

Руководство по игре Огнем и мечом 2: На Карибы!



Содержание:

1. Введение
2. Создание персонажа
3. Развитие персонажа
4. Снаряжение. Оружие, экипировка и ездовые животные
5. Игровая карта, фракции, города
6. Армия. Сбор, мораль, снабжение
7. Флот. Создание, улучшение, типы кораблей
8. Сухопутные битвы. Боевая система, управление отрядом
9. Морские битвы и абордаж
10. Осады и захват городов
11. Экономика и торговля
12. Строительство и производство
13. Капитаны и поиск сокровищ

Соавтор руководства: Кондаков "Vanok" Иван (сайт Всадники Кальрадии, rusmnb.ru)

§1. Введение

Введение

Проект "На Карибы!" был начат в 2011 году, как развитие предыдущего проекта студии Snowbird (тогда еще Snowberry Connection) - игры "Огнем и мечом". Задача поначалу была простая и с небольшими амбициями - взять тот же сеттинг, перенести его в Северную Америку и добавить плавающие лодки. Основная тема игры - войны европейских колонистов между собой и отражение индейских нападений. Историческую основу игры составили так называемые "Бобровые войны" ([http://ru.wikipedia.org/wiki/Бобровые войны](http://ru.wikipedia.org/wiki/Бобровые_войны)). Но уже на стадии проектирования родилась идея делать не плавающие лодки, а настоящие корабли. Поскольку "парусный корабль" неминуемо дает ассоциацию "пират", то сеттинг сменился с Канады и Великих озер на Карибское море и Центральную Америку.

Смена региона почти сразу вызвала рост амбиций. Были запланированы, а затем и осуществлены морские перевозки в виде отдельных отрядов, морские бои - сперва текстовые, потом полностью игровые, торговая и производственная системы. Такой

рост амбиций вызвал и соответствующие изменения в сроке разработки. Движок Mount & Blade коварен - обещая изначально довольно легкую реализацию задуманного, он затем предъявляет целую систему ограничений. В итоге разработка заняла долгие четыре года.

Другой особый момент - в процессе создания игры произошло отделение проекта "На Карибы!" от родительской серии Mount & Blade. Студия Snowbird приняла решение не привязывать игру к системе, заложенной Warband. Многие игровые принципы, заложенные еще в 2009 году Warband, были изменены и переосмыслены. Станет ли проект "На Карибы!" основателем своей собственной серии - покажет время.

§2. Создание персонажа

Процесс создания персонажа в игре состоит из трех этапов: выбора предыстории, распределения свободных очков развития персонажа и создания портрета главного героя. Стоит заметить, что процедура создания персонажа не оказывает ключевого влияния на игровой процесс, а лишь вносит в него некоторые изменения.

2.1. Выбор предыстории

После начала игры, игроку предлагается выбрать одну из четырех предысторий персонажа. Выбор влияет на стартовые параметры, начальную армию, экипировку персонажа и даже его отношения с другими фракциями. Исходя из этого, предыстория играет достаточно важную роль при формировании персонажа, а также сказывается на начальной сложности игры. Игрокам доступны следующие предыстории: "Предприимчивый торговец", "Лейтенант в отставке", "Гнусный пират" и "Беглый каторжник". Важно заметить, что выбор предыстории - это не выбор класса. Он не сказывается на сюжете, не ограничивает и не расширяет игровой процесс.

Влияние на характеристики:

Характеристика	Торговец	Лейтенант	Пират	Каторжник
Сила	12	17	14	11
Ловкость	5	14	12	5
Интеллект	17	5	5	5
Харизма	14	14	12	5
Всего	48	50	43	26

Влияние на навыки:

Торговец	Лейтенант	Пират	Каторжник
Мореходство: 3 Лидерство: 2 Торговля: 4	Владение оружием: 3 Верховая езда: 3 Лидерство: 3	Мореходство: 3 Владение оружием: 3 Лидерство: 2	Железная кожа: 2

Влияние на умения:

Торговец	Лейтенант	Пират	Каторжник
----------	-----------	-------	-----------

Огнестрельное оружие: 130	Одноручное оружие: 160 Артиллерия: 130 Огнестрельное оружие: 140	Одноручное оружие: 160 Огнестрельное оружие: 130	Без бонусов
---------------------------	--	---	-------------

Стартовые корабли:

Торговец	Лейтенант	Пират	Каторжник
Большой флейт Малый флейт	Фрегат 6 ранга	Военная бригантина	Вооруженная лодка

Стартовая армия:

Торговец: 20 солдат

Лейтенант: 40 солдат

Пират: 15 солдат

Каторжник: 3 солдата

Стартовая экипировка:

Торговец: 40 000 пиастров, мушкет, шпага. 80 единиц различных товаров в трюме.

Лейтенант: 20 000 пиастров, палаш. 30 единиц рыбы и мяса в трюме.

Пират: 10 000 пиастров, абордажная сабля, пистоль-тромблон. 20 единиц рыбы и рома в трюме.

Каторжник: 1 000 пиастров, пистоль, нож-букан. 5 единиц фруктов в трюме.

Стартовые ранги:

Торговец: торговый - лавочник, военный - матрос

Лейтенант: торговый - матрос, военный - капитан-лейтенант

Пират: торговый - матрос, военный - капитан-лейтенант

Каторжник: торговый - матрос, военный - матрос

2.2. Распределение свободных очков характеристик

Процесс распределения свободных очков позволяет дополнить параметры персонажа. Перераспределить уже имеющиеся (полученные в ходе выбора предыстории) параметры нельзя. Каждый персонаж получает 4 очка характеристик, 4 очка навыков¹, 10 очков умений владения оружием. Подробнее о влиянии характеристик на персонажа можно узнать в §3 настоящего руководства.

Для того, чтобы продолжить процедуру генерации персонажа, необходимо распределить все свободные очки, кроме очков оружия (их можно распределить позже), а также указать имя персонажа.

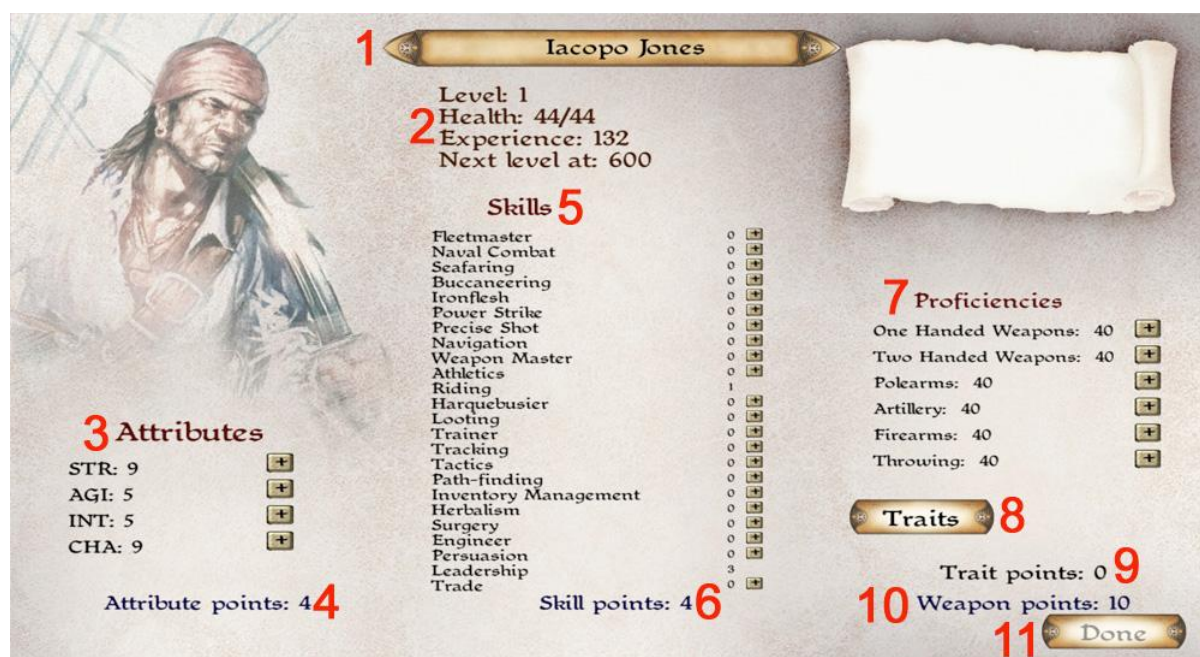
2.3. Создание портрета главного героя

Генерация лица персонажа не оказывает фактического влияния на игровой процесс, не дает никаких преимуществ или недостатков, но позволяет получить эстетическое удовольствие от игры. Данная процедура может быть пропущена - в этом случае у персонажа останется стандартное лицо. Для повторного редактирования лица впоследствии необходимо будет нажать на изображение персонажа на экране его характеристик.

¹ Торговцу выдается 16 свободных очков навыков за счет значительного бонуса к интеллекту.

§3. Развитие персонажа

Процесс развития персонажа играют важную роль в формировании личных тактик и стратегий, сложности освоения игры, получения доступа к ряду механик и т.д. Развитие параметров происходит по факту получения персонажем нового игрового уровня. Каждый уровень дает возможность свободно вложить 1 очко характеристик, 1 очко навыков и 10 очков умений владения оружием. Кроме того, навыки владения оружием также растут непосредственно в бою при использовании оружия соответствующего вида.



Экран развития персонажа. 1 - имя персонажа, 2 - параметры персонажа (уровень, показатель текущего и максимального здоровья, текущий опыт и опыт, необходимый для получения следующего уровня), 3 - характеристики персонажа, 4 - свободные очки характеристик, 5 - навыки персонажа, 6 - свободные очки навыков, 7 - умения персонажа, 8 - таланты персонажа, 9 - свободные очки талантов, 10 - свободные очки умений владения оружием, 11 - кнопка подтверждения изменений

Каждые три уровня игрок также получает некоторое количество очков талантов.

Распределять очки сразу после их получения не обязательно. Развитие некоторых других параметров персонажа (известность, ранги и другие) осуществляется иным способом и описано в соответствующих пунктах настоящего руководства.

3.1. Характеристики персонажа

1. **Сила**: каждые две единицы силы дают дополнительную единицу здоровья. Для изучения следующих навыков требуется, чтобы уровень навыка составлял не больше 1/3 от силы: железная кожа, атлетика, мощный удар.
2. **Ловкость**: каждое очко дает 5 дополнительных очков владения оружием, а также немного увеличивает скорость атаки. Для изучения следующих навыков требуется, чтобы уровень навыка составлял не больше 1/3 от ловкости: буканирство, меткий выстрел, владение оружием, верховая езда, аркебузир, сбор трофеев.
3. **Интеллект**: каждое очко интеллекта дает дополнительное очко навыка. Для изучения следующих навыков требуется, чтобы уровень навыка составлял не больше 1/3 от интеллекта: флотоводец, морской бой, мореходство, навигация, обучение, слежение, тактика, поиск пути, логистика, знахарство, хирургия, инженерное дело.

4. *Харизма*: каждое очко увеличивает лимит армии на один слот. Для изучения следующих навыков, требуется, чтобы уровень навыка составлял не больше 1/3 от количества харизмы: убеждение, лидерство, торговля.

Таким образом можно вывести следующее правило: каждые 3 очка, вложенных в один из четырех атрибутов, дают возможность прокачать 1 очко умения, привязанного к соответствующей характеристике. Так, к примеру, 9 очков, вложенных в силу, дают возможность вложить 3 очка в навык “Железная кожа”. Кроме того, само по себе вложение свободного очка характеристики в интеллект позволит вложить 2 очка навыков на уровне (одно очко дается за уровень, одно в качестве бонуса от повышения интеллекта).

3.2. Навыки персонажа

Навыки персонажа позволяют улучшить ту или иную особенность персонажа игрока. Навыки делятся на одиночные (влияют только на самого персонажа) и групповые (влияют на весь отряд игрока). Предел развития каждого навыка - 10 очков.

Список доступных в игре навыков

1. Флотоводец - позволяет управлять более крупными судами без получения штрафов
2. Морской бой - увеличивает скорость перезарядки и урон корабельной артиллерии на 5%
3. Мореходство - увеличивает скорость и маневренность корабля на 3%
4. Буканирство - позволяет команде самостоятельно собирать провиант
5. Железная кожа - увеличивает здоровье персонажа на две единицы
6. Мощный удар - увеличивает наносимые повреждения оружием ближнего боя на 8%
7. Меткий выстрел - увеличивает шанс нанести двойной урон огнестрельным оружием на 3%
8. Навигация - увеличивает морскую скорость передвижения по глобальной карте на 3%
9. Атлетика - увеличивает скорость бега персонажа
10. Владение оружием - каждое очко навыка увеличивает лимит очков владения оружием на 40 единиц²
11. Верховая езда - позволяет использовать лошадей более высокого уровня, а сами лошади становятся быстрее и маневреннее.
12. Аркебузир - уменьшает штраф на точность и урон при использовании огнестрельного оружия верхом
13. Сбор трофеев - увеличивает количество подбираемых трофеев на 10%
14. Обучение - позволяет каждый день обучать всех членов отряда, уровень которых ниже уровня персонажа
15. Слежение - позволяет отслеживать следы чужих армий, в том числе размер отряда и направление движения
16. Тактика - увеличивает превосходство на одну единицу в каждом бою
17. Поиск пути - увеличивает сухопутную скорость передвижения по глобальной карте на 3%
18. Логистика - увеличивает максимальный размер инвентаря персонажа на 6 слотов
19. Знахарство - лечит членов отряда на 20% быстрее (работает только на глобальной карте)
20. Хирургия - повышает на 4% шанс того, что солдат игрока не умрет в бою, а лишь будет ранен, а также вылечивает после боя 5% нанесенного урона каждому члену отряда
21. Инженерное дело - увеличивает скорость постройки осадных лестниц, повышает запас здоровья корпуса корабля и позволяет быстрее ремонтировать его во время морской битвы
22. Убеждение - повышает шанс убедить персонажа в диалоге с ним
23. Лидерство - увеличивает максимальный размер армии на 5 слотов, уменьшает содержание армии на 5% и повышает мораль солдат

² Навык повышает верхний предел очков, которые могут быть вложены в ту или иную группу владения оружием, но не само количество очков.

