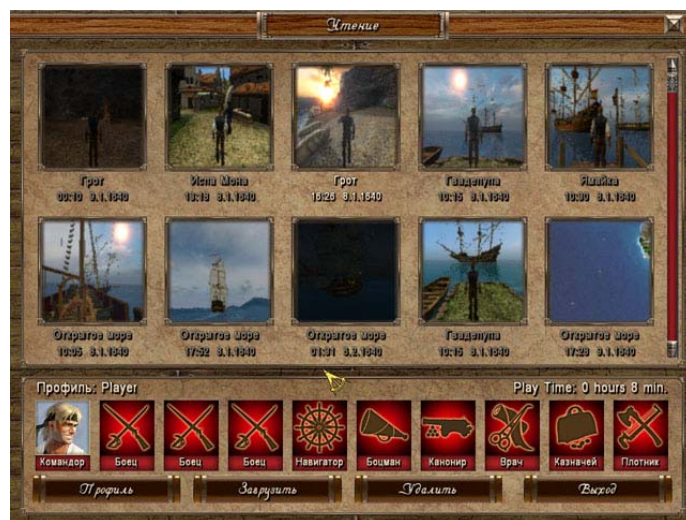
- **Загрузить профиль** - загрузить выбранный профиль.
- **Удалить** - удалить выбранный профиль.
- **Выход** - возврат в предыдущее меню.

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.

2.3 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».

2.4 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 «Корсары 3» Вы можете сохранять игру в любое время за исключением абордажа или захвата форта.

3. Управление

Море от 1-го лица

Движение по палубе вперёд	Левая клавиша мышки
Движение по палубе назад	Правая клавиша мышки
Поворот корабля влево	A
Поворот корабля вправо	D
Поднять паруса	W
Убрать паруса	S
Провести пушечный залп	Пробел
Переключение режимов от 1-го лица/от 3-го лица	Tab
Подзорная труба	Ctrl
Ускорение	R
Вызвать интерфейсов персонажа	F2
Вызвать «Escape» меню	Esc
Вызвать меню «Быстрых команд»	Enter
Вызвать бумажную карту	U
Быстрое сохранение	F6
Быстрая загрузка	F7
Увеличить масштаб мини-карты	E
Уменьшить масштаб мини-карты	F
Выполнить быструю команду	F3
Зарядить пушки ядрами	1
Зарядить пушки картечью	2
Зарядить пушки кнппелями	3
Зарядить пушки бомбами	4

Море от 3-го лица

Приближение камеры к кораблю	Левая клавиша мышки
Удаление камеры от корабля	Правая клавиша мышки
Поворот корабля влево	A
Поворот корабля вправо	D
Поднять паруса	W
Убрать паруса	S
Провести пушечный залп	Пробел
Переключение режимов от 1-го лица/от 3-го лица	Tab
Вызвать «Escape» меню	Esc
Вызвать меню «Быстрых команд»	Enter
Вызвать бумажную карту	U
Быстрое сохранение	F6
Быстрая загрузка	F7
Увеличить масштаб мини-карты	E
Уменьшить масштаб мини-карты	F
Выполнить быструю команду	F3
Зарядить пушки ядрами	1
Зарядить пушки картечью	2
Зарядить пушки кнппелями	3
Зарядить пушки бомбами	4

Управление на земле

Идти вперёд	W
Идти назад	S
Движение влево	A
Движение вправо	D
Переключение режима шаг/бег	Shift
Достать саблю (включить режим боя)	E
Вызвать интерфейсов персонажа	F2
Вызвать «Escape» меню	Esc
Вызвать меню «Быстрых команд»	Enter
Вызвать бумажную карту	U
Быстрое сохранение	F6
Быстрая загрузка	F7
Выполнить быструю команду	F3
Выполнить действие (поговорить с персонажем)	Пробел

Управление персонажем в бою

Идти вперёд	W
Отскок назад	S
Движение влево	A
Движение вправо	D
Достать/убрать саблю	E
Колющий удар	Левая клавиша мышки
Рубящий удар	Правая клавиша мышки
Удар, пробивающий блок	C
Круговой удар	X
Финт	Z
Парирование	Shift
Блок	Пробел
Выстрел из пистолета	Q

4. Интерфейсы

4.1 Персонаж



Интерфейс персонажа самый многофункциональный интерфейс в игре. Здесь Вы можете посмотреть параметры всех персонажей, которые будут сотрудничать с Вами во время игры, а также управлять параметрами главного героя и его офицеров.

Вход в интерфейс осуществляется клавишей «F2».

Интерфейс содержит информацию о нации персонажа, его ранге, здоровье, опыте, количестве опыта, требуемого для следующего уровня, известности и наличном золоте.

Здесь Вы можете увидеть список возможных умений, их уровень, увидеть дополнительные способности персонажа, оружие, которым он экипирован, ознакомиться с его отношением к другим нациям и социальным группам, а также оценить карьерные возможности.

4.1.1 Пассажиры

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.
- **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 у губернатора его родной нации. Вы можете пленить любого пассажира своего корабля, а также пленниками становятся те капитаны, которые сдадутся Вам при абордаже.

Под списком пассажиров находится контекстная кнопка, которая может меняться в зависимости от ячейки выбранной в списке персонажей. Если выбран:

- **Пассажир** – кнопка приобретает значение «Пленить». Вы можете пленить пассажира, и получить выкуп у губернатора его нации. Пленение пассажира может резко испортить Вашу репутацию с его нацией. Вы не можете пленить офицера, находящегося в статусе пассажира.
- **Компаньон** – кнопка отключена, Вы не можете производить какие-либо действия с компаньоном.
- **Свободный офицер** – кнопка отключена.
- **Офицер, назначенный на должность** – кнопка приобретает значение «Сместить». Офицер смещается с должности и становится пассажиром.

- **Должность, на которую не назначен офицер** – кнопка приобретает значение «Назначить», нажав её, вы окажетесь в меню назначения офицера.

4.1.2 Информация о персонаже

Основная информация о персонаже находится под его портретом.

Нация – в левом верхнем углу портрета находится иконка, обозначающая нацию персонажа.

Ранг – от ранга персонажа зависит, каким оружием он может пользоваться, штраф на управление кораблём, а также продвижение на службе у какой-либо нации (влияет только на главного героя). Ранг героя увеличивается на один пункт с каждым новым уровнем.

Здоровье – количество повреждений, которое может выдержать персонаж. Здоровье увеличивается с каждым новым уровнем, но Вы также можете увеличить его с помощью способностей.

Текущий опыт – количество опыта персонажа на данный момент.

След. уровень – когда текущий опыт персонажа достигнет этого числа он получит следующий уровень.

Известность – насколько персонаж известен в архипелаге.

Золото – количество денег у персонажа.

Жалование/Награда/Выкуп – в зависимости от типа персонажа эта цифра показывает, сколько Вы должны платить этому персонажу в месяц, или же сколько он заплатит Вам при успешном завершении дела. Жалование выделено красным цветом, награда и выкуп – зелёным

Лояльность – отношение персонажа к Главному герою

Примечание: Жалование для Главного героя всегда равно нулю, лояльность – максимальна.

Под информацией о персонаже располагаются три иконки, которые показывают – какие предметы одеты на выбранном персонаже. Для того, чтобы посмотреть инвентарь персонажа, или сменить экипировку нажмите кнопку «Предметы».



Персонаж может надеть на себя только три предмета – подозрную трубу, шпагу и пистолет. Для того, чтобы надеть предмет, выберите его из инвентаря и нажмите кнопку «Надеть». Если на персонаже уже был предмет, аналогичный тому, который Вы хотите одеть, он автоматически переместится в инвентарь. Чтобы снять предмет с персонажа, выберите нужный предмет и нажмите кнопку «Снять».

Управление предметами доступно только для Главного героя и его офицеров. Снимать или надевать предметы пассажиров, компаньонов и пленников нельзя.

Важно: Каждый предмет обладает минимальным рангом, которым должен обладать носящий его персонаж. Если ранг предмета выше ранга персонажа, одеть его будет невозможно.

Важно: Получить новые сабли, подозрные трубы и пистолеты можно только с захваченных кораблей.

4.1.4 Рост уровня главного героя

Сражаясь на море или на суше, выполняя задания купцов и губернаторов, Вы будете получать опыт. Набрав определённое количество опыта, Главный герой перейдёт на новый уровень. Если Вы наймёте офицеров, то они будут перенимать 10% от Вашего опыта. Это число можно увеличить дополнительными способностями. Персонажи, которые сопровождают Вас временно, опыта не получают.

С каждым новым уровнем персонаж увеличивает своё здоровье, получает новый ранг и одно дополнительное очко умений, которое он может распределить по своему усмотрению. Каждые три уровня игрок получает возможность выучить одну из способностей.

