

Корсары Проклятые Судьбой

Корсары: Проклятые Судьбой. Руководство пользователя.

Данное руководство пользователя содержит подробную инструкцию игры с новыми основными возможностями, вносимыми дополнением Корсары: Проклятые Судьбой.

Оглавление

1. Краткая справка и установка	4
1.1. <i>ВНИМАНИЕ!</i>	5
2. Новая игра.....	6
2.1. <i>Режимы игры. Основной сценарий.</i>	6
2.2. <i>Возможность прохождения национальной линейки.</i>	6
2.3. <i>Выбор между английской и пиратской линейками.</i>	7
3. Выбор и создание персонажа	8
3.1. <i>Выбор персонажа.</i>	8
3.2. <i>Создание персонажа.</i>	9
4. Постройка колонии.....	10
5. Характеристики колонии	13
5.1. <i>Уровни (Статусы) колонии.</i>	13
5.2. <i>Казна.</i>	13
5.3. <i>Налог.</i>	14
5.4. <i>Население колонии.</i>	15
5.5. <i>Здания, постройки и другие возможности.</i>	15
5.5.1. <i>Обычные постройки.</i>	16
5.5.2. <i>Продвинутые постройки.</i>	17
5.5.3. <i>Другие постройки.</i>	18
5.5.4. <i>Рудники.</i>	19
5.6. <i>Автоматический сбыт товара с рудников и плантации.</i>	19
6. Охрана колонии.....	20
6.1. <i>Автоматический найм команды для гарнизона.</i>	21
7. Охрана колонии: Море	22
8. События в колонии.....	24
9. Постройка и развитие плантации	25
9.1. <i>Надсмотрщики и рабы.</i>	26
9.2. <i>Товары первой необходимости.</i>	27
9.3. <i>Добываемые товары.</i>	29
9.4. <i>События, происходящие на плантации.</i>	30
10. Постройка и развитие рудников	31
10.1. <i>Постройка и расширение рудников.</i>	31
10.2. <i>Рабы и охранники.</i>	32
10.3. <i>Товары первой необходимости.</i>	33
10.4. <i>Добываемая руда.</i>	34
10.5. <i>События, происходящие на рудниках.</i>	35
11. «Арена»	36
11.1. <i>Тренировки.</i>	36
11.2. <i>Соревнования.</i>	38
11.2.1. <i>Дуэль.</i>	38
11.2.2. <i>Этапы.</i>	40

11.2.3. Турнир.....	42
11.2.4. Ставки.....	43
12. Хранение кладов.....	45
13. Создание записей в судовом журнале	47
14. Запертые сундуки.....	49
15. Еда	51
16. Рюкзаки.....	52
17. Книги.....	53
18. Экипировка мушкетов.....	54
19. Изменение материала, цвета и герба парусов.....	56
20. Изменение окраски корпуса.....	58
21. Некоторые изменения в интерфейсах	59
22. Новые генерируемые квесты и события.....	61
23. Общие рекомендации	62
24. Используемые ресурсы.....	63
25. Разработчики.....	64

1. Краткая справка и установка

Данное дополнение является некоммерческим проектом и распространяется по сети Интернет совершенно бесплатно. Не позволяйте обманывать себя.

Разработан проект командой «**Seven Winds Team**», которая основана на базе «**Братства Семи Ветров**». Подробная информация о разработчиках приведена в конце данного руководства.

Официальный сайт: <http://www.sevenwinds.by.ru>.

Форумы, где можно пообщаться на тему дополнения:

<http://forums.corsairs-harbour.ru/>

<http://www.akella.com/forum/>

<http://legend.seaward.ru/forum/>

Последней версией является версия 1.0.12.29 от 29-го декабря 2009-го года.

Это дополнение создавалось с января 2009-го года по декабрь 2009-го года.

Чтобы установить данное дополнение, необходимо иметь предустановленную игру «Корсары: Город Потерянных Кораблей» любой официальной версии до версии 1.2. Установка дополнительных патчей ни до ни после установки дополнения недопустима или может неблагоприятно сказаться на установке дополнения и дальнейшем игровом процессе.

Подробная пошаговая инструкция.

Установка полной версии (full version) дополнения:

1. Установите игру «Корсары: Город Потерянных Кораблей» версии 1.0, 1.1. или 1.2.
2. Скачайте установочный файл данного дополнения и установите дополнение в корневой каталог игры «Корсары: Город Потерянных Кораблей».
3. Настройте игру посредством файла «Config.exe», находящемся в корневом каталоге игры.
4. Вперёд, к приключениям!

Установка дополнительных патчей (от разработчиков данного дополнения):

1. Скачайте патч.
2. Укажите в поле корневой каталог, где установлена игра «Корсары: Город Потерянных Кораблей» и данное дополнение.
3. Дождитесь конца установки.
4. **Начните новую игру.** Если пренебречь этим шагом и пользоваться сохранениями ранних версий, то, во первых не все нововведения будут работать или будут работать не так, как надо. А во вторых возникает огромный шанс на каждом шагу получить глюк-другой.

ВАЖНО: Установка любых сторонних патчей недопустима без подробного изучения изменений, вносимых этими патчами. Работа тех или иных компонентов дополнения может быть испорчена, что повлечёт собой огромное количество ошибок и т.д.

Если же патч несёт собой обычную замену ресурсов и при этом не затрагивает соответствие с кодом, то такой патч, скорее всего, вреда не принесёт.

1.1. ВНИМАНИЕ!

Если кто-то пытается продать данное дополнение на различных сайтах или в магазинах, знайте – это **обман**. Это дополнение можно абсолютно бесплатно скачать в Интернете! Оно создавалось на чистом энтузиазме, основываясь на желании разработчиков приукрасить игру и поделиться ею с другими игроками, любящими серию «Корсары». Разработчики тратили своё время и силы не заработав при этом ни копейки, потому как это дополнение изначально не преследовало никакого заработка. Всех тех, кто пытается наживаться, продавая подобные проекты можно назвать не иначе как воров.

Так как проект полностью некоммерческий и полностью доступен для всех, авторы дополнения «Корсары: Проклятые Судьбой» не несут никакой ответственности за работоспособность вашего программного обеспечения и абсолютно не обязаны отвечать на ваши вопросы и претензии. Если вас обманули и вы купили где-то данное дополнение, все претензии адресуйте тем, у кого вы его приобрели. Ещё раз напоминаем, что дополнение совершенно бесплатно и его можно скачать в сети Интернет. Очень надеемся на Вашу сознательность.

Настоящие авторы проекта указаны в разделе «Разработчики».

2. Новая игра



При начале новой игры игроку теперь доступны для выбора новые опции, влияющие на возможность прохождения дополнительной сюжетной линейки, сюжета оригинальной игры, а также национальных квестовых линеек.

2.1. Режимы игры. Основной сценарий.

Режим «Корсары: Проклятые Судьбой» подразумевает выбор новой линейки квестов, в которую будет ввязан главный герой. Если выбрана данная опция, то к прохождению одной из национальных линеек (при выборе соответствующей опции ниже), а также оригинальному сюжету и некоторым квестам игрок сможет приступить только после прохождения новой сюжетной линейки.

Режим «Оригинальная игра» сразу делает доступной возможность прохождения оригинального сюжета игры «Корсары: Город Потерянных Кораблей», а также, если будет выбрана соответствующая опция, и возможность прохождения какой-либо национальной линейки.

Следует учесть, что выбор между режимами «Проклятые Судьбой» и «Оригинальная игра» распространяется только на доступность квестовых линеек и выбор последовательности прохождения. Все новые изменения, такие как возможность постройки колонии, соревнования на «Арене», возможность спрятать собственный клад и абсолютно все остальные новые возможности будут доступны.

2.2. Возможность прохождения национальной линейки.

Если данная опция включена, то по прохождении сюжетной линии при выборе режима игры «Проклятые Судьбой», игрок сможет приступить к прохождению одной из национальных линеек. Если же выбран режим «Оригинальная игра», то при включении данной возможности приступить к любой национальной возможно в любое время.

Если данная возможность отключена, к национальным линейкам приступить вы не сможете в любом случае.

2.3. Выбор между английской и пиратской линейками.

В игре «Корсары: Город Потерянных Кораблей» английскую линейку квестов разработчики вынуждены были отключить в связи с новой пиратской линейкой. Суть данного выбора проста – если вы собираетесь пройти в новой игре английскую или пиратскую линейку, то просто выберите желаемую.

