



© 2007 Nival Online. Все права защищены.
© Moi Game Ltd. Все права защищены. King of Pirates © 2005-2007 Moi Group Ltd.
Несколько © 2007 Nival Online. «Nival» и «Пираты» являются зарегистрированными торговыми знаками Nival Online.
Все права защищены.

Содержание

Предисловие	2
Описание мира	3
Установка	20
Запуск игры	23
Игровой экран	33
Ролевая система	57
Другие возможности	65
Разработчики.....	70
Управление	71



Предисловие

Приветствуем будущих морских пиратов, отважных воинов королевского флота, отчаянных искателей приключений, уважаемых торговцев и просто добродушных жителей!

«Пиратия» — это многопользовательская приключенческая ролевая игра, организованная на специальном сервере и происходящая в онлайн-режиме. Жизнь в игровом мире «Пиратии» течёт постоянно, в любое время дня и ночи. Чтобы стать участником игры, нужно иметь доступ к сети Интернет, установить на свой компьютер клиентскую программу и зарегистрироваться на игровом сервере.

Регистрация и ваше присутствие в игровом мире совершенно бесплатны; обновления игры также будут бесплатными для всех зарегистрированных участников. Вы можете создать до трёх персонажей на каждом сервере, подключаться к игре в любое время любым из ваших персонажей, развивать их и жить в этом мире так, как вам нравится. Конечно, соблюдая при этом определённые законы и правила, и в первую очередь Пользовательское соглашение — с ним необходимо ознакомиться и согласиться при регистрации.

Что можно делать в «Пиратии»? Например, вы можете исследовать мир с настойчивостью первооткрывателя, проплыть по всем океанам не боясь ни пиратов, ни морских чудовищ, высадиться на неисследованных островах, спуститься в опасные подземелья и открыть для себя иной мир, отважно сражаться с врагами в одиночку или в группе ваших верных друзей. Хотите, чтобы вас знали и боялись? Вы можете стать активным членом гильдии морских разбойников и с оружием в руках доказать другим пиратским шайкам, на чьей стороне настоящая сила. Но что если вы всегда были на стороне добра и справедливости? Доблестный королевский флот ждёт вас, чтобы навести порядок на море и на суше, положить конец этому пиратскому беспределу. Однако может, вы мечтаете нажить большое состояние? Займитесь морской торговлей, откройте лавку, найдите лучшее место и способ преподнести товар, чтобы все хотели купить вещи именно у вас. А если вас больше привлекает светская жизнь? К чему эти долгие плавания и ужасные битвы? Ведь гораздо лучше надеть самый модный наряд, перекрасить волосы, сделать потрясающую прическу и гулять по улицам и набережным, не оборачиваясь на восхищённые взгляды. А потом пойти с друзьями в бар или просто сесть рядом на скамейке и вести приятные беседы...

Как вы уже поняли, «Пиратия» предоставляет широкие возможности выбора вашего личного стиля игры. Более того, вы можете создать

нескольких персонажей и попробовать проявить себя по очереди в нескольких ролях. Чтобы облегчить вам развитие персонажей, а также придать им индивидуальные черты, например, с помощью оружия или одежды, которые не присутствуют внутри игрового мира или их достаточно трудно найти, компания Nival Online приглашает вас воспользоваться услугами онлайн-магазина. С его помощью вы сможете купить и передать своим персонажам вещи самых разных типов, начиная от кирки из уникального сплава, которой можно добывать метеоритную руду, и заканчивая ангельскими крыльями и альбомом самых модных причёсок. А также фрукты и ягоды, восстанавливающие силы и ускоряющие получение опыта, билеты для мгновенного перемещения на острова, куда не каждый мореплаватель рискнёт отправиться в одиночку, наборы компонентов для создания уникального оружия и доспехов, питомцы-феи и специальное питание для них, инструменты, сумки... И просто небольшие сувениры в подарок друзьям и любимым. Подробнее о доступе к магазину, его ассортименте и способах оплатысмотрите на официальных страницах игры.

Мир «Пиратии» обширен и разнообразен; кроме того, игра постоянно развивается. Наше Руководство соответствует версии игры 1.33 и описывает лишь наиболее важные стороны, которые помогут новичку освоиться в игре, выбрать для персонажа основную профессию и специализацию. Для более опытных игроков, помимо Руководства, важным источником сведений будет Энциклопедия на официальных страницах игры, а также форум, где можно получить ответы на самые различные вопросы и помочь в выполнении сложных заданий. И конечно, всегда можно обратиться за помощью к другим участникам непосредственно в игре.

Теперь самое время познакомиться с миром «Пиратии» более подробно.

Описание мира

Согласно летописи, государство на этих землях возникло, когда жители огромного острова, омываемого безграничными морями, выбрали себе первым королём Святого Аскарона. С тех пор эта земля называется континентом Аскарон, а историки приняли первый год правления короля за начало эры. Святой Аскарон правил, стараясь, чтобы различные племена и народы, населяющие континент, жили в мире и помогали друг другу. Со временем сменили друг друга мудрые короли, государство росло. Люди разводили овец, ловили рыбу, добывали руду, развивали ремесло



и торговлю. Благодаря мореплаванию люди открывали новые земли и осваивали их. В центре крупного пустынного острова был построен город Шайтан, появлялись посёлки на других островах, в том числе на большом северном острове Ледынь. Для быстрого передвижения между островами была выстроена система магических порталов.

Увы, в 1023 году королевство пережило крупнейшее потрясение, известное как война с морфейцами — северными низкоразвитыми племенами. Более подробно вы можете прочитать об этих событиях в официальной хронике. Отметим лишь, что морфейцы были разбиты и королевство сохранилось, но пришло в значительный упадок, а заморские территории постепенно становились всё более самостоятельными. В 2000 году бывшая империя Аскарон окончательно раскололась на три государства: королевство на континенте Аскарон, королевство Шайтан и королевство Ледынь. Несмотря на дружественные отношения между ними, общая армия королевства перестала существовать, и в результате начала сокращаться территория, где действует законная власть. Отдалённые области и острова перешли во владение местных разбойников и пиратов, многие дороги и морские пути стали небезопасными...

Aскарон

Континент находится в западной части мира и омывается океаном с одноимённым названием. Вокруг него есть два небольших острова и множество совсем мелких, большей частью необитаемых. Столицей Аскарона является Серебряный город, расположенный на востоке острова.



Город получил своё название от находящегося неподалёку серебряного рудника. Здесь благоприятный климат, а в море хорошие запасы рыбы. Город отчасти сохраняет своё величие бывшей столицы империи, ведя при этом светский и во многом космополитический образ жизни. Улицы всегда многолюдны, торговцы съезжаются сюда со всего мира. Порядок в Серебряном городе поддерживается силами Королевского флота и королевскими стражниками; лучшая школа мечников и школа мореплавателей находятся здесь. У западных ворот расположен пункт вербовки на флот. Благодаря местной власти в окрестностях города сохраняется относительное спокойствие. Но серебряный рудник истощился и почти заброшен, и хотя здесь всё ещё добывают кристаллы горного хрусталя, в глубинах рудника поселились чудовища, а горняков почти не осталось. На юге острова есть места, где можно добыть древесину для постройки и ремонта кораблей.

Чем дальше от столицы, тем присутствие власти в Аскароне ощущается всё меньше. Охрана размещается лишь в нескольких посёлках, за их пределами легко стать жертвой разбойников или диких зверей. В густые леса на западе люди заходят крайне редко: там живут племена воинственных аборигенов и лесные чудовища.

Климат в северной части острова суров, заснеженные леса сменяются тундрой. В центре расположен Громоград, в прошлом военный и промышленный центр империи, его вторая столица. Здесь находится база Королевского военно-морского флота и оружейные заводы. Крепкие стены и пушки отражают атаки племён и чудовищ, окружающих город, но на улицах немноголюдно: многие уехали в места с более тёплым климатом. На побережье недалеко от города находится другое укреплённое место — бухта Громограда, где ведутся разработки современного оружия. Самые лучшие корабли можно построить и купить именно в этом порту. Но дорога из города в морской порт не охраняется, как и все окрестные земли, и довольно опасна для одинокого путешественника.

Добраться в Громоград можно по морю через бухту или пешком по дороге из Халдейского оплота, северного посёлка на Аскароне. Операторы порталов не поддерживают связь с Громоградом. Ещё в этих местах есть два портала, способные отправить смельчаков в таинственный иной мир: Одинокая башня и Священная снежная гора.

Два острова в регионе Аскарона захвачены пиратами, и власти не в состоянии с ними справиться.



Магический океан

Этот регион расположен в центре мира, на восток от Аскарона. Его основную часть занимает Магический океан, на юге которого расположен большой пустынный остров. В центре острова сохранились развалины старого города Шайтана. Сейчас в нём уже никто не живёт.

Новый Шайтан выстроен на южном берегу острова как продолжение морского порта. Население города и острова поклоняется богине Каре, статуя которой стоит на центральной площади. В северной части города расположен храм Кары. Верховный жрец храма благословляет людей и наставляет всех, кто обучается знахарству, целительству и магии. Секретами перековки оружия и доспехов владеют только местные кузнецы, в других частях мира эти магические навыки уже утеряны. Кроме жреца, у города есть правитель, но, похоже, власть его чисто номинальная.

За городской стеной раскинулись пустынные земли. Севернее старого города есть два посёлка, но гораздо чаще здесь можно встретить пустынных разбойников, ядовитых скорпионов, пауков и других чудовищ. В восточной части находятся рудники с залежами ценной энергетической руды, но добраться до рудника и пройти внутрь сможет далеко не каждый. На юге от порта Шайтана часто встречаются затонувшие корабли и, говорят, здесь находится портал к таинственному Заливу сокровищ с пиратскими кладами.

Все остальные острова принадлежат пиратам, в том числе остров Канарейки, ближайший к столице. Остров Стужи на севере океана стал базой северных пиратов.



Великий синий океан

Великий синий океан — самая восточная часть мира. Здесь довольно много островов. В северной части на большом заснеженном острове, а точнее, в западной территории, состоящей из двух островов, соединённых длинным перешейком, находится столица Ледыни. Войск здесь практически нет, а местный правитель (власть которого заканчивается за полуразрушенными городскими стенами) почти не скрывает тесной связи с пиратами. Кроме Ледыни, здесь есть ещё несколько посёлков. Несмотря на холодный климат, западный остров довольно богат: в лесах на севере много дичи, а в южной части прямо на поверхности можно найти железную руду. Восточный остров беднее по ресурсам и намного опаснее: здесь встречаются сильные чудовища и неупокоенные воины.