4.1.5 Умения



Умения		0
Авторитет	3	3
Навигация	10	10
Тактика	1	1
Фехтование	5	5
Пистолеты	3	3
Орудия	9	9
Меткость	8	8
Абордаж	3	3
Защита	3	3
Починка	4	4
Торговля	1	1
Удача	7	7

Список умений выбранного персонажа расположен слева от его портрета. От Ваших умений зависит то, как Вас будет слушаться команда, как ловко Вы управляете судном, можете ли обсчитать торговца в его же магазине и т.д.

Важно: Чтобы точно узнать, на что влияет каждое умение, щёлкните по нему правой клавишей мышки.

Наверху, справа от слова «Умения» отображается количество нераспределённых очков умений. В начале игры у Вас есть два таких очка, которые Вы можете распределить по своему усмотрению. С каждым новым уровнем Вы будете получать одно дополнительное очко умений.

Все умения изначально равны единице и не могут понизиться ниже этого значения. Максимальный уровень умения равен десяти.

Цифры слева показывают текущий уровень умения, справа - фактический. Текущий уровень может понизиться, если Вы управляете кораблём, который не положен Вам по рангу (текущее значение умения будет выделено красным цветом). С другой стороны, Вы можете компенсировать недостаток умения, наняв соответствующего офицера (текущее значение умения будет выделено зелёным цветом).

Чтобы распределить свободные очки, выберите нужное умение. Рядом со значением умения появится жёлтый крестик. Нажимая на него, Вы можете увеличить его. Каждый щёлчок по крестику увеличит значение умения на 1.

Внимание: Действие по увеличению умения не может быть отменено, поэтому внимательно относитесь к данному процессу.

Понижение умений

Управляя кораблём, который не положен Вам по рангу, Вы получите штраф на такие умения как «Навигация», «Пушки», «Меткость», «Защита», «Абордаж». В начале игры без штрафов Вы можете управлять только кораблями шестого класса. Каждые 2 ранга персонажа позволяют вам управлять кораблём всё более высокого класса, так с третьего ранга вы можете управлять пятым классом, с пятого ранга – четвёртым классом и так далее. Если на какое-то умение наложен штраф – его текущее значение будет отображаться красным цветом.

Чем больше разница между Вашим рангом и классом корабля, тем больше будет пены, но умение не может опуститься ниже 1. Увидеть точное значение штрафа можно, щёлкнув правой клавишей по умению.

4.1.6 Способности

Способности – это дополнительные параметры персонажа, которые помогут Вам специализироваться в определённой области. Вы можете стать профессиональным фехтовальщиком, эффективнее управлять кораблём или выгоднее проводить торговые операции. В начале игры Вам даётся возможность выучить одну дополнительную способность, и с каждым третьим уровнем Вы можете выучить ещё одну способность. Список способностей, которыми обладает персонаж, располагается в правой верхней части интерфейса персонажа. Чтобы узнать эффект от каждой способности, щёлкните по ней правой клавишей мыши.

Для того, что бы получить способность, нажмите кнопку «Добавить», расположенную ниже списка способностей.

В открывшемся экране выберите ту способность, которую хотите дать персонажу. Чтобы увидеть описание каждой способности, щелкните по названию правой клавишей мышки.

Некоторые способности доступны не сразу, потому что для их изучения персонаж должен обладать другими способностями. Например, способность «Человек-парус» Вы можете выучить, предварительно выучив способность «Ловец ветров».



4.1.7 Репутация

Репутация – важный параметр для персонажа. От Вашей репутации у той или иной нации зависит лояльность офицеров, которых Вы нанимаете в тавернах. Если лояльность офицера будет низкая, он может в любой момент покинуть Вас.

От репутации среди торговцев зависят цены, по которым Вы покупаете товары в магазинах.

Основной способ повышения репутации – выполнение заданий, которые будут выдавать Вам жители городов. За выполнение заданий, выдаваемых губернатором, репутация будет расти быстрее.

Если Вы провалите взятое задание, то это немного понизит Вашу репутацию. Атака кораблей той или иной нации, или нападение на её форт ведет к существенному понижению репутации.

Если репутация упадёт ниже нейтральной – нация объявит Вам войну. Военные корабли будут стремиться поймать Вас в море, а форты будут атаковать Вас, как только Вы окажетесь в зоне действия их пушек.

4.1.8 Карьера

Данная кнопка доступна только при просмотре параметров Главного героя. При нажатии на неё открывается экран «Карьера».



Щёлкнув по флагу, Вы можете узнать состояние Вашей карьеры у соответствующей нации. Здесь показано ваше звание, месячное жалование и время, которые Вы провели на службе. Ниже показано количество выполненных и проваленных заданий. Ваше звание повышается, когда Вы успешно выполните определённое количество заданий. В самом низу располагается информация об активности вашего патента. Получить патент можно у губернатора (подробнее см. пункт 5.2.1 «Корсарский патент»).

4.1.4 Офицеры

Если Главный герой не силён 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 навигатор 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 4, а у нанятого вами офицера равно 7, то Ваше умение будет увеличено на 3 единицы. В случае, когда Ваше умение повышается офицером, текущий уровень будет выделен зелёным цветом.



Примечание: Штраф на управление кораблём зависит только от Вашего ранга и не может быть компенсировано рангом навигатора.

Главный герой может назначать офицеров на должности Навигатора, Боцмана, Канонира, Врача, Казначея, Плотника и Бойца. Каждый офицер может увеличивать только определённые для него умения.

- **Навигатор** - помогает Вам управлять судном. Повышает умение «Навигация».
- **Боцман** - повышает дисциплину в команде и увеличивает мастерство команды. Повышает умение «Абордаж».
- **Канонир** - руководит орудийными палубами. Повышает умения «Орудия» и «Меткость».
- **Врач** - лечит раненых и помогает организовать оборону во время боя. Повышает умение «Защита».
- **Казначей** - ведёт бухгалтерию и помогает в торговых операциях. Повышает умение «Коммерция».
- **Плотник** - увеличивает эффективность ремонтных работ. Повышает умение «Починка».
- **Боец** – сопровождает Вас при абордаже корабля, а также охраняют Вас в городе (на эту должность можно назначить до трёх офицеров).

В игре «Корсары 3» Ваши офицеры, отвечающие за эффективность управления судном и другими его параметрами, больше не будут сопровождать Вас в бою. Для этого существуют бойцы. Эти офицеры не повышают Ваши умения, основная их задача – ходить с Вами на абордаж вражеского корабля, участвовать в штурмах фортов и охранять в городах. Назначаемые на должность бойцов, должны обладать высокими показателями умений «Фехтование» и «Пистолеты». Вооружив Ваших бойцов хорошим оружием, Вы можете сильно повысить их эффективность.



Назначение офицеров

Для того, чтобы назначить офицера, его сначала следует нанять. Обычно офицеры проводят свободное время в таверне, и у бармена Вы всегда можете получить о них информацию (подробнее о найме офицеров см. раздел 5.3.1 «Таверна»).

После того, как Вы наняли офицера, он появится в Вашем списке персонажей в качестве свободного офицера. Вы можете оставить его в таком качестве, если затем планируете назначить его губернатором колонии или капитаном корабля, а можете назначить на любую должность. Для этого выберите желаемую должность и нажмите кнопку «Назначить». Откроется интерфейс назначения офицера.

Здесь Вы увидите список Ваших свободных офицеров, уровень их умений и жалование, которое они хотят получать ежемесячно.

Выберите того персонажа, который лучше подходит на требуемую должность, и нажмите кнопку «назначить». Офицер приступит к выполнению своих обязанностей.

Важно: При назначении офицера на должность внимательно смотрите, какие умения у него развиты лучше всего, так как офицер на определённой должности поднимает только определенные умения. Назначив офицера с умением «Торговля» равным десяти на должность боцмана Вы не получите увеличения Ваших умений.

Повышение жалования

Как только Ваш офицер получит следующий ранг, он захочет повышения зарплаты. При первом же выходе в море Вы окажетесь в каюте с этим офицером, где в форме диалога вы можете согласиться повысить ему зарплату, а можете отказать ему. В случае отказа офицер может тут же уволиться, это зависит от его лояльности к капитану.

4.2 Корабль



Интерфейс корабля помогает Вам следить за состоянием Вашей эскадры, моралью и опытом команды, количеством товаров в трюмах, а также отслеживать запасы продовольствия.

Слева на экране находится список всех кораблей Вашей эскадры, а также кораблей, которые возможно присоединяться к вам по ходу игры. Щёлкните по изображению корабля, чтобы увидеть его детальную информацию.

4.2.1 Основные характеристики корабля

Основные характеристики корабля располагаются под его изображением.

Название

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

Технические характеристики

- **Тип корабля** – название типа корабля
- **Класс корабля** – от класса корабля зависит, насколько эффективно Вы можете управлять им. Каждые два ранга Героя позволяют ему управлять кораблями более высокого класса. Самый низший класс – шестой, самый высший – первый.
- **Корпус** – показывает текущее и максимальное количество повреждений, которые может выдержать корпус корабля.
- **Паруса** – показывает текущее и максимальное количество повреждений, которые могут выдержать паруса.
- **Скорость** – показывает максимальную скорость корабля на данный момент и максимальную скорость корабля при нулевой загрузке.
- **Манёвренность** – показывает манёвренность корабля на данный момент и максимальную манёвренность корабля при нулевой загрузке.
- **Орудия** – отображает количество целых орудий и максимально возможное количество орудий на палубах.