Этот выбор актуален при включении возможности прохождения национальных линеек.

Примечание: За одну игру возможно пройти всего одну национальную линейку.

Важно: Если, имея патент, при попытке получения задания у губернатора, тот откажет, объясняя это Вашими связями с Береговым Братством, при этом вы не проходили ни одного квеста за пиратов, но взяли у Джекмена квест «Капитан Гудли в Пуэрто-Принсипе», необходимо поговорить с капитаном Гудли и ответить ему отказом, после чего попытайтесь наняться к губернатору снова.

3. Выбор и создание персонажа

3.1. Выбор персонажа.



Для выбора главного героя предусмотрено несколько уже подготовленных героев. С помощью переключателей вы можете наглядно просмотреть всех подготовленных персонажей и выбрать понравившегося.

Существует разное начало для выбираемых героев – при выборе режима «Оригинальная игра» у Питера Блада оригинальная линейка. Остальные герои начинают одинаково.

3.2. Создание персонажа.



Если Вы желаете создать главного героя по своему вкусу, выберите кнопку «Создать персонажа».

Имя и фамилию следует писать в представленных падежах – в противном случае при некоторых упоминаниях имени созданного героя будут возникать неточности.

Для создания доступны все модели, использующееся в игре – от воинов Тенотчитлана до хозяйки борделя. Но следует помнить об ограничениях, существующих при выборе определённых типов персонажей. Самое важное – не все модели полностью работоспособны.

Большинство женских моделей, а также некоторые типы мужских, не имеют слота для пистолета. Поэтому даже экипированное огнестрельное оружие не будет отображаться на главном герое и активизировать его вы не сможете. Также, при выборе женского персонажа главный герой не сможет взять в руки мушкет.

При желании вы сможете добавить своих подготовленных и создаваемых персонажей. Необходимые правки производятся в директории:

<<папка с игрой>>\RESOURCE\INI\texts\russian

в файлах и «HeroDescribe.txt» и «CreateCharacter.txt» соответственно, где описана подробная информация по внесению собственных изменений.

4. Постройка колонии

Одним из самых ярких и разнообразных нововведений является возможность постройки собственной колонии, а после и множество вытекающих отсюда других, не менее интересных возможностей.

Чтобы построить собственную колонию вам необходимо обратиться к архитектору, который живёт в колонии Порт-Рояль, находящейся на острове Ямайка. После того, как вы предварительно оплатите труд архитектора, вам следует отправиться на необитаемые острова и осмотреть их на пригодность строительства. Необитаемых островов всего три: Доминика, Кайман и Тёркс. Следует осмотреть все побережья обследуемых островов и один из них должен подойти для строительства Вашей колонии.

Примечание: Возможно построить только одну колонию и только на одном определённом острове.

Передача товара		
Имеется:	Товар:	Требуется:
Кирпичи 215	 	Кирпичи 500
Доски 216	 	Доски 1000
Красное дерево 307	 	Красное дерево 500
Чёрное дерево 328	 	Чёрное дерево 250
Рабы 359	 	 Рабы 200
Провиант 274	 	Провиант 400

Для того, чтобы строить колонию, архитектор расскажет о необходимости доставки определённого количества нужных товаров – это кирпичи, доски, красное дерево, чёрное дерево, провиант и рабы.



Когда все товары будут доставлены, тогда и начнется строительство.
По завершению строительных работ вы сможете самостоятельно назвать колонию и даже выбрать форму гарнизона, который будет охранять колонию от мятежей и нападений.



Также, вам предстоит назначить наместника только что построенной колонии или сделать им самого главного героя. При отсутствии наместника собрание налога будет невозможным. При назначении наместника следует помнить, что на собираемые суммы имеют влияние также и характеристики наместника, а именно: Авторитет и Торговля.

Чтобы назначить наместника, необходимо любого офицера назначить бойцом и поговорить с ним в пределах острова, на котором построена ваша колония.

Чтобы самому стать губернатором, необходимо активировать мысли вслух, находясь при этом в пределах острова.

Примечание: Возможна смена названия колонии.

5. Характеристики колонии

После постройки колонии перед игроком открывается возможность развивать свою колонию – в это входит открытие зданий, численность и мораль населения, налог и другие немаловажные факторы. Ниже рассмотрены различные характеристики Вашей колонии.

5.1. Уровни (Статусы) колонии.

Существует три уровня колонии.

Первый уровень – поселение, являющееся стартом в развитии вашей колонии.

На первом уровне доступен минимум – отсюда невозможность постройки продвинутых построек и других возможностей. Возможны к открытию только магазин, таверна, и склад.

Второй уровень – город, который достигается посредством расширения построенной колонии.

Несёт собой увеличение оптимальной и максимальной численности населения, что позволит собирать большие суммы налогов, позволит строить недоступные до этого здания, даст возможность начала строительства плантаций и рудников, а также игрок получит возможность устанавливать в колонии не только низкий налог, но и средний и даже высокий.

Третий уровень – охраняемый город, подразумевающий постройку охранной базы.

Позволяет увеличить максимальную численность гарнизона до такой цифры, при которой редкий враг осмелится нападать на Ваши владения, а если и осмелится, то непременно получит мощнейший отпор.

Переход от одного уровня к другому осуществляется заказом у архитектора строительных услуг. Пока Ваша колония не будет достигать третьего уровня, архитектор её не покинет.

5.2. Казна.



Чтобы открывать и строить здания в своей колонии, вам понадобится золото.

Еженедельно казна колонии пополняется налогами, если население колонии насчитывает хотя бы несколько человек.



Кроме того, пополнять казну возможно из собственного кармана. Чтобы это сделать, нажмите кнопку «Пополнить».

Все расходы внутри колонии вычисляются из казны колонии. Поэтому, если казна не будет иметь должной суммы на постройку или открытие здания, на улучшения морали населения, то эту процедуру, соответственно, будет невозможно выполнить.

5.3. Налог.



Налог имеет огромное влияние на количество собираемого золота. Чем выше налог – тем больше денег собирает наместник колонии с населения.

Каждый тип налог имеет свои плюсы и минусы.

Низкий налог позволит собирать более скромные суммы, но при этом будет более благоприятно влиять на репутацию горожан.

Средний является, пожалуй, золотой серединой, так как и золота будет собираться больше чем при низком налоге, и репутация будет падать медленнее, чем при высоком налоге.

Высокий налог позволит Вам собирать более солидные суммы, но при этом репутация населения будет падать со высокой скоростью.

5.4. Население колонии.



Население колонии необходимо считать важнейшей составляющей развития колонии. Количество проживающих горожан напрямую влияет на собираемый налог, и, по возможности, производит подпитку воинов при нападениях на колонию.

Мораль населения имеет свойство падать и подниматься. Всё это зависит от происходящих событий в колонии и действий, совершаемых игроком.

Более других факторов на мораль населения влияет установленный в колонии налог. Открытые и функционирующие здания будут благоприятно влиять на удержание морали населения. Следовательно, закрытые здания будут отрицательно влиять на мораль.

Следует не забывать и о численности населения. В случае, если текущая численность будет превышать численность оптимальную, мораль населения также будет получать минус.

Мораль можно поднять благодаря выплате денег, которая производится из казны колонии.

5.5. Здания, постройки и другие возможности.

Существует несколько категорий доступных зданий, построек и дополнительных возможностей. Ниже приведена подробная информация о каждой категории.

Так как колония является вашей собственностью, у вас имеются маленькие возможности при использовании обычных зданий.

Важно: При нажатии кнопки «Открыть» («Увеличить» и т.д.) под каким-либо из зданий статус этого здания изменится на «Открыто» («Увеличен» и т.д.), но откроется (построится и т.д.) оно по прохождении определённого количества дней. Об окончании постройки, открытия или увеличения постройки Вы будете уведомлены с помощью лога на экране. Количество дней зависит от масштабов постройки.

5.5.1. Обычные постройки.

В обычные постройки входят магазин, верфь и таверна.

При первом уровне колонии нет возможности открытия верфи, поэтому её возможно открыть лишь на втором уровне колонии, то есть после расширения.



Магазин.

Открыть магазин можно на первом уровне колонии.

Главным преимуществом открытия магазина является автоматическая закупка товаров первой необходимости, а именно: Провиант, лекарства и инструменты (при построенной плантации).

Через короткий временной отрезок (примерно 7 дней) заполняемые склады будут исследоваться с учётом количества свободного места, и это свободное место будет заполняться недостающим количеством товара. Цена такой одноразовой услуги зависит от наполненности склада.