Большинство жителей Ледыни — охотники, отчасти благодаря изобилию дичи, отчасти из-за необходимости самим защищать свои дома от чудовищ. В городе находится школа охотников, где можно пройти обучение стрелковому делу.

Корабли из других регионов заходят в Ледынь не очень часто — морской путь сюда слишком опасен. Острова в южной части Великого синего океана исследованы недостаточно. Известно лишь, что на островах Лета и Осени живут пираты (возможно, не только они), а остров Весны населяет самостоятельный народ, связь с которым у империи Аскарона по историческим причинам была потеряна...

Особенности мира

Безопасные и боевые зоны

Все города, большинство посёлков (те, которые находятся под властью законного правителя территории), морские порты и бухты считаются безопасными зонами. Это значит, что внутри этих территорий на вашего персонажа или корабль не могут напасть противники и причинить ему какой-либо урон. Соответственно, находясь на этой территории, вы тоже не можете причинить урон любому другому существу.

Покидая город, посёлок или бухту, вы попадаете в боевую зону, где вас может атаковать любой встреченный противник; вы тоже способны вступить с ним в бой. Власти стараются поддерживать порядок в окрестностях столиц, чтобы опасные и агрессивные противники там не появлялись; обычно им это удается. Например, в окрестностях Серебряного города вы можете чувствовать себя достаточно спокойно. В то же время во многих посёлках противники и чудовища живут совсем рядом: вас могут атаковать, стоит лишь выйти за ограду. В открытом море чудовища и пираты могут встретиться совершенно неожиданно, поэтому при плавании нужно постоянно быть наготове или пользоваться хорошо проверенными маршрутами.

Порталы

Благодаря магии люди смогли установить систему порталов, связывающих острова и континенты между собой. Через порталы (их часто называют телепортами) могут перемещаться люди вместе со своим снаряжением, для этого нужно обратиться к оператору портала (портальщику).

Существует три сети порталов, управляемых людьми. Главная сеть соединяет три столицы между собой — это самый простой и дешёвый способ попасть из одной части мира в другую. Вторая — сеть островных порталов — соединяет между собой небольшие острова, где есть бухты. Главный портал этой сети находится на причале Серебряного города. Островная сеть более опасная и поэтому более дорогая. Наконец, система местных порталов есть на каждом из трёх крупных островов или континентов. Эти порталы соединяют между собой только посёлки, и чтобы воспользоваться ей, нужно добраться из столицы в один из посёлков.

Кроме порталов, можно перемещаться по миру с помощью билетов, которые продаются у городских торговцев-бакалейщиков. Билеты позволяют вернуться в указанный город из любого места (чтобы воспользоваться билетом, персонаж должен полностью восстановить

здоровье и магическую силу). Кроме того, порталы могут записать любого желающего в свой список возврата. Человек, записанный на портале, может в любое время воспользоваться обратным билетом и вернуться в это место, на какой бы земле он ни находился. Корабли пользоваться сетями наземных порталов не могут, любые билеты при плавании не действуют.

Кроме сети порталов, обслуживаемых людьми, существуют другие порталы, являющиеся частью мира. Некоторые из них открыты постоянно, некоторые — лишь в определённое время. Порталы на море, через которые может пройти корабль, выглядят как водовороты, порталы на суше — как магические круги с вращающимися в центре кристаллом. Не всегда известно, куда выведет вас такой портал и сможете ли вы вернуться через него обратно...

Морские пути

Хотя люди могут путешествовать по островам через порталы, корабли должны добираться от порта до порта по океанам своим ходом. Чтобы облегчить долгие переходы, вдоль наиболее важных путей была построена система маяков и бакенов. Маяки стоят на небольших островах, а бакены — между ними на якорях. На более крупных островах, где есть бухты, дежурят диспетчеры, которые могут починить корабль и заправить его топливом. Поэтому морские маршруты не всегда проложены по прямой линии, чтобы дать возможность кораблям заходить в бухты и порты достаточно часто.

Правда, морские пути хорошо известны местным пиратам, а ещё морские чудовища иногда подплывают поближе к маякам и бакенам.

Система координат

С распадом империи Аскарона каждое государство установило собственную систему координат. Чтобы задать координату какой-либо точки, вначале необходимо знать, в каком регионе она находится. Координата отсчитывается от левой верхней границы региона — что-то вроде восточной долготы и южной широты. Единица измерения равна примерно одному шагу. Часто координаты записывают в скобках, например, координата целителя в Серебряном городе: Аскарон, (2250, 2770).

Не забывайте узнавать и вводить в радаре название региона, особенно при мореплавании, иначе ваш путь будет неправильным.



Обитатели мира и их действия

Персонажи

Чтобы вступить в мир «Пиратии», вы должны выбрать себе персонажа. В отличие от других игровых миров, вы не можете сразу выбрать принадлежность персонажа определённому классу. Любой персонаж должен пройти школу начального обучения, после чего вы сможете выбрать для него один из классов (профессию) из числа тех, что ему доступны. Со временем у вас появится возможность выбрать для персонажа более узкую специализацию. Более подробно об этом смотрите в разделе «Создание персонажа».

Вы можете остановить свой выбор на одном из четырёх героев-прототипов: два мужских — Ланс и Карциз, и два женских — Филлис и Ами. На первый взгляд можно решить, что из этих четырёх героев и состоит всё игровое население «Пиратии». На самом деле это ваш личный персонаж. Он будет иметь имя, которое вы дадите, вы сможете передать ему выбранные вами оружие и доспехи, но главное — у него будет собственная история и своя роль в мире, не похожая ни на какую другую. В этом смысле Ланс, Карциз, Филлис и Ами являются обобщёнными классами, когда одного из них вы выбираете в начале игры.

NPC

NPC — сокращение от «non-player character», т.е. персонаж, не принадлежащий игроку. Они представляют собой часть игрового мира и, как правило, постоянно присутствуют на определённом месте. Вы не сможете общаться с NPC на произвольные темы, как с другими игроками. Общение с ними будет включать ограниченный набор тем, выбрав которые, вы сможете получить развернутый текст задания или ответа на вопрос. Благодаря

NPC вы будете учиться, вначале общим навыкам, затем выбранной профессии. Вы сможете получать задания, выполнять их, сообщать о результатах и получать награды. Такие NPC как целители, кузнецы, портные, бакалейщики и некоторые другие будут снабжать вас предметами, необходимыми для выполнения заданий. Например, вы сможете купить лечебные средства у целителя, починить оружие у кузнеца, купить новые перчатки и сапоги у портного, продать любому торговцу ненужные вещи и т.д. Некоторые NPC не будут особенно



разговорчивыми до тех пор, пока не решат, что ваш персонаж стал достаточно опытным, чтобы выполнить определённое задание.

Противники

В широком смысле слова к противникам в «Пиратии» можно отнести любое существо, на которое вы можете напасть своим персонажем. В обычном мире атаковать других игроков запрещено — они не будут получать урон, даже если случайно станут целью атаки. Вы можете атаковать некоторые растения, животных (наземных и морских), разнообразных чудовищ, а также людей, которые являются противниками порядка и безопасности — разбойников, бандитов, местных пиратов и т.д.

Противники могут быть пассивными и агрессивными. Пассивные противники не нападают первыми, вы можете спокойно идти или плыть мимо них. При нападении на таких противников они начинают защищаться, если могут. Агрессивные противники начинают атаковать сами, если заметят вашего персонажа. Если агрессивный противник имеет большое поле зрения, то он может быть опасен на большом расстоянии, как только заметит вас.

В ином мире, куда могут добраться персонажи высокого уровня, могут встречаться невидимые противники. Чтобы их обнаружить, нужна помощь ведьмы, владеющей специальным навыком.

О силе противника можно судить по разнице между уровнем вашего персонажа и его уровнем. Дополнительная подсказка — цвет надписи над противником. Серые и зелёные надписи обозначают слабых противников, белые — примерно равных, жёлтые — сильных, красные — опасных. «Сиреневые» противники слишком опасны для вашего персонажа, обойдите их и отложите встречу на будущее, когда станете сильнее.

Если вы смогли убить противника, то вам достаются выпавшие из него трофеи, иногда они могут быть очень полезными. Почти все трофеи (кроме специальных, связанных с текущим заданием) можно продать и получить деньги. Наиболее ценные трофеи выпадают из противников очень редко. Если у вас есть задание добыть трофей, то возможно, вам придётся убить нескольких противников, чтобы получить нужный предмет. Если противника атакуют сразу несколько персонажей, трофеи обычно достаются тому, кто нанес больше урона.

В течение 30 секунд подобрать трофеи может только персонаж, которому засчитана победа, затем трофеи становятся доступными любым другим персонажам. Аналогично, для подбора добытых



вами ресурсов или вещей, брошенных на землю, даётся 30 секунд, после чего взять их сможет любой. При действии в группе подобрать трофеи, добытые кем-либо из состава группы, может любой её участник.

В «Пиратии», как и в других онлайн-играх, все убитые противники со временем «возрождаются». Точнее говоря, новый аналогичный противник появится примерно в том же месте, где находился убитый. Таким образом, одно и то же задание может выполнить много игроков подряд. Если вы не получили сразу от противника нужный предмет, дождитесь его нового появления и сразитесь с ним ещё раз. Время возрождения зависит от конкретного противника и может составлять от 1–2 минут до 30 минут и больше.

Опыт

Кроме трофеев, за каждого убитого противника вашему персонажу начисляется опыт. Его величина зависит от уровня противника: чем он сильнее, тем больше опыта получит персонаж. Однако если противник сильнее вас более чем на 9 уровней (10 и выше), ваш персонаж получит мало опыта, как за слабого противника. Причина в том, что убить такого противника без посторонней помощи крайне сложно, а в «Пиратии» не поощряются нечестные приёмы. Понять, что противник очень сильный, можно по подсказке: вместо номера уровня вы увидите знаки вопроса.

Если урон противнику наносили несколько персонажей, не состоящих в группе, каждый получит часть опыта пропорционально нанесённому им урону. Если персонажи состоят в группе, то опыт между всеми участниками группы разделится поровну, независимо от того, кто атаковал противника, а кто нет: целители, лечившие других, тоже получат свою часть. Однако если участник группы находился в безопасной зоне, опыт ему не начисляется.

Вас убили?