Модификации корабля

Ниже технических характеристик находятся иконки, которые отображают типы корпуса, парусов и орудий, которые установлены на выбранном корабле. Подробнее про модификацию кораблей см. в разделе 5.1.2 «Верфь».

Смена парусов

По желанию Вы можете сменить цвет и эмблему Ваших парусов. Для этого нажмите кнопку «Сменить паруса».

В открывшемся интерфейсе выберите желаемый цвет и эмблему и нажмите кнопку «Сменить». Для выхода из интерфейса нажмите «Отмена».

4.2.2 Капитан

Данная закладка показывает капитана корабля, его ранг, значения его умений, а также лояльность к Главному герою. Для Главного героя показываются умения с учётом умений его офицеров.

4.2.3 Команда

Интерфейс команды появляется, если Вы щелкните по соответствующей закладке в правом верхнем углу.

Этот интерфейс показывает количество вашей команды. Команда разбита на четыре части: матросы, солдаты, мушкетеры и канониры.

- **Матросы** – от их количества зависит скорость подъема и спуска парусов.
- **Солдаты** – часть команды, которая сражается во время абордажа.
- **Мушкетёры** – часть команды, которая сражается во время абордажа и берёт с собой пистолеты.
- **Канониры** – от их количества зависит скорость перезарядки орудий.



Опыт

Опыт команды – один из самых важных параметров. Опытные моряки быстрее перезаряжают пушки и управляются с парусами. При абордаже опытные бойцы могут одержать верх над зелёными юнцами даже при численном недостатке. Опыт команды отображается звездочкой. Чем она больше, тем больше опыт команды. Всего в игре 10 градаций опытности команды: от

Корсары 3: руководство пользователя

салаг до идеально обученных «морских волков». За каждый день плавания опыт команды увеличивается на 1 очко. Каждые 10 очков опыта увеличивают уровень команды на 1. Успешные морские сражения и abordage судов противника значительно увеличивают опыт команды.

Восполнить потери или просто увеличить численность команды можно в таверне (подробнее см. раздел 5.3.1 «Диалоговые интерфейсы: таверна»).

Важно: От опыта вашей команды зависит не только то, как эффективно они будут драться с противником, но и вероятность перехода части вражеской команды на вашу сторону..

Мораль

Надежда на большую наживу, хорошую драку и портовые развлечения всегда поднимала мораль в долгом плавании. Но когда команда проводила в море слишком много времени, мораль начинала постепенно падать.

Высокая мораль позволяет Вашей команде эффективнее управлять кораблём и одерживать победу над более сильным и многочисленным противником, в то время как нехватка морали может привести к бунту. Скорость, с которой падает мораль, зависит от Вашего умения «Авторитет». Наняв хорошего боцмана, Вы можете сильно снизить расходы на поддержание морали команды.

Поднять мораль можно с помощью хорошей драки или звонкой монеты. Успешные сражение с сильным противником и минимальными потерями команды могут поднять её мораль до максимального значения.

Для того, чтобы поднять мораль с помощью денег воспользуйтесь кнопкой «Поднять мораль».

Оплата

Распределение добычи на корсарских судах всегда происходило по строгому регламенту. Часть доходов получал король той страны, которая выдала корсару патент, часть капитану корабля, а оставшийся доход делился в равной степени между членами команды с учётом их боевых заслуг и потерь. В игре Корсары 3 используется подобная система расчетов с командой, но по упрощённой схеме. В конце каждого месяца Ваша команда будет требовать от вас определённый процент чистой прибыли. На уровне матрос – это 12,5 процентов, на уровне капитан – 50 процентов.

Чистая прибыль – это разница между количеством ваших денег на конец и начало месяца. Однако следует учитывать такие моменты, что расходы на покупку корабля не уменьшают количество чистой прибыли. Т.е. если у Вас было сто тысяч пиастров, а вы купили корабль за пятьдесят тысяч, команда всё равно будет требовать свою долю со 100 тысяч. Связано это с тем, что Ваши корсары считают – что все корабли должны быть исключительно «призовыми».

В то же время ремонт корабля на верфи, или закупка товаров уменьшают сумму, которую Вы выплатите вашей команде. Ваши люди не глупцы, и понимают, что на продырявленной лоханке с рваными парусами они не смогут победить новый корабль. А покупка товаров определённо должна принести прибыль.

Офицеры, которых Вы нанимаете к себе на службу, получают фиксированное жалование, и оно не зависит от Вашей прибыли.

Эпидемия

Эпидемии – частое явление в Карибском море, болезни вспыхивают в колониях с завидной регулярностью. Если Вы посетите колонию, в которой свирепствует эпидемия, Ваша команда может заразиться этой болезнью. Это отрицательно скажется на морали команды, а также скорости их обучения, и даже может привести к вспышке смертности на корабле. Если на Вашем корабле есть медикаменты, то эпидемия гораздо быстрее покинет корабль. Медикаменты обычно можно купить в любом городе, если, конечно, он сам не подвержен эпидемии.

И нельзя забывать, что если заражённый корабль прибудет в какой-либо город, то эпидемия может перекинуться на её обитателей. Скорее всего, им это очень не понравится, и Ваша репутация в этом городе резко упадёт.

Бунт

Долгие плавания, отсутствие морских сражений и нехватка продовольствия может привести Вашу команду к бунту. Вы можете предотвратить бунт наняв Боцмана с хорошим навыком «Авторитет», подняв мораль команды деньгами или проведя пару-тройку победных сражений. Если же бунт всё-таки произойдёт, Вам придётся лично подавить его.



Когда команда поднимает мятеж, на экран выведется окно с сообщением об этом. Подавление бунта выглядит как сражение на палубе, где Вам предстоит победить всех взбунтовавшихся матросов. В случае победы мораль команды сильно возрастет, но её количество уменьшится на количество бунтовавших матросов.

Если бунт происходит на корабле Вашего компаньона, то в том случае, если компаньон сам справился с бунтом, Вы получите уведомление об этом. Команда на корабле компаньона сократится. Если компаньон не смог подавить бунт и мятежники победили, у Вас будет на выбор два варианта: «Подавить бунт» и «Отмена». Если Вы выберете «Подавить бунт» Вы окажетесь в море, а корабль-мятежник будет враждебным к Вам. Вы можете снова захватить его, и присоединить к своей эскадре (при наличии свободного офицера). Если Вы выберете «Отмена», то корабль-мятежник пропадёт из вашей эскадры, вместе с оставшейся командой и товаром в его трюме.

4.2.5 Трюм

Содержимое трюма выбранного корабля отображается ниже закладок «Капитан», «Команда», «Корабль».

С помощью этого интерфейса Вы можете посмотреть, сколько товара в Вашем трюме, сколько он весит и остаток свободного места. Для торговцев здесь находится информация о том, сколько стоил товар при его покупке, а также в каком городе его лучше всего продавать. В начале игры Вам может быть неизвестно, где выгоднее продавать какой-либо товар, к тому же информация может устареть. Но со временем этот список будет пополняться точными данными, и торговцы смогут эффективно использовать его для своих операций.

Наименование товара	Товара в трюме	Цена последней покупки	Вес товара	Выгодно продавать
Ядра	600	0	90	Неизвестно
Картель	300	0	30	Неизвестно
Книппеля	150	0	37	Неизвестно
Бомбы	500	0	75	Неизвестно
Припасы	200	0	200	Неизвестно
Парусина	0	0	0	Неизвестно
Доски	0	0	0	Неизвестно

Трюм: 435 / 6633 Припасы: 2 дня Выбросить: 0

Зависимость скорости от загрузки корабля

Скорость кораблей напрямую зависит от загрузки трюма. Полностью забитый трюм сделает из галеона неповоротливую бочку. Ползунок, расположенный ниже списка товаров в трюме, позволяет вам выкидывать товары за борт. Для этого достаточно выбрать нужный товар, с помощью ползунка указать, сколько же единиц товара выбросить и подтвердить действие щелчком по «Галочке» справа от ползунка. Информация о Вашей текущей скорости и манёвренности будет динамически изменяться при движении ползунка, поэтому Вы всегда сможете определить, каким же товаром эффективнее пожертвовать, чтобы увеличить скорость и манёвренность. Выброшенный груз будет какое-то время плавать на поверхности моря, и только после этого набухнет и пойдёт ко дну.

Важно: Иногда даже неповоротливый галеон, выбросив весь свой груз, может уйти от пары быстроходных бригав.