24. Торговля - уменьшает штраф на цены при продаже и покупке на 5%

3.3. Таланты персонажа

Окно прокачки талантов вызывается через интерфейс характеристик персонажа. Таланты, как и навыки, делятся на личные и командные. Личные улучшают определенные характеристики персонажа игрока - увеличивают повреждения, наносимые тем или иным оружием, повышают лимит армии и т.п. Командные позволяют получить бонусы всему отряду игрока. Каждый талант имеет требования для его получения (необходимые характеристики персонажа, его статус, ранее открытые другие таланты), а также стоимость. Очки талантов выдаются на каждом 3 уровне развития игрока в следующем размере: на 3 и 6 уровне персонажа выдается по 2 очка, на 9 и 12 по 3 очка, на 15 - 4 очка. Далее же на каждые 3 уровня роста игрока выдается ровно на 1 очка таланта больше, чем на предыдущем: 5 очков на 18 уровне, 6 на 21 и т.д. Таким образом, к 30 уровню развития в совокупности мы получаем 49 очков для развития талантов.

Таланты владения холодным оружием

Название	Уров. ³	Условия	Бонус
Быстрый нож	1	нет	+3 к скорости атаки
Фехтовальщик	3	Одноручное, двуручное или древковое оружие не менее 80 Владение оружием не менее 2	+1 к колющему урону
Мясник	3	Одноручное, двуручное или древковое оружие не менее 80 Мощный удар не менее 2	+1 к рубящему урону
Бей, молот!	3	Одноручное, двуручное или древковое оружие не менее 80 Мощный удар не менее 2	+1 к дробящему урону
Бретёр	12	Одноручное, двуручное или древковое оружие не менее 100 Владение оружием не менее 3 Есть талант "Фехтовальщик"	+2 к колющему урону
Гроза улиц	12	Одноручное, двуручное или древковое оружие не менее 100 Мощный удар не менее 3 Есть талант "Мясник" или "Бей, молот!"	+1 к рубящему и дробящему урону
Вихрь клинков	18	Одноручное, двуручное или древковое оружие не менее 150 Владение оружием не менее 4	+10 к скорости атаки

Таланты владения огнестрельным и метательным оружием

Название	Уров.	Условия	Бонус
Меткий стрелок	1	нет	+3 к точности
Мой мушкетон быстр	9	Огнестрельное или метательное оружие не менее 80	+5 к скорости оружия

³ Минимально необходимый для получения навыка уровень персонажа

		Владение оружием не менее 2	
Соколиный глаз	18	Огнестрельное или метательное оружие не менее 150	+10 к точности

Таланты верховой езды

Название	Уров.	Условия	Бонус
Конюх	1	нет	+3 к скорости и маневренности, +1 к урону от нападения
Укротитель	3	Верховая езда не менее 1 Интеллект не менее 9	Ограничения на использование лошадей снижаются на 1 единицу
Беспечный ездок	9	Верховая езда не менее 4	+10 к скорости и маневренности, +3 к урону от нападения

Таланты сбора трофеев

Название	Уров.	Условия	Бонус
Маркитант	3	Сбор трофеев не менее 2	Количество денег, пищи и товаров в боевых трофеях удваивается.
Табунщик	6	Верховая езда не менее 3 Тактика не менее 2 Есть талант "Укротитель"	Количество коней в боевых трофеях удваивается.
Мародер	12	Сбор трофеев не менее 4 Есть талант "Маркитант"	Количество оружия и доспехов в боевых трофеях удваивается

Таланты торговли и обращения со снаряжением

Название	Уров.	Условия	Бонус
Торговец	1	нет	-10% к портовым и таможенным сборам, -10% к стоимости содержания предприятий
Портной	3	Торговля не менее 1 Инженерное дело не менее 1 Ловкость не менее 9	Поврежденная одежда в инвентаре игрока постепенно чинятся.
Коновал	3	Знахарство не менее 2 Ловкость не менее 9	Больные и раненые лошади в инвентаре игрока постепенно излечиваются, +10 к здоровью любой лошади игрока
Кузнец	3	Торговля не менее 2 Инженерное дело не менее 2 Сила не менее 9	Поврежденное оружие и доспехи в инвентаре игрока постепенно чинятся.
Жилистый	9	Сила не менее 10	Ограничения на использование предметов по силе уменьшаются на 1
Предприниматель	12	Интеллект не менее 12 Харизма не менее 9 Торговля не менее 7	-30% к портовым и таможенным сборам, -30% к стоимости содержания предприятий

Таланты управления армией

Название	Уров.	Условия	Бонус
----------	-------	---------	-------

Сержант	1	нет	для повышения солдат требуется на 5% меньше опыта
Прирожденный лидер	1	нет	+3 к максимальной численности отряда
Шеф-повар	3	Интеллект не менее 9	+50% к бонусу к морали от еды
Дипломат	6	Интеллект не менее 9 Харизма не менее 12 Убеждение не менее 2	+10 к максимальной численности отряда
Добрый католик	9	Честь не менее 5 Известность не менее 200 Нет талантов "Пуританин" и "Богохульник"	-10% к стоимости и жалованию испанских войск, +10 к морали испанских войск
Пуританин	9	Честь не менее 5 Известность не менее 200 Нет талантов "Добрый католик" и "Богохульник"	-10% к стоимости и жалованию английских, французских, голландских войск, +10 к морали английских, французских, голландских войск
Богохульник	9	Честь не более 5 Известность не менее 200 Нет талантов "Добрый католик" и "Пуританин"	-10% к стоимости и жалованию букарьеров и бандитов, +10 к морали букарьеров и бандитов
Инструктор	15	Тренировка не менее 4 Лидерство не менее 4	для повышения солдат требуется на 5% меньше опыта
Друзья при дворе	15	Харизма не менее 12 Убеждение не менее 3 Известность не менее 300	-10% к стоимости любых континентальных войск, -10% к стоимости кораблей
Удачливый вождь	21	Харизма не менее 15 Убеждение не менее 4 Известность не менее 1500	+20 к максимальной численности отряда, +25% к скорости появления рекрутов в городах, -15% к стоимости и жалованию любых солдат

Таланты управления флотом

Название	Уров.	Условия	Бонус
Борец с огнем	3	Мореходство не менее 2 Инженерное дело не менее 2 Морской бой не менее 1	+30% к скорости тушения пожара на корабле
Командор	6	Мореходство не менее 2 Морской бой не менее 2	Ограничения на использование кораблей по навыку Флотоводец уменьшаются на 1.
Шкипер	6	Мореходство не менее 4	+10% скорости на море на глобальной карте, +10% к бонусу от попутного ветра в морском бою, -10% к штрафу от встречного ветра в морском бою
Корабел	18	Мореходство не менее 3 Инженерное дело не менее 4	+20% к эффективности ремонта, +10% к скорости ремонта в бою, -10% к стоимости покупки, улучшения и ремонта кораблей на верфи, +10% к стоимости продажи кораблей на верфи

Таланты морских сражений

Название	Уров.	Условия	Бонус
Помощник пушкаря	1	нет	+3% к наносимому урону ядрами и кнippелями, +2% к наносимому урону картечью
Юнга	1	нет	+3% скорости на море на глобальной карте, +3% к бонусу от попутного ветра, -3% к штрафу от встречного ветра в морском бою
Батарея, огонь!	9	Морской бой не менее 3 Обучение не менее 2	-12% к времени перезарядки легких орудий (до 16 фунтов), -7% к времени перезарядки тяжелых орудий
Шестое чувство	12	Морской бой не менее 3 Мореходство не менее 2 Тактика не менее 2	-10% к получаемому урону от вражеских ядер и кнippелей, -5% к получаемому урону от вражеской картечи
Сокрушающий таран	12	Мореходство не менее 4	+20% к наносимому урону от тарана при первом столкновении, -20% к получаемому урону от тарана при первом столкновении
Артиллерист	15	Морской бой не менее 4 Тактика не менее 2	+10% к наносимому урону ядрами и кнippелями, +5% к наносимому урону картечью
Поджигатель	21	Морской бой не менее 4	Вероятность пожара на корабле противника от каждого попадания с корабля игрока утраивается.

Таланты сухопутных сражений

Название	Уров.	Условия	Бонус
Капитан мушкетеров	6	Тактика не менее 2 Тренировка не менее 2 Меткий выстрел не менее 1 Нет талантов "Капитан от инфантерии" или "Капитан от кавалерии"	+10% к точности и скорости перезарядки у всех стрелков в отряде
Капитан от инфантерии	6	Тактика не менее 2 Тренировка не менее 2 Мощный удар не менее 1 Нет талантов "Капитан мушкетеров" или "Капитан от кавалерии"	+10% к наносимому урону и скорости у всех пехотинцев в отряде
Капитан от кавалерии	9	Тактика не менее 2 Тренировка не менее 2 Верховая езда не менее 2 Нет талантов "Капитан от инфантерии" или "Капитан мушкетеров"	+10% к наносимому урону и скорости у всех всадников в отряде
Полковник мушкетеров	15	Тактика не менее 4 Тренировка не менее 4	+10% к точности и скорости перезарядки для всех стрелков в отряде, +1

		Меткий выстрел не менее 3 Есть талант "Капитан мушкетеров"	преимущества в бою, если в отряде больше 50% мушкетеров
Полковник от инфантерии	15	Тактика не менее 4 Тренировка не менее 4 Мощный удар не менее 3 Есть талант "Капитан от инфантерии"	+10% к урону и скорости для всех пехотинцев в отряде, +1 преимущества в бою, если в отряде больше 50% пехотинцев
Полковник от кавалерии	18	Тактика не менее 4 Тренировка не менее 4 Верховая езда не менее 4 Есть талант "Капитан от кавалерии"	+10% к урону и скорости для всех всадников в отряде, +1 преимущества в бою, если в отряде больше 50% кавалерии
Генерал мушкетеров	27	Тактика не менее 6 Тренировка не менее 6 Меткий выстрел не менее 5 Есть талант "Полковник мушкетеров"	+10% к урону, скорости, точности и скорости перезарядки для всех стрелков в отряде, +2 преимущества в бою, если в отряде больше 50% мушкетеров
Генерал от инфантерии	27	Тактика не менее 6 Тренировка не менее 6 Мощный удар не менее 5 Есть талант "Полковник от инфантерии"	+10% к урону, скорости, точности и скорости перезарядки для всех пехотинцев в отряде, +2 преимущества в бою, если в отряде больше 50% пехотинцев
Генерал от кавалерии	30	Тактика не менее 6 Тренировка не менее 6 Верховая езда не менее 6 Есть талант "Полковник от кавалерии"	+10% к урону, скорости, точности и скорости перезарядки для всех всадников в отряде, +2 преимущества в бою, если в отряде больше 50% кавалерии

Пиратские таланты

Название	Уров.	Условия	Бонус
Капер	12	Морской бой не менее 2 Мореходство не менее 2 Тактика не менее 2	Вероятность затопления захваченного в абордажном бою корабля его командой уменьшается втрое
Пират	15	Морской бой не менее 2 Мореходство не менее 2 Известность не менее 500 Честь не более -15	+10% к времени перезарядки орудий противника
Морской дьявол	21	Известность не менее 1000 Честь не более -20	-15% к количеству матросов противника, принимающих участие в абордажном бою

3.4. Ранги персонажа

По мере обретения военной славы и деловой репутации ваш персонаж получает новые звания. Военные звания достигаются путем повышения известности, которая растет в результате выполнения заданий и военных побед. В данном случае общую механику расчета можно привести к простому правилу: больше воюешь - больший ранг получаешь. Что касается уровня деловой репутации, то торговый статус

увеличивается за счет совокупного расчета наличности игрока, товаров в трюме и на складах, построенных предприятий. Базовый ранг игрока - матрос идентичен как для военной, так и для торговой линейки рангов, остальные ранги отличаются как по названию, так и по содержанию.

От имеющегося ранга зависят текущие возможности персонажа. Новые военные звания позволяют вам нанимать лучших солдат и покупать более мощные военные корабли. Рост торговой репутации открывает доступ к более вместительным торговым судам и позволяет строить все больше предприятий. Прославленные воители и влиятельные торговцы получают доступ к корабельной артиллерии крупных калибров, возможность приобретать каперские патенты, а со временем могут и привлечь внимание одной из фракций.