Договориться об этом необходимо с хозяином открытого в вашей колонии магазина.

Верфь.

Верфь открывается по достижении второго уровня колонии. Позволит бесплатно (через интерфейс колонии) производить починку ваших кораблей.

Таверна.

Таверна, также как и магазин, доступна к открытию сразу после постройки колонии. Позволит бесплатно ночевать в любое время.

5.5.2. Продвинутые постройки.

Постройки данного типа доступны только после достижения колонией второго уровня – статуса Город.



Дом ростовщика.

Особых преимуществ не имеет, но при открытии будет благоприятно влиять на удержание морали.

Церковь.

Церковь, как и дом ростовщика, не имеет больших преимуществ, но, в свою очередь, больше остальных зданий влияет на падение и удержание морали.

Портовое управление.

Данное здание позволит оставлять на хранение корабли совершенно бесплатно.

Примечание: Все обычные и продвинутые постройки имеют некоторое влияние на мораль населения – когда они открыты, они будут немного помогать при удержании морали, а в противном случае будут давать неприятный минус и мораль будет неустойчиво падать. Поэтому целесообразно открывать и восстанавливать здание как можно быстрее.

5.5.3. Другие постройки.

Здесь представлена информация о дополнительных зданиях и возможностях.



Экспедиция.

Проведение экспедиции доступно только после достижения колонией второго уровня. По окончании проведения экспедиции становится доступным постройка плантации и трёх видов рудников.

Склад.

Постройка склада доступна при первом уровне колонии. В последствии склад можно расширить, но сделать это станет возможным после достижения колонией второго уровня. Склад предназначен для хранения любых товаров в большом количестве. Делается это через специальный интерфейс, аналогичный интерфейсу торговли товарами.

Плантация.

Постройка плантации доступна только после проведения экспедиций. Она позволяет добывать сахар, а после расширения и кофе. Для этой постройки ниже приведёна подробная информация.

5.5.4. Рудники.



Все рудники доступны к постройке только после проведения экспедиции. Доступно три типа рудников – Золотой, серебряный и железный. Добывают они, соответственно: золото, серебро и железо. Также, как и плантация, рудники являются обособленной постройкой и имеют много своих характеристик. Подробная информация приведена ниже.

Важно: У главных жителей вашей построенной колонии невозможно взять генерируемые задания.

6. Автоматический сбыт товара с рудников и плантации.

Чтобы склады ваших рудников и плантации своевременно освобождались и приносили доход казне колонии, нужно постоянно самостоятельно перегружать добытые товары на свой корабль и транспортировать на продажу. Но, благодаря хозяину своего магазина, вы сможете сбывать товар автоматически каждый раз после его добычи.

Данная возможность, как и автоматическое обеспечение складов колонии, рудников и плантации, доступна для использования с помощью диалога с хозяином магазина в построенной колонии.

Также имеется возможность выставлять количество продаваемых товаров для рудников и для плантации. То есть если у вас на рудниках количество продаваемых товаров равно 100 единиц, значит за одну продажу золото, серебро и железо с ваших рудников будет продано не более 100 единиц каждое.

Кроме того, существует максимум устанавливаемого количества продаваемых товаров: для рудников эта цифра не превышает 500 единиц, а на плантации не более 2000. Если количество товара будет меньше указанного, то продаваться будет весь имеющийся товар данного типа.

И главное, что следует помнить, что при таком способе сбыта товар будет продаваться ощутимо дешевле, чем если бы вы самолично продавали его в магазинах.

6. Охрана колонии



Чтобы наша колония благополучно развивалась и приносила доход, необходимо как следует её укреплять.

При игре возможны нападения на колонию как с суши, так и с моря. Для того, чтобы успешно их отбивать, следует помнить о всех аспектах безопасности.

Снабжение колонии.

Снабжение колонии является немаловажным фактором в защите. Для того, чтобы гарнизон и жители не умирали с голоду, необходимо снабжать колонию провиантом. Также, на случай эпидемии, необходимыми будут и лекарства, чтобы сократить количество погибших.

Команда гарнизона пополняется исключительно командой вашего корабля. Если вы желаете пополнить гарнизон командой компаньона, то сначала переместите её на свой корабль, а после, с помощью специального интерфейса, пополните ими гарнизон.

Товар не обязательно пополнять самому, а воспользоваться услугой авто-закупки. О ней подробно описана в разделе здания в описании магазина.

Максимальная численность гарнизона и складов, заполняемых только провиантом и лекарствами.

Первый уровень колонии:

Гарнизон – 1000;

Провиант – 5000;

Лекарства – 2500.

Второй уровень колонии:

Гарнизон – 1500;

Провиант – 10000;

Лекарства – 5000.

Третий уровень колонии:

Гарнизон – 2500;

Провиант – 12500;

Лекарства – 5000.

Подробную информацию о достижении уровней колонии смотрите раздел «Характеристики колонии».

6.1. Автоматический найм команды для гарнизона.

Разработчиками предусмотрена возможность автоматического найма команды для гарнизона колонии, рудников и плантации.

Воспользоваться данной возможностью станет доступным только после постройки охранной базы колонии и назначения её начальника.

Включать автоматический найм или отключать вы можете с помощью диалога с начальником охранной базы.

Следует помнить, что если вы включите данную возможность, а после начальника снимете с этой должности, то данная возможность не будет функционировать до появления нового начальника.

Также немаловажным является и то, что цена за найм каждого солдата будет заметно дороже, чем обычный найм в тавернах.

Происходит автоматическое заполнение гарнизона исходя из имеющегося количества солдат в гарнизона и максимального. Чем меньше солдат требуется для полного заполнения гарнизона, то, соответственно, меньше и будет еженедельная плата за этот процесс.

7. Охрана колонии: Море



Существует дополнительная возможность охраны береговой линии. Данная возможность будет доступна после постройки охранной базы, то есть после получения колонией третьего уровня.

После постройки охранной базы вам следует назначить её управляющего. Делается это аналогично назначению наместника, после чего управляющий будет находиться в своём доме, находящемся в порту охранной базы. Если управляющий не будет назначен, то вы, соответственно, не сможете пользоваться данной возможностью.

Максимальное количество кораблей – 4.

Через специальный интерфейс вы можете установить для охраны любой корабль из вашей эскадры. Чем выше класс корабля, тем большее сопротивление он окажет при нападении.

Имеется возможность установить кораблю задачу охранять или не охранять колонию. Если будет установлен статус «Не охранять», то корабль будет числиться в эскадре, но принимать участия в сражениях не будет.

Флагман, которым является первый корабль в эскадре, всегда будет принимать участие в сражениях. Чтобы не удалять корабли из эскадры и заново выставлять, имеется возможность сменить флагман.

При удалении из эскадры корабль снова появляется в эскадре у главного героя, если, конечно, имеется для него место.

Чтобы корабли всегда были готовы к сражению и укомплектованы, существует возможность авто-снабжения кораблей командой и базовым набором товаров, необходимых для ведения боя. Работает аналогично авто-закупке в магазине и требует денежных сумм в казне колонии. Сумма разовой такой услуги формируется исходя из класса ваших кораблей.

Важно: Так как Ваша колония подчинена пиратскому флагу, то и сторожевые корабли, назначаемые Вами, также имеют флаг пиратов. Поэтому, чтобы охрана береговой линии Вашей колонии не открыла по вам огонь, при отправлении в воды острова, на котором построена Ваша колония, через интерфейс «F2-Нации» смените флаг на пиратский.

8. События в колонии

Основными событиями, безусловно, являются различные конфликты и нападения на вашу колонию. **Чем больше золота в казне Вашей колонии, тем чаще на неё будут совершаться нападения.**

1. Мятеж.

Когда мораль населения вашей колонии будет близка к ужасной и численность населения будет достаточной, недовольные жители могут поднять восстание.

Если вы не успеете для усмирения бунтовщиков, то надеяться вам остаётся только на подготовленный вами гарнизон. Если ваш гарнизон не насчитывает хотя бы 200-300 человек или бунтовщиков окажется гораздо больше, то поражение может случиться мгновенно. В таком случае ваш гарнизон будет полностью перебит, а бежавшие бунтовщики могут прихватить что-нибудь из вашей казны.

2. Нападение с суши.