Провиант

Вашей команде необходимо питаться. Вы всегда можете пополнить запасы провианта в любой колонии или с захваченного судна. В интерфейсе трюма Вы можете увидеть точное количество провианта, а также насколько дней его хватит.

Корсары 3: руководство пользователя

Информация о количестве дней, на которое хватит провианта, также отображается при плавании в режиме глобальной карты.

Важно: Отсутствие продовольствия на борту может привести к бунту.

4.3 Журнал

В журнале есть три раздела – Задания, Слухи и Отношения с нациями. Для того, что бы выбрать нужный раздел щелкните по нему мышкой.

Задания



Этот раздел судового журнала содержит все задания, которые Вы получили и всю информацию, которую успели собрать по этим заданиям. Незаконченные задания располагаются вверху списка, с вопросительным знаком рядом с их названием. Законченные задания перемещаются вниз и помечаются галочкой. Для того, что бы увидеть информацию по заданию щёлкните по нему мышкой. Для того, что бы вернуться к списку заданий нажмите «Esc». Подробнее о получении заданий смотрите раздел 5.2 «Выдача заданий».

Слухи



Во время ваших путешествий по Карибскому морю, Вы услышите множество слухов. Скорее всего, это будут бесполезные сплетни, но среди них может оказаться ценная информация. Все слухи, которые Вы узнаете, заносятся в специальный раздел судового журнала. Если среди слухов попадётся информация, которая имеет отношение к Вашим заданиям – она будет выделена фиолетовым цветом.

Отношения с нациями



Этот интерфейс позволяет Вам оценить политическое состояние в Карибском море. В центре экрана располагается иконка Главного героя, а вокруг неё иконки всех наций, представленных в игре. Отношения между нациями отображает цвета линий, которые соединяют иконки:

- Зелёный цвет – мирные отношения
- Синий цвет – военный союз
- Красный цвет – состояние войны
- Серый цвет – состояние нейтралитета

4.4 Управление колониями

Интерфейс управления колониями доступен, если Вы владеете хотя бы одной колонией. Для того, чтобы получить колонию в свою собственность Вам надо захватить её и назначить своего офицера губернатором. Подробнее о захвате колоний см. пункт 8 «Захват колоний».



В левой части экрана находится список всех колоний, которыми Вы владеете, их название и имя губернатора.

Под портретом губернатора находится информация о колонии:

- **Губернатор** – имя губернатора колонии.
- **Уровень** – чем выше уровень, тем больше зданий вы сможете строить.
- **Население** – численность населения колонии, от количества населения зависит постройка некоторых зданий.
- **Золото** – количества золота в казне колонии.
- **Мораль** – мораль населения
- **Лояльность** – от лояльности зависит, можете ли вы строить некоторые здания.
- **Матросы** – количество матросов, которое Вы можете нанять в таверне.
- **Гарнизон** – количество солдат, которые размещаются в форту.
- **Агрессия** – показывает, подвергается ли колония нападению враждебной державы.
- **Эпидемия** – показывает наличие в колонии эпидемии.

В правой части интерфейса отображаются постройки в колонии. Красным цветом отображаются те здания, которые Вы не можете построить по каким-либо причинам. Зелёным цветом отображаются здания, к постройке которых можно приступить немедленно. Серым цветом отображаются уже построенные здания. Узнать, что необходимо для постройки того или иного здания можно щёлкнув по его изображению правой клавишей мыши.

- **Форт** – форт, который охраняет колонию от внешних атак, имеет четыре уровня. В зависимости от уровня форта зависит тип орудий, который на нём установлен.
 - **Форт** – пушки калибром до 32 фунтов.
 - **Бастион** – кулеврины и пушки калибром до 36 фунтов
 - **Цитадель** – кулеврины, мортиры и пушки калибром до 42 фунтов
 - **Замок** – кулеврины, мортиры и пушки калибром до 48 фунтов

Корсары 3: руководство пользователя

- **Верфь** – Чем лучше верфь в колонии, тем лучше корабли она сможет строить. Может иметь три уровня. Первый позволяет строить корабли вплоть до 5 класса, второй – вплоть до 4-го, и третий – вплоть до 3-го.
- **Поля, рыболовецкие причалы, ветряная мельница** - увеличивают прирост продовольствия в колонии. Полученное продовольствие помещается в магазин города, где Вы можете купить его для своих матросов.
- **Баракы** – увеличивает опыт солдат, размещённых в форте, а также позволяет тренировать матросов и офицеров.
- **Склады** – увеличивает вместимость магазина.
- **Церковь** – в городе появится церковь, а также увеличивает мораль жителей в колонии.
- **Морская академия** – в тавернах появятся более профессиональные матросы и офицеры, увеличивается опыт солдат, размещённых в форте.
- **Экспедиция** – не является постройкой, и может быть использована только один раз. Экспедиция отправляется в глубь острова с целью определить залежи золота или серебра.
- **Серебряная шахта** – увеличивает прирост денег в колонии.
- **Золотая шахта** – увеличивает прирост денег в колонии.

Если Вашей колонии не хватает денег, Вы всегда можете субсидировать её из личных средств. Для этого нажмите кнопку «Денег в казне», которая находится под информацией о колонии, и с помощью ползунка укажите ту сумму, которую хотите передать колонии. Также Вы можете взять часть денег из казны колонии на личные нужды.

Губернатор

Назначая офицера на должность губернатора колонии, Вам следует обратить внимание на следующие его характеристики:

- **Лидерство** – влияет на скорость развития колонии
- **Коммерция** – влияет на скорость пополнения казны колонии
- **Пушки** – влияет на скорость перезарядки орудий форта, который охраняет колонию
- **Меткость** - влияет на точность стрельбы орудий форта, который охраняет колонию
- **Фехтование** – влияет на опыт солдат, которые будут сражаться в случае захвата форта.

Если Вы видите, что губернатор не справляется со своими обязанностями, то Вы можете сменить его. Для этого нажмите кнопку «Назначить губернатора». Кнопка будет доступна, только если у Вас есть свободные офицеры. В открывшемся окне выберите нового кандидата на пост губернатора и нажмите «Назначить».

Охрана колонии

Враждебные к Вам нации могут предпринять атаку на Вашу колонию. В этом случае Вам сообщат, какая колония подвергается атаке, а также какое количество времени она способна продержаться. Время, которое колония сможет продержаться зависит от следующих факторов:

- Характеристики губернатора
- Лояльность колонии
- Мораль населения колонии
- Опыт солдат, размещённых в форте
- Уровень форта

После того, как Вы получите сообщение об атаке, Вам придётся помочь колонии отразить нападение, иначе по истечении указанного срока колония перейдёт во владение атакующей нации. Как только потонет последний корабль противника, осада с колонии будет снята. Если, вступив в сражение с агрессорами, Вы покинете воды острова, то колония сдастся нападающим.

5. Острова и города

В игре представлены восемнадцать реальных островов Карибского моря, из них три острова необитаемы, а один принадлежит пиратам. Для перемещения между островами служит глобальная карта (подробнее см. пункт 7.1 «Глобальная карта»).

Города – это средоточие всей жизни в Карибском Море. В городах Вы можете ремонтировать свои корабли, нанимать офицеров и матросов, покупать и продавать товары, поступить на службу к губернатору, заключить контракт на сопровождение судна и многое другое. У жителей города Вы сможете узнавать последние новости, информацию об игровом мире и получать задания.

5.1 Общение с жителями

Для того, что бы поговорить с жителем, подойдите к нему и нажмите «Пробел», откроется интерфейс диалога. Если диалог состоит из нескольких реплик персонажа, то перейти к следующей реплике можно с помощью клавиши «Пробел». Выбрать вариант ответа можно с помощью клавиш стрелок. Для того чтобы подтвердить вариант ответа нажмите «Пробел».

Владельцы таверн, верфей и магазинов могут иметь специальные варианты ответа, которые приведут к открытию диалогового интерфейса (см. пункт 5.3 «Диалоговые интерфейсы»).

5.2 Выдача заданий

Владельцы магазинов, купцы и простые жители могут выдавать Вам различные задания, например: сопровождение корабля, доставка груза, перевозка пассажира и даже заказ на доставку рабов. Задания также могут выдавать губернаторы, но для этого Вы должны получить корсарский патент. Если у персонажа есть задание, которое он может Вам поручить, то над его головой будет висеть жёлтый восклицательный знак. Для того чтобы получить задание Вам надо поговорить с этим персонажем.

Если Вы согласитесь принять задание, то запись о нём появится в Вашем судовом журнале, а восклицательный знак сменится на серый вопросительный.

В судовом журнале всегда написано, где Вас будет ждать персонаж, которому Вы должны сообщить о выполненном задании и который выдаст вам награду.

Если над головой персонажа, который ждёт выполнения задания, висит жёлтый вопросительный знак – это значит, что Вы выполнили все требования задания и можете получить за него награду. Если вопросительный знак серого цвета – это значит, что Вы ещё не выполнили все условия задания.

Синий вопросительный знак над головой персонажа обозначает, что этот персонаж готов поделиться с Вами информацией, касающейся технических особенностей игры.