Список игровых рангов

№	Военные ранги	Торговые ранги:
0	Матрос: Можно нанимать гражданских бойцов (колонисты, охотники, иррегулярная кавалерия). Можно покупать корабли класса 'бот'.	Матрос: Можно нанимать гражданских бойцов (колонисты, охотники, иррегулярная кавалерия). Можно покупать корабли класса 'бот'.
1	Мичман: Можно нанимать колониальных солдат. Можно покупать легкие корабли.	Лавочник: Можно строить сырьевые плантации и шахты. Можно строить до 1 предприятия в городе, до 5 всего. Можно покупать легкие корабли.
2	Лейтенант: Можно покупать средние корабли. Можно иметь 1 каперский патент. Можно покупать 12-фунтовые орудия. Можно улучшать корабли на верфи. Можно вступить во фракцию.	Торговец: Можно нанимать колониальных солдат. Можно строить до 2 предприятий в городе, до 10 всего. Можно покупать средние корабли. Можно улучшать корабли на верфи. Можно вступить во фракцию.
3	Капитан-лейтенант: Можно нанимать регулярных солдат. Можно покупать военные корабли до 2 ранга. Можно покупать 16-фунтовые орудия. Можно атаковать города.	Купец: Можно строить мануфактуры готовой продукции. Можно строить до 3 предприятий в городе, до 15 всего. Можно иметь 1 каперский патент. Можно покупать торговые корабли до 2 ранга. Можно покупать 12-фунтовые орудия.
4	Капитан: Можно покупать полевую артиллерию. Можно покупать военные корабли до 3 ранга. Можно иметь 2 каперских патента. Можно покупать 24-фунтовые орудия. Можно захватывать города.	Патриций: Можно нанимать регулярных солдат. Можно строить до 4 предприятий в городе, до 20 всего. Можно покупать торговые корабли до 3 ранга. Можно покупать 16-фунтовые орудия. Уменьшение налогов и сборов в городах своей фракции.

5	Капитан-командор: Можно нанимать элитных солдат. Можно покупать военные корабли до 4 ранга. Можно иметь 3 каперских патента. Можно покупать 32-фунтовые орудия. Можно получить от главы фракции город в управление.	Советник: Можно покупать полевую артиллерию. Можно строить до 5 предприятий в городе, до 25 всего. Можно иметь 2 каперских патента. Можно покупать 24-фунтовые орудия. Можно получить от главы фракции город в управление. Уменьшение налогов и сборов в городах своей фракции.
6	Адмирал: Можно покупать военные корабли всех рангов. Можно покупать 42-фунтовые орудия.	Председатель: Можно нанимать элитных солдат. Можно строить до 10 предприятий в городе, до 100 всего. Можно покупать торговые корабли всех рангов. Можно покупать 32- и 42-фунтовые орудия. Уменьшение налогов и сборов в городах своей фракции.

3.5. Известность

Известность — один из дополнительных параметров игрока, он содержит в себе сразу две функции. Первая — это дополнительный бонус к размеру армии игрока, принцип работы которого описан в §6 настоящего руководства. Вторая — это влияние на развитие военного ранга. Кроме того, известность косвенно влияет на шанс получить город в свое распоряжение (стать губернатором).

Известность может быть заработана несколькими способами. Один из самых очевидных — это участие в сражениях. Количество получаемой известности зависит от соотношения размера армий игрока и его противника, а также общего числа участников боя. Таким образом, для получения большего количества известности необходимо принимать участие в битвах с более многочисленными армиями или хотя бы равными по размеру. Сражения с уступающим числом противником принесет персонажу игрока слишком мало славы, либо не принесет вообще. Кроме того, известность увеличивается от успешного штурма городов и выполнения заданий. Снизиться известность может в случае поражения в битве, а также при бегстве игрока перед сражением.

§4. Снаряжение. Оружие, экипировка и ездовые животные

4.1. Общая информация о снаряжении

Доступ к снаряжению персонажа осуществляется с помощью кнопки “Снаряжение” на глобальной карте, либо посредством горячей клавиши “I”. Кроме того, измененный экран снаряжения становится доступен после вхождения в режим торговли снаряжением и при сборе трофеев. В интерфейсе снаряжения доступно 3 зоны. Левая зона изменяется в зависимости от способа входа в интерфейс снаряжения и может представлять собой “мусорную корзину” (доступна при входе в инвентарь игрока с помощью кнопки “Снаряжение”), меню товаров у торговца, либо список обнаруженных трофеев. Центральная зона отображает текущее (используемое) снаряжение

персонажа. Правая зона отображает список предметов, находящихся в инвентаре персонажа.



Экран экипировки в форме торговли. 1 - список вещей, находящихся в продаже, 2 - информация о текущей вещи (на вещь наведен курсор), 3 - слоты экипировки снаряжением, 4 - слоты экипировки оружием, 5 - слот экипировки ездовым животным, 6 - торговый баланс, 7 - информация о защищенности персонажа, 8 - список вещей, находящихся в инвентаре игрока, 9 - количество монет игрока.

В игре доступно несколько видов снаряжения: оружие и боеприпасы, экипировка (броня и одежда), ездовые животные. У каждого вида снаряжения присутствуют свои виды характеристик и способ использования. Единственным обобщающим фактором, помимо стоимости, является применение системы модификаторов - префиксов к модели того или иного предмета, свидетельствующих о улучшении или ухудшении тех или иных его характеристик. Префиксы позволяют расширить число доступных в игре предметов, а также ввести эффект неожиданности. Негативные префиксы означают различную степень поломки предмета и могут постепенно чиниться игроком, изучившим соответствующие таланты.

4.2. Оружие

Для использования оружия необходимо поместить его в один из четырех оружейных слотов, располагающихся в центральной зоне. В эти же слоты могут быть помещены щиты и боеприпасы. Во время боя для использования доступно то оружие, которое находится в указанных слотах. Переключение оружия в бою осуществляется колесиком мыши в следующей форме: кручение колесика вверх сменяет оружие персонажа, кручение вниз сменяет щит персонажа, в том числе позволяет убрать его вовсе.

Характеристики оружия

- **Название.** Название оружия, включая модификаторы
- **Тип.** Соотносится с бонусами от имеющихся очков владения оружием
- **Цена.** Цена оружия в зависимости от текущего статуса игрока⁴.

⁴ Отображаемая при получении оружия цена может отличаться от цены при его продаже в зависимости от степени прокачки навыка торговли

- **Вес.** Влияет на скорость передвижения персонажа во время боя
- **Вид повреждений.** Влияет на характер наносимого противнику урона
- **Скорость.** Влияет на скорость ударов и блокирования или перезарядки
- **Длина.** Отображает фактический показатель длины оружия ближнего боя
- **Точность.** Отображает фактическую точность при стрельбе из огнестрельного оружия
- **Требования.** Дополнительные требования к характеристикам игрока

Вид повреждения, наносимого оружием, зависит от вида атаки, а также характеристик самого оружия. Большинство видов холодного оружия наносит колющие и/или рубящие повреждения. Если в характеристиках оружия указано, что оно наносит и тот, и другой вид повреждений, то вероятно, что колющее повреждение наносится при уколе противника, а рубящие при всех остальных видах удара. Огнестрельное оружие наносит только колющие повреждения. Кроме того, ряд вооружений наносит дробящие повреждения. Тип наносимого оружием повреждений в характеристиках отображается в виде букв “к”, “р” и “д”.

В игре присутствует несколько ключевых видов оружия. Для каждого из них предусмотрен отдельный навык владения оружием. В качестве таких видов можно назвать одноручное, двуручное и древковое оружие ближнего боя, артиллерийское дело, огнестрельное и метательное оружие. Рост навыка приводит и к росту урона, наносимого соответствующим оружием.

4.3. Экипировка

В игре существует 4 слота для экипировки, то есть элементов брони или одежды, одеваемой на персонажа. Каждый из слотов предполагает помещение экипировки на соответствующие части тела: туловище, голову, руки и ноги. Каждый тип экипировки отвечает за защиту своей части тела, но может дополнительно защищать и иную часть. К примеру, ряд камзолов и доспехов защищает как туловище, так и ноги. Показатель защиты отображается в цифровом виде в характеристиках предмета. Другой показатель экипировки - это ее вес, влияющий на показатель суммарной загруженности персонажа.

4.4. Ездовые животные

Будучи экипированным ездовым животным, игрок получает возможность использовать его в сражении. Для получения возможности установки коня в соответствующий слот, необходим соответствующий навык верховой езды - не меньший, чем указан в требованиях ездового животного. Кроме того, коня можно захватить непосредственно в бою, если бывший владелец животного убит или слез с седла, но доступна лошадь будет только в течение боя, а сесть на нее получится только при соблюдении тех же требований в отношении навыка верховой езды. Если навык верховой езды равен нулю, использование лошадей невозможно при любых условиях.

Характеристики лошадей

- **Здоровье.** Отражает количество очков здоровья
- **Броня.** Отражает степень защиты
- **Скорость.** Отражает максимальную скорость без учета навыков игрока
- **Маневренность.** Отражает скорость поворота
- **Нападение.** Отражает силу повреждений при таране пехоты противника
- **Требования.** Необходимой для экипировки навык верховой езды
- **Цена.** Стоимость лошади

Получив урон, превышающий уровень здоровья, ездовое животное становится недоступным в течение боя. Выбитая в бою лошадь после сражения может сохранить свои параметры, охрометь или умереть. Если лошадь станет хромой, ее скорость существенно понизится, в том числе и до критического уровня, не позволяющего затапывать. Будучи помещенной в инвентарь, то есть неиспользуемой в сражениях, хромоногая лошадь со временем излечивается, но с некоторым понижением характеристик. Умершая окончательно лошадь полностью пропадает из инвентаря персонажа.

4.5. Покупка и продажа предметов

Предметы снаряжения игрока могут быть куплены и проданы у торговцев на городских рынках. Для продажи необходимо перетащить иконку предмета в инвентарь продавца, а затем отпустить ее. Для покупки предмета, соответственно, необходимо перетащить иконку в инвентарь игрока, либо сразу в соответствующий слот ездового животного, оружия или снаряжения. Кликая на предметы с удержанием Ctrl, вы можете мгновенно переносить предметы между инвентарем торговца и собственным, не шевеля мышью.

Предметы, переданные торговцу или забранные у него в рамках одной торговой сессии, купленными или проданными не считаются до момента подтверждения операции, то есть игрок может свободно возвращать их назад без наценки, пока не подтвердит свое согласие на сделку. Стоимость продажи и покупки предметов определяется их себестоимостью, а также уровнем развития навыка “торговля”. Чем навык выше, тем ниже цены покупки и тем выше стоимость продажи предметов торговцу.

Баланс текущих торговых операций отображается под слотами экипировки игрока в центральной части экрана. Баланс складывается из разницы проданных и купленных товаров и может быть отрицательным (игрок должен заплатить торговцу), нейтральным (оплата не требуется) или положительным (торговец должен заплатить игроку). Если игрок не имеет достаточного количества средств для уплаты торговцу, операцию торговли завершить не получится до момента приведения баланса в то состояние, когда игрок может осуществить оплату, либо оплата с него не взимается. Если торговец не имеет достаточного количества средств для уплаты игроку, появляется сообщение об этом и игрок получает возможность либо подтвердить завершение торговли (в этом случае он получит только ту сумму, которую может дать ему торговец), либо изменить состояние торговли.

Вне рамок торговли игрок может избавиться от ненужных предметов, то есть выкинуть их, путем перетаскивания предметов в левую часть экрана снаряжения.

§5. Игровая карта, фракции, города

5.1. Общая информация о карте

Глобальная карта - это основное поле деятельности в игре. На игровой карте располагаются города, по ней передвигаются военные отряды и флоты сторон-участниц кампании, к ней привязан ряд заданий и событий. Отряды и флоты, находящиеся на карте, представлены в виде условных фигур: всадников и кораблей соответственно. Режим карты взаимосвязан со сражениями: в зависимости от места встречи двух противоборствующих сторон, меняется тип и особенности битв.

Передвижение персонажа игрока по глобальной карте осуществляется в режиме реального времени, но после остановки персонажа игра ставится на паузу. Отменить паузу можно нажатием и последующем удержанием пробела на клавиатуре: в этом случае персонаж будет стоять на месте, но течение игрового времени продолжится. Удерживая пробел одновременно с Ctrl, вы можете значительно ускорить течение времени.

Левый щелчок мышью по карте приводит к ряду действий, зависящих от места щелчка. При указании свободного пространства, персонаж игрока начнет движение к этому месту. При указании отряда, персонаж игрока вступит в диалог с таким отрядом, в том числе и с целью его атаки. При указании города, игрок войдет в такой город. Если персонажу игрока потребуется предварительно дойти до отряда или города, он осуществит передвижение, в том числе, если потребуется, погоню за соответствующим отрядом. Правый щелчок мышью по карте приводит к появлению списка объектов и субъектов, находящихся в соответствующем месте. Выбор нужного пункта из списка аналогичен щелчку левой кнопки мыши по карте. В ряде случаев в списке могут присутствовать специальные действия, выбор которых доступен только из такого списка - например, поиск контрабандистов.