Нападать с суши на вашу колонию может любая враждебная нация. Если вы не собираетесь разобраться лично с нападающими, то следует держать подготовленный гарнизон. Кроме того, при хорошей морали населения, маленькая его часть может отправиться в помощь к гарнизону. Следует также помнить, что, если ваш гарнизон слишком слаб, то поражение может наступить незамедлительно, и тогда ваша казна и даже склад (частично) будут разграблены. Кроме того, возможно и разрушение некоторых зданий, которые придётся открывать снова.

3. Нападение с моря.

Нападение на вашу колонию с моря возможно лишь при статусе колонии «Город», так как на поселение с моря напасть невозможно.

В данном случае необходимо иметь мощную эскадру, охраняющую береговую линию колонии. Если ваши корабли слишком слабы или охрана береговой линии вообще отсутствует, то поражения не миновать. Аналогично нападению с суши производится разграбление – враг может разграбить склад и казну.

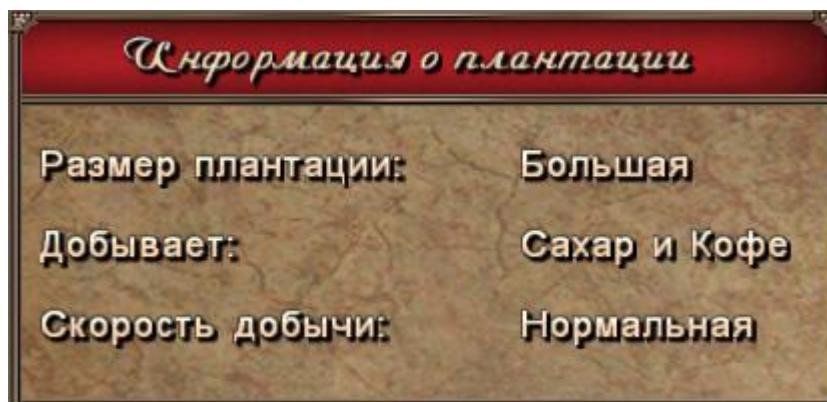
Работает оповещение игрока о нападениях и эпидемиях посредством интерфейса и записи в судовом журнале.



Важно: Возможно, интерфейс не всегда будет оповещать игрока.

9. Постройка и развитие плантации

Плантация, как уже говорилось, позволяет добывать сахар и кофе, тем самым предоставляет игроку дополнительную интересную возможность получения золота.



Плантация имеет два уровня развития – до расширения и после. До расширения плантация имеет меньшее максимальное количество рабов, охранников, а также добываемых товаров. Добыча кофе возможна только после расширения плантации.

Расширить плантацию можно через основной интерфейс колонии аналогично постройке.

Важно: После расширения максимальное количество рабов, надсмотрщиков, товаров первой необходимости, а также добываемых товаров существенно увеличится.

Чтобы плантация функционировала, и вы могли производить с ней различные операции, необходимо назначить управляющего. Делается это аналогично назначению наместника колонии.

9.1. Надсмотрщики и рабы.



Чтобы добывать сахар и кофе, нужны рабы, а чтобы следить за порядком и пресекать мятежи, нужны надсмотрщики.



Максимально количество рабов и надсмотрщиков одинаково.
Надсмотрщики выделяются из команды вашего корабля, а рабы из трюма.

9.2. Товары первой необходимости.



Чтобы плантация успешно добывала, необходимы провиант, лекарства, и инструменты.



Отсутствие провианта приведёт к смерти рабов и надсмотрщиков. Лекарства также должны быть в достатке для постоянного лечения рабов и на возможные случаи эпидемий.



А от соотношения количества рабов и инструментов будет зависеть важная составляющая успешной добычи – скорость добычи.

9.3. Добываемые товары.

Склады добываемых товаров также имеют свои максимальные значения. Если склад заполнен, то добыча производится не будет.



Чтобы забрать товар, вам необходимо переместить его на ваш корабль. Следует помнить, что необходимо иметь определённое свободное место в трюме.

Интерфейс добытых товаров выглядит следующим образом:

Первая строка показывает, сколько добытого товара сейчас находится на плантации и какова максимальная цифра.

Вторая строка обозначает вес транспортируемого товара, количество которого выбирает игрок.

Третья строка даёт игроку понять, сколько свободного места имеет трюм его корабля и его максимальную вместимость.

9.4. События, происходящие на плантации.

Всегда следите за количеством надсмотрщиков, в противном случае при возникновении мятежа рабы могут бежать с вашей плантации, попутно что-нибудь прихватив.

Кроме того, возможны эпидемии, поэтому всегда следите за медикаментами на плантации, чтобы при случае сократить количество умерших рабов до минимума.

Оповещение о событиях происходит аналогично событиям в колонии.

Примечание: При расширении плантации вся деятельность на время расширения приостанавливается. Сразу после расширения работа возобновиться.

10. Постройка и развитие рудников

Как и плантация, рудники являются одним из новых более разнообразных способов получения денег.

Строительство рудников производится через основной интерфейс колонии. При постройке любого из трёх доступных рудников появляется новое строение, которое, как и плантация, находится за городом.

Также, как и в остальных случаях, для функционирования рудников, вам необходимо назначить управляющего. Делается это аналогично назначению наместника колонии.

10.1. Постройка и расширение рудников.

Постройка того или иного рудника добавит в список добываемых новую руду.

То есть, если у вас будут построены все три рудника, то у вас будет производится добыча золота, серебра и железа. Если же какой-то из рудников не построен, то, соответственно, руда такого типа добываться не будет.

Если какой-то из рудников в данный момент расширяется, то руда этого типа рудника также не будет добываться. Как только расширение завершится, возобновиться и добыча руды данного типа рудника. То есть если в данный момент расширяется серебряный рудник, то серебро добываться не будет до момента завершения расширения рудника.

Расширение каждого из рудников позволит увеличить максимальное количество добываемой рудником руды, рабов, охранников и товаров первой необходимости.

10.2. Рабы и охранники.



Чтобы производить добычу рудников, вам потребуются рабы. Чтобы следить за порядком и охранять рудники от нападений и мятежей, потребуются охранники.

Рабы, также как и другой товар, пополняются из трюма вашего корабля, а охранники из вашей команды.

10.3. Товары первой необходимости.

Провиант		
Количество провианта (тек. / макс.):	2134/5000	
Количество провианта в трюме:	103	
Провианта на рудниках на 6 нед.		
 	0	 
Переместить из трюма	Сброс	

Лекарства		
Количество лекарств (тек. / макс.):	567/3000	
Количество лекарств в трюме:	113	
Лекарств на рудниках на 6 нед.		
 	0	 
Переместить из трюма	Сброс	

Как всегда, рабам и охранникам потребуется провиант, а рабам ещё и лекарства. В противном случае все на ваших рудниках передохнут как мухи, что станет хорошей новостью для напавших на рудники врагов. Поэтому следует следить за наполнением провианта и лекарств. В данном случае также, как, к примеру, и на плантации, имеется возможность воспользоваться авто-закупкой – в таком случае торговец вашей колонии за отдельную плату будет еженедельно поставлять товар. При этом надо помнить о наличии в казне соответствующей суммы.

10.4. Добываемая руда.



При максимальной наполненности склада какого-либо рудника, добыча руды данного типа производится не будет до момента освобождения места.

Освобождается склад аналогичным способу освобождения на плантации – необходимо перегрузить добытый товар в трюм вашего корабля. При этом стоит не забывать о необходимости свободного места в трюме.

Интерфейс добытой руды выглядит следующим образом:

Первая строка показывает, сколько добытой руды сейчас находится на рудниках и какова максимальная цифра.

Вторая строка обозначает вес транспортируемой руды, количество которой выбирает игрок.

Третья строка даёт игроку понять, сколько свободного места имеет трюм его корабля и его максимальную вместимость.

10.5. События, происходящие на рудниках.

Как и на плантации, на рудниках может вспыхнуть мятеж.

Кроме мятежа, на рудники может напасть любая враждебная вам нация. Именно для этого следует держать на рудниках как можно больше охранников.

В случае поражения ваши рудники будут разграблены. Если вы поторопитесь, то сможете настичь нападающих в море и попробовать отбить награбленный товар.

11. «Арена»

На архипелаге появилось новое таинственное место, где вы сможете в любой момент сразиться с настоящими мастерами клинка или различными существами. Или же просто потренировать себя в искусстве фехтования. Всё это вам предоставит, казалось бы, заброшенное место. Но жизнь в нём кипит. Найти его вы сможете по ходу прохождения игры.