Корсарский патент

Для того, чтобы поступить на службу к той или иной державе Вам надо получить у губернатора корсарский патент. Сделать это можно, поговорив с губернатором в главной колонии державы. На начало игры такими колониями являются:

- Бриджтаун для Англии.
- Гваделупа для Франции.
- Сантьяго де ла Вега для Испании.
- Сен Мартин для Голландии.

Как только Вы получите корсарский патент, губернатор начнёт выдавать Вам задания. Успешное их выполнение может привести Вас к повышению по службе. Чем выше Ваш чин, тем более сложные задания Вы будете получать. Продвигаясь по службе, рано или поздно Вы сможете получить чин Вице-короля в архипелаге.

Вы не можете одновременно обладать корсарскими патентами двух держав. Когда Вы берёте патент, ваш существующий патент аннулируется, а отношение с той нацией, которой Вы служили, резко портится. Более того, Вы не сможете более поступить на службу к той нации, чей патент был аннулирован.

Информацию о Вашем служебном положении, месячном жаловании, количестве выполненных и проваленных заданиях Вы можете увидеть в интерфейсе «Карьера» (см. пункт 4.1.8 «Карьера»).

5.2 Постройки

Перемещаясь по городу, Вы можете заходить в различные здания. Когда Вы подходите в двери, в правом верхнем углу возникает иконка:



дом закрыт, Вы не можете войти в него.



- дом открыт, что бы войти в него нажмите «F3» или «пробел».

Слева от иконки появится название здания, перед которым вы стоите. Например «Верфь Сантьяго Вега».

В города существуют следующие типы зданий, которые Вы можете посещать:

- **Резиденция** - большое и красивое здание в центре города, где несут свою службу губернаторы держав в Карибском море. У каждой державы есть только один губернатор, и только его резиденцию вы можете посещать. Остальные резиденции закрыты для обычного доступа.
- **Таверна** - здесь Вы можете узнать последние слухи, нанять матросов или офицеров. Также в таверне часто сидят жители, которые готовы предложить Вам работу, или торговцы, ищущие эскорт для своего корабля.
- **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. Торговцы в магазине также могут давать Вам задания.
- **Верфь** - если Ваш корабль повреждён в бою, то здесь Вы можете его отремонтировать. Также Вы можете купить себе новый корабль, или усовершенствовать уже имеющийся. Верфи различаются в зависимости от уровня города. Корабли высоких рангов Вы сможете покупать только в крупных и развитых городах.
- **Церковь** - если Вы накопили много грехов, то священник в церкви отпустит их Вам, за плату разумеется.

5.3 Диалоговые интерфейсы

Некоторые интерфейсы доступны только из диалогов с конкретными персонажами. Что бы получить доступ к интерфейсу магазина вам надо поговорить с его владельцем, что бы получить доступ к интерфейсу верфи – с корабелем. Говоря с барменом, Вы получите доступ к интерфейсу таверны.

5.3.1 Таверна

Интерфейс таверны состоит из трёх частей: команда, офицеры и слухи.

Команда



В этом интерфейсе Вы можете нанять команду для своих кораблей.

В верхней части находится список всех кораблей вашей эскадры. Переключаться между ними можно с помощью стрелок справа и слева от выбранного корабля.

Команда разбита на четыре части: матросы, солдаты, мушкетеры и канониры.

- **Матросы** – от их количества зависит скорость подъема и спуска парусов.
- **Солдаты** – часть команды, которая сражается во время abordaja.
- **Мушкетёры** – часть команды, которая сражается во время abordaja и берёт с собой пистолеты.
- **Канониры** – от их количества зависит скорость перезарядки орудий.

Максимальная скорость подъема/спуска парусов и перезарядки орудий достигается при полном составе матросов и канониров соответственно.

В левой части интерфейса показано, сколько членов команды находится на вашем судне и их максимальное число. В правой части – сколько матросов Вы можете набрать в таверне.

Под количеством показана мораль и опыт команды. Мораль отображается с помощью флага, а опыт с помощью звёздочки. Чтобы точно узнать мораль и опыт Вашей команды, или матросов в таверне, щёлкните по флагу или звёздочке правой клавишей мышки.

В самом низу отображается количество Вашего золота и насколько дней Вам хватит припасов, которые есть на корабле.

Для того, что бы нанять тех или иных членов команды, выберите их, щелкнув по названию мышкой, и с помощью стрелок справа и слева укажите, сколько людей Вы хотите нанять или уволить. После того, как Вы наберёте нужное число, нажмите «Галочку», чтобы подтвердить набор команды, или «Крестик» для отмены действия.

Офицеры



Здесь Вы можете нанять офицеров к себе на службу.

В таверне не может быть больше трёх офицеров. Если в таверне нет офицеров, то Вы не сможете войти в этот интерфейс.

Щелкнув по портрету офицера, слева Вы можете увидеть его ранг, лояльность к Вам и жалование, которое он хочет получать в месяц. Под этой информацией располагаются значения его умений.

Для того, что бы нанять офицера щелкните по «галочке» рядом с его именем. Нанятый офицер становится Вашим свободным офицером, для того, что бы назначить его на какую-либо должность воспользуйтесь интерфейсом персонажа (см. пункт 4.1.4 «Офицеры»).

Слухи



В этом интерфейсе Вы можете узнать слухи о последних событиях, произошедших в архипелаге.

Все слухи, которые Вы узнаете, помещаются в Ваш судовой журнал в раздел «Слухи».

Если Вы узнаете слух, который имеет непосредственное отношение к выполняемым Вами заданиям, он будет выделен фиолетовым цветом.

5.1.2 Верфь



Интерфейс верфи позволяет Вам отремонтировать Ваш корабль, увеличить его мощность, назначить корабль своему офицеру или купить новый.

В верхней части интерфейса находится список всех кораблей Вашей эскадры. В этом же списке появятся Ваши офицеры, которых Вы не назначили на какую-либо должность.

Под списком кораблей находится информация о выбранном корабле. Здесь Вы можете увидеть, какие на нём стоят модификации, количество орудий, скорость, маневренность и так далее.

В нижней части интерфейса находится информация о наличии кораблей для продажи, их цене и характеристиках.



Ремонт корабля

Для того, что бы отремонтировать выбранный корабль, щёлкните по самой верхней кнопке, слева от изображения корабля. Если кнопка затемнена, корабль в ремонте не нуждается.

В открывшемся окне с помощью стрелок укажите степень ремонта корабля или с зажатой клавишей SHIFT выберите 100%. Нажмите «Ок», чтобы подтвердить ремонт.



Модернизация корабля



Вы можете увеличить прочность Вашего корабля, поставить на него новые паруса или новые пушки.

Что бы перейти в интерфейс модернизации щёлкните по самой нижней кнопке слева от изображения выбранного корабля.

Переключаясь между закладками «Корпус», «Паруса», «Орудия» Вы можете выбрать ту часть корабля, которую хотите модифицировать. Информация об эффекте и стоимости модернизации отображается ниже.

Вам доступно три типа модификации корпуса:

- **Дерево** – стандартная обшивка корабля.
- **Медь** – увеличивает прочность на 5%, снижает максимальную скорость и манёвренность на 5%.
- **Бронза** – увеличивает прочность на 10%, снижает максимальную скорость и маневренность на 10%.

Корсары 3: руководство пользователя

Три модификации парусов:

- **Парусина** – базовый материал для парусов.
- **Хлопок** – увеличивает скорость и маневренность на 2,5%, увеличивает на 5% повреждения парусов.
- **Шёлк** – увеличивает скорость и маневренность на 5%, увеличивает на 10% повреждения парусов.

Три типа материала для орудий:

- **Медь** – стандартный материал для пушек.
- **Бронза** – уменьшает шанс взрыва пушки на 20%.
- **Чугун** – уменьшает шанс взрыва пушки на 40%.

Два типа орудий:

- **Пушки** – наносят больше урона, но дольше перезаряжаются и обладают небольшой дальностью стрельбы.
- **Кулеврины** – наносят меньше урона, но быстро перезаряжаются и стреляют дальше пушек

Вы не можете установить на корабль пушки большего калибра, чем позволяют технические характеристики. Ознакомится с максимальным калибром корабля при покупке, можно щёлкнув по его названию правой кнопкой мыши.

Для того, чтобы установить желаемую модификацию Вам следует выбрать её и нажмите кнопку «Сменить». Если кнопка недоступна, значит выбранная модификация уже установлена на корабль.

Для выхода из интерфейса нажмите «Выход».

Покупка корабля

Список доступных для покупки кораблей находится под информацией о выбранном корабле. Слева находится список кораблей, посередине его изображение, а справа основные характеристики. Чтобы получить всю информацию о корабле, щёлкните правой клавишей мышки по его названию. Цена кораблей находится под их списком.