Не всегда бой с противником обязательно завершится в вашу пользу, вы можете не рассчитать силы персонажа, или противников окажется слишком много. В этом случае ваш персонаж погибнет... и сразу же возродится недалеко от портала, где он записался в последний раз. Все вещи сохранятся, но за гибель персонаж получает штраф: с него списывается 2% текущего опыта и прибавится 5% износа оружия и доспехов. Полный износ предметов приводит к их потере, поэтому при возможности обратитесь к кузнеццу для их ремонта.

Персонажам до 20 уровня штраф в виде износа не начисляется.



GM

В мире «Пиратии» присутствует ещё один класс персонажей, которых вы, возможно, будете встречать не очень часто — это игровые мастера (GM, game master). Их задача — следить за тем, чтобы присутствующие на сервере не нарушили правила игры; принимать решения по конфликтным ситуациям, если конфликт выходит за рамки сценария; а также помогать игрокам в случае серверных ошибок, нарушающих нормальный ход игры (блокировка персонажа в определённом месте на карте, пропадание предмета, оставленного в сумке или в банке). Кроме того, мастера могут организовывать специальные события, устраивать различные конкурсы и турниры, следить за ходом их проведения, подводить итоги и раздавать призы.

Мастера не вправе использовать свои полномочия для помощи игрокам в рамках обычного игрового процесса, в частности, они не могут давать подсказки, способные поставить игроков в неравные условия, передавать персонажам игрока предметы и деньги, делать доступными скрытые данные и т.д. Обращайтесь к мастерам только за помощью в разрешении ситуаций, связанных с работой сервера, с ошибками в игре, которые вы не в состоянии исправить, а также при конфликтах с другими игроками, где, как вы считаете, было нарушено Пользовательское соглашение.

Для обращения к мастеру можно использовать «живую линию» техподдержки.

Задания

В «Пиратии» есть несколько типов заданий. Начав игру, вы можете обратиться к наставнице новичков и начать выполнять задания обучающего цикла (других, более сложных заданий вам пока не будут выдавать). За каждое выполненное задание ваш персонаж получит некоторое количество опыта и, возможно, награду в виде денег или ценных предметов (деньги в игре представляют собой условные золотые монеты). Набрав определённое количество опыта, ваш персонаж повысит свой уровень, а вы сможете повысить какие-то его характеристики — например, ловкость или силу. Кроме того, вы сможете обучать персонажа дополнительным навыкам, полезным для его класса. Персонаж более высокого уровня способен сражаться с более сильными противниками и выполнять более сложные задания.



Не все задания обязательно включают бой с противником. Часто бывает достаточно передать предмет (письмо или посылку) другому NPC, просто поговорить с кем-нибудь, добыть некоторое количество ресурсов и т.д. Цикл заданий, рассчитанных на новичков, завершается на 9–10 уровне.

Затем персонаж начнёт выполнять классовые задания. Вначале они включают квалификационные задания, связанные с выбором класса на 9–10 уровне персонажа. Чтобы получить соответствующий класс, нужно сдать экзамен выбранному наставнику. Позже, при выборе специализации на 40-м уровне, нужно будет пройти ещё один экзамен.

В остальное время вы можете получать у своего наставника задания, связанные с обучением выбранной специальности. Сложность этих заданий будет расти по мере роста вашей подготовки. Вы можете продолжать брать классовые задания или остановиться в любой момент.

Обычные задания вам может выдать любой NPC, готовый с вами общаться (обратите внимание на зелёный восклицательный знак над его головой). Как правило, вы получите приз в виде некоторой суммы денег или ценный предмет.

Исторические задания — это последовательность заданий, связанных с историей нашего мира. Выполняя их, вы будете узнавать новые сведения о мире «Пиратии», знакомиться с историей отдельных личностей, а также получать опыт, необходимый для развития жизненных навыков. Эти навыки включают способность добывать ресурсы и очень важны для выживания или просто как один из способов заработать деньги. Исторические задания начнутся, когда ваша наставница, ответственная за обучение новичков, попросит вас передать письмо секретарю Серебряного города. Следующее задание вам выдаст секретарь, и дальше задания пойдут по цепочке.

Мореплавание



Начиная с 15 уровня ваш персонаж сможет приобретать корабли. Для этого обратитесь к мастеру-корабелу, который находится в каждом городе, обычно недалеко от порта. Укажите тип судна, который хотите построить, и выберите настраиваемые параметры (двигатель, пушку, броню и оснащение — рыболовную сеть либо механическую руку для подъёма грузов).

Не забудьте дать кораблю оригинальное имя. Заплатив нужную сумму, вы получите купчую книгу на судно, подтверждающую ваши права на владение кораблём. Не теряйте её! Если вы захотите продать корабль другому персонажу, продайте ему купчую книгу (при продаже корабля его уровень уменьшается).

Ваш персонаж можете владеть максимум тремя кораблями. С ростом его уровня вам станут доступны более мощные, быстрые, вместительные (и более дорогие) корабли.

Чтобы отправиться в плавание, обратитесь к диспетчеру порта, где пришвартован ваш корабль. Диспетчер также может отремонтировать корабль и заправить его топливом. Чтобы сойти с корабля на берег, нужно вернуться в порт и направить корабль в круг для швартовки. Если рядом с пристанью нет швартовочного круга, сойти на берег в этом месте вы не сможете.

Корабль может перевозить только одного человека — вашего персонажа. На любом корабле есть трюм для перевозки груза на 24 или 32 места. Трюм можно заполнить товарами, купленными у портового торговца, а также выловленной рыбой, поднятыми с затонувшего корабля бочками с товаром, вязанками брёвен, рудой. Эти товары можно продать торговцу в любом порту, где они требуются. Лес и рыбу, кроме того, можно использовать на море для ремонта корабля и как топливо (не так эффективно, как ремонт и заправка в порту, зато под рукой). Учтите, что корабль, находящийся в плавании, расходует топливо постоянно, даже если стоит на месте.

Если ваш корабль атаковали, ему может быть нанесён урон. Если запас прочности корабля упадёт до 0, он затонет, а вы будете считаться погибшим и окажетесь вблизи точки последней записи. Весь груз, находившийся в трюме, останется плавать на воде на месте гибели корабля, но через некоторое время утонет.

Если на корабле кончилось топливо, он продолжит движение, но прочность корабля начинает быстро снижаться. Вам нужно постараться доплыть до ближайшего порта или бухты, где корабль можно починить, т.к. если прочность снизится до нуля, корабль затонет.

Затонувший корабль можно поднять и доставить в порт выхода, обратившись к оператору порта (вы должны добраться до этого порта!) и заплатив некоторую сумму денег. Если корабль затонул в ином мире или остался там пришвартованным в порту, а вы погибли и вернулись обратно, обратитесь к диспетчеру неизвестных портов в Шайтане (828, 3705). Если вы не помните порта, где пришвартован или откуда вышел ваш корабль, посмотрите подсказку к его купчей книге.

Торговля

В «Пиратии» есть несколько возможностей покупать и продавать предметы и товары. Наиболее просто купить и продать предметы у торговцев–NPC в городе или посёлке. Правда, цена продажи предметов заранее определена, она вдвое ниже цены покупки, поэтому выгоды от купли–продажи вы не получите. Продавать торговцам имеет смысл только вещи, выпавшие из противников, которые нельзя использовать и которые не могут пригодиться другим персонажам.

Другая возможность для торговли — установка палатки и продажа товара другим персонажам по заданной вами цене. Она требует навыка «установка палатки» (подробнее см. «Жизненные навыки»). Для успешной торговли предметы должны пользоваться спросом, нужно задать приемлемую цену, выбрать удачное место для палатки и иметь достаточный запас времени, особенно если вы хотите продать дорогие или редкие вещи.

Гарантированный доход можно получить, занявшись морской торговлей. Для этого нужно загрузить трюм корабля товарами. Товары могут быть собраны вами (рыба, лес, поднятые затонувшие ценности) или куплены у торговца в порту. Затем вы должны доплыть до другого порта, где местный торговец готов купить данный товар (товары). Вы, в свою очередь, можете купить товары у него и прибыть с ними обратно. При хорошем выборе маршрута за один круг можно окупить стоимость небольшого корабля. Подробнее о морской торговле см. в разделе «Жизненные навыки».

Вы также можете продавать другим персонажам различные предметы, купленные в онлайн–магазине. Вещи, которые сложно добыть как трофеи или получить за выполнение заданий, а также уникальные предметы, которые есть только в онлайн–магазине, постоянно пользуются хорошим спросом.

Банки

Всех городах работают банки. Банки в мире «Пиратии» не принимают вклады и не выдают ссуды, но они предоставляют персонажам место для хранения ценных предметов. В банке можно оставить часть предметов, которые могут понадобиться в будущем, освободив место в сумке персонажа. За каждое обращение в банк нужно заплатить некоторую сумму; время обслуживания не ограничено. Банки тоже имеют собственную систему порталов, поэтому предметы, оставленные на хранение в одном городе, можно взять из банка в другом городе.



Совместные действия

Группы

Персонажи могут выполнять задания или просто охотиться на противников, собирая трофеи и набирая опыт, в одиночку. Однако во многих случаях выгоднее действовать в группе. Во–первых, действуя в группе, легче справиться даже с сильным противником. Во–вторых, можно выбрать наилучшую тактику исходя из специализации разных классов. Например, хорошо защищённые мечники могут принимать на себя удары, а стрелки и персонажи, атакующие магией, наносить основной урон. Специалисты по лечению и магическому усилению союзников, которые сами плохо действуют в атаке, будут успешно выполнять свою часть работы. Когда противник убит, все члены группы получат часть опыта независимо от нанесённого каждым урона. Кроме того, полученные трофеи принадлежат всей группе, и участники могут договориться между собой об их разделе. Наконец, участие в группах — хороший способ проверить своего персонажа в деле и найти себе надёжных друзей.

Организовать группу может любой участник игры, первым пригласивший другого персонажа. В составе группы может быть не более 5 участников. Добавлять в группу новых членов может только её организатор. Он же может исключить любого члена из группы. Обычный участник группы может оставить её в любой момент. Если группу покинул организатор, его статус переходит следующему по времени прихода и т.д. Объединять группы нельзя: необходимо одну из них распустить и принять её участников в другую.

Гильдии

В «Пиратии» существуют гильдии двух видов: пиратские и военно–морские. Формальных ограничений на приём в гильдию нет, о минимальных требованиях к кандидатам можно узнать у любого члена гильдии или из её девиза. После этого персонаж может подать заявку, окончательное решение о приёме или не приёме в члены гильдии лежит на её лидере. Он может назначить новичку испытательное задание.