Итак, что же мы можем делать на арене? Существует множество типов соревнований, благодаря победам в которых вы сможете заработать деньги.

Внимание: Если в начале игры вы выбрали режим «Проклятые Судьбой», то возможность попасть в этом место появится спустя месяц.

11.1. Тренировки.



Существует несколько типов тренировок – «захват города с суши», «стенка на стенку» или же «один на один».

Более того, настройке подвергается:

- количество союзников и врагов;
- выбор оружия;
- возможность использования лечебных зелий;
- возможность использования еды;
- характеристики врага.

Примечание: Так как это тренировочный процесс, запрещено использование огнестрельного оружия.

Тренировки не бесплатны. Возможно проводить одну тренировку в 5-10 дней.

11.2. Соревнования.

Существует несколько типов соревнований.

Примечание: Как и в случае с тренировками, использование огнестрельного оружия невозможно.

11.2.1. Дуэль.



При выборе данного соревнования вам необходимо выбрать оружие и сделать ставку. Существуют границы минимальной и максимальной ставки. Зависят они от врага и от характеристик главного героя.

Формула выигрыша такова – ваша ставка складывается со ставкой вашего соперника и умножается на два.

$(a + b) * 2$, где a – ваша ставка, b – ставка соперника.

После чего необходимо проследовать на арену и начать бой. Дуэль состоит из раундов. Бой идёт до трёх побед. То есть, максимально количество раундов – пять.

Главный герой не имеет права выходить за пределы боя – в противном случае он автоматически проигрывает раунд.

11.2.2. Этапы.



Данный тип соревнований состоит из этапов.

Минимальное количество этапов – 2, максимальное количество этапов – пять.

При этом, минимальным считает включения обязательных этапов №1 и №5. Этапы, находящиеся между ними, возможно отключить. Но, в таком случае, награда за прохождение, соответственно, будет ниже.

Каждый этап отличается существом от предыдущего и следующего. Кроме последнего этапа – он не зависит от предыдущих.

Сложность возрастает от этапа к этапу.

Игрок самостоятельно имеет возможность выбрать один из трёх предоставленных на выбор клинков.

Награда за каждый этап зависит от существа и количества существ, которые необходимо пройти на данном этапе. Общая сумма награды формируется из награды каждого из этапов.

Чтобы поучаствовать, необходимо заплатить стартовый взнос, равный половине предполагаемой награды.

Внимание! При выходе за пределы боя во время прохождения этапа или поражении на любом из этапов игроку засчитывается поражение!

Чтобы получить выигрыш за все этапы – необходимо пройти все этапы до конца.

11.2.3. Турнир.



Самый длительный тип соревнований.

Общая концепция турнира схожа с дуэлью, которая описана выше.

Турнир проходит между 8-ю участниками и начинается на стадии $\frac{1}{4}$.

Участники распределяются по парам и начинают соревнования. Бои проходят аналогично дуэли – до трёх побед. Если игрок заходит за пределы боя – раунд для него проигран.

Оружие, которое будет использоваться в турнире, определяется следующим образом – первое (лёгкое) оружие используется на стадии $\frac{1}{4}$, второе (среднее) оружие на стадии $\frac{1}{2}$, а третье (тяжёлое) оружие в финале.

Победители стадии $\frac{1}{4}$ попадают в стадию $\frac{1}{2}$, а победители стадии $\frac{1}{2}$ попадают в финал, где решится судьба турнира и станет известен абсолютный победитель, который и заберёт весь призовой фонд.

Призовой фонд формируется исходя из текущих характеристик главного героя.

Чтобы поучаствовать в турнире, игрок должен заплатить вступительный взнос, который равен $\frac{1}{8}$ части призового фонда

11.2.4. Ставки.



Если вы не желаете участвовать сами, а хотите несколько иным способом попробовать заработать деньги, то можете поучаствовать в таком типе соревнований, как ставки.

Игроку предоставляется три пары соперников, которые будут биться между собой на дуэли. Вы можете видеть примерное состояние каждого из соперников и сравнить их.

Также, вы можете видеть, каким оружием будут фехтовать дуэлянты, какие у них коэффициенты. На иллюстрации значение коэффициента обозначено мешочком с золотом.

Коэффициент – очень важная характеристика в этом типе соревнований. Он формируется из учёта жизней, энергии, и умения дуэлянта обращаться с оружием.

Как правило, чем выше коэффициент, тем слабее считается соперник. Но не стоит слепо верить подобным раскладам – случается, что менее слабый соперник может нанести поражение более сильному.

Минимальная и максимальная ставка формируется исходя из характеристик главного героя, а главным образом зависит от ранга.

Выигрыш игрока формируется по простой формуле. Ставка умножается на коэффициент выбранного дуэлянта, если тот выигрывает весь поединок.

Текущий выбор дуэлянта обозначается галочкой, которая находится на портрете одного из дуэлянтов. Чтобы выбрать другого дуэлянта, просто нажмите на эту галочку, и она переместится на портрет другого дуэлянта.

Кроме того, имеется возможность посмотреть дуэли аналогично типу соревнований «Ставки», заплатив лишь за вход и не делая при этом ставок.

Статистика.

Любители статистики смогут отследить своё выступление на арене и пройденные тренировки в интерфейсе судового журнала.

Выглядит это следующим образом:

Пройденные тренировки: 2	
Тренировки и арена	В / П / И
Захват форта	0/0/0
Стенка на стенку	1/0/1
Один на один	1/0/1
Участие на арене	3/0/3

В - выиграно, П - проиграно, И - итого.

Примечание: Различные соревнования на арене объединены в одну категорию. Если в ходе соревнования «Турнир» вы выиграли какой-то бой, но победителем турнира не стали – Вам засчитается поражение.

12. Хранение кладов

Теперь игроку предоставляется возможность самому закапывать клад. Чтобы проделать эту операцию, необходимо подойти к месту, обозначенному лежащей в нём киркой и нажать соответствующую кнопку в левом верхнем углу после нажатия кнопки «Enter», или же воспользовавшись кнопкой быстрой команды.



Такие места находятся только в гротах, пещерах, и некоторых подземельях-лабиринтах (к примеру на Мартинике).

Ситуации, при которых невозможно закопать клад:

- одновременно можно закапывать не более одного клада;
- не пройдены генерируемые ситуации ещё по прошлому кладу;
- ранее закопанный клад забран Вами же и лежит в вашем инвентаре общим грузом, но не открыт;
- различные квестовые блокировки (например, в начале линейки Проклятые Судьбой), по истечению которых возможность хранения клада восстановиться.



Итак, вы решили закопать клад – перед вами появился интерфейс. Максимально количество слотов для закапываемых предметов – 15. Для каждого предмета имеется максимальная планка, которая позволит положить данный предмет в один слот. Золото также можно закапывать – его максимальное количество в одном слоте равно 1.000.000.

Примечание: Если первый слот пуст, то кнопка «ОК» будет недоступна.

Жмём «ОК» и теперь мы можем забрать клад, может оставить на дальнейшее хранение. **Важно:** Случаются ситуации, при которых Ваш клад может исчезнуть. В большинстве таких случаев, посредством прохождения генерируемых мини-квестов, вы сможете вернуть свой клад, и даже найти что-то новое.

Рекомендация: Чтобы не забыть, где вы оставили свой клад, рекомендуется использовать возможность создания своих записей в судовом журнале.

13. Создание записей в судовом журнале

Какой капитан без судового журнала? Благодаря дополнению **«Корсары: Проклятые Судьбой»** у каждого игрока появилась возможность самому заносить какие-то важные заметки и информацию в судовый журнал. Чтобы не забыть какие-то подробности о местонахождении вашего клада или подробности для прохождения различных игровых ситуаций эта возможность окажется незаменимой.

Чтобы сделать заметку в судовом журнале, необходимо вызвать специальный интерфейс. Вызов этого интерфейса производится нажатием кнопки «Создать запись в судовом журнале», которая находится в командном интерфейсе во время путешествий по суше, плаваний в режимах моря и глобальной карты.



Кроме того, существует быстрый вызов интерфейса по горячей клавише. По умолчанию это клавиша «J», однако вы можете изменить её в настройках управления игры.

Вызов по горячей клавише работает только в том случае, если вы находитесь на суше или в каюте и других частях своего корабля.



Итак, перед вами интерфейс создания записи. Перейдём к его описанию.

Всего доступно **десять** строк с вместимостью каждой в **40 знаков**. По нашему мнению этого достаточно для создания коротких записей.