Для того, чтобы купить новый корабль Вам надо сначала продать уже имеющийся у Вас корабль или отдать его своему офицеру (подробнее см. ниже). После того, как Вы избавитесь от своего корабля, выберите доступный корабль и нажмите кнопку «Купить».

Если Вы хотите приобрести корабль для своего офицера, сначала выберите его, а затем нажмите кнопку «Купить». Если кнопка «Купить» будет недоступна, значит Ваше умение «Тактика» недостаточно для того, чтобы увеличить Вашу эскадру.

Корабли на верфи находятся в единственном экземпляре, и, если Вы купите его, новый появится не раньше, чем через две недели.

Важно: Как только Вы продаёте свой корабль, Вам выдаётся тартана – это маленькое 8-пушечное судно, способное только на то, чтобы перемещаться между островами.



Назначение офицера на корабль

Вы можете расширить состав Вашей эскадры за счёт назначения Ваших свободных офицеров капитанами кораблей. Существует два варианта – купить Вашему офицеру новый корабль, или отдать ему свой.

Для того, чтобы купить новый корабль, выберите офицера, которого хотите сделать капитаном, затем выберите корабль, который хотите купить и нажмите кнопку «Купить». Если кнопка недоступна, значит Ваше умение тактики недостаточно для увеличения эскадры или Вам не хватает денег.

Для того, чтобы передать корабль другому офицеру, щёлкните по самой верхней кнопке, слева от изображения корабля. Если кнопка недоступна, значит у Вас нет свободных офицеров.

Корсары 3: руководство пользователя

В открывшемся интерфейсе выберите офицера, которого Вы хотите назначить на выбранный корабль и нажмите кнопку «Назначить».

Офицер, который будет управлять кораблём должен обладать хорошими навыками *Навигации*, *Меткости*, *Орудий* и *Защиты*.

Важно: Количество кораблей в Вашей эскадре зависит от Вашего умения «Тактика». Каждые два очка увеличивают количество кораблей на 1.

5.1.3 Магазин



В верхней части интерфейса находится список кораблей всей Вашей эскадры, Вы можете переключаться между ними с помощью стрелок справа и слева от выбранного корабля.

В левой колонке отображается содержимое трюма выбранного корабля, в правой колонке – количество товара в магазине.

Для покупки или продажи воспользуйтесь стрелками справа и слева от названия выбранного товара. Над списком товаров будет указано, какое количество товара Вы хотите купить или продать. После того, как Вы укажете количество товара для покупки/продажи Вам надо подтвердить Ваше действие, для этого нажмите галочку под количеством товара. Для отмены торговой операции нажмите крестик.

С помощью зажатой клавиши Ctrl вы можете перемещать сразу по 10 единиц товара, с помощью Shift – весь товар сразу.

5.2 Развитие городов

Развитие городов не стоит на месте. Чем дольше Вы плаваете по морям, тем сильнее и богаче они будут становиться. А чем богаче город, тем больше выгод от него Вы можете получить: опытные матросы и офицеры, доступные для найма, богатые торговцы и большее количество предлагаемых ими товаров. Развитие городов увеличивает размер их казны, поэтому захват такого города принесёт больше добычи. Но с ростом колоний увеличивается мощность форта и численность его гарнизона. Форт слабо развитого поселения вооружён тремя-четырьмя десятками пушек. Форт богатой колонии может содержать до двухсот орудий, включая мортиры.

5.3 Враждебные города

Если какая-либо нация относиться к Вам негативно, то Вы не сможете заходить в её порты. Но Вам может понадобиться попасть во враждебный город, чтобы выполнить задание.

Для того, чтобы проникнуть в город, Вам надо подплыть к острову и выбрать быстрое действие «Проникнуть в город» (подробнее о быстрых действиях см. раздел 7.4 «Быстрые команды»).

Находясь во враждебном городе, Вам следует избегать общения с его жителями – они могут испугаться и поднять тревогу. К тому же Вы можете попасться на глаза патрулю, если такое произойдёт, Вам придётся вступить в бой со стражниками города. В этом случае лучшим выходом из положения будет бежать из города, так как стражники хорошо тренированы и вооружены.

5.4 Бегство губернатора

Если Вы атакуете и захватите главную колонию какой-либо нации, то её губернатор попытается спастись бегством. При желании Вы можете догнать его и захватить. Губернатор отплывает на своём корабле в сторону ближайшей колонии его нации. На глобальной карте корабль губернатора можно отличить по красным парусам.

Если Вы захватите губернатора, он выплатит Вам солидный выкуп за своё освобождение.

6. Рукопашный бой

Как капитан корабля в Карибском море периода 17 столетия, Вы можете ожидать большое количество рукопашных схваток. В морском бою всегда выгоднее захватить вражеское судно, нанеся ему как можно меньше повреждений, поэтому Вам придётся часто сражаться на палубах с командой и капитаном противника.

Помимо абордажных схваток Вам предстоит обнажать клинок при штурмах фортов, столкновениях с патрулями враждебных городов и прочих событиях, когда Вашей жизни будут угрожать враги.

Боевая система предоставляет в Ваше распоряжение четыре типа ударов, два типа финтов, отскок, блокирование удара и возможность выстрелить из пистолета. Виртуозное владение клинком и пистолетом позволит Вам выйти живым из любой передряги.

Здоровье

Здоровье персонажа — это количество повреждений, которое он может выдержать. Здоровье увеличивается с каждым новым уровнем, а также может быть увеличено за счёт дополнительных способностей.

Во время боя Ваше здоровье красной полоской отображается в верхнем правом углу, слева от портрета персонажа. Восполнять здоровье во время боя нельзя.

Энергия



Человек не может сражаться без остановки, в конце концов, его одолеет усталость. Ваша усталость отображается в виде энергии. 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.

Офицеры

Если Вы наняли офицеров на должность бойцов, то их портреты, а также индикаторы здоровья и энергии появятся в левой части экрана под иконкой Главного персонажа.

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, от его головы будет отлетать цифра, показывающая количество нанесённых ему повреждений.

6.1 Типы ударов

- **Колющий удар** - быстрый удар, наносящий небольшое повреждение. Требует небольшого количества энергии.
- **Секущий удар** - удар с размаху, наносит больше повреждений, чем колющий, требует больше времени, но меньше энергии.
- **Рубящий удар** - требует больше половины от максимального количества энергии, но наносит очень большие повреждения, и почти всегда пробивает блок.
- **Круговой удар** - требует треть максимальной энергии и наносит небольшие повреждения всем стоящим вокруг персонажам. Персонаж, пропустивший круговой удар слегка отшатывается назад.
- **Парирование** - позволяет парировать удар, уводя саблю противника в сторону, не требует энергии.
- **Обманный удар** - выглядит так же, как и рубящий удар. Если Вы нанесёте его тогда, когда противник наносит какой-либо удар, Ваш персонаж перехватит его саблю и нанесёт ему ответный удар.
- **Блок** - позволяет заблокировать все удары, кроме рубящего. Каждый заблокированный удар отнимает у вас небольшое количество энергии.
- **Отскок** - позволяет отскочить на два шага от противника.
- **Выстрел из пистолета** - выстрел из пистолета наносит урон врагу и заставляет того отступить на шаг.

Важно: Пистолет не может быть перезаряжен во время боя, поэтому использование четырёхзарядных пистолетов теперь очевидная необходимость. Четырёхзарядные пистолеты наносят меньше урона от каждого выстрела, чем однозарядные, но позволяют Вам поразить четыре цели подряд, что может быть очень полезно в битве на палубе или при захвате форта.

7. Морской интерфейс

7.1 Режим глобальной карты

Для того, чтобы выйти в глобальную карту, используйте быструю команду «Море».



Глобальная карта предназначена для перемещения от острова к острову. Управление кораблём осуществляется с помощью клавиш «W,A,S,D». С помощью колёсика мыши Вы можете увеличивать или уменьшать масштаб карты.

В левом верхнем углу находится информация о Вашем корабле, состоянии его корпуса и парусов. В верхнем правом углу находится информация о текущей дате и времени суток, направлении и силе ветра, морали команды и количества запасов провизии.

Направление ветра указывает стрелка в окружности. Сила ветра указана в сегменте на нижней части окружности. Чем больше заполнен сегмент, тем сильнее ветер. Плавая по глобальной карте, Вам следует учитывать силу и направление ветра, так как это напрямую влияет на вашу скорость.

Мораль указывается в информационной полоске под текущей датой. Чем больше зелёная часть полоски, тем лучше мораль на корабле.

Под моралью указано количество дней, на которое Вам хватит провианта.

Случайные встречи (энкаунтеры)

Карибское море бороздят множество различных кораблей. Это могут быть торговцы, плывущие по своим делам, патрульные корабли, военные конвои и жаждущие наживы пираты.

Все корабли на глобальной карте несут паруса, которые соответствуют флагу их нации. Пиратские корабли плавают под чёрными парусами с весёлым Роджером. Иногда Вы можете увидеть корабли с зелёными парусами – это свободные капитаны, которые, как и Вы, стремятся заработать капитал и репутацию в Карибском море.