Посмотреть существующий на данный момент список пиратских гильдий можно в портовом баре Серебряного города, здесь же можно решить, кому подать заявку. Список военно–морских гильдий доступен только тем, кто взял рекомендательное письмо у рекрутера под плакатом у западного входа в Серебряный город. Члены пиратских гильдий не имеют шансов получить рекомендацию, пока не покинут свою гильдию. Письмо следует отдать информатору военно–морских сил, после этого можно посмотреть список гильдий и попробовать подать свою заявку.

Наиболее важное мероприятие гильдий — битвы между ними, которые

проходят по заранее объявленному расписанию на специальной арене. В битвах могут принимать участие до 80 человек с каждой стороны. Ограничение: пиратские гильдии могут воевать между собой и с военно-морскими гильдиями; последние могут воевать только с пиратскими гильдиями.

Для организации своей гильдии необходимо иметь уровень не ниже 40, иметь Камень клятвы и внести 100000 золотых. Заявку на создание пиратской гильдии принимает правитель Ледыни, а заявку на организацию нового дивизиона в составе Королевских военно-морских сил — командующий Штабом флота в Громограде. Подробностисмотрите на официальных страницах «Пиратии».

Дуэли

В рамках обычного мира любые выяснения отношений между участниками и их персонажами запрещены, нападать на других игроков можно только в лабиринтах иного мира (см. ниже). Тем не менее, возможность вызова на дуэль существует. Для этого необходимо, чтобы обе стороны имели Медаль отваги, которую можно приобрести за 50000 золотых у управляющего ареной рядом со входом в приморский бар Серебряного города (2210, 2894). Вызванный на дуэль может принять вызов или отказаться. Дуэли проходят на специальной арене, где другие персонажи присутствовать не могут. Результаты дуэли объявляются в системной информации, причём победитель не получает опыта, но ему начисляются очки за выигрыш дуэлей. Проигравший также не получает штрафа на опыт и износ снаряжения, но теряет часть своих дуэльных очков.

Для участия в битвах гильдий также необходимо иметь Медаль отваги.

Иной мир и лабиринты

Иной мир представляет собой другое измерение, которого нет на карте бывшей империи Аскарон, это острова магического мира, куда попасть может не всякий желающий. Путь в иной мир открывается через порталы, некоторые из них присутствуют в обычном мире постоянно, другие могут открываться лишь на некоторое время. Об открытии порталов можно узнать из системных сообщений. Наиболее известны из них: портал в Залив сокровищ, расположенный в Магическом океане недалеко от порта Шайтана и порталы Аскарона в северной части континента — Однокая башня и портал в Мир демонов. Добраться до портала, ведущего в Потерянный город, можно лишь по морю.

Остров в Заливе сокровищ — относительно безопасное место, если туда попасть. Но большинство порталов иного мира ведёт в лабиринты, где обитает большое количество сильных противников. Лабиринты рассчитаны на группы подготовленных персонажей (от 40 уровня и выше). После прохождения цепочки лабиринтов происходит финальная

битва с главным злодеем... В лабиринтах разрешена атака других игроков (РК), поэтому входить в них в одиночку опасно. Подробности смотрите на официальных страницах игры.

Для уровней персонажей от 15 до 40 наиболее интересными могут быть прогулки по острову в Заливе сокровищ, где спрятаны пиратские клады.

Поиски сокровищ

Вход в Залив сокровищ, где находится остров с сокровищами, открыт любому, у кого есть корабль, но поиск кладов доступен только персонажам с уровнем от 15 до 40. В залив ведёт несколько порталов, наиболее просто добраться из порта Шайтана: координаты портала (877, 3756). Залив заполнен пиратскими кораблями-призраками, стерегущими затонувшие клады, но можно найти путь к одному из двух причалов, избежав столкновения с пиратами. На самом острове противников нет.

Чтобы найти сокровища, необходимо иметь карту, добытую из свитка пергамента, он выпадает из противников, начиная с 20 уровня, хотя довольно редко. Если вам не удалось получить такой пергамент, можете попробовать купить его на рынке. Персонажи с уровнем больше 40 использовать свитки не могут и будут рады продать их всем, кому они нужны — разумеется, по рыночной цене.

Получить карту из пергамента лучше всего на самом острове, т.к. вы не сможете искать клад, имея в сумке больше одной карты. Добыв свиток с картой, попробуйте использовать её, координаты сокровища выводятся в окне системных сообщений (удобно перенести свиток на панель «быстрых клавиш»). Придя на место с этими координатами, следует вновь использовать свиток, чтобы откопать клад. Если найти клад сразу не удалось, попробуйте сделать полшага в ту или другую сторону в пределах текущих координат. У вас есть шанс получить ценный предмет или крупную сумму денег, но существует и вероятность попасться в пиратскую ловушку или разбудить спящее чудовище. Забрав клад, можно вернуться обратно в Шайтан через тот же портал. Если ловушка отправила вас в другую часть мира, добритесь до Шайтана и обратитесь к диспетчеру неизвестных портов (828, 3705), чтобы вернуть свой корабль.

Кроме поиска кладов, на острове можно добывать лес и кристаллы горного хрусталия. Два необычных оператора порталов в разных частях острова способны отправить персонажей высокого уровня, выполнивших некоторые задания, в небесный или подземный мир...

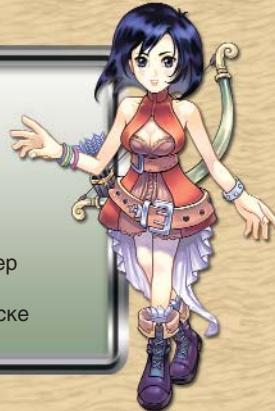


Установка

Системные требования

Минимальная конфигурация:

Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0c
Pentium III 800 МГц
256 Мб ОЗУ
3D-ускоритель с ОЗУ 16 Мб
Монитор с разрешением 800x600
Привод CD или DVD
DirectX-совместимый звуковой адаптер
Клавиатура и мышь
1 Гб свободного места на жёстком диске
Модемное соединение 28,8 Кбит/с



Рекомендуемая конфигурация:

Windows 2000/XP SP2, DirectX 9.0c
Pentium IV 2400 МГц
512 Мб ОЗУ
3D-ускоритель ATI 9200, GeForce FX 5200
Монитор с разрешением 1024x768
Привод CD или DVD
DirectX-совместимый звуковой адаптер
Клавиатура и мышь
1,5 Гб свободного места на жёстком диске
Выделенная линия или ADSL 128 Кбит/с

Примечание: для запуска программы инсталлятора и клиентской части игры в системе Windows Vista необходимо иметь административные привилегии. Рекомендуется установить для исполняемых файлов режим совместимости с Windows XP SP2. Полная совместимость текущей версии с этой ОС не заявлена разработчиками игры.

Комплектность

Компакт-диск
Руководство пользователя
Регистрационная карточка

Установка игры

Установите компакт-диск в привод для чтения CD. Через некоторое время на экране должно появиться меню программы автозапуска. Если на вашем компьютере отключен автоматический запуск программ с компакт-дисков, запустите программу Autorun.exe, находящуюся на диске.



Меню на экране программы автозапуска открывает доступ к игре и различным ресурсам:

Установить игру — установка игры (после установки меняется на «Начать игру»)

Посмотреть файл Readme.txt — текстовый документ с последней информацией по игре и советами по решению технических проблем

Полезные ссылки — ссылка на официальные интернет-страницы игры «Пиратия», где вы можете зарегистрироваться на игровом сервере, прочитать новости и подробную информацию по различным сторонам игры, подключиться к форуму игрового сообщества; здесь же ссылка на страницы компании Nival Online

Установить DirectX 9.0c — ссылка на последнюю версию DirectX на компакт-диске, которая необходима для нормального запуска игры (для всех ОС, за исключением Windows Vista)

Выйти — завершение работы программы автозапуска

Выберите пункт меню «Установить игру» для запуска мастера установки, далее следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Внимание! Процесс установки может занять несколько минут. В течение всего этого времени нежелательно выполнять на компьютере какие-либо другие работы.

После завершения установки в меню Пуск (или Start) будет создана программная группа игры «Пиратия». В ней будут следующие ссылки: «Начать игру» — запуск игры

«Прочитать Readme» — документ с последней информацией по игре Readme

«Удалить игру» — программа установки и удаления игры а также интернет-ссылки на страницы регистрации, технической поддержки, онлайн-сообщества игроков и другие полезные ресурсы.

Регистрация

Для регистрации необходимо перейти на домашнюю страницу игры, выбрать пункт «Регистрация», придумать себе имя и пароль (латинские буквы и цифры, без пробелов), ввести действующий адрес электронной почты для связи с вами и другую необходимую информацию. Вы должны прочитать Пользовательское соглашение и подтвердить своё согласие с ним. После успешной регистрации вы сможете запустить игру и подключиться к серверу.



Обратите внимание: регистрационное имя не связано с именами ваших игровых персонажей, их вы сможете выбирать отдельно. Регистрационное имя необходимо указывать при обращении в службу техподдержки Nival Online. Для восстановления забытого пароля следует использовать почтовый адрес, указанный при регистрации.

Важно: не сообщайте ваш пароль другим людям, даже если они представились как сотрудники компании Nival Online. Более подробно о мерах безопасности читайте на официальных страницах игры.

Запуск игры

Для запуска клиентской части игры «Пиратия», установленной на компьютере, используется программа автоматического обновления. Ссылка на неё находится на рабочем столе или в программной группе «Пиратия» в меню Пуск (Start).



Наиболее важная задача программы обновления — установить соединение с игровым сервером и проверить текущую версию, поскольку совпадение версий сервера и клиента необходимо для корректной работы. Сразу после выхода новой версии программа выведет сообщение об этом и предложит загрузить изменённые модули. Более подробную информацию о выходе новых версий можно посмотреть на странице «Обновления». Если вам удобнее загрузить обновление в виде одного установочного файла, а не загружать каждый изменённый файл, используйте соответствующую гиперссылку.

Кроме проверки обновления, программа выполняет и другие полезные функции: сообщает общие игровые новости, информацию о специальных событиях и их расписание, о новинках онлайн-магазина, другую интересную информацию из мира «Пиратии». Эта информация выводится в программе на страницах «Новости» и «События».