5.2. Фракции

Игровые фракции - это государства, представленные в игре в соответствии с историческим подтекстом и условиями игрового процесса. Каждая фракция имеет в своем распоряжении определенное количество городов и персонажей (губернаторов и флотоводцев), действующих на глобальной карте, свой набор доступных войск и в ряде случаев свои виды кораблей. Фракции могут находиться в трех дипломатических отношениях друг к другу: мир, перемирие и война. Состояние войны наступает по инициативе одной из фракций - агрессора, состояние перемирия наступает после соответствующего договора между лидерами двух фракций. Полную информацию о каждом государстве можно узнать в списке фракций. Для этого необходимо с глобальной карты, либо посредством горячей клавиши "Q" (по умолчанию), зайти в меню заданий и переключиться на закладку "Державы".

Помимо взаимных отношений, фракции по-разному относятся и к игроку. Узнать о текущих отношениях с фракцией можно узнать через меню отчетов, находящееся на глобальной карте. Отношения игрока с фракциями могут меняться в результате его собственных действий (атаке фракционных и нейтральных войск, выполнения заданий), а также вследствие изменения взаимоотношений между самими фракциями, если игрок служит одной из них. Отрицательные отношения с фракцией могут привести к агрессивному отношению к игроку вне зависимости от того, является ли он нейтральным или участником другой фракции. Отдельно от остальных фракций стоит Береговое братство: каждое посещение городов данной фракции приводит к незначительному снижению отношений со всеми колониальными державами, которые находятся в состоянии войны с Братством. Уничтожение нейтральных пиратов и разбойников, наоборот, повышает отношения с колониальными державами.

Список игровых фракций

- Англия
- Франция
- Испания
- Нидерланды

- Береговое братство

После достижения персонажем игрока третьего военного или торгового ранга, он получает возможность вступить в одну из игровых фракций. Для вступления необходимо дождаться появления в списке заданий одного из городов, принадлежащего соответствующей фракции, задания “Поступление на службу”. Вступление во фракцию дает игроку ряд преимуществ (возможность захватывать города, нанимать фракционные войска, помогать союзникам, вступившим в бой, получать пост губернатора и т.п.), но также ограничивает его возможности на основании текущего состояния отношений между фракциями. Так, если фракция, которой игрок принес присягу, объявит войну другому государству, то в состоянии войны с ним вступит и сам игрок.

5.3. Фракция игрока

Игрок имеет возможность основать и возглавить свою собственную фракцию. Фракция игрока действует таким же образом, как и другие фракции, то есть получает свое название и флаг (задаются игроком), цвет, может захватывать вражеские города, формировать армии, а сам персонаж игрока перестает платить таможенные сборы в своих городах. Кроме того, игрок может предлагать персонажам других фракций перейти на его сторону. Шанс на успешную вербовку персонажа значительно увеличивается при повышении навыка “Убеждение”. В то же время, первоначально фракция игрока вызывает негативное отношение у других государств, что изначально ставит ее в сложную ситуацию. В связи с этим основывать свою фракцию рекомендуется после серьезной прокачки персонажа игрока, сбора хорошей армии (в том числе и в гарнизонах) и достижения хороших отношений с лордами.

Способы создания фракции

1. Захват города у существующей фракции (для не состоящих во фракциях персонажей)
2. Выход из фракции при наличии находящихся под управлением игрока колоний через разговор с лидером фракции
3. Выход из фракции после появления сообщения о том, что ранее захваченный город был передан под управление другому персонажу (с помощью пункта диалога «С вами обошлись не по чести!») при наличии находящихся под управлением игрока колоний

5.4. Города

Города (колонии) - это объекты игровой карты. Каждый город подчинен одной из игровых фракций и может быть захвачен другой в ходе военных действий. В городах осуществляются такие действия, как торговля товарами, приобретение экипировки и оружия; покупка, оснащение и улучшение кораблей, найм войск и капитанов, получение заданий, в том числе на вступление во фракцию, постройка предприятий и муниципальных зданий, формирование гарнизона города.



Интерфейс города. 1 - доступ к дополнительным опциям города (строительство, оптовая торговля, задания), 2 - иконки предприятий и муниципальных построек, 3 - статус благосостояния города, 4 - дом губернатора, 5 - ратуша, 6 - таверна, 7 - рынок, 8 - верфь, 9 - гарнизон, 10 - форт, 11 - кнопка выхода из города, 12 - флаг фракции, владеющей городом, 13 - название города.

При посещении враждебного города игроку вместо обычного входа будет предложена возможность проникнуть внутрь тайком. В этом случае существует вероятность того, что охрана опознает персонажа и атакует его. Если игрок сможет победить всех напавших на него стражников, он проскользнет в город, однако при таком проникновении недоступна оптовая торговля. При посещении союзного или нейтрального города, игрок попадает в него сразу же.

Интерфейс города разделен на несколько частей. Основную часть экрана занимает схематическое отображение города, представленное рядом зданий, набор которых одинаков для всех колоний: верфью, гарнизоном, фортом, рынком, таверной, ратушей и дворцом губернатора. В верхнем левом углу находятся иконки доступа к дополнительным опциям: экрану оптовой торговли, экрану строительства зданий (действие аналогично посещению ратуши), доске объявлений с доступными заданиями и складу (доступен в том случае, если на городском складе содержатся товары игрока). В верхней части экрана в схематичном виде представлен список построенных в городе предприятий и муниципальных зданий, а также уровень процветания города. В нижней части экрана расположены кнопка выхода из города, а также его название.

Основные городские здания имеют следующее предназначение:

- **Верфь:** покупка, продажа, ремонт и улучшение кораблей.
- **Гарнизон:** найм регулярных войск фракции (необходимо быть ее членом), покупка полевой артиллерии.
- **Форт:** управление гарнизоном города (необходимо быть членом фракции для передачи солдат и его губернатором для их изъятия).
- **Дворец губернатора:** переговоры с губернатором и другими дворянами или капитанами, присутствующими в городе.
- **Таверна:** отдых в городе, не расходуя запасы провизии. Возможно присутствие торговцев редким снаряжением, работорговцев и потенциальных членов отряда.

- **Рынок:** покупка и продажа оружия, экипировки и лошадей.
- **Ратуша:** вызов экрана строительства муниципальных зданий (необходимо быть губернатором) и предприятий.

Процветание города влияет на цены и количество товаров, определяет максимально возможное число предприятий и доступность муниципальных построек, увеличивает доходы губернатора города. Оно постепенно растет в мирное время и резко падает при захвате или разграблении города.

Категории благосостояния города

0-19 Нищее поселение

20-39 Бедное поселение

40-59 Поселение в достатке

60-79 Богатое поселение

80-100 Процветающее поселение

5.5. Городские задания

Задания, которые могут быть получены в городе, достаточно разнообразны как по содержанию, так и по награде. Часть из действий и вовсе формально не является заданием, так как предусматривает не действие игрока, а получение результата в обмен на оплату. По сути их можно разделить на следующие виды: покупка наемников, принесение присяги (вступление во фракцию), сделка с торговцем (покупка товара по специальному предложению), заказ на товары (требование привезти конкретные материалы городу), заказ на уничтожение бандитов (требования уничтожить определенное количество указанных в задании отрядов), получение каперского патента.

Выполнение заданий, предполагающих награду игроку, могут принести ему определенное количество монет и/или известности в зависимости от условия заданий. Многие задания ограничены по времени выполнения, игрок должен успеть выполнить необходимые действия за определенный срок.

5.6. Губернаторство

Губернатор колонии - это ее непосредственный управляющий. Губернаторы получают доходы от городов, размещают в них гарнизоны для их защиты, осуществляют постройку муниципальных зданий. Губернатором может являться только член той фракции, которой принадлежит город. Губернатором может стать и персонаж игрока, но только по достижению пятого ранга. В определенном случае (сразу после захвата города) губернатор у колонии может отсутствовать до момента его назначения лидером фракции. Узнать о том, кто является текущим губернатором колонии, можно в ее описании в списке городов. Для этого необходимо с глобальной карты, либо посредством горячей клавиши "Q" (по умолчанию), зайти в меню заданий и переключиться на закладку "Местности".

§6. Армия. Сбор, мораль, снабжение

6.1. Общая информация об армии игрока

Армия сражается вместе с игроком в сухопутных битвах, при штурмах городов и в абордажных схватках. Управление армией осуществляется через меню отряда, вызываемого через кнопку на глобальной карте либо клавишей "P" (по умолчанию), в

закладке "Управление армией", располагающейся слева от иконок кораблей. Интерфейс управления войсками позволяет осуществить сортировку внутри отряда, ознакомиться с характеристиками солдат, произвести их улучшение. Улучшение солдат заключается в продвижении по определенной линейке развития, как правило с сохранением класса войск. Солдат может быть улучшен, если он набрал необходимое количество очков опыта. При необходимости также можно уволить солдат, нажав на кнопку "Распустить". Если в списке несколько солдат одного типа, роспуск будет осуществляться по одному.



Экран управления армией. 1 - размер отряда (текущий / максимальный), 2 - список текущий солдат в отряде (в скобках: количество боеспособных / общее количество), 3 - кнопки сортировки солдат в отряде, 4 - список пленников, 5 - название выбранного солдата отряда, 6 - кнопки управления выбранным солдатом (посмотреть характеристики, распустить), 7 - кнопка улучшения солдата, 8 - краткая информация о выбранном солдате (мораль, еженедельная стоимость), 9 - общая информация об отряде (мораль, размер отряда, количество полевых пушек, количество кораблей, число пленных), 10 - групповые умения игрока и капитанов.

Солдаты игрока могут быть переданы в гарнизон колонии, принадлежащей его фракции. Стоит учитывать, что если игрок не является губернатором этой колонии и следовательно не имеет права управлять ее гарнизоном, забрать войска после передачи он уже не сможет.

Армия требует расходов на содержание, складывающихся из общей стоимости содержания всех солдат и компаньонов в армии. Чем лучше выше уровень у солдата или компаньона, тем больше расходов на его содержание. Стоимость содержания каждого бойца также отображается в окне управлением армией игрока. В стоимость содержания также включаются войска, расположенные в гарнизонах колоний, если такие войска принадлежат игроку.

Максимальный размер отряд игрока определяется его известностью, уровнем навыка "Лидерство" и значением харизмы. Войска, расположенные в гарнизонах, в расчете лимита армии не участвуют.

6.2. Набор армии

Доступ к найму регулярных фракционных войск возможен только после поступления на службу соответствующей державе. Для того, чтобы вступить во фракцию, необходимо достигнуть ранга лейтенанта или торговца, а затем дождаться появления в окне заданий в городе нужной фракции задания "Поступление на службу". После этого персонажу откроется доступ в гарнизон, где и осуществляется найм войск. В открывшемся окне необходимо слева выбрать нужный род войск, затем нажать на

модель одного из доступных видов бойцов в центре экрана и, удерживая кнопку, перетянуть появившийся ползунок вправо до нужного состояния (чем дальше тянете, тем больше нанимаете).

В правой части экрана находится список уже имеющихся в распоряжении игрока солдат. В случае необходимости, их можно уволить прямо через экран схожим способом: выбрать род войск, кликнуть на нужный тип солдат и, удерживая кнопку, перетянуть ползунок влево (чем дальше тянете, тем больше увольняете). Совершенные изменения подтверждаются нажатием кнопки "Готово".



Экран найма войск. 1 - список доступных для найма солдат, разделенный по родам войск, 2 - текущее количество монет у игрока, 3 - стоимость нанимаемых солдат, 4 - количество солдат в отряде игрока (текущее / максимальное), 5 - общий размер еженедельной платы за содержание армии, 6 - список находящихся в армии игрока солдат, разделенный по родам войск, 7 - окно покупки солдат, 8 - панель информации о солдате (название, стоимость покупки 1 бойца, еженедельная плата за содержание), 9 - кнопки подтверждения и отмены произведенных операций.

Помимо регулярных войск, каждая фракция располагает иррегулярными бойцами колониального ополчения. Эти солдаты могут быть наняты без членства во фракции и не требуют высокого военного ранга, они доступны через доску объявлений с заданиями. Характеристики иррегулярных рекрутов значительно уступают профессиональным солдатам.

Наконец, надежным способом пополнения армии является освобождение пленных. Победив вражеский отряд, имевший при себе пленников от предыдущих боев, вы сможете нанять спасенных в свое войско.

Некоторые города, имеющие специальное муниципальное здание, позволяют нанимать солдат-ветеранов, имеющих повышенные характеристики. Обычные рекруты не могут стать ветеранами в результате улучшений.

6.3. Мораль отряда

Текущее состояние морали армии можно найти в меню отчетов, вызываемом из меню на глобальной карте. От морали зависит боеспособность армии. Кроме того, при низкой морали повышается вероятность дезертирства солдат из отряда игрока. Базовое значение морали - 50, она снижается от роста численности армии и повышается за счет навыка "Лидерство" и наличия различных видов провизии. Кроме того, на мораль временно влияют различные события, в том числе:

- долги при выплате зарплаты (-)
- освобождение пленных (-)
- отсутствие продовольствия (-)
- поражения в боях (-)
- отдых в таверне (+)
- победы в боях (+)

В игре существует понятие преданности солдат. Если игрок будет сражаться против войск той фракции, солдаты которой состоят в его собственной армии, эти солдаты будут получать штраф к морали. Правильна и обратная ситуация: солдаты получают бонус к морали, если игрок сражается против врагов их родной фракции.

6.4. Снабжение армии

Для поддержания высокого уровня морали армии игрока требуется провизия - съедобные продукты питания, содержащиеся в трюмах кораблей игрока. В отличие от обычных товаров, выделяемых син цветом фона, провиант выделяется оранжевым цветом. Впрочем, несмотря на это, такие продукты, как и обычные товары, могут являться объектом торговли.