По внешнему виду корабля Вы можете определить и максимальный класс кораблей в энкаунтере.

Корсары 3: руководство пользователя

Когда рядом окажется другой корабль, в правой части экрана, рядом с информацией о времени суток появится иконка, по которой Вы можете определить тип энкаунтера:



означает, что встречный корабль агрессивно настроен, и собирается напасть на Вас,



означает, что Вам встретился мирный торговец или военный корабль дружественной вам нации,



такая иконка появится, если Вы подплывёте к двум сражающимся кораблям, независимо от Вашего отношения с их нациями.

Если Вы встретили торговца или сражающиеся корабли, то Вы сами можете принять решение о нападении. Для того, что бы спросить у Вахтенного о типе энкаунтера нажмите «F3». Вы увидите сообщение о количестве кораблей и их национальной принадлежности. Вы можете выбрать из двух вариантов: «Напасть» или «Плыть дальше».



Если Вы столкнётесь с вражеским кораблём, старайтесь, как можно раньше узнать у вахтенного о количестве кораблей. Если вражеский корабль подплывёт слишком близко, он может напасть первым. В этом случае вахтенный сообщит Вам информацию об энкаунтере, но Вы уже не сможете выбрать опцию «Плыть дальше» и Вам придётся принять бой.

Важно: Чем дальше расстояние от кораблей на глобальной карте, тем дальше оно будет при загрузке локальной карты. Если не можете убежать от врага, старайтесь напасть сами, обеспечив себе тактическое преимущество по расстоянию.

Шторм



Шторм – частое явление в Карибском море. Визуально шторм отображается на глобальной карте, как грозовая туча с дождём. Если вы окажетесь слишком близко от шторма, то автоматически загрузится локальная карта. Попав в шторм, вы окажетесь в режиме плавания, Вам придётся постараться, чтобы уйти от торнадо, только в этом случае у вас появится возможность выйти обратно в глобальную карту.

Острова



Иконка появится, когда Вы подплывёте к острову на близкое расстояние. Это означает, что Вы можете перейти в локальную карту и окажетесь вблизи от того острова, рядом с которым находились.

Бумажная карта

Для того, чтобы определить своё местоположение в Карибском море Вы можете воспользоваться бумажной картой, которая всегда находится с вами. Для того, что бы получить доступ к бумажной карте – нажмите клавишу «U». Города отмечены на карте с помощью флагов. Флаг обозначает, какой нации принадлежит город. Для того, чтобы узнать подробности о городе, щелкните на флаге правой клавишей мыши. В открывшемся окне Вы увидите, сколько приблизительно времени займёт у Вас путешествие до выбранного города, его уровень, а также какие здания построены в городе. Информация о городе обновляется каждый раз, когда Вы посещаете его.

7.2 Режим плавания



В режиме плавания проходят все морские сражения и атаки фортвов. Любая встреча в 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 клавиш мышки приближаться и удаляться от корабля.
- **Вид от первого лица** – в этом режиме Вы видите всё происходящее глазами капитана. Перемещаться по палубе можно с помощью клавиш мышки.

Статус корабля

В левой верхней части корабля отображается состояние Вашего корабля. В центре находится иконка, соответствующая Вашему кораблю. Красная полоска показывает целостность корпуса вашего корабля, синяя – целостность парусов. Цифра в белом овале показывает, сколько команды находится на Вашем корабле. Под кругом находится название корабля.

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 вокруг одного из них.

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

Внизу слева от мини-карты показывается сила ветра, справа Ваши текущая скорость и положение парусов.

Зоны вокруг силуэта корабля показывают дальность полёта выбранного типа зарядов. Тип заряда указан в небольшом кружочке под мини-картой. Там же отображается количество оставшихся зарядов данного типа.

Сегменты, которые опоясывают мини-карту, показывают состояние Ваших пушек. Когда сегменты полностью заполнены и зелёного цвета – борт готов к выстрелу. Если Ваши пушки повреждены, то

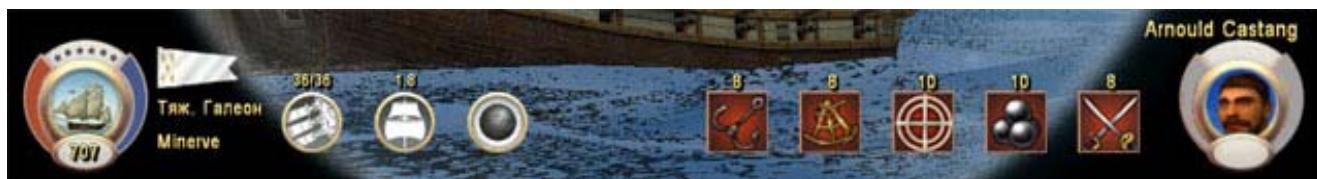
часть сегментов будет окрашена в красный цвет (подробнее о повреждении пушек см. раздел 7.6 «Морские битвы»).

Быстрая команда

Если Вам доступна какая-либо быстрая команда (причалить к берегу, выйти в глобальную карту и т.п.), то её иконка появится под кружком с информацией о типе заряда (подробнее о быстрых командах см. раздел 7.4 «Быстрые команды»).

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 другом корабле.



Важно: использовать подзорную трубу можно только в виде от первого лица.

Что бы 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.

7.3 Управление кораблём

Вы можете управлять своим кораблём, поворачивая его вправо или влево и приказывая поднять или спустить паруса. Паруса могут находиться в трёх положениях.

- **Полные паруса** – большая площадь парусов позволяет кораблю двигаться с максимальной скоростью. Полностью распушенные паруса получают больше повреждений при обстреле корабля книппелями.
- **Боевое положение** – меньшая парусность позволяет сберечь Ваши паруса в бою. Радиус поворота корабля становится меньше, но максимальная скорость корабля падает на половину.
- **Убранные паруса** – паруса практически не получают повреждений от снарядов противника, но корабль лишён возможности двигаться и маневрировать.

Скорость корабля очень сильно зависит от направления корабля по отношению к ветру. Корабли с прямым парусным вооружением лучше всего плавают по ветру, но при этом достигают значительных скоростей. Корабли с косым парусным вооружением могут достигать больших скоростей при плавании под острым углом к ветру, но при этом проигрывают в скорости по ветру. Например, шхуна может легко догнать галеон, который плывёт против ветра, но стоит галеону встать по ветру, и он сможет превзойти шхуну по скорости.

Корабли, которые сочетают прямое и косое парусное вооружение обладают более универсальными характеристиками.

Вы можете увеличить скорость Вашего корабля, установив на него другой тип парусов или получив дополнительные способности.

7.4 Быстрые команды

Нажав в режиме плавания «Enter», Вы получите доступ к быстрым командам корабля.



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, рядом с которым находитесь.

Доплыть к – быстро доплыть до форта, города или другого корабля. При режиме сложности «Боцман» и «Капитан» команда «Доплыть к» будет недоступна в бою.

Море – выйти в 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.

Проникнуть в город – появляется, когда Вы находитесь около острова враждебной к Вам нации. Позволяет проникнуть во враждебный город.

Абордаж – появляется, когда судно находится на достаточном расстоянии для абордажа. Позволяет взять на абордаж судно противника.

Отмена – выйти из выбора быстрых команд.

Важно: Находясь в режиме выбора быстрой команды, Вам недоступно управление кораблём.

7.5 Управление эскадрой

Когда в Вашем подчинении находится больше одного корабля, Вы сможете отдавать им приказы. Выдача 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. Отдаёт приказ атаковать указанный корабль, с целью его потопления.

Абордаж – появляется, когда рядом есть враждебные корабли. Отдаёт приказ обстреливать указанный корабль картечью.

Защита – отдаёт приказ о защите указанного дружественного корабля

Убегать – отдаёт приказ убежать с места сражения.

Спустить паруса – корабль спустит паруса и будет ждать Ваших дальнейших указаний.

Отмена – выйти из меню Быстрых команд.

7.6 Морские битвы

Одержат 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.

Типы пушек

Пушки различаются по типу, размеру калибра, дальности стрельбы и скорости перезарядки.

- Кулеврины – дальнобойные орудия, которые можно быстро перезарядить.
- Пушки – обладают небольшой дальностью, долго перезаряжаются, но наносят гораздо больше повреждений, чем Кулеврины.

Повреждения, которые наносят пушки, зависят не только от калибра, но и от расстояния. Чем дальше Вы находитесь от противника, тем меньше повреждений нанесут ему Ваши ядра.

Типа снарядов

Для уничтожения противника Вы можете использовать четыре типа снарядов: Ядра, Бомбы, Книппеля и Картечь

- Ядра – шар, отлитый из свинца. Ядра обладают наибольшей дальностью полёта, но небольшой убойной силой. Применять ядра против бронированных кораблей или фортов нецелесообразно.
- Бомбы – свинцовый шар, начинённый порохом. Такой снаряд, попадая во вражеский корабль, взрывается, нанося большие повреждения корпусу и команде.
- Книппеля – два небольших ядра, соединённые между собой цепью. Книппеля служат для уничтожения парусов и такелажа.
- Картечь – служит для уничтожения команды противника. Бортовой залп картечи с близкого расстояния может уничтожить больше половины команды вражеского судна.