Кнопки в нижней части окна программы позволяют:

Регистрация	Запустить интернет-браузер и открыть страницу регистрации нового пользователя (если вы ещё не зарегистрировались на сервере).
Веб-сайт	Запустить интернет-браузер и открыть домашнюю страницу игры «Пиратия»: http://www.piratia.ru
Проверка версии	Проверить версии всех компонентов игры, установленной на компьютере. Используйте эту кнопку при проблемах с игрой или операционной системой, чтобы убедиться в целостности файлов.
Войти в игру	Запустить клиентскую часть игры «Пиратия».
Выход	Выйти из программы обновления.

Для запуска игры нажмите кнопку «Войти в игру». Программа обновления закроется и запустит клиентскую часть игры. Вам необходимо выбрать регион и сервер, на котором будете играть.

По умолчанию клиентская часть запускается в полноэкранном режиме. Если у вас есть трудности с переключением видеорежима или используется широкозеркальный монитор, то можно перевести игру в оконный режим, используя меню настроек на игровом экране (см. раздел «Настройки»).

Выбор региона

Регион объединяет группу серверов. В настоящее время в компании Nival Online доступен один игровой регион — Тортуга. В будущем, по мере роста числа участников, могут появиться другие регионы. Щёлкните по названию региона левой кнопкой мыши для перехода к списку серверов.

Выбор сервера

На экране выбора сервера выводится список серверов, которые есть в текущем регионе. В регионе Тортуга серверы названы по именам знаменитых пиратов. На каждом сервере можно иметь до трёх персонажей, перемещать персонажей между серверами нельзя.

Чтобы выбрать сервер, щёлкните по его названию. Кнопка «Выход» в нижней части окна возвращает на экран выбора региона.

Совет: если вы начинаете игру впервые, выберите сервер, находящийся в верхней части списка. Администрация составляет список таким образом, чтобы обеспечить по возможности равномерную загрузку всех серверов.

Если у вас есть друзья, интересующиеся «Пиратией», вы можете договориться с ними о совместной игре на одном сервере. О различных событиях и акциях, происходящих на серверах, вы можете узнать в новостях «Пиратии» и на форуме игрового сообщества.

Авторизация

Для подключения к серверу необходимо пройти авторизацию. Введите своё регистрационное имя и пароль, с которыми вы зарегистрировались на сервере «Пиратии».

В целях повышения безопасности при вводе пароля желательно использовать экранную клавиатуру, которая не даст вирусам и троянским программам перехватить ваши данные. Настоятельно рекомендуем использовать экранную клавиатуру, если вы активно пользуетесь онлайн-магазином и у ваших персонажей есть ценные вещи!

После авторизации вы попадаете в экран выбора персонажа.

Создание и выбор персонажа

На каждом сервере вы можете иметь от одного до трёх различных персонажей:

В этом экране вы можете выбрать текущего персонажа для игры, щёлкнув по его фигуре, а также создать нового персонажа. Выбрав персонажа, войдите в игру с помощью кнопки Enter в нижней части экрана. Для создания персонажа нажмите кнопку Создать.

При первом входе игра может запросить у вас код безопасности, который





предотвращает случайное удаление персонажа. Наберите код с помощью экранной клавиатуры и сохраните его в надёжном месте. Код не должен совпадать с вашим паролем. Код можно изменить, нажав кнопку Правка и введя старый и новый код в соответствующих полях.

Если вы решите удалить персонажа, выберите его и нажмите кнопку Удалить. После этого вы должны будете ввести код безопасности.

Создание персонажа

Вы можете выбрать своим персонажем одного из четырёх героев (см. выше «Описание мира»): Ланса, Карциза, Филлис или Ами.



Нажмите кнопку в нижней части окна и щёлкните по фигуре выбранного героя. Вы увидите различные пути развития классовых способностей, по которым может развиваться этот персонаж. Щёлкнув по соответствующему портрету, вы сможете прочитать более подробное описание класса и узнать, какие параметры персонажа рекомендуется

развивать и какие навыки приобретать в первую очередь.

Ланс — достаточно универсальный персонаж, способный обучиться владению различным оружием и магией. Пройдя начальное обучение, на 10 уровне он может выбрать профессии мечник, охотник или

мореплаватель. На 40 уровне ему становятся доступны специализации воитель, стрелок и покоритель морей, соответственно.

Карциз имеет узкую специальность, обусловленную его физическими данными — он прекрасно владеет мечом и щитом. После начального обучения на 10 уровне он получает класс мечник, а на 40 уровне — специализацию чемпион.

Способности Филлис к обучению многообразны. Закончив начальное обучение, на 10 уровне она может выбрать профессии охотник, знахарка или мореплаватель. На 40 уровне она может выбрать специализации стрелок, целительница или ведьма и покоритель морей, соответственно.

Ами из-за своих физических данных не может пользоваться тяжёлым оружием, зато имеет высокие способности к магии. После начального обучения, она на 10 уровне может выбрать профессии знахарка или мореплаватель. На 40 уровне у неё есть возможность выбрать специализации целительница или ведьма и покоритель морей.



После выбора героя-прототипа вы сможете дать вашему персонажу имя, а также выбрать черты лица и причёску.

В имени персонажа можно использовать только буквы латинского алфавита и цифры, другие знаки и пробелы не допускаются. Чтобы

рассмотреть персонажа с разных сторон при выборе причесок и лица, используйте стрелки под его фигурой.

Предупреждение: старайтесь выбирать для персонажа достаточно короткое и осмысленное имя! Длинное имя или наличие в имени большого числа цифр затруднит общение с вами других участников игры, им будет сложнее вас запомнить. Выбор имени, содержащего неприемлемые слова и выражения, может стать поводом для принятия к вам мер со стороны администрации сервера.

После настройки персонажа вы должны выбрать регион мира, в котором начнутся его приключения в «Пиратии».

Выбор начального региона

Для выбора региона используется условная карта с описаниями (настоящая карта мира значительно больше). Выберите регион, в котором начнёт осваивать мир ваш персонаж. При выборе желательно учесть, какой профессии вы хотели бы научить персонажа, поскольку покупать «своё» снаряжение у кузнеца и портного, книги с навыками своего класса у торговца-бакалейщика, обучаться выбранной профессии у наставника можно только в «своём» городе. Другие возможности — брать задания и получать за их выполнение опыт и награды, продавать трофеи и покупать предметы для лечения, чинить снаряжение, строить корабли и выходить в море, заниматься торговлей — будут доступны в любом городе.



Регион, город	Обучение профессиям	Герои
Аскарон, Серебряный город	Мечник, Мореплаватель	Ланс, Карциз, Филлис, Ами
Магический океан, Шайтан	Знахарка	Филлис, Ами
Великий синий океан, Ледынь	Охотник	Ланс, Филлис

Если вы решите передумать и выбрать персонажу другую профессию — ничего страшного! До 10 уровня персонажи обучаются по одинаковым программам, и вы можете свободно сменить регион и город. Для начинающих порталы работают бесплатно.

После выбора региона сервер проверит имя вашего персонажа на уникальность. Если имя уже использовано другим игроком, вы должны придумать персонажу новое имя или изменить существующее.

Первые шаги в игре

Добро пожаловать в мир «Пиратии»!

Ваш персонаж появляется в выбранном регионе, недалеко от центра главного города. Вы находитесь в безопасном месте и можете спокойно осмотреться по сторонам, познакомиться с интерфейсом игры и основными командами управления персонажем.

Запомнить элементы интерфейса с первого раза довольно сложно, и в этом нет необходимости. По мере обучения вашего персонажа на экран будут выводиться различные подсказки, которые помогут вам освоиться с игрой. Обратите внимание на мерцающий восклицательный знак, который будет время от времени появляться в правом нижнем углу экрана и выводить страницу справочной системы с подсказкой к вашей ситуации!

Первые две задачи, которые нужно решить вашему персонажу — одеться и найти наставницу по приёму новичков.

Сумка и снаряжение

Все новички получают начальный комплект одежды, а также ящик новичка. Этот ящик можно открывать через каждые 5 уровней до 40-го включительно, чтобы получать новую одежду и оружие, подходящую для вашего персонажа с учётом его уровня и класса. Все предметы из ящика вы получаете бесплатно — не стоит терять ящик новичка!

Откройте окно снаряжения (Alt+E) и «перетащите» мышью из ячеек сумки одежду, обувь и нож новичка в соответствующие ячейки в верхней части окна. Ваш персонаж оденется. При наведении курсора на предмет появляется всплывающая подсказка, где можно узнать различные параметры предмета и его стоимость.

Новые предметы, полученные, добывшие или



купленные вашим персонажем, будут складываться в его сумку (рюкзак). Со временем вы сможете обновить снаряжение персонажа на более качественное. Если вы стали обладателем нового предмета, но не можете его использовать, соответствующая строка в подсказке, выделенная красным цветом, поможет понять причину (например, уровень вашего персонажа ещё недостаточен или предмет предназначен для другого класса персонажей).

Закройте окно снаряжения клавишами Alt+E или крестиком в правом верхнем углу.

Наставница новичков

Первое задание вы получите, прочитав текст в приветственном окне. Осмотрите местность вокруг и найдите персонажа с жёлтым восклицательным знаком над головой — это ответственная за приём новичков в городе. Наставница есть в каждом городе, она находится рядом с городским центром. Вы можете обращаться к ней в любой момент.

Регион, город	Имя	Координаты
Аскарон, Серебряный город	Синна	2223, 2785
Магический океан, Шайтан	Рислина	876, 3572
Великий синий океан, Ледынь	Анжела	1315, 507



Наведите на неё курсор, он примет вид «диалог», что позволит начать разговор. Выберите в окне строку с жёлтым восклицательным знаком — вы выполнили первое задание и получили новый уровень! Обратите внимание, что восклицательный знак над головой наставницы сменился на зелёный — это значит, что у неё есть для вас задание. Снова вступите в диалог и прочтите второе задание. Вы должны отнести письмо городскому кузнецу и познакомиться с ним. Прочтите в тексте задания координаты кузнеца и введите их в окне радара (Alt+R). Теперь вы можете идти по стрелке, которая показывает нужное направление. Цвет восклицательного знака над наставницей стал серым — значит, новых заданий для вас пока нет, нужно выполнить уже взятое. Окно заданий можно вызвать комбинацией Alt+Q.