Каждый дополнительный вид съедобного товара повышает мораль отряда. По этой причине рекомендуется запастись различными продуктами. С течением времени провиант будет истощаться, скорость потребления зависит от количества солдат в армии, но не от разнообразия самого провианта. Навык "Буканирство" позволяет команде самостоятельно собирать провизию во время путешествий по глобальной карте.

§7. Флот. Создание, улучшение, типы кораблей

7.1. Общая информация о флоте игрока

Флот игрока, по аналогии с армией, позволяет наращивать свою мощь в ходе морских сражений. Каждый корабль в игре - это отдельный юнит, имеющий свои собственные характеристики и показатели боеготовности. Всего игрок может собрать в своем флоте не более 6 кораблей одновременно.

Список текущих кораблей игрока отображается в меню отряда, вызываемом нажатием соответствующей кнопки на глобальной карте, либо клавиши "P" на клавиатуре (по умолчанию). Здесь можно посмотреть характеристики кораблей, перераспределить моряков между суднами, переименовать корабли, назначить на них капитанов из числа компаньонов, а также поставить корабль в состояние "Не использовать в бою". (активация такой опции делает корабль пассивным в бою, у него будет по умолчанию включена опция стояния на якоре).

Выбор кораблей делается посредством иконок вверху экрана. Стрелочки под иконками позволяют переставлять корабли в строю. Первый корабль слева - это флагман, управляемый в морских сражениях самим игроком. Также любой корабль можно сделать флагманом, нажав соответствующую кнопку.



Экран управления флотом. 1 - переключение в режим управления армией, 2 - список текущих кораблей флота, 3 - функция смены названия выбранного корабля, 4 - характеристики выбранного корабля, 5 - дополнительные действия с выбранным кораблем (сделать флагманом, добавить матросов с другого судна, отремонтировать, посмотреть трюм), 6 - список установленных модификаций выбранного корабля, 7 - капитан выбранного корабля (2% в скобках указывает на то, что навык fleetmaster превышает требования корабля на 1 единицу).

Характеристики кораблей

- **Скорость.** Максимальная скорость корабля при ходе по ветру
- **Маневренность.** Скорость поворота корабля
- **Запас прочности корпуса.** Основные очки здоровья
- **Запас прочности оснастки.** Очки здоровья парусов и мачт
- **Размер трюма.** Вместительность грузового отсека
- **Максимальный размер команды.** Общее количество моряков на корабле
- **Размер абордажной команды.** Количество моряков, участвующих в абордаже. Как правило, это 10% команды.
- **Опыт команды.** Уровень опытности команды корабля
- **Места расположения орудий.** Информация о расположении пушек и орудийных палубах
- **Максимальное количество орудий.** Количество пушек в каждой части корабля.
- **Боезапас орудий.** Общий запас снарядов в корабле

Каждая характеристика корабля влияет на тот или иной элемент морских сражений и торговли. В частности, запас прочности корпуса отображает количество очков, которые корабль может получить до момента его затопления, а размер трюма определяет, сколько единиц товаров можно взять на борт.

На характеристики кораблей оказывает влияние соотношение навыка "Флотоводец" с рангом корабля. Управление крупными судами без прокачки этого навыка значительно снижает их эффективность. Значение навыка отображается в правой части экрана на панели "Навыки капитана". Если в строке в скобках указано отрицательное процентное соотношение, значит, уровень навыка недостаточен: каждый недостающий балл дает штраф в -10%. Если значение навыка превосходит ранг корабля, навык дает бонус в 2% за каждое очко сверх ранга.

Корабли в игре разделены на несколько классов, которые доступны по достижении соответствующего торгового или военного ранга.

Боты (ранг 0):

Название	Базовая цена	Корпус	Оснастка	Экипаж	Трюм	Пушки	Макс. калибр ⁵
Лодка	250	200	150	4	3	2	8
Вооруженная лодка	1000	400	300	10	7	2	8
Малый шлюп	2000	750	600	16	10	4	12
Большой шлюп	3000	1100	700	24	14	6	12
Катер	4000	1200	800	30	16	8	12

Легкие корабли (ранг 1):

Малая шхуна	5000	1500	1500	36	15	10	12
Большая шхуна	7000	2000	1900	48	18	12	12
Шнява	11000	2400	2100	55	20	14	12

Средние корабли (ранг 2):

Бригантина	9000	1200	800	30	16	10	16
Бриг	13000	2200	2000	56	25	14	16
Военная бригантина	19000	2500	2300	60	24	12	16
Военный бриг	27000	2700	2400	64	28	14	16

Торговые корабли:

Малый флейт (ранг 2)	15000	3100	3500	48	75	8	16
Малая барка (ранг 2)	17000	2300	1800	50	42	12	16
Большой флейт (ранг 2)	23000	3500	3800	64	90	14	16
Большая барка (ранг 2)	29000	2900	2500	70	45	16	16
Малая пинасса (ранг 3)	25000	4000	4200	90	60	16	16
Большая пинасса (ранг 3)	31000	4800	5700	120	70	22	24
Малый галеон (ранг 3)	44000	6000	7000	140	80	26	24

⁵ Многопалубные корабли могут нести орудия нескольких калибров - как правило, батареи нижней палубы несут самые тяжелые орудия, средняя и верхняя палуба орудия меньшего калибра. Здесь указан максимально возможный калибр для нижней палубы.

Военный флейт (ранг 4)	35000	6200	6500	130	100	24	24
Каракка (ранг 4)	33000	6500	6000	110	120	20	24
Средний галеон (ранг 4)	48000	8500	9000	220	90	34	24
Тяжелый галеон (ранг 4)	60000	12000	13000	280	110	46	24
Название	Базовая цена	Корпус	Оснастка	Экипаж	Трюм	Пушки	Макс. калибр
Военный галеон (ранг 5)	75000	20000	23000	480	130	62	32
Манильский галеон (ранг 6)	90000	28000	30000	600	150	84	42

Военные корабли:

Военный шлюп (ранг 2)	21000	2600	2800	64	30	14	16
Малый корвет (ранг 2)	37000	4000	5000	120	35	18	16
Фрегат 6 ранга (ранг 3)	40000	5000	6500	150	40	22	16
Большой корвет (ранг 3)	52000	7000	8500	200	45	26	24
Фрегат 5 ранга (ранг 4)	56000	9000	11000	250	50	34	24
Фрегат 4 ранга (ранг 4)	65000	13000	15000	320	60	44	32
Линейный корабль 3 ранга (ранг 4)	70000	18000	22000	450	80	58	32
Линейный корабль 2 ранга (ранг 5)	80000	24000	27000	550	90	72	42
Линейный корабль 1 ранга (ранг 6)	100000	30000	36000	700	100	92	42

7.2. Приобретение и улучшение кораблей

Покупка кораблей производится на верфи. Для этого необходимо посетить верфь города и переключить режим интерфейса в состояние покупки кораблей. Список доступных для покупки кораблей зависит от текущего ранга игрока, уровня развития верфи и фракции, к которой принадлежит город. Разумеется, честное приобретение не является единственным способом пополнения флота - вражеские корабли можно брать на abordaj и присоединять к своей эскадре.

Улучшение кораблей также производится на верфи. Игроку доступны следующие возможности: замена орудий, тренировка команды, установка корабельных модификаций. Установка орудий на корабль ограничена рангом игрока и моделью

самого корабля: чем крупнее корабль, тем более тяжелые орудия можно на него поставить. Калибр определяет урон и дальность боя орудия, а также время его перезарядки. Кроме того, стоит отметить, что орудия делятся на два типа: пушки и длинноствольные кулеврины. Последние отличаются повышенным уроном и точностью для своего калибра. Замена пушек осуществляется посредством нажатия на слот оружейной палубы и выбора предпочтительной модели. Помимо замены орудий, игрок также может снять и продать часть пушек, или добавить еще, если корабль поддерживает большее число орудий, чем установлено в данный момент.



Переключение режимов улучшения корабля. 1 - выбор батарейной палубы для смены артиллерии (количество иконок может различаться в зависимости от типа корабля), 2 - выбор режима установки корабельных модификаций, 3 - выбор режима управления командой (выбирается по умолчанию)

Окно для установки модификаций открывается иконкой с шестеренками в верхней правой части экрана. Выбор нужной модификации осуществляется путем нажатия на иконку текущей выбранной модификации, после чего открывается список всех улучшений. Всего в игре доступно 20 модификаций для корабля. Важная особенность практически всех улучшений судна заключается в том, что наравне с бонусами они также дают и штрафы - как правило, занимая лишнее место в трюме. На разные виды кораблей может устанавливаться разное число модификаций.

Что касается улучшения команды, оно производится однократно после набора: рекрутированных в матросы можно улучшить с новичков до опытных. В случае существенного донабора команды, обучение будет необходимо повторить.



Сводный пример режимов управления кораблем. Слева направо: режим управления командой, режим управления модификациями, режим управления орудиями.

Список модификаций кораблей

Название	Цена ⁶	Бонусы	Штрафы
Обшивка днища медью	15000	+10% к скорости	Нет
Штурвал	9000	+10% к маневренности	Нет
Пороховые ящики	6000	+5% к скорости перезарядки	Нет
Шелковые канаты	30000	+30% к прочности оснастки, +5% к маневренности	Нет
Пластыри	3000	+25% к скорости ремонта в бою	Нет
Инструменты для очистки	3000	+5% скорости, +5% маневренности	-5% к объему трюма
Усиленные шпангоуты	12000	+10% к прочности корпуса	-10% к маневренности, -10% к скорости
Крюйт-камера	7500	-15% к получаемому урону корпуса	-10% к объему трюма
Жаровня для калки ядер	9000	+10% к урону, +30% к вероятности вызова пожара	-5% к объему трюма
Палубные сети	4500	-10% к получаемому урону экипажем	-3% к маневренности
Лазарет	12000	-10% к получаемому урону экипажем, -30% к невозполнимым потерям в абордаже	-5% к объему трюма

⁶ Без учета роста стоимости корабля от установленных модификаций и переоборудованных пушек

Шлюпки	9000	+20% к поднятым грузам, -3% к получаемому урону экипажем	-10% к объему трюма
Гамаки для команды	6000	+5% к скорости перезарядки, +10% к маневренности	-10% к объему трюма, -20% к численности экипажа
Печь на камбузе	9000	+5% к скорости перезарядки, +10% к маневренности	-5% к объему трюма
Мастерская такелажа	6000	Позволяет восстанавливать урон такелажу в море при наличии ткани в трюмах, для всей эскадры	-10% к объему трюма
Плотницкая	7500	Позволяет восстанавливать урон корпусу в море при наличии древесины, для всей эскадры	-10% к объему трюма
Обшивка корпуса железом	22500	+30% к прочности корпуса	-30% к маневренности, -30% к скорости
Укрепленные палубы	15000	+5% к прочности корпуса, максимально допустимый для корабля калибр орудий увеличивается на 1 класс	-10% к маневренности, -10% к скорости
Дополнительные паруса	6000	+5% к скорости, +10% к прочности оснастки	-10% к маневренности
Увеличенный трюм	12000	+50% к объему трюма	-10% к скорости, -10% к маневренности, -20% к прочности корпуса, -20% к численности экипажа

Кроме того, на верфи можно продать или починить корабли, восполнить запас снарядов и пополнить команду. При продаже за корабль можно выручить до четверти его стоимости, в зависимости от его состояния. Количество доступных для найма моряков зависит от уровня благосостояния города, со временем их численность восполняется. Запас снарядов в порту не ограничен.

§8. Сухопутные битвы. Боевая система, управление отрядом

8.1. Общие принципы сухопутных битв

В случае сухопутного столкновения двух и более сторон на глобальной карте, инициируется сражение. При инициации боя с участием игрока, в зависимости от инициатора атаки, появляется меню с диалогом. В ходе диалога игрок может выбрать несколько вариантов действий, часть из которых может помочь избежать боя. Так, в случае атаки, инициированной игроком, появляются следующие опции: “ринуться на противника”, “отправить войска в атаку” (режим автоматического расчета результатов), “отступить” и “сдаться”. В случае выбора пункта, инициирующего автоматический расчет результатов сражения, игрой на основании совокупной силы участвовавших солдат будут самостоятельно просчитаны потери обеих сторон и выбран победитель,

а игроку представлены результаты боя. Влиять на автоматический расчет игрок возможности не имеет.

Перед боем игрок имеет возможность расставить своих солдат в заданной стартовой зоне. В процессе расстановки можно наблюдать формацию противника, но тот двигаться или вести огонь не будет, битва во время расстановки замораживается. В процессе расстановки отряды переставляются на нужное место моментально, но в ограниченном пространстве (в пределах стартовой зоны) и, в случае необходимости, могут вовсе быть сняты из боя (отправлены в резерв). Как только игрок сочтет, что расстановка закончена, ему необходимо нажать кнопку “начать битву”.