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.

Боцман всегда громким голосом передаёт Вашей команде приказ о перезарядке, а также сообщает о том, что борт готов к выстрелу. Если вы услышите боцмана с вражеского корабля, это может дать вам преимущество.

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 на «Пробел». 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

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 часто приводил к взрыву последних. Вероятность взрыва пушки при выстреле зависит от Вашего умения «Пушки» и материала, из которого они сделаны (подробнее о материале пушек см. раздел 5.1.2 «Диалоговые интерфейсы: Верфь»).

Также пушки могут быть уничтожены от попадания в них ядер или бомб.

Заменить повреждённые пушки Вы можете только на верфи.

7.7 Абордаж

Рано или поздно Вы можете захотеть взять вражеское судно на абордаж. Для этого Вам надо сначала подойти к нему на близкое расстояние, чтобы Ваша 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, под мини-картой появится иконка быстрого действия с изображением абордажного крюка. Для того, чтобы перейти к сражению нажмите «F3».

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 15 человек с каждой стороны. 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 Вас есть офицеры-бойцы, они также пойдут с Вами в бой.

Через подзорную трубу Вы можете оценить количество команды противника, и в случае сильного численного превосходства 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 «F3» Вы окажетесь в кабине, наедине с капитаном вражеского судна, где Вам надо предстоит одолеть его один на один. Иногда вражеский капитан может струсить, и не принять Ваш вызов. В этом случае, после нажатия «F3» Вы сразу окажетесь в интерфейсе разграбления корабля, а капитан станет Вашим пленником, за которого можно будет получить выкуп у губернатора его нации.

7.7.1 Грабёж корабля



В левой части интерфейса располагается информация о Вашем корабле, в правой о захваченном.

Нажав правой клавишей мышки одну из двух иконок корабля, Вы получите полную информацию о корабле.

Под названием находится информация о содержимом трюмов кораблей. Перемещаться по списку товаров можно с помощью ползунка в правой части интерфейса или колёсиком мышки.

Для того, что бы переместить какой либо товар из одного трюма в другой Вам надо щёлкнуть по нему мышкой. Как только Вы это сделаете, остальные действия станут недоступными, пока Вы не закончите с перемещением выбранного товара.

Перемещать товар Вы можете с помощью стрелок справа и слева от названия товара. Как только Вы закончите перемещение, нажмите «галочку», что бы подтвердить действие, или «крестик», что бы отменить его.

Если Вы хотите взять все товары с захваченного корабля, воспользуйтесь кнопкой «Взять всё» под списком товаров.

В нижней части интерфейса отображается информация о текущей скорости и маневренности корабля, а также о модификациях корабля

Если Вы хотите обменять свой корабль на захваченный, нажмите кнопку «Обменять корабль».

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.

Для того, что бы назначить офицера, нажмите кнопку «Захватит корабль». Если кнопка недоступна, значит у Вас нет свободных офицеров или Ваше умение тактики недостаточно для увеличения эскадры.

7.8 Захват колоний

Собираетесь ли Вы строить собственное государство или служите на одну из существующих наций – Вам придётся захватывать колонии.

Форты, которые охраняют колонии, вооружены дальнобойными и мощными пушками, которые во многом превосходят самые сильные корабельные орудия. Чем сильнее развита колония, тем сильнее огневая мощь её форта.

Захват форта происходит в две стадии:

Атака на форт

В первой стадии Вам предстоит уничтожить все пушки форта. Как только это произойдёт, под мини-картой появится иконка быстрого действия, которая переведёт Вас во вторую стадию.

Помимо уничтожения пушек Вы можете обстрелять форт картечью, чтобы снизить количество гарнизона. После того, как пушки будут уничтожены, выстрелы из картечи станут бесполезны.

Рукопашная схватка

Вторая стадия атаки на форт – сражение с гарнизоном. В среднем, форт содержит около двух тысяч хорошо тренированных солдат. Сражение внутри форта аналогично сражению на бордажной палубе. Как только падёт последний солдат, форт сдастся.

Когда Вы победите последнего врага, в верхнем правом углу появится быстрая команда, выбрав которую Вы попадёте в интерфейс захвата колонии.



В этом интерфейсе Вам предлагается решить дальнейшую судьбу колонии. У Вас есть три варианта на выбор:

Разграбить

При разграблении колонии Вы получите выкуп равный 50% состояния колонии, при этом в колонии будут разрушены два случайных здания, а её население незначительно уменьшится.

Уничтожить

При уничтожении колонии Вы получите все деньги колонии, но при этом будут разрушены все здания, а население сильно уменьшится. Колония не скоро восстановится после уничтожения.

Захватить

Захватить колонию можно как в свою пользу, так и в пользу той нации, которой Вы служите. Если Вы хотите захватить колонию в свою пользу, у Вас должен быть как минимум один свободный офицер.

Захватить колонию в пользу нации можно только в том случае, если у вас есть соответствующий приказ от губернатора.

Корсары 3: руководство пользователя

Если Вы захватите колонию в свою собственность, все нации станут относиться к Вам враждебно, любой корсарский патент будет аннулирован. Вам придется уделять внимание управлению колонией, а также отражать нападения других держав.

После атаки на форт, не зависимо от того, какую судьбу Вы определили колонии, Все ваши корабли будут отремонтированы.

8. Создатели

Акелла

Исполнительный продюсер: Дмитрий Архипов
Руководитель проекта: Артем (Gray Angel) Романко

Арт

Главный художник: Николай Лобзов
Супервайзер: Юрий (Ursus) Рогач

Моделлинг:

Главный моделлер: Юрий (Ursus) Рогач

Моделлеры:

Наталья Романова
Юрий (Yurus) Рускевич
Елена Саблина
Антон (Flo) Федотов

Текстуриг:

Юрий (Ursus) Рогач
Елена Саблина
Олег Суханов
Антон (Flo) Федотов

Анимация:

Владимир Ярмолик

Игровой дизайн

Главный дизайнер: Артем (Gray Angel) Романко

Дизайнеры:

Дмитрий (Lokk) Баранов
Андрей (Urfin) Осипов

Дизайн Интерфейсов:

Артем (Gray Angel) Романко

Программирование

Программисты:

Никита (Nike) Курносов
Сергей (Joker) Макеев
Максим (Max) Спиренков
Иван (Vano) Щеблыкин

Мультиплеер:

Иван (Vano) Щеблыкин

Инсталлятор:

Владимир (Mosh) Коротков

GUI

GUI - программист:

Никита (Nike) Курносов

Корсары 3: руководство пользователя

GUI - скриптинг: *Артем (Gray Angel) Романко*
Никита Курносов

Скриптинг

Главный скриптор: *Артем (Gray Angel) Романко*

Скрипторы: *Дмитрий (Lokk) Баранов*
Андрей (Urfin) Осипов

Звук

Композитор: *Юрий Потееenko*

Звукорежиссер: *Геннадий Папин*

Монтаж: *Павел Лавриненков*

Исполнение: *Музыканты Симфонического Оркестра Московской*
Филармонии
Артисты хора Московской Консерватории под руководством
А.А.Ведерникова

Звукооператор: *Юрий Галстян*

Sound Engine: *"FMOD Ex Sound System"*
"Firelight Technologies"

Видеоролики

Производство: *Cool Key Studio*

Монтаж: *Юрий (Ursus) Розач*

Звук: *Юрий Галстян*

Тестирование

Бета-тестеры: *Семен Лебедев*
Денис Епифанов

Маркетинг и PR: *Ирина (Ru) Семенова*
Ольга (Pachella)Пак
Андрей (Rtut)Соколов

IC

Продюсеры: *Сергей Герасев*
Константин Шаврук

Маркетинг и PR: *Николай Барышников*
Анатолий Субботин

Корсары 3: руководство пользователя

Алексей Артеменко

Тестирование:

*Александр Шишов
Александр Барков
Дмитрий Кияткин
Дмитрий Савин
Александр Шелапутов*

Отдельное спасибо:

Юрию Мирошникову и Александру Гурину

Playlogic

Executive Vice President Rogier W. Smit

Chief Operations Officer Stefan Layer

Chief Technology Officer Dominique Morel

Sales Manager Russell Beadle

Marketing Manager Beco Mulderij

Product Manager Jens Eischeid

*Corporate Communications and
IR Manager Esther Berger*

Product Support Services Manager Olivier Robin

Content Development Manager Eric Bartelson

*Special thanks to
Willem M. Smit, Chief Executive Officer*

*PR US: Kohnke Communications
Robin John Rosales*

*PR Europe: IMC InteractiveMediaConsulting
Ingo Horn*