Справа, напротив каждой строки находится две кнопки.

Первая кнопка в виде «крестика» удалит содержимое данной строки.

Вторая кнопка – это текущий статус строки. Если эта кнопка имеет вид «галочки», значит строка активирована и при создании записи будет учитываться. Если же кнопка имеет вид «крестика», то, соответственно, эта строка не активирована и не будет учтена.

Переключатель вида записи устанавливает записи вид столбца или строки.

Если выбран «Столбец», то строки будут отображаться в записи каждая с новой строки.

Если выбрана «Строка», то все строки в итоговой записи будут отображаться друг за другом без переноса на новую строку.

Кнопка «Журнал» мгновенно перенесёт вас в интерфейс судового журнала. Созданные записи будут храниться в журнале под заголовком «Мои записки». Если вы хотите удалить этот раздел записей, то нажмите кнопку «Удалить записи» в интерфейсе создания записки. При нажатии этой кнопки полностью удаляется раздел «Мои записки». Новая подобная запись снова создаст раздел «Мои записки».

14. Запертые сундуки

При путешествиях по архипелагу мы можем встретить такую ранее не встречавшуюся вещь, как запертые сундуки. В отличие от нашего прошлого проекта «Корсары 3: Ветер Свободы», эта модификация претерпела значительные изменения.

Сундук мы можем найти где угодно, даже среди хлама, в изобилии находящего в бухтах и маяках. В кладе или в других ситуациях. Но сундук закрыт, а чтобы открыть его есть несколько способов.

Важно: Возможно переносить в своём инвентаре не более одного сундука.

1. Мастер-взломщик.

При начале новой игры, так называемый мастер, попадает в почти любой город архипелага.

С его помощью мы можем открыть наш сундук.

Делается это за отдельную плату, которая формируется от размеров сундука и надёжности его замка.



2. Самолично.

Чтобы открыть сундук самому, необходимо изучить перк «Мастер взлома». В противном случае вы не сможете самолично открывать сундуки.

Если у вас такой перк изучен, то через мысли вслух вы можете приступить к взлому.



Замки бывают трёх видов:

1. необходим ключ;
2. цифровая комбинация;
3. комбинация «включено/отключено».

На рисунке изображён вариант №3.

При изучении перка «Медвежатник» сложные замки (создание отмычки с шестью изгибами) попадаться будут редко.

Содержимое сундука может быть самое разнообразное:

- золото;
- драгоценности;
- идолы;
- интересные бумаги;
- различный хлам;
- ловушка;

Количество обычно зависит от такой характеристики, как «Удача».

На «Интересных бумагах» следует остановиться особо. Бумаги можно продать не любому губернатору, а лишь губернатору колонии определённой нации. То есть если эти бумаги будут интересны Франции (генерируется случайным образом), то никто, кроме французских губернаторов у вас их не купит.

15. Еда

Данное дополнение привносит в игру новый тип предметов – Еда. Данный тип позволяет восстанавливать энергию.

Существует несколько предметов этого типа, каждый из которых имеет свою сытность, а если точнее, количество единиц восстанавливаемой энергии:

- Тропические фрукты +7,5;
- Хлеб +12,5;
- Сыр +15;
- Рыба +20;
- Мясо +25.



Чтобы использовать любой из предметов типа «Еда», необходимо нажать кнопку «Enter», далее кнопку «Восстановить энергию» и выбрать необходимый предмет.

Также, имеется более быстрый способ использования еды – горячая кнопка, работающая аналогично быстрому использованию лечебных зелий. По умолчанию это кнопка «**М**» на английской раскладке.

16. Рюкзаки



Постоянная нехватка места в инвентаре толкнула нас на мысль о создании нового типа предметов «Рюкзаки», благодаря экипировке которых мы сможем увеличивать наш личный инвентарь.

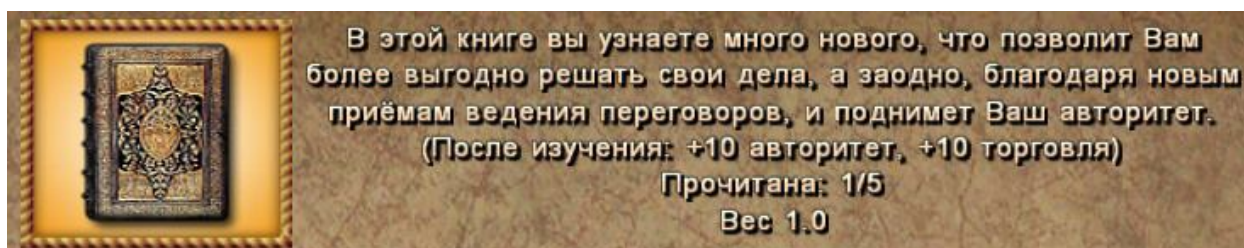
Существует пять предметов типа «Рюкзаки»:

- Плохой рюкзак +10 единиц веса;
- Обычный рюкзак +15 единиц веса;
- Хороший рюкзак +20 единиц веса;
- Отличный рюкзак +25 единиц веса;
- Уникальный рюкзак +30 единиц веса.

Обычные рюкзаки можно купить у обычных торговцев, а чтобы получить более качественные и вместительные рюкзаки придётся потратить немало сил.

Используются рюкзаки аналогично остальным предметам экипировки и функционируют только в случае, когда необходимый предмет одет.

17. Книги



Ещё одним новым типом предметов являются «Книги». Книги, подобно амулетам и идолам, позволяют повысить умения главного героя на определённое значение, при этом книга должна находиться у главного героя в инвентаре. Но и тут не всё так просто – чтобы книга начала давать плюсы в умения, необходимо её изучить.

Изучение книги происходит поэтапно, потому что каждая книга требует определённое количество прочтений. Когда книга будет прочтена должное количество раз, она начнёт давать плюсы в обозначенные умения.



Чтобы прочитать книгу, необходимо находиться в каюте или в резиденции построенной колонии (если вы – губернатор), активизировать опцию «Мысли вслух» и при помощи нужной ветки прочитать выбранную книгу. Сразу после прочтения эта возможность заблокируется на несколько дней. Как только блокировка будет снята – можно будет снова читать книгу.

Представлено несколько книг:

- Книга дуэлянта. После изучения: +10 во все типы фехтования, +10 пистолеты;
- Книга торговца. После изучения: +10 авторитет, +10 торговля;
- Книга канонира. После изучения: +10 орудия, +10 меткость;
- Книга мореплавателя. После изучения: +10 навигация, +10 ремонт;
- Книга боцмана. После изучения: +10 абордаж, +10 защита
- Книга агента. После изучения: +10 скрытность.

Важно: Найти книги возможно в кладах.