Интерфейс графического управления войсками. 1 - расположение и расстановка войск игрока, 2 - кнопки отдачи приказов всей армии (пойти в атаку, следовать за персонажем игрока, удерживать позицию), 3 - индикатор общего количества живых солдат у сторон, 4 - расположение войск противника, 5 - слоты свободных (расформированных или помещенных в резерв) отрядов, 6 - кнопка начала сражения (доступна только на этапе расстановки войск)

После расстановки начинается бой, в ходе которого армии с разных концов карты начинают двигаться друг на друга. В процессе сражения обычные солдаты могут быть ранены или убиты, а капитаны и сам игрок ранены. Раненые солдаты и капитаны становятся неактивными после боя (не могут принимать участие в сражениях), но могут вылечиться через некоторое время. Скорость лечения зависит от навыка “знахарство”. Кроме того, у кавалерии могут быть убиты лошади. В этом случае солдаты имеют возможность продолжить бои пешими. Если на одном из этапов сражения игрок потеряет сознание, в следующем этапе он начнет с заметно пониженным количеством здоровья. Если игрок потеряет сознание вновь, либо если ранее он вступил в бой со значительно пониженным количеством здоровья, то все дальнейшие этапы проводится не будут. Вместо этого произойдет автоматический конца сражения. К авторасчету также приводит попытка игрока сбежать из сражения посредством кнопки TAB.

В результате сражения солдаты каждой из участвовавших в битве сторон могут быть убиты или получить критические ранения. Убитый солдат исчезает из списка отряда полностью, в то время как раненый в зависимости от исхода боя (выигрыша или проигрыша сражения) либо отправляется на лечение, либо попадает в плен. Находящиеся на лечении солдаты не могут участвовать в бою до момента набора необходимого количества здоровья. На вероятность получения критического ранения влияет навык хирургии у игрока, капитанов и иных персонажей, а также использование в качестве оружия предметов с дробящим (тупым) видом повреждений.

8.2. Основные принципы боевой системы

Бой в игре основан на использовании двух кнопок мыши (удар и блок), а также клавиш клавиатуры (передвижение). Левая клавиша мыши позволяет выполнить основное боевое действие: произвести удар, осуществить выстрел и т.п.. Его специфика может меняться в зависимости от вида используемого оружия. В частности в ряде случаев игроку доступна возможность удерживания кнопки зажатой для модификации действия: при использовании холодного оружия удерживание позволяет зафиксировать замах, а при использовании ружья стрелкового - осуществить подготовку к выстрелу. При использовании холодного оружия важным фактором также является направление удара. В игре доступно до четырех направлений удара. Как правило, это удар сверху, удар снизу (укол) и удары слева или справа. В ряде случаев оружие может допускать ограниченное количество направлений удара, например, только укол. Выбор направления удара определяется, в зависимости от настроек игры, мышью, либо клавиатурой. Классической является система управления, предусматривающая выбор направления путем сдвигания мыши в нужную сторону перед ударом.

Правая клавиша мыши отвечает за блокирование. Блок можно ставить как щитом, так и оружием. При постановке блока щитом перед персонажем появляется защитное поле, размер которого соответствует размеру щиту. Снятие такого поля возможно только в том случае, если блок убрал сам персонаж, либо если щит был уничтожен. Постановка блока оружием имеет иную специфику: в отличие от щита, блок оружием может одновременно защитить только с одного направления удара. Для успешного осуществления блока в этом случае необходимо поставить блок в направлении, аналогичном направлению удара оппонента.

В некоторых случаях нанесение удара может сбить персонажа с ног. Такое событие возможно при сильном ударе оружием ближнего боя, а также кавалерийском наскоке. Персонаж, сбитый с ног, на непродолжительное время лишается возможности передвигаться, атаковать, ставить блоки. Выстрелом сбить с ног невозможно. Кроме того, при нанесении удара, а равно выстрела или метания снаряда в движении, к обычному нанесенному повреждению прибавляется модуль бонуса от скорости персонажа, причем удар может изменяться как в положительную (движение на противника), так и в отрицательную (движение от противника) стороны. По этой причине удар с места всегда будет слабее, чем сделанный с бегущей лошади.

В игре также присутствует понятие скорости бега персонажа. Скорость может быть увеличена при развитии навыка "атлетика" и снижена при повышении нагрузки на персонажа (совокупном весе его экипировки), преодолении водных препятствий (отмели) и подъеме на крутой склон.

8.3. Система управления войсками

Во время боя доступны две системы управления войсками: клавиатурная и графическая. Обе системы могут использоваться одновременно. Клавиатурная система управления осуществляется с помощью кнопок на клавиатуре. Цифровые кнопки позволяют выбрать нужную группу солдат, а кнопки с F1 по F7 задают действие для такой группы.

Команды управления войсками с помощью клавиатуры

- 1 - только пехота
- 2 - только стрелки
- 3 - только кавалерия
- 4 - только аркебузиры (кавалерия с аркебузами)
- 5 - все рода войск

- F1 - удерживать выбранную позицию (в качестве позиции выбирается положение игрока на момент отдачи команды)
- F2 - следовать за игроком
- F3 - атаковать противника (ринуться на него)
- F4 - отступить (вернуться на исходную позицию)
- F5 - не стрелять в противника
- F6 - вести огонь по желанию
- F7 - сделать залп

Для упрощения использования команд во время боя, в правой части экрана приведена подсказка по ним. Стоит также заметить, что при выборе отрядов, а также действий для них, происходит их подсветка в подсказке. Таким образом, к примеру, нажатие кнопки 3, а затем F3 на клавиатуре приведет к отправке всей кавалерии игрока в атаку на противника.

Графическое управление осуществляется посредством тактической карты (по умолчанию открывается с помощью `backspace`). В таком режиме игрок получает возможность перетаскивать иконки отрядов по карте, назначая им новую позицию. После перетаскивания иконки на новую позицию отряд направится в указанное на карте место. Режим передвижения для отряда задается через выпадающее меню, появляющееся после наведения курсора на отряд. Доступен атакующий режим (отряд будет стараться атаковать противника) и нейтральный (отряд не будет ввязываться в бой). Кроме того, игрок может отдать команды атаковать, удерживать позицию или следовать за собой для всей армии. Выбор команды "атаковать" через графическое управление приводит к расформированию строя, т.е. солдаты начинают действовать по одиночке. Графическое управление аналогично системе расстановки войск перед боем, но при этом бой не ставится на паузу, а солдаты переходят на новую позицию, а не оказываются на ней моментально.

8.4. Размер битвы, преимущество в бою

В зависимости от настроек размера битвы (лимита на максимальное число солдат, участвующих в бою одновременно) и количества солдат в сражающихся армиях, бой может протекать в одну или несколько стадий. Изначально на поле боя при прочих равных условиях появляется равное количество солдат с каждой стороны, но в сумме не более 150 человек, то есть не больше максимального размера битвы, который можно установить в игре. Стоит также заметить, что в первую очередь в бой попадают солдаты, находящиеся вверху списка солдат армии игрока. В процессе боя армиям

приходят подкрепления - солдаты из резерва. Если армии слишком велики и с одной стороны придет более 5 подкреплений, бой будет закончен, потери подсчитаны, но сражение не закончится - оно продолжится по тому же циклу с начала, с участием уцелевших солдат. Когда у одной стороны полностью закончатся боеспособные войска, сражение будет окончено.

Преимущество в бою определяет соотношение размера армий в начале сражения в том случае, если размер битвы не позволяет выпустить на поле боя всех солдат сразу. Количество солдат на поле боя у каждой стороны определяется изначальным соотношением размера столкнувшихся армий (чем армия противника больше, тем сильнее в его пользу будет соотношение солдат на поле боя), а также навыком тактики у командующих.

8.5. Полевая артиллерия

Полевая артиллерия используется в ходе сухопутных сражений. Приобретение пушек в армию игрока становится доступным на военном ранге "Капитан" или торговом "Советник". Кроме того, купить артиллерию можно только в тех городах, в которых построено здание "Литейный двор". После начала боя артиллерия автоматически размещается на месте появления армии игрока. По умолчанию пушки управляются канонирами - их найм происходит в гарнизоне отдельно от покупки пушек. Канониры автоматически занимают места возле пушек в начале боя и начинают вести огонь по противнику. Учтите, пушкарки ведут огонь вне зависимости от того, имеется ли риск поразить союзных солдат или нет.

В случае смерти канонира игрок может занять его место. Управление пушкой вручную происходит в несколько этапов. Для начала игроку необходимо подойти к ней и нажать кнопку действия для того, чтобы "сесть" за пушку. Затем начинается процесс зарядания, по факту готовности которого можно осуществить выстрел. Управление пушкой осуществляется стрелочками на клавиатуре: влево и вправо поворачивает пушку в соответствующую сторону, вверх и вниз осуществляет вертикальную наводку. Передвигаться по полю боя пушки не могут.

8.6. Трофеи

Добыча - это трофеи, получаемые после сражения с армией противника. В качестве трофеев выступает часть экипировки солдат, участвовавших в сражении. Доступ к добыче осуществляется после сражения в виде окна снаряжения в правой части экрана и списка обнаруженных предметов в левой. Для того, чтобы собрать добычу, необходимо переместить ее в правую часть - в свой инвентарь. В случае необходимости, в список трофеев можно положить предметы из числа экипировки персонажа (таким образом можно освободить место в инвентаре). После закрытия окна добычи вернуться к нему невозможно.

Важно отметить, что далеко не вся экипировка, надетая на противников, попадает в инвентарь. Навык "сбор трофеев" увеличивает количество трофеев и их качество.

§9. Морские битвы и абордаж

9.1. Общие принципы морских сражений

Морские битвы при столкновении с противником начинаются в том случае, если игрок физически находится на море. После встречи флотов на глобальной карте появляется

меню действий, несколько отличающееся от вариантов при сухопутной битве: у игрока отсутствуют опции сдачи в плен и атаки без его участия. Так, к примеру, при атаке со стороны игрока появляются только опции “Навязать бой” и “Уйти”.



Интерфейс морского сражения. 1 - компас, 2 - список кораблей флота игрока, 3 - кнопки переключения скорости боя, 4 - кнопки смены строя движения кораблей флота, 5 - мини-карта, 6 - индикаторы основных состояний корабля игрока (белая полоса - паруса, красная полоса - корпус, зеленая полоса - экипаж), 7 - интерфейс ведения огня, 8 - информация о состоянии выбранной цели (серым шрифтом - информация о кораблей игрока, зеленым - о союзном корабле, красным - о вражеском).

По общей своей сути морское сражение аналогично сухопутному: флоты начинают сражение в разных концах карты, после чего сближаются друг к другу, при этом флот под управлением противника движется в сторону игрока вне зависимости от соотношения сил. В процессе боя игрок может использовать 4 скорости течения времени: медленную, стандартную (по умолчанию), быструю или очень быструю.

В результате действий во время морского боя возможны уничтожение или захват кораблей. Уничтоженным корабль считается при полной потере очков здоровья корпуса. При этом корабль начинает тонуть, выбрасывая часть груза и команды. Как груз, так и моряков могут подобрать на свой борт любые проплывающие рядом корабли, в том числе игрок и его союзники. Об успешном поднятии груза свидетельствуют сообщения в лог сражения. Поднятый груз добавляется в общий трюм флота. Поднятые люди добавляются в команду корабля. Если в процессе сражения уничтожается корабль игрока, управление передается следующему по списку кораблю флота.

После abordaja игрок получает возможность перенести захваченные на судне товары, а затем забрать корабль в свой флот, сделать его флагманом, либо затопить. В случае захвата корабля он немедленно переходит под контроль игрока в виде еще одного союзника (добавить в флот), либо непосредственно под управление игроком (сделать флагманом). При добавлении в состав флота часть команды флагмана переходит на новый корабль. В случае проигрыша игроком abordажного боя считается проигранным и морское сражение.

9.2. Управление кораблем

Управление движением корабля осуществляется посредством клавиатуры в зависимости от настроек игрока (по умолчанию клавиши WASD на клавиатуре). Игрок может поворачивать судно влево или вправо, поднимать и опускать паруса. Скорость движения судна при этом зависит не только от состояния паруса (поднят, приспущен или опущен, поврежден или нет), но и от вектора движения по отношению к ветру.

Корабль движется быстрее по ветру и медленнее против него. Текущее направление ветра указывается в левом верхнем углу экрана в виде компаса.

Ведение огня по противнику осуществляется в полуавтоматическом режиме. Игра самостоятельно выбирает подходящую для ведения огня цель, исходя из угла поворота к ней и дистанции. Захват цели отображается в виде появления иконки корабля над группой орудий в интерфейсе ведения огня. Команду на выстрел дает сам игрок посредством использования пробела или иконок батарей.



Интерфейс ведения огня. 1 - сброс бочек с порохом, 2 - залп левым бортом, 3 - залп отдельными палубами левого борта, 4 - залп носовыми орудиями, 5 - смена снарядов (ядра, кнппели, картечь), 6 - залп кормовыми орудиями, 7 - залп отдельными палубами правого борта, 8 - залп правым бортом, 9 - ремонт корабля

В морской битве можно использовать 3 вида снарядов: ядра, картечь и кнппели. Каждый из них наносит одновременно 3 вида урона: корпусу, оснастке и команде, но при этом размер наносимого урона зависит от выбранного снаряда. Так, ядра наносят наибольший урон корпусу, картечь команде, а кнппели парусам. При этом важную роль играет место попадания снарядов: ядро, попавшее в паруса, не наносит урон корпусу, а кнппель, попавший в корпус, не наносит урон парусам. Определенный урон команде при этом наносится практически всегда, в особенности при стрельбе картечью. Урон зависит от калибра установленных на корабле орудий. От выбранного вида снарядов зависит и дистанция ведения огня - дальше всего летят ядра, а наименьшая дальность у картечи.