Идите по улицам города, указывая персонажу конечную точку движения (пройти по прямой, скорее всего, не получится — нужно обходить строения и другие препятствия). Обратите внимание на миникарту в правом верхнем углу экрана — кузница будет отмечена специальным знаком. Познакомьтесь с кузнецом и получите от него небольшой подарок. Вернитесь к наставнице (если вы не помните дорогу, введите её координаты в окне радара). Сообщите о выполненном задании и получите следующее. Вы познакомитесь с портным, целителем и его помощницей, научитесь помещать предметы на панель «быстрых клавиш».

По мере выполнения заданий будет расти ваш опыт и уровень. С каждым уровнем вы будете получать очки для увеличения базовых параметров (атрибутов) персонажа. Используйте их разумно: в первую очередь увеличивайте основные параметры для выбранного вами класса!

Выполнив ряд заданий, вы сможете познакомиться с основными городскими персонажами, к помощи которых вам придётся обратиться ещё не раз. Постарайтесь запомнить их местонахождение, чтобы не вводить каждый раз координаты в радаре. При наличии свободного времени просто погуляйте по улицам города и познакомьтесь со всеми местными NPC (их можно отличить от обычных игроков по надписям над головой, которые видны постоянно, а также по значкам на миникарте). Попытайтесь с ними заговорить. Некоторые городские NPC сразу или позже смогут выдать вам новые задания.

Цикл вводных заданий заканчивается при достижении 5 уровня. Чтобы получить этот уровень, вам придётся выполнить первое боевое задание, возможно, не самое простое. Запомните: восстановить здоровье персонажа, снизившееся в ходе боя, можно с помощью еды и напитков, или можете просто присесть для отдыха (клавиша Ins).

Основные NPC в городах

Встретить этих NPC можно в каждом городе. Постарайтесь со временем их запомнить.



Наставница	Отвечает за приём новичков и их обучение до 10 уровня. Обратитесь к ней в первую очередь!
Целитель	Продаёт предметы, позволяющие восстановить жизненную энергию персонажа (ЖЗ), покупает любые предметы. Помощница целителя в Серебряном городе лечит персонажей.
Кузнец	Продаёт оружие в соответствии со специализацией города, инструменты для любых персонажей, чинит любые предметы оружия и одежды (доспехов), используемые персонажами; покупает любые предметы. Кузнец в Шайтане умеет перековывать оружие и доспехи.
Портной	Продаёт одежду (доспехи) в соответствии со специализацией города, покупает любые предметы.
Бакалейщик	Продаёт книги, обучающие различным навыкам в соответствии со специализацией города, билеты, а также книги с жизненными навыками для любых классов; покупает любые предметы.
Оператор портала	Переправляет персонажа в одно из мест, доступное в списке портала (для персонажей до 10 уровня — бесплатно); записывает персонажа в список возвращения.
Наставник по профессии	Обучает персонажа выбранной профессии, начиная с 10 уровня: выдаёт классовые задания
Банкир	Позволяет кладь вещи в хранилище банка и забирать их обратно. Вещи, находящиеся в хранилище, доступны в любом городе.
Парикмахер	Меняет причёску и цвет волос персонажа.
Корабел	Строит корабли из числа доступных в городе (для персонажей начиная с 15 уровня).
Диспетчер порта	Отправляет корабли в плавание, заправляет их топливом и выполняет ремонт, занимается спасением затонувших кораблей, которые вышли из этого порта.
Торговец порта	Покупает и продаёт товары для морской торговли (необходимо иметь корабль). Торговец в Шайтане выдаёт разрешение на торговлю, а также задания, необходимые для снижения налогов.

Игровой экран

После выбора текущего персонажа вас переносит на основной игровой экран — именно здесь происходят все действия мира «Пиратии». На экране вы видите текущую местность и вашего персонажа в центре.



Экран состоит из трёх основных частей: портрета вашего персонажа и членов вашей группы (если вы находитесь в составе группы) в левом верхнем углу, игрового поля в центре — это основная часть экрана, и трёх панелей в нижней части. Слева внизу находятся окна диалога и системных сообщений, ближе к центру — панель «быстрых клавиш», справа — панель выбора окон и управления игрой. В правом верхнем углу располагается радар с мини-картой.

На экране могут выводиться различные информационные и диалоговые окна. Их можно передвигать за заголовок и закрывать, щёлкнув по крестику в правом верхнем углу.

Подсказки и «горячие» клавиши

Для удобства игрока экраны содержат большое количество контекстных подсказок, которые выводятся рядом с курсором мыши при наведении курсора на тот или иной объект или элемент интерфейса.

Хотя персонаж в основном управляется мышью, многие действия можно выполнять с помощью клавиатуры. Для большинства интерфейсных окон предусмотрена комбинация вызова с помощью «горячих» клавиш. Настраиваемая панель «быстрых клавиш» в нижней части экрана позволяет назначить клавишам F1...F8 использование предметов и навыков (заклинаний), наиболее часто нужных в игре. На панели можно разместить два набора по 8 предметов/навыков в

каждом. Использование «горячих» клавиш заметно облегчает игровой процесс. Общий список команд управления можно посмотреть в конце Руководства.

Управление камерой

Поворот камеры даёт возможность подобрать наиболее выгодный вид или точку зрения на вашего персонажа, союзников и противников, чтобы местные предметы мешали вам в наименьшей степени. Он выполняется сдвигом мыши влево и вправо при нажатой правой кнопке. Поворот возможен только при включенном управлении камерой в настройках экрана; при выключении камеры в настройках она всегда устанавливается в стандартное положение (вид с юга на север).

Наклон камеры позволяет «приблизить» или «удалить» камеру от вашего персонажа с одновременным изменением ракурса. Он выполняется с помощью колеса прокрутки мыши. Обычно при входе камера находится в крайнем верхнем положении, которое обеспечивает максимальный обзор местности. Если вы хотите близко рассмотреть мелкие предметы или детали одежды персонажа, то можете опустить камеру, и наоборот, в боевой обстановке бывает полезнее увидеть панораму сцены.

Возврат камеры в стандартное положение (вид с юга на север при максимальном удалении) выполняется двойным щелчком правой кнопки мыши.

Управление персонажем

Персонаж управляется преимущественно мышью. Чтобы отдать ему команду, укажите мышью точку на местности, куда он должен двигаться, или цель для действия, и щёлкните левой кнопкой. Вид курсора подсказывает, какое действие способен выполнить персонаж в определённом месте или с определённым объектом. Например, для атаки противника наведите на него курсор и щёлкните левой кнопкой, когда курсор примет вид меча. Чтобы можно было подобрать лежащий предмет, курсор должен принять вид руки, чтобы начать диалог с NPC — вид «диалог» и т.д. Для перехода в режим движения в заданном направлении нажмите и удерживайте левую кнопку мыши примерно 1 секунду, для отмены этого режима щёлкните левой кнопкой ещё раз. Более подробно курсоры и возможные действия описаны в конце этого раздела Руководства.

Для взаимодействия с другими персонажами используется контекстное меню, которое появляется при нажатии правой кнопки мыши на фигуре выбранного персонажа (вы увидите курсор с подсказкой в виде мыши). Список активных пунктов контекстного меню зависит от доступных

возможностей для этого персонажа, например: послать личное сообщение, открыть экран диалога, пригласить персонажа в группу, вызвать его на дуэль, начать торговлю с ним, посмотреть содержимое его палатки.

В бою урон, который ваш персонаж наносит противнику, показывается цифрами красного цвета, отлетающими от противника; урон, который получаете вы — цифрами белого цвета, отлетающими от фигуры персонажа. Отлетающая надпись MISS означает, что удар не достиг цели, а CRITICAL — что атакующему удалось нанести критический удар с удвоенной величиной урона.

Портреты персонажей

Портрет в левом верхнем углу экрана отображает вашего персонажа.

Справа от портрета выводится текущий уровень персонажа и его имя, а под ними — три цветные полосы, которые показывают параметры ЖЗ, МН и ОПЫТ. Они позволяют быстро оценить текущее состояние персонажа. К этим полосам есть контекстные подсказки.



ЖЗ (жизнь) — очки здоровья, красная полоса. В подсказке выводится текущий и максимальный уровень здоровья.

МН (магическая энергия) — очки магической энергии, синяя полоса. В подсказке выводится текущий и максимальный уровень энергии. ОПЫТ — опыт персонажа, оранжевая полоса, показывает накопление опыта в пределах текущего уровня. В подсказке выводится процент набранного опыта (при достижении 100% персонаж получает следующий уровень).

Если у вас есть фея, её портрет выводится чуть ниже. Линейка феи содержит две полосы: выносливость — красная, похожа на здоровье персонажа, и рост — оранжевая, аналог опыта персонажа.

Если ваш персонаж состоит в группе, то под вашим портретом появляются портреты остальных членов группы. Слева от портрета участника группы выводится его текущий уровень, имя и линейка здоровья (ЖЗ). Эта линейка позволяет быстро оценить состояние членов группы и решить, кому в первую очередь нужна помощь. Рядом с портретом организатора группы выводится значок с буквой «i». Группа может включать до 5 персонажей.

Использование портретов

Портреты можно указывать в качестве цели для заклинаний, рассчитанных на союзников, вместо обычного выбора фигуры персонажа на местности. Например, целитель может выбрать заклинание лечения и щёлкнуть по портрету одного из участников группы (лечебное действие будет возможно, если участник находится в пределах радиуса действия заклинания). В качестве цели можно выбрать портрет собственного персонажа.

Находясь в составе группы, можно использовать контекстное меню, которое выводится, если щёлкнуть по портрету правой кнопкой мыши. Пункты меню позволяют отправить сообщение всем членам группы или только выбранному участнику, выйти из группы (контекстное меню по собственному портрету), исключить отдельного участника из группы (эта функция доступна только организатору группы).

Окна диалога и системных сообщений

Многие события в мире «Пиратии» происходят за пределами вашего экрана. Окна системных сообщений и диалога с настраиваемым фильтром каналов и текстовым полем ввода дают вам возможность быть в курсе всех важных событий, получать информацию от других игроков и общаться с выбранными группами людей.



Верхнее текстовое окно предназначено исключительно для системных сообщений, нижнее — для общения между игроками. Окна можно независимо раздвигать по высоте примерно до середины экрана, используя небольшие движки в левой части (при наведении на них курсор меняет свой вид). Полупрозрачная подложка окон позволяет видеть местность и управлять действиями персонажа. Оба окна имеют линейку прокрутки в правой части.