18. Экипировка мушкетов

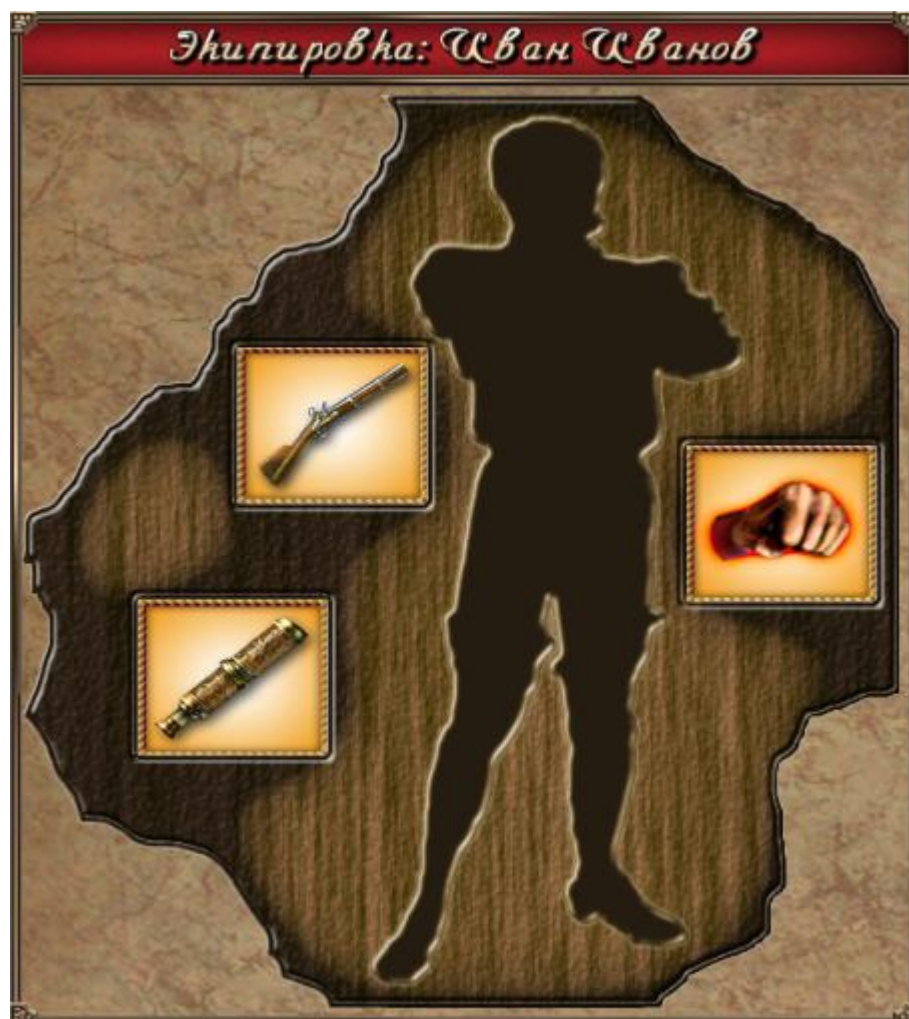


Теперь у главного героя появилась возможность брать в руки мушкеты. Существует несколько аспектов при экипировке этого типа огнестрельного оружия.

Как уже сказано ранее, женские персонажи не смогут брать в руки мушкеты. Из-за нехватки ресурсов, на данный момент, существуют идентичные модели с используемых мушкетов только для двух подготовленных персонажей – Яна Стейса и Питера Блада.

Для остальных же по умолчанию это модели пиратских мушкетёров. При экипировке текущая модель главного героя заменяется на модель мушкетёра вплоть до того момента, пока мушкет не будет снят.

Для создаваемых героев настройка моделей мушкетёров находится в файлах, где настроено создание подготовленных героев и героев по типам для создания.



Ношение мушкета возможно только при отсутствии сабли в ножнах. Если вы возьмёте мушкет, то сабля у вас снимется автоматически. Пока вы не снимете мушкет, вы не сможете одеть саблю.

19. Изменение материала, цвета и герба парусов



Благодаря возможности изменения типа, цвета и герба парусов, вы сможете разнообразить внешний вид своего корабля.

Существует несколько характеристик парусов:

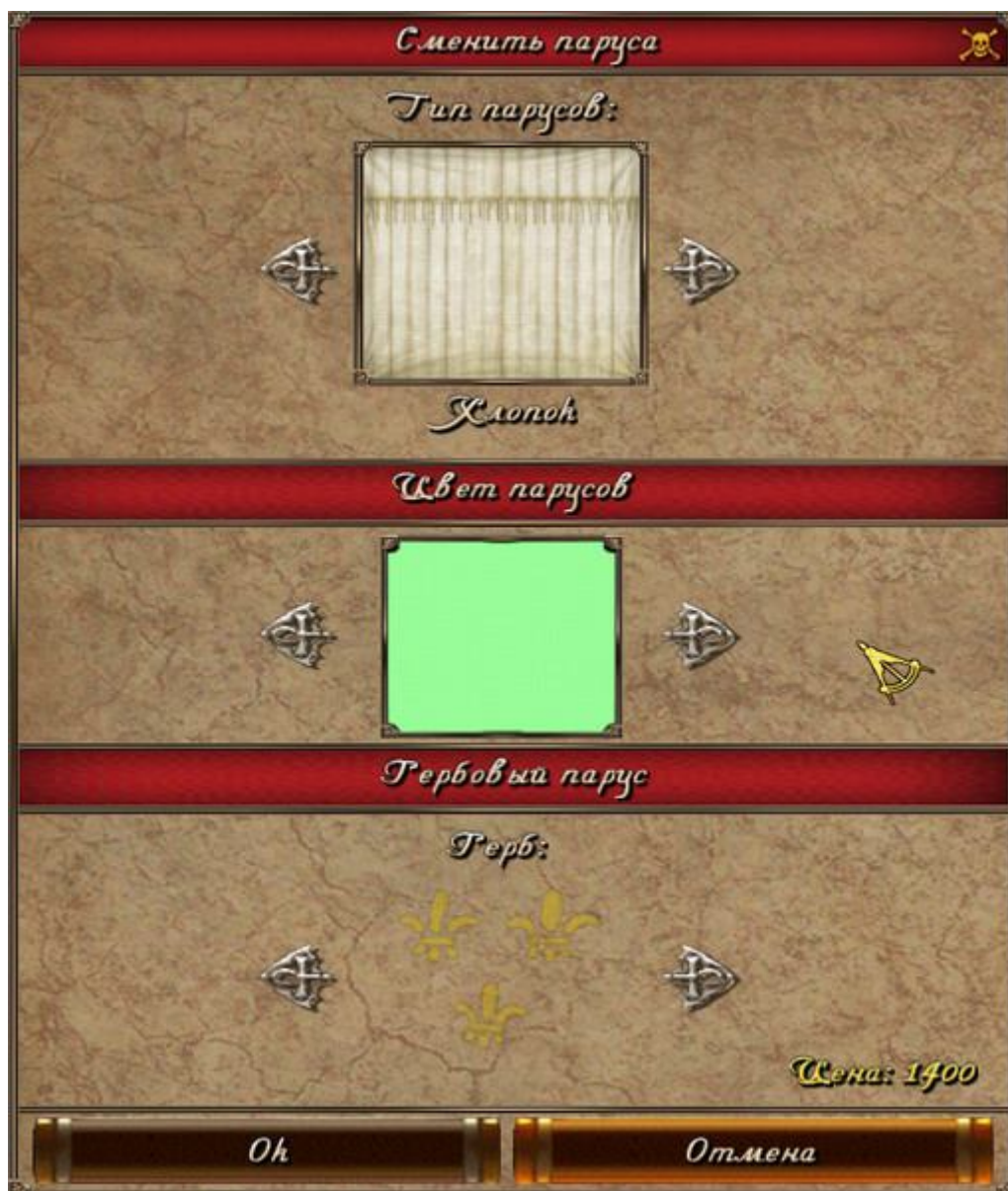
- Материал парусов;
- Цвет парусов;
- Герб.

На данный момент в игре имеется три материала парусов – парусина, хлопок и шёлк. Также, при изменении файла настройки выбора парусов, вы можете добавить и свои новые типы (материалы) и герба для парусов.

Изменения следует производить в файле:

<<папка с игрой>>\RESOURCE\INI\texts\russian\CreateSails.txt

Подробная инструкция находится в этом же файле.



Чтобы изменить вид ваших парусов, необходимо зайти в интерфейс корабля (F2 - Корабль), дважды кликнуть или нажать кнопку «Enter» по полю «Паруса».

Существует маленькое ограничение для кораблей низкого класса – на паруса этих кораблей невозможно установить герб. Начиная примерно с четвёртого класса появляется возможность установки герба.

Возможность требует маленькой платы – цена формируется исходя из текущего состояния парусов – если вы хотите изменить только герб, то платить будете только за изменения герба и тому подобное.

Чтобы удалить герб, выберите иконку «зачёркнутого паруса».

20. Изменение окраски корпуса



Наряду с возможностью внешнего изменения парусов появилась и возможность изменения окраски (скина) корпуса вашего корабля.

Делается это в интерфейсе корабля. Двойным кликом или нажатием кнопки «Enter» по полю «Корпус» вызывается окно изменения окраски корпуса. Обычно у одного типа стандартных кораблей имеется три варианта окраски. Но, с помощью изменения файла настройки выбора окраски цвета, как в случае с изменением парусов, имеется возможность добавления дополнительных скинов для определённого типа корабля.

Если такая возможность для определённого типа корабля недоступна, то окно с выбором окраски, соответственно, не появится.

Блокировка такой возможности существует для квестовых кораблей, либо кораблей, имеющих один вариант окраски. Такая блокировка задаётся кодом и редактированию не подлежит.

Как и в случае с изменением парусов, изменения окраски корпуса требует символической платы за каждое изменение. Плата зависит в первую очередь от класса корабля – чем выше класс у корабля, тем дороже будет стоить изменение его окраски.

21. Некоторые изменения в интерфейсах

Дополнены некоторые интерфейсы.