Помимо пушек, на корабле также имеются бочки с порохом (мины), которые могут быть сброшены с кормы судна. При столкновении с такой бочкой кораблю наносятся существенные повреждения. Все снаряды на корабле, включая бочки, имеют ограниченный, не восполняющийся автоматически запас - если он закончится, вести огонь будет невозможно. Запас общий для всех видов снарядов. Кроме того, капитан корабля также может использовать таран. Для этого достаточно направить курс своего корабля на судно противника. При таране желательно бить вражеские судна в борт, так как это наносит им больше урона. Ущерб от тарана зависит от скорости корабля в момент столкновения и его размера.

Управление орудиями (переключение вида снарядов, залп всем бортом или отдельной палубой) производится посредством графического интерфейса ведения огня, располагающегося в нижней части экрана.

9.3. Управление флотом

Корабли в эскадре игрока сражаются самостоятельно, но игрок может отдавать им ограниченные приказы. Для отдачи команды нужно выбрать союзное судно, а затем назначить нужное действие в панели приказов. В число доступных действий входят:

следовать за флагманом (команда по умолчанию), бросить якорь (в этом случае выбранный корабль не будет двигаться, но откроет огонь в случае приближения противника на расстояние пушечного выстрела), атаковать выбранный вражеский корабль, сделать судно брандером.

Наиболее интересным является последнее действие. В этом случае корабль лишается возможности вести огонь и поджигается, а команда судна переводится на другие корабли. В дальнейшем брандер должен быть направлен на судно противника с целью тарана. Успешный таран брандером наносит существенный урон любому кораблю противника, но влечет и гибель собственного судна. Отменить состояние брандера невозможно, а поэтому союзный корабль будет потерян в любом случае вне зависимости от успешности тарана. Стоит заметить, что процесс горения брандера начинается незамедлительно, и управлять им становится невозможно, поэтому крайне желательно заранее подвести его как можно ближе к противнику и удостовериться в том, что брандер поплывет в нужную сторону.

Выбор союзных кораблей для отдачи приказов осуществляется через интерфейс флота - список кораблей в верхней левой части экрана, путем щелчка курсором мыши по иконке корабля на мини-карте, либо непосредственно по самому кораблю. Выбор корабля противника осуществляется через мини-карту, либо посредством щелчка по самому кораблю. Желтым цветом на мини-карте отображается корабль игрока (флагман), зеленым - другие корабли эскадры, красным - неприятельские корабли. В правом нижнем углу экрана выводится информация о выбранных кораблях. В отсутствие выбранной цели там отображается только информация о флагмане игрока.

Помимо отдачи команд отдельным кораблям, в бою также имеется возможность менять строй флота игрока. Эскадра может выстраиваться в кильватерную колонну (по умолчанию, корабли идут друг за другом вслед за флагманом), в шеренгу (корабли идут параллельными курсами, выстроившись в линию) или рассыпаться и действовать по обстановке.

9.4. Абордаж

После сближения кораблей до расстояния примерно в один корпус появляется возможность начать абордажный бой, удерживая клавишу "Использовать" (по умолчанию "F") до заполнения шкалы. Инициатором при этом может выступать как игрок, так и противник. Абордаж между двумя кораблями, управляемых искусственным интеллектом, невозможен. На время абордажа морская битва приостанавливается, т.е. в этот момент по кораблям огня не ведется. Непосредственно перед абордажем появляется текстовое меню, дающее возможность игроку выбрать место его появления (корма, нос или непосредственно в составе штурмующей группы). Сцена абордажа, то есть место сражения, зависит от кораблей. Возможны следующие варианты: маленький корабль против маленького, большой корабль против маленького, большой корабль против большого.

Количество участников во время абордажной битвы ограничено сценой сражения и не зависит от настроек размера битвы. Не поместившиеся в битву солдаты приходят в виде подкреплений, причем в отличие от сухопутных сражений количество подкреплений не ограничено. Стоит также учитывать тот факт, что во время абордажа в бою участвуют как перевозимые солдаты, так и моряки - абордажная команда корабля, причем если абордажная команда принадлежит конкретному судну, то

перевозимая армия закрепляется за кораблем лишь номинально. Таким образом, даже если игрок в ходе морского сражения уничтожил всю команду корабля, в битве все равно будет участвовать определенное количество противников из числа регулярных войск. Непосредственно в бою отличить таких солдат можно по названиям: в то время, как члены абордажной команды называется "Моряк", регулярные войска имеют свои собственные наименования.

Во время сражения как игрок, так и другие бойцы обеих команд могут пользоваться канатами (быстрый переход с высокого судна на более низкое, либо на судно такого же размера), крюками (быстрый переход с низкого судна на более высокое), залезать на "воронье гнездо" и спускаться с него, пробегать по абордажным мостикам. При этом игрок лишен возможности отдавать команды своим союзникам, солдаты действуют абсолютно самостоятельно.

Типовое поведение солдат во время сражения отличается следующим алгоритмом: часть команды (как правило, солдаты со статусом пехоты ближнего боя) пытаются перебраться на вражеское судно посредством абордажных мостиков, крюков и канатов, вступая при этом в бой с противниками, оказавшимися у них на пути, а часть (стрелки) остаются на своих кораблях и ведут огонь по оппонентам из мушкетов и пистолетов. Использование гранат в морском бою также не запрещено. Полевая артиллерия, очевидно, при абордаже не появляется. Таким образом, игрок, вступивший в абордаж с носа или кормы, имеет возможность сначала дожидаться вражеских "лазутчиков" с канатов и крюков, затем перебраться на вражеское судно, перебить на нем стрелков и ударить в тыл пехоте, если еще не закончилась основная битва. С другой стороны, если приобрести у мастера-оружейника щит, то можно достаточно эффективно сражаться на первой линии, обеспечивая минимальные потери в своей команде.

Условия победы в абордажном бою аналогичны условиям сухопутного боя. В случае смерти игрока во время абордажного боя активируется свободная камера и игрок продолжает наблюдать за битвой. Нажатие клавиши TAB на клавиатуре при этом прерывает битву и ведет к авторасчетам ее результатов. Пока игрок жив, битва продолжается до полного уничтожения команды противника, включая все возможные подкрепления.

§10. Осады и захват городов

После достижения военного ранга "Капитан-лейтенант" при посещении города фракции, которая враждебно настроена к игроку или воюет с его фракцией, появляется возможность начать осаду города через опцию в меню города - осадить город. Выбрав этот пункт, вы можете приступить к приготовлению необходимых для штурма осадных лестниц. Для их постройки будет необходимо потратить некоторое количество времени, которое зависит от навыка "Инженерное дело". Во время постройки игрок возвращается на глобальную карту, но без возможности передвигаться, а игровое время отсчитывается в ускоренном режиме. Пока строятся лестницы, персонажа игрока могут атаковать противники - в этом случае будет инициировано обычное сухопутное сражение. Когда лестницы готовы, игрок возвращается в меню выбора, где может подтвердить начало штурма, в том числе с

опциями лично возглавить штурм или отправить свои войска (режим автоматического расчета результатов), либо отменить его. При выборе автоматического расчета результатов будут применены общие правила расчета результатов сухопутных сражений.

Штурмы протекают по правилам, схожими с правилами сухопутных сражений, но с рядом отличий. Так, во время штурма отсутствует возможность расставить войска перед боем, а само сражение протекает на сцене с укрепленным фортом. Одна из сторон штурма - атакующий, другая - защитник. В качестве защитников колонии выступают ее гарнизон, а также все капитаны, находившиеся в колонии на момент начала штурма.

В ходе боя защитники пользуются укрытием, предоставляемым стенами, и им не надо выдвигаться навстречу противнику. Атакующие, в свою очередь, должны добежать до стен форта и подняться по штурмовым лестницам. Чтобы забраться по ним, необходимо подбежать к лестнице вплотную и нажать кнопку действия (по умолчанию кнопка "F"). После нажатия кнопки будет проиграна короткая анимация подъема и персонаж окажется на стене. Условием победы для обеих команд в ходе штурма является уничтожение всех солдат противника.

В результате успешного штурма игрок получает возможность разграбить колонию. Если игрок достиг военного ранга "Капитан", он также может захватить город. Если игрок не служит ни одной из держав, захват города означает создание собственной фракции. Если игрок состоит на службе, город передается главе фракции для дальнейшего назначения губернатора. Имея военный ранг "Коммодор" или "Адмирал", игрок может потребовать передать управление колонией ему, а в случае отказа восстать и также образовать собственную фракцию.

§11. Экономика и торговля

11.1. Общие принципы экономики

В основе игровой экономики лежат пиастры, универсальная валюта всех игровых фракций. Получить пиастры можно за счет выполнения заданий, грабежа городов, уничтожения вражеских отрядов, в качестве дохода от колоний, продажи захваченных кораблей, передаче пленных в рабство, и, конечно, торговли. В число расходов входит оплата жалования солдатам и капитанам, расходы на их найм, оплата таможенных и портовых сборов в городах, покупка и содержание предприятий, обслуживание и приобретение кораблей и некоторые другие.

Доходы и расходы бывают периодические и разовые. Периодическими являются те расходы и доходы, которые участвуют в еженедельном составлении бюджета. К ним относятся доходы губернатора, выплата жалования солдатам, содержание корабля, обслуживание предприятий. Баланс подведенного бюджета автоматически добавляет необходимое количество монет в казну игрока, либо списывает их в зависимости от убыточности или прибыльности бюджета. Если у игрока не хватает денег на содержание армии, предприятий и кораблей, его долг сохраняется до следующих расчетов. При этом падает мораль войск, приводя к дезертирству, состояние кораблей ухудшается от недостаточного обслуживания, а предприятия могут закрыться.

11.2. Торговля

Ключевую роль в экономике игры играют товары - съедобные (провиант) и несъедобные ресурсы. Товары можно приобрести у торговца, собрать с захваченного или уничтоженного во время морского сражения корабля, получить как результат функционирования предприятий.



Экран торговли. 1 - первый участник обмена (торговец), 2 - количество монет в распоряжении игрока, 3 - торговый баланс, 4 - загруженность трюма (текущая / максимальная), 5 - второй участник торговли (трюм игрока), 6 - товары, принадлежащие первому участнику торговли, 7 - товары, принадлежащие второму участнику торговли, 8 - переключение между страницами экрана торговли, 9 - кнопки подтверждения или отмены действий.

Экран обмена товарами появляется при торговле, перераспределении товаров игрока и грабеже кораблей. Принципы торговли товарами в игре аналогичны принципам продажи и покупки экипировки, но с рядом нюансов. В частности, иным способом осуществляется перенос товаров. Для этого необходимо кликнуть мышью на нужный товар, а затем, удерживая клавишу нажатой, перетянуть появившийся ползунок в нужную сторону в зависимости от той части экрана, на котором происходит торговля (в левой части экрана необходимо тянуть вправо, в правой части - влево). Чем дальше ползунок тянется, тем больше товаров передается. Количество передаваемых товаров ограничено вместительностью флота (совокупного объема трюма всех кораблей игрока). При превышении доступной вместительности осуществление сделки становится невозможным до разгрузки трюма до нужного объема. Если количество видов товаров превышает размеры страницы, не уместившиеся товары попадают на следующую страницу торговли.

В зависимости от типа обмена, он будет производится либо за пиастры, либо путем простого переноса товара в нужное место. Примером последнего варианта является перенос товаров со склада игрока в городе в трюм корабля и обратно, а также сбор товаров с захваченного корабля противника. Во время ряда действий у игрока имеется возможность выбрать участников обмена путем нажатия на название участника. Так, к примеру, при покупке товаров у торговца, игрок может выбрать в качестве места складирования приобретаемых товаров трюм корабля или склад в городе. Перенос товаров за монеты требует наличия у игрока необходимой суммы, в противном случае процесс торговли завершить невозможно. Количество монет у торговца не ограничено. Баланс текущих торговых операций отображается в верхней части экрана. Баланс складывается из разницы проданных и купленных товаров и может быть отрицательным (игрок должен заплатить торговцу), нейтральным (оплата не требуется) или положительным (торговец должен заплатить игроку).

Для получения прибыли от торговли используется стандартная схема: покупать товар там, где он стоит дешевле, и продавать там, где он стоит дороже. Этот принцип создает общее правило игры: товар дорожает в тех колониях, где он является дефицитным и дешевеет там, где он находится в избытке - главным образом в колониях, производящих такой товар. Продажа товара, произведенного на предприятиях игрока (если такое производство не повлекло необходимости импортировать товар), приносит доход даже в родном городе, то есть где соответствующий товар представлен в избытке, но с заметно меньшей выгодой, так как предприятия сами по себе также требуют затрат на обслуживание.

Список доступных в игре товаров

Провиант:

- Мясо
- Рыба
- Фрукты
- Пшеница
- Солонина
- Соленая рыба
- Хлеб

Другие товары:

- Лес
- Какао
- Кофе
- Пенька
- Хлопок
- Лен
- Сахар-тростник
- Железо
- Серебро
- Табак
- Соль
- Краски
- Сахар
- Мука
- Ткань
- Парусина
- Канаты
- Оружие
- Инструменты
- Украшения
- Доски
- Пиво
- Ром
- Одежда
- Мебель

Импортные товары⁷:

- Специи
- Вино
- Шелк

⁷ Импортные товары не производятся на предприятиях, их партии от случая к случаю завозятся в определенные колониальные порты из Европы.