Слева под окном находится кнопка выбора канала для отправляемых вами сообщений; в зависимости от выбранного канала к сообщениям будет добавлен префикс. Правее находится кнопка фильтра каналов входящих сообщений. Она открывает панель, на которой вы можете включить или отключить соответствующий канал. По умолчанию все каналы включены, выключенный канал отображается перечёркнутой надписью.

Канал	Префикс	Описание
ЛС	@имя	Личные сообщения между двумя участниками (диалог открывается через контекстное меню персонажа, находящегося на экране, или в списке друзей). Сообщения не видны окружающим.
Местный		Сообщения от игроков в пределах видимой части экрана (этот канал включен по умолчанию). Сообщения появляются одновременно в диалоговом окне и в текстовых окнах над фигурой персонажа. Удобный канал для начала диалога или организации новой группы игроков.
Система		Сообщения от игрового сервера включают глобальные события (например, открытие порталов, результаты сражения гильдий) и информацию, адресованную лично вам (например, полученные опыт и деньги за выполнение задания, повышение опыта, полученные предметы и т.д.). Выводятся в окне системных сообщений. Отключать этот канал не рекомендуется.
Группа	!	Сообщения между членами текущей группы, видны всем участникам группы.
Гильдия	%	Сообщения, адресованные членам вашей гильдии, если вы в ней состоите. Используется для оповещения о мероприятиях гильдии, сбора средств, общения участников.

Мир	*	Сообщения, адресованные всем присутствующим на сервере игрокам — вопросы, предложения, просьбы о помощи и т.д. Не рекомендуется для обычного общения. Можно рассыпать информацию о событиях, интересных многим участникам, например, приглашение вступить в новую гильдию, сбор группы для похода в лабиринт и т.д. Использование канала для рекламы будет расценено администрацией сервера как спам с принятием соответствующих мер.
Торговля	^	Сообщения, адресованные всем присутствующим на сервере игрокам — предложения о продаже или покупке различных предметов. Не рекомендуется для общения. Использование канала в целях рекламы может быть расценено администрацией сервера как спам с принятием соответствующих мер.

Левее кнопки фильтра находится узкая кнопка с вертикальной стрелкой, которая выводит небольшое окно со списком последних получателей личных сообщений. Если вы отправляли личные сообщения, то вместо набора имени можете открыть это окно и выбрать получателя из списка.

В центре интерфейсной группы расположено текстовое поле ввода. Оно постоянно активно: для ввода сообщения не нужно выполнять специальных действий, достаточно набрать его на клавиатуре. Длина строки не должна превышать 64 символов, включая префикс.

Обмен сообщениями

Для ввода сообщений выберите желаемый канал (по умолчанию включен канал местных сообщений без префикса). Введите сообщение в текстовом поле и нажмите Enter. Для редактирования можно использовать обычные клавиши управления курсором, а также Delete и Backspace. Клавиша «стрелка вверх» выводит в поле предыдущее сообщение. В текст можно вставлять «смайлики» (или улыбочки, т.е. иконки, выражющие ваше эмоциональное состояние). Кнопка для

выбора этих иконок находится справа от текстового поля.

Чтобы отправить другому персонажу личное сообщение, не набирая его имя вручную, используйте контекстное меню по его фигуре или щёлкните правой кнопкой мыши по одному из принятых от него сообщений, если вы уже общались. При следующем вводе реплики имя персонажа или название канала будет подставлено автоматически.

Если вы общаетесь, находясь в пределах прямой видимости, реплики участников диалога легко читать в текстовых окнах над их фигурами, не переключая каналы. Если вы далеко друг от друга, выберите канал ЛС или Группа и читайте ответ в окне сообщений, тогда другие каналы лучше отключить фильтром. Если вы находитесь в безопасном месте — например, в городе — то можете общаться в специальном окне диалога (или беседы, см. ниже). В опасном месте открывать это окно не стоит — вы можете потерять время, не увидеть противников, закрытых окном, и персонаж погибнет.

Эмоции

Две крайние кнопки справа под окном сообщений позволяют вашему персонажу выразить свои чувства окружающим. Кнопка с фигуркой открывает окно с различными жестами, а кнопка с «колобком» позволяет вывести над фигурой персонажа анимированного кальмарчика. Попробуйте сами!

Панель «быстрых клавиш»

В центре нижней части экрана находится настраиваемая панель «быстрых клавиш», которая использует клавиши F1...F8. Панель включает два набора (две строки), которые можно циклически переключать комбинациями «Ctrl+[», «Ctrl+]». Вы можете назначить каждому из 16 полей использование какого-либо предмета или навыка. Ограничение: предмет должен выполнять какую-либо функцию, т.е. быть используемым; навык должно быть активным, т.е. не автоматическим.

Например, клавише F1 вы можете назначить использование предмета, увеличивающего ЖЗ персонажа (лечебение), клавише F2 — навык ловить рыбу, клавише F3 — свиток с картой пиратских сокровищ и т.д. Если число различных предметов и навыков больше восьми, то можно разместить более важные из них на первой панели, менее важные — на второй.

Чтобы назначить предмет или навык функциональной клавише, откройте окно предметов или окно навыков и «перетащите» предмет

или иконку навыка на одну из ячеек панели. Если у вас есть стопка предметов, в правом нижнем углу ячейки будет выведено их число. Запомните название клавиши. Обратите внимание, что предмет не меняет своего основного места, клавиша содержит лишь ссылку на него.

Для использования предмета или навыка нажмите выбранную клавишу F1...F8, или щёлкните по иконке на панели. После активизации навыка наведите курсор на цель и щёлкните левой кнопкой мыши. Над целью появится маркер в виде красного кристалла. Например, после выбора навыка «ловля рыбы» вы можете щёлкнуть по косяку рыбы на поверхности моря, где выводится соответствующая надпись. Корабль закинет сеть и начнёт лов рыбы.

Отменить использование предмета нельзя. Чтобы отменить активный навык, пока вы его не применили, щёлкните правой кнопкой в любом свободном месте экрана. Если щёлкнуть правой кнопкой мыши на иконке панели «быстрых клавиш», текущее назначение этой клавиши сбросится и клавиша станет свободной. Иконки можно «перетаскивать» по панели, располагая их, как вам удобно.

Панель выбора окон

Панель выбора окон и управления игрой находится в правой нижней части экрана. Над ней расположена кнопка «?» для вызова справочной системы.



Опишем эти окна более подробно.

Окно параметров персонажа

Оно выводится на экран по кнопке с фигурой персонажа или комбинацией Alt+A. Оно отображает текущие параметры вашего персонажа в числовом виде. Подробнее см. раздел «Ролевая система», «Параметры персонажа».

В верхней части выводится игровое имя персонажа, его класс, гильдия и параметры. В центральном окне можно посмотреть свободное (нераспределённое) число навыков, свободное число пунктов для повышения основных параметров и список текущих значений всех основных и производных параметров персонажа.



Если у персонажа есть свободные пункты (очки) для увеличения основных параметров, в строках параметров появляются знаки «+», которые позволяют увеличить эти параметры. К ним можно посмотреть подсказки.

В нижней части окна отведено место для репутации персонажа (не используется в текущей версии, зарезервировано для расширения).

Окно снаряжения и предметов

Оно выводится на экран по кнопке с мешком или комбинацией Alt+E. Оно показывает текущее снаряжение, надетое на персонажа (оружие, одежду, амулеты и т.д.), а также содержимое его сумки (рюкзака). В нижней части окна можно видеть текущую сумму денег, которая есть у персонажа.



Чтобы одеть персон

Цифровой замок зарезервирован для следующих версий игры. Корзину можно использовать для удаления ненужного предмета.

Если несколько предметов лежит в стопке, их можно разделить: нажмите и удерживайте клавишу Shift при «перетаскивании» предмета в другую ячейку. Затем в диалоговом окне укажите, сколько предметов перенести на новое место.

Окно снаряжения и предметов открывается автоматически каждый раз при обращении к торговцам в городах и посёлках: оно служит для покупки или продажи предметов. Чтобы купить предмет у торговца, «перетащите» его в свою сумку, после этого выведется окно с предложением о покупке товара. Для продажи «перетащите» предмет в окно торговца, появится окно с предложением о продаже. Похожим образом действует интерфейс банка и интерфейс торговли между игроками.

Обратите внимание: для обмена предмета, находящегося на персонаже (или в его руках) на предмет в сумке, необходимо иметь в сумке хотя бы одно свободное место. Свободное место также необходимо для выполнения заданий, когда вы должны получить какой-то предмет. Если мест не хватает, продайте менее важные предметы или положите их на хранение в банк. В крайнем случае, можно удалить лишний предмет в корзину или бросить его на землю. Брошенный предмет считается вашим в течение 30 секунд, затем его может поднять любой персонаж. Если предмет не будет взят кем-либо, через некоторое время он исчезнет из мира.

Торговля между персонажами

Чтобы вызвать окно торговли, выберите пункт «торговля» в контекстном меню, которое можно вывести правой кнопкой мыши по фигуре другого персонажа. Игрок получит сообщение, что вы хотите с ним торговать, и при согласии обеих сторон откроется интерфейс торговли. С помощью этого интерфейса вы можете продать, передать или обменяться предметами с другим персонажем.

Слева выводится окно снаряжения и предметов, которые есть у персонажа. Окно справа используется для торговли: вверху отображаются вещи вашего партнёра, внизу — ваши. Небольшие цветные



индикаторы в центре позволяют увидеть действия партнёра: красный цвет показывает, что действие не выполнено, зелёный — выполнено.

Перенесите предмет (предметы), которые хотите продать, из сумки в одну из ячеек в нижней части окна. Если вы покупаете предметы, нажмите кнопку «\$» и наберите сумму, которую собираетесь предложить взамен. Нажмите кнопку «Подтвердить». Когда ваш партнёр сделает аналогичный выбор, его предложение — предмет или сумма денег — появится в верхней части окна, а кнопка «Торговля» станет активной. При покупке предмета наведите на него курсор, посмотрите в подсказке его параметры и решите, стоит ли он запрошенных денег. Если вы согласны с предложением, т.е. вас устраивает предмет и сумма, нажмите кнопку «Торговля». При согласии обеих сторон сделка состоится. В противном случае вы можете отменить сделку, выбрать другой предмет или сумму денег и начать торговлю заново, или совсем отказаться от торговли.

Это окно можно использовать для передачи предметов или денег другому персонажу, или просто для того, чтобы показать предмет, который у вас есть.

Окно навыков

Это окно содержит три закладки: классовые навыки, жизненные навыки и морские навыки (зарезервировано для следующих версий). Окно выводится на экран кнопкой с изображением звёздочки или комбинацией Alt+S.