Первая появившаяся возможность – возможность просмотра текущих экипированных персонажем предметов в интерфейсе торговли предметами для сравнения имеющихся и покупаемых предметов. Сделать это можно двойным нажатием левой кнопки мыши или кнопкой «Enter» по портрету персонажа в списке.



Вторым новшеством является возможность выкидывать ненужные предметы через специальную форму в интерфейсе «Предметы». Иногда в процессе игры возникает острая

необходимость освободить место в инвентаре или выкинуть не нужный предмет, и раньше приходилось искать первый попавшийся сундук и скидывать в него ненужную вещь – теперь возможно выкинуть предмет в любой момент. При этом, вернуть только что брошенный предмет будет невозможно.

Чтобы выкинуть предмет, кликните два раза или нажмите «Enter» на выбранном предмете из списка и выберите количество выкидываемого предмета.

Цифра у иконки веса означает вес после того, как вы выкинете введённое количество предмета.

Экипированные предметы выкидывать невозможно – необходимо сперва их снять.

22. Новые генерируемые квесты и события

В данном разделе опубликована краткая информация о новых генерируемых квестах и событиях, а не подробное их прохождение.

Кроме представленных выше возможностей и событий имеются:

- Поиск предмета. Возможно взять в таверне;
- Охотник за головами. Возможно взять у ростовщика;
- Дуэлянт. Берётся при прогулке по дружественному или нейтральному городу;
- Кораблекрушение. Стартует на глобальной карте – по карте плывёт кораблик с зелёными парусами;

Информация о местонахождении мастера взлома может распространяться пьяными в тавернах.

При наличии замка на сундуке с кладом необходимо искать ключ по всей локации, либо в других сундуках этой локации, либо у конкурента, который придёт похититься с вами.

Изменения в поиске кладов.

Система получения кладов не претерпела никаких изменений – карты кладов по прежнему можно купить в таверне и собрать из двух найденных кусков. А вот сам процесс поиска несколько разнообразен.

Если раньше игроку требовалось лишь найти искомый сундук и усмирить набежавших скелетов, то теперь существует ещё два варианта развития событий, кроме **варианта «Ничего не происходит»** (т.е. варианта в оригинальной игре).

Первый вариант – Сундук заперт.

Чтобы открыть искомый сундук с предполагаемым кладом вам необходимо найти ключ, который откроет его. Ключ может лежать в одном из трёх мест этой же локации прямо на земле, а также может лежать в других сундуках этой локации, если они есть. Если в локации с кладом лишь один сундук – это верный признак того, что ключ лежит где-то в локации, прямо на земле.

Второй вариант – Конкурент.

При этом тоже имеется некоторая вариация. Сундук тоже может быть закрыт на ключ, а может и не быть закрытым. Когда вы подойдёте к искомому сундуку на вас нападёт НПС – такой же соискатель клада.

Если сундук закрыт, то обязательно обыщите труп конкурента – ключ наверняка лежит у него.

Важно: Если вы вдруг опоздали исследовать пещеру с кладом и он пропал, то разбросанные ключи остаются на месте и могут помочь вам в дальнейшем.

Существует три типа ключа – Простой, Обыкновенный и Сложный. Каждый новый закрытый сундук с кладом открывается одним из этих ключей. Ключ, как это выше сказано, помещается либо в локацию, либо находится у конкурента.

Не выкидывайте ключи! Если у вас всегда будет лишний подходящий ключик то в следующий раз вам не придётся искать его по всей локации.

23. Общие рекомендации

- Не пытайтесь редактировать различные файлы и настройки без определённых знаний – это может привести к краху игры и повторной её установке;
- Почаще сохраняйтесь;
- Имейте как можно больше сохранений на разных этапах прохождения;
- При возникновении фатальных ошибок загружайте последнее сохранение, не затрагивающее момент этой самой ошибки;
- Не форсируйте события;
- Старайтесь не смешивать прохождение сразу нескольких квестов;
- Пробуйте различные варианты прохождения различных квестов и событий.
- Не пытайтесь ломать и редактировать игру для набивания себе кучи денег и т.д. – подобные вещи могут очень пагубно повлиять на игру, породив тем самым кучу новых необъяснимых ошибок, багов и вылетов.
- Не пытайтесь вводить чит-коды. Разработчиками именно этого дополнения они не предусмотрены.

Важно: Некоторые квесты могут пересекаться между собой – использовать одни и те же локации и т.д. Чаще всего они абсолютно проходимы и требуют лишь поочерёдного завершения квестовых задач.

Как действовать при вылетах и фатальных ошибках.

Если в процессе игры вдруг возник вылет или фатальная (необъяснимая) ошибка, то загрузите раннее сохранение, сделанное до этого момента. Если вылет повторился – постарайтесь быстрее проиграть этот момент или проиграть его другим путём. Например, были замечены вылеты при покидании локаций больших групп НПС после массовых квестовых битв – лечится быстрым уходом из локации самого главного героя. Следует действовать также и в других подобных ситуациях. Если ничего не помогает, попробуйте поискать информацию в интернете на специализирующихся форумах, где идёт обсуждения данного дополнения. Если есть новые патчи и заплатки для игры, скачайте и установите их.

Как действовать при враждебных отношениях.

Часто в квестах вам придётся вести диалог с множеством квестовых персонажей. И, случается, что необходимый нам город или корабль является для нас враждебным. Обычно большинство квестовых кораблей имеют флаг пиратов. Так как пираты враждуют со всеми, то и на главного героя они будут реагировать также – враждебно. Поэтому, чтобы необходимый персонаж относился к главному герою нейтрально или дружелюбно – необходимо поменять флаг через интерфейс «F2-Нации».

Чтобы проникать во враждебные города и иметь возможность спокойно в них находится, можно использовать несколько способов:

Первый – это обман с помощью флага. Об этом подробно описано в руководстве к самой игре – «Корсары: Город Потерянных Кораблей».

Второй – покупать лицензии в пиратских тавернах.

24. Используемые ресурсы

В первую очередь в данном дополнении использованы некоторые ресурсы, идеи и квесты проекта «**Seven Winds Team**» – дополнения «**Корсары 3: Ветер Свободы**».

Кроме того, использовались ресурсы из следующих игр:

- «Voyage Century Online»;
- «Пираты Карибского Моря» (разработчик «Акелла»);
- «Корсары III»;
- «Корсары III – Сундук Мертвеца»;
- «Far Cry».

При создании некоторых 2-d иконок использовался материал из сети «Интернет».

Выражаем всем огромную благодарность.

25. Разработчики

- Руководитель проекта – **Виктор (Lugger) Китаев**;
- Программирование, интерфейсы – **Виктор (Lugger) Китаев**;
- Сценарий главной квестовой линейки «Проклятые Судьбой» – **Иван (Ivan) Воронов**;
- 3D–моделирование, текстуры – **Александр (Alex Dart) Борисов**;
- Генерируемые квесты, идеи – **Евгений (JenyaOk) Окунев, Александр (Enslaver) Ногтев, Иван (Ivan) Воронов, Виктор (Lugger) Китаев**;
- Вступительный видео-ролик - **Евгений (JenyaOk) Окунев**;
- Подборка новых реплик – **Александр (Enslaver) Ногтев**;
- Подборка новых загрузочных экранов – **Александр (Enslaver) Ногтев**;
- 2D, иконки, прочая графика – **Виктор (Lugger) Китаев, Феррари**;
- Beta-test – **Евгений (JenyaOk) Окунев, Александр (Enslaver) Ногтев, Виктор (Lugger) Китаев**;
- Данное руководство пользователя – **Виктор (Lugger) Китаев**.

Сценарии других квестов:

- Квест «Дозор» – **Иван (Ivan) Воронов**;
- Квест «Капитан Маугли» – **Александр (Alex ZGD) Бутурлин**;
- Квест «Чарли Вейн» – **Александр (Alex ZGD) Бутурлин**;
- Квест «Исчезновение людей» – **Александр (Alex ZGD) Бутурлин**;
- Квест «Загадочный остров» – **Александр (Alex ZGD) Бутурлин**;
- Квест «Помощь Святой Инквизиции» – **Максим (Всадник Тьмы) Тюпаков**;
- Квест «Лунный камень призрачного света» – **Максим (Всадник Тьмы) Тюпаков**;
- Генерируемые квесты «Кораблекрушение», «Дуэлянт», «Охотник за головами» – **Евгений (JenyaOk) Окунев**.

**Выражаем всем участникам огромную благодарность.
Copyright by Lugger & Seven Winds Team © 2009.**