- Фарфор

В ходе перевозки товаров игрок с крупным флотом или большой партией товаров может столкнуться с необходимостью оплачивать портовые и таможенные сборы. Портовый сбор определяется размером флота игрока, исходя из суммарной вместимости его трюмов. Таможенная пошлина выплачивается из расчета стоимости перевозимого товара и снимается сразу после входа в город, вне зависимости от того, намерен ли игрок сбыть его в городе или нет. Оплачивать пошлину требуют все игровые фракции, кроме Берегового братства. Если игрок не желает платить сборы, он может попытаться продать товары местным контрабандистам. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на город и в выпадающем меню выбрать пункт “Найти контрабандистов”. Стоит заметить, что контрабандисты могут быть обнаружены не в каждой колонии. Кроме того, в ходе их поиска персонаж игрока может быть обнаружен патрулем таможенной службы. В этом случае игрок может атаковать патруль (морское сражение), сдаться, попытаться убежать от погони или пустить патруль к себе на борт (абордажная битва, если таможенники обнаружат груз).

§12. Строительство и производство

Постройки в колониях позволяют получать доход и извлекать иные преимущества. Все постройки делятся на 3 типа: сырьевые (шахты и плантации), производственные (мануфактуры) и муниципальные. Разрешение на строительство предприятий определяется торговым рангом игрока, а муниципальные здания доступны только губернатору колонии. Доступ к меню строительства осуществляется путем нажатия соответствующей иконки в левой части экрана или щелчком на здание ратуши. Все постройки стоят денег и возводятся мгновенно.

Доступ к сырьевым производствам открывается после получения ранга “Лавочник”, а для мануфактур необходим ранг “Купец”. От ранга персонажа также зависит максимальное количество предприятий в отдельно взятой колонии и максимальное совокупное количество предприятий во всех городах.

Сырьевые производства представляют собой шахты, плантации и иные предприятия, добывающие в окрестностях города промышленные и сельскохозяйственные ресурсы, характерные для данной колонии. Каждый город имеет доступ лишь к ограниченному набору этих ресурсов. Доступность каждого из таких ресурсов также варьируется, ограничивая, сколько конкретных сырьевых производств может быть построено. К примеру, в окрестностях города может быть малое количество лесов, что позволяет возвести не более 4 лесопилок, и большие запасы серебра, что позволяет построить до 12 серебряных копей.

Городские мануфактуры формально не зависят от ресурсов и могут строиться в любом городе, их количество и разнообразие ограничиваются только уровнем процветания города. Однако все они при производстве товаров потребляют те или иные сырьевые ресурсы, и их целесообразно строить там, где уже добывается дешевое сырье в нужных объемах - иначе придется переплачивать за скупку импортируемого сырья на рынке или возить его за тридевять земель!

Непосредственного дохода игроку предприятия не приносят, но ежедневно создают определенное количество товара. Все производимые товары складываются в городе, откуда в дальнейшем могут быть забраны игроком. Стоит также обратить внимание на

то, что предприятия требуют еженедельных затрат на обслуживание. Снизить такие затраты можно с помощью талантов “Торговец” и “Предприниматель”.

Сырьевые производства:

Лесопилка

Цена: 10000

Содержание в неделю: 700

Производит в день: Лес (5)

Используется: Оружейный цех, Плотник

Плантация льна

Цена: 12000

Содержание в неделю: 800

Производит в день: Лен (5)

Используется: Парусный мастер

Пастбище

Цена: 14000

Содержание в неделю: 1000

Производит в день: Мясо (4)

Используется: Скотобойня

Плантация сахара

Цена: 14000

Содержание в неделю: 1000

Производит в день: Сахар-тростник (4)

Используется: Сахарозавод

Хижина рыбака

Цена: 12000

Содержание в неделю: 800

Производит в день: Рыба (4)

Используется: Рыбная копильня

Железный рудник

Цена: 14000

Содержание в неделю: 1000

Производит в день: Железо (4)

Используется: Оружейный цех, Кузница

Фруктовый сад

Цена: 12000

Содержание в неделю: 800

Производит в день: Фрукты (5)

Серебряный рудник

Цена: 25000

Содержание в неделю: 1700

Производит в день: Серебро (2)

Используется: Ювелир

Плантация какао

Цена: 16000

Содержание в неделю: 1100

Производит в день: Какао (3)

Плантация табака

Цена: 19000

Содержание в неделю: 1300

Производит в день: Табак (3)

Плантация кофе

Цена: 18000

Содержание в неделю: 1200

Производит в день: Кофе (3)

Солевая шахта

Цена: 12000

Содержание в неделю: 800

Производит в день: Соль (5)

Используется: Скотобойня, Рыбная копильня

Пшеничное поле

Цена: 12000

Содержание в неделю: 800

Производит в день: Пшеница (5)

Используется: Мельница, Пивоварня

Красильня

Цена: 12000

Содержание в неделю: 800

Производит в день: Краски (4)

Используется: Дом ткача

Плантация конопли

Цена: 10000

Содержание в неделю: 700

Производит в день: Пенька (5)

Используется: Канатный цех

Плантация хлопка

Цена: 14000

Содержание в неделю: 1000

Производит в день: Хлопок (4)

Используется: Дом ткача

Мануфактуры:

Сахарозавод

Цена: 22000
Содержание в неделю: 1600
Производит в день: Сахар (3)
Используется: Винокурня
Потребляет в день: Сахар-тростник (3)

Мельница

Цена: 20000
Содержание в неделю: 1400
Производит в день: Мука (4)
Используется: Пекарня
Потребляет в день: Пшеница (4)

Дом ткача

Цена: 38000
Содержание в неделю: 2600
Производит в день: Ткань (3)
Используется: Пошивной цех
Потребляет в день: Хлопок (3), Краски (3)

Парусный мастер

Цена: 20000
Содержание в неделю: 1400
Производит в день: Парусина (4)
Используется: Пошивной цех
Потребляет в день: Лен (4)

Канатный цех

Цена: 16000
Содержание в неделю: 1100
Производит в день: Канаты (4)
Потребляет в день: Пенька (4)

Оружейный цех

Цена: 30000
Содержание в неделю: 2100
Производит в день: Оружие (3)
Потребляет в день: Железо (3), Лес (2)

Кузница

Цена: 22000
Содержание в неделю: 1600
Производит в день: Инструменты (3)
Используется: Мебельный цех
Потребляет в день: Железо (3)

Ювелир

Цена: 28000
Содержание в неделю: 1900

Плотник

Цена: 16000
Содержание в неделю: 1100
Производит в день: Доски (4)
Используется: Мебельный цех
Потребляет в день: Лес (4)

Пивоварня

Цена: 22000
Содержание в неделю: 1500
Производит в день: Пиво (4)
Потребляет в день: Пшеница (4)

Скотобойня

Цена: 30000
Содержание в неделю: 2100
Производит в день: Солонина (3)
Потребляет в день: Мясо (3), Соль (2)

Рыбная копильня

Цена: 27000
Содержание в неделю: 1900
Производит в день: Соленая рыба (3)
Потребляет в день: Рыба (3), Соль (2)

Пекарня

Цена: 30000
Содержание в неделю: 2100
Производит в день: Хлеб (3)
Потребляет в день: Мука (3)

Винокурня

Цена: 45000
Содержание в неделю: 3200
Производит в день: Ром (3)
Потребляет в день: Сахар (3)

Пошивной цех

Цена: 61000
Содержание в неделю: 4200
Производит в день: Одежда (2)
Потребляет в день: Ткань (2), Парусина (2)

Мебельный цех

Цена: 51000
Содержание в неделю: 3500
Производит в день: Мебель (2)
Потребляет в день: Доски (3), Инструменты (2)

Производит в день: Украшения (1)
Потребляет в день: Серебро (1)

Муниципальные постройки:

Верфь

Цена: 10000

Требуется: Процветание 50

Открывает доступ к более продвинутым кораблям. Уменьшает стоимость ремонта кораблей на 10%.

Гостиница

Цена: 5000

Увеличивает налоги на 2%. Увеличивает процветание на 5. Повышает скорость ротации в городе доступных наемников и торговых заданий.

Служба набора

Цена: 8000

Требуется: Гостиница

Ускоряет приток матросов для пополнения команды.

Казарма

Цена: 15000

Позволяет нанимать мушкетеров.

Арсенал

Цена: 12000

Позволяет нанимать пехотинцев.

Конюшня

Цена: 20000

Требуется: Процветание 40

Позволяет нанимать кавалеристов.

Литейный двор

Цена: 40000

Требуется: Процветание 70

Позволяет нанимать пушкарей и покупать полевую артиллерию. Уменьшает стоимость корабельных орудий при покупке и улучшении судов.

Тренировочный лагерь

Цена: 50000

Требуется: Казарма, Арсенал, Конюшня

Позволяет нанимать ветеранов вместо обычных солдат.

Таможня

Цена: 15000

Требуется: Процветание 60

Увеличивает налоги с города на 5%.

Церковь

Цена: 25000

Требуется: Процветание 70

Увеличивает процветание на 5.

Колодец

Цена: 3000

Увеличивает процветание на 3.

Зернохранилище

Цена: 10000

Увеличивает процветание на 4. Снижает максимальный и минимальный предел цен на провиант.

Склады

Требуется: у игрока есть предприятия в городе

Увеличивает налоги на 2%. Увеличивает процветание на 5. Снижает максимальный и минимальный предел цен на непродовольственные товары.

Сухой док

Требуется: Верфь

Уменьшает стоимость ремонта кораблей на 15%. Открывает доступ к кораблям 4+ ранга.

Констебль

Требуется: Процветание 40

Увеличивает налоги на 1%. Увеличивает процветание на 1. Уменьшает падение процветания при захвате или разграблении города.

Пожарная часть

Требуется: Процветание 30, Колодец

Увеличивает процветание на 2. Вдвое уменьшает вероятность уничтожения построек при штурме.

Муниципальные постройки не производят товары, а влияют на функционирование города. Они доступны, когда игрок является губернатором колонии.

§13. Спутники и поиск сокровищ

13.1. Спутники

Спутники - это бессмертные компаньоны игрока. Их можно встретить в тавернах различных городов. Спутники, как и игрок, обладают набором характеристик и собственным инвентарем. Получая опыт, они растут в уровне и получают очки для развития, причем игрок сам выбирает, как их прокачивать и снаряжать: для управления развитием спутника надо выбирать соответствующие опции в разговоре с ним. Групповые умения спутников влияют на всю армию. Их можно назначать капитанами кораблей вашей эскадры.

Спутники располагаются в городах случайным образом, и эпизодически переезжают с места на место. Узнать о точном расположении одного-двух спутников можно у трактирщика за небольшую мзду. При найме спутнику обычно необходимо заплатить, в дальнейшем они получают еженедельное жалование наравне с солдатами, в зависимости от своего уровня.

Список доступных в игре капитанов

- Алонсо Инкоса, испанский солдат
- Джон Кирк, кровожадный пират
- Джуба, беглый раб, некогда сын сенегальского вождя
- Ванхоутен, разорившийся купец
- Отец Гобер, странствующий миссионер
- Хосе де Альба, обещанный кастильский гранд
- Чибчан, индейский шаман
- Фрогли, молодой корсар
- Ламор, мальтийский рыцарь
- Патрик Гордон, шотландский дворянин в изгнании
- Богдан, искатель приключений козацкого рода
- Франсуа Трибютор, бывший пиратский штурман

13.2. Поиск сокровищ

Поиск сокровищ в игре привязан к спутникам. Всего в игре доступно 12 кладов - по одному на каждого из них, а также одно специальное сокровище, нахождение которого завершает сюжетную кампанию. Механика охоты на клады непосредственно завязана на общение со спутниками. Если прошло не менее 10 игровых дней после найма спутника, и отряд игрока окажется в окрестностях одного из городов, имеющих определенное значение для этого спутника, он временно покинет отряд. Через несколько дней спутник вернется и сообщит информацию о местонахождении клада. Тщательно прочесывая местность, указанную спутником, игрок сможет обнаружить скрытое сокровище, хотя для этого может потребоваться немало усилий, особенно в густонаселенных областях на островах. Когда локация клада появится на карте, вы сможете предпринять попытку выкопать его (или отыскать, или поднять со дна морского - клады бывают разные). Если в окрестностях клада замечены враждебные отряды или банды преступников, разумно для начала уничтожить их, чтобы они не прервали ваши поиски в самый неподходящий момент.

Поиски занимают много времени, и не всегда заканчиваются успехом, что отрицательно сказывается на боевом духе отряда. После нескольких неудач команда

даже может отказаться продолжать, и продолжение поисков придется отложить на несколько дней. Вероятность успеха зависит от ряда факторов, в первую очередь - от численности вашего отряда, а также от характеристик игрока. Для успеха раскопок полезно иметь высокий уровень навыка "Инженерное дело", осмотру руин помогает навык "Слежение", а для погружения в воду нет ничего лучше высокой силы.

Каждому кладу сопутствует фрагмент таинственной карты. Начиная с седьмого добытого сокровища появляется шанс понять ее загадку.