Чтобы персонаж мог выучить новый навык, необходимо иметь книгу навыка, которую можно купить у торговца-бакалейщика. Классовые навыки продают в городе, где обучают персонажей вашего класса; жизненные навыки можно купить в любом городе. Кроме того, необходимо выполнить другие условия (см. подсказку к книге) и иметь хотя бы одно свободное очко соответствующего навыка. Тогда информацию в книге можно передать персонажу двойным щелчком по ней в окне предметов. Книга исчезнет, а в окне навыков появится иконка нового навыка.

Навыки, действующие автоматически, имеют иконки со скруглёнными краями. Активируемые навыки имеют форму квадрата, и чтобы пользоваться ими, желательно вынести иконку навыка на панель «быстрых клавиш». Исключение: навыки рубки леса и добычи руды начинают работать автоматически, если дать персонажу в руки соответствующий инструмент: топор или кирку.



Если у персонажа есть свободные пункты навыков (классовых или жизненных), их количество выводится в нижней части окна, а в строках навыков появляются знаки «+». Уровень классовых навыков можно увеличивать максимум до 10, а уровень жизненных навыков зависит от конкретного навыка. Например, максимальный уровень торговли — 3.

Новый свободный пункт классового навыка добавляется при очередном повышении уровня персонажа; на каждом 10-м уровне дополнительно приходит 4 пункта.

Подробные параметры навыков можно прочитать в подсказке к ним. Если навык является активируемым и расходует МН, в подсказке можно прочитать соответствующую величину. Многие активируемые навыки требуют некоторого времени между двумя последовательными вызовами (время «перезарядки»), которое можно увидеть по уменьшению тёмного сектора, если вывести навык на панель «быстрых клавиш». Величина эффекта возрастает, а время перезарядки уменьшается по мере развития навыка.

Совет: получение очков навыков стоит немалых усилий, распоряжайтесь ими разумно.

Окно заданий

Окно журнала заданий состоит из двух частей: списка заданий в верхней части и описания текущего задания в нижней. Окно выводится кнопкой с восклицательным знаком или по комбинации Alt+Q.

Задания в списке сгруппированы по видам: исторические задания, классовые задания, обычные задания. Одновременно персонаж может взять не более 10 заданий. От многих взятых заданий можно отказаться, нажав кнопку в нижней части окна. Однако встречаются задания, которые отменить невозможно.



Ключевые персонажи и предметы в тексте задания обычно выделены цветом. В конце текста приводится условие, которое нужно выполнить — например, количество чудовищ, которых нужно убить, или предметов, которые необходимо собрать. Кроме того, задания часто содержат координаты персонажа или места, где его нужно выполнять. Эти координаты можно ввести в диалог радара.



Старайтесь время от времени открывать этот экран, чтобы следить за ходом выполнения заданий. Завершённые задания удаляются из списка. В некоторых случаях невыполненные задания могут быть засчитаны как проваленные — например, если было просрочено задание на время или потерян уникальный предмет.

Окно быстрой справки

Окно содержит несколько страниц с короткой справкой о клавиатурных комбинациях и префиксах для различных каналов обмена сообщениями. Его можно вызвать кнопкой с вопросительным знаком или по Alt+H.

Окно настроек

Это окно основного игрового меню, его можно вызвать клавишей Esc, кнопкой с шестерёнкой или комбинацией Alt+O. Более подробно о настройках игры см. ниже в разделе «Игровое меню».

Окна диалога

По кнопке с многоточием или комбинации Alt+F на экран выводится список персонажей, похожий на список друзей в системах обмена сообщениями (MSN, ICQ и т.д.). Список разделён на подгруппы: текущие участники беседы (чата), друзья, члены группы, члены гильдии. Любую из них можно раскрыть. Имена активных персонажей,



находящихся на сервере в данный момент, выводятся красным цветом, остальные — чёрным. Щёлкнув по имени правой кнопкой мыши, можно вывести контекстное меню и посмотреть текущие параметры персонажа, послать ему сообщение в окне диалога или по каналу личных сообщений, удалить его из списка друзей. Кнопки в нижней части этого окна позволяют добавить персонажа в список друзей по его имени, а также изменить информацию о себе — в частности, добавить комментарий к имени персонажа, который будет выводиться в скобках (уровень, профессия и т.д., одно слово без пробелов).

Двойным щелчком по имени активного персонажа можно открыть окно беседы (чата). Здесь находится поле ввода текста и кнопки,

позволяющие очистить экран сообщений, вставить иконку эмоций, сохранить диалог в виде текстового файла и закрыть окно. В диалоге могут участвовать более двух человек: чтобы добавить нового персонажа, перетащите его имя из общего списка в список участников диалога в правой части окна.

Мини-карта и радар

В правом верхнем углу находится окно мини-карты и кнопки радара. Обычно окно находится на экране, его можно убрать или снова вывести клавишами Alt+M. Две кнопки справа внизу позволяют вызвать радар и карту мира. Под мини-картой выводится название текущей местности и текущие координаты персонажа.



Мини-карта показывает схематический план местности. На ней видна земля или вода, леса, дороги, водоёмы, строения. Специальными символами отмечены NPC основных профессий (например, операторы порталов, кузнецы, торговцы, банкиры, стилисты-парикмахеры), остальные NPC — сиреневыми квадратами. Ваш персонаж обозначен на мини-карте белой стрелкой, которая указывает направление взгляда или движения. Противники обозначаются красными точками, другие персонажи — голубыми, союзники по группе — зелёными. Места, где находятся ресурсы (строевой лес, залежи руды, косяки рыбы, затонувшие корабли) выводятся оранжевым цветом. Все персонажи, противники, NPC и ресурсы показываются только тогда, когда они попали в поле зрения вашего персонажа.

Радар

Радар служит для поиска направления, в котором находится интересующая вас точка. Окно радара вызывается по комбинации Alt+R или кнопкой со стрелкой на мини-карте. Для поиска необходимо ввести регион и координаты требуемой точки. Обратите внимание: по умолчанию в окне радара подставляется текущий регион, поэтому если вам нужно найти точку за пределами текущего региона, не забудьте выбрать регион в верхнем списке.

После ввода координат появится стрелка, указывающая направление. При возможности используйте режим бега / движения в этом направлении, чтобы быстрее добраться до нужного места. При повторном вызове радара стрелка исчезает.

Примечание: если вы находитесь в ином мире, выбор региона в радаре не используется, достаточно ввести только координаты в пределах текущей местности.

Карта мира

Вы можете посмотреть часть карты мира, на которой ваше текущее положение отмечено стрелкой. Её можно вывести и закрыть комбинацией Alt+W. На карте открыты только те места, где успел побывать ваш персонаж. Для сдвига карты используйте 4 стрелки по краям. Вы также можете увидеть координаты центра карты и процент исследованной вами части региона. В местах иного мира эта карта недоступна.

Корабли

Постройка корабля

Для постройки корабля обратитесь к корабелу (см. координаты в таблице) и выберите корабль, доступный для вашего персонажа. Подумайте, каким будет основное назначение корабля: торговля, рыбная ловля, подъём грузов, боевые действия. Выберите компоненты, которыми хотите оснастить корабль, и дайте ему название (только латинские буквы и цифры, без пробелов). Заплатите сумму, необходимую для его постройки, и получите купчую книгу на судно.

По мере набора кораблём опыта за мореплавание и победы над противниками, можно повысить уровень корабля. Обратитесь к корабелу и выберите соответствующий пункт. Для повышения уровня необходимо заплатить некоторую сумму (см. в окне системных сообщений).

Обратите внимание, что купчую необходимо всё время держать при себе! Её нельзя сдать в банк, а при выкладывании её из сумки корабль потеряет весь текущий опыт и существенно снизит свой уровень. Аналогичная потеря уровня произойдёт при продаже купчей на корабль или передаче её другому персонажу.

После постройки корабля на нём можно сразу же отправиться в плавание, для этого обратитесь к диспетчеру порта, выберите действие и укажите название корабля. Диспетчер может заправлять корабль топливом и ремонтировать его, а также спасти корабль, затонувший на море, если он вышел из этого порта.

Об использовании кораблей для ловли рыбы и подъёма затонувших грузов смотрите соответствующие подразделы в главе «Жизненные навыки».



Название корабля	Уровень персонажа	Мест в трюме	Серебряный город 2255,2801	Шайтан 901,3668	Ледынь 1221,628	Бухта Громограда 1062,1291
Гуппи	15	24	+	+		
Черепаха	15	24		+	+	+
Транспорт	20	24	+			
Ветролов	20	24		+	+	
Летучая рыбка	30	24	+		+	+
Рыбамеч	30	24	+	+		+
Фантом	35	32				+
Гроза	35	32		+		
Богиня	40	32		+		
Серебряный дельфин	40	32				+
Орёл	45	32			+	
Большая белая акула	45	32				+

Интерфейс корабля

Когда персонаж находится на корабле, в верхней части экрана выводится интерфейс корабля.



Слева в цифровом и графическом виде отображается запас прочности корабля, а также его уровень. Справа выводится количество топлива и текущий опыт, который можно использовать для повышения уровня. Изображение кораблика в центральной части — это кнопка, по которой можно вывести окно параметров корабля.

По-другому это окно можно вывести в окне предметов, щёлкнув правой кнопкой мыши по купчей книги. Здесь выводятся все основные характеристики судна, часть из них определена конструкцией, некоторые вы можете выбрать при постройке.

Параметр	Пояснение	Параметр	Пояснение
Корпус	Тип корпуса	Топливо	Запас топлива
Двигатель	Силовая установка	Мест	Мест в трюме: занято/всего
Нос	Нос корабля	Скорость	Скорость движения
Пушка	Основная пушка	Огонь	Скорострельность
Компонент	Оснащение корабля	Расход	Расход топлива в ед. времени
Атака	Урон при атаке мин/макс	Защита	Уровень защиты
Прочность	Прочность текущая/макс	Порт	Порт стоянки или выхода

Наиболее важные параметры — силовая установка, нос, пушка и оснащение (рыболовная сеть или рука для подъёма грузов). Для морской торговли большую роль играет число мест в трюме. Вы также можете посмотреть базовые параметры корабля, отметив соответствующий пункт.

Кнопка «Груз» выводит на экран содержимое трюма. В интерфейсе портового торговца оно используется для покупки и продажи товаров.

Морская торговля

Чтобы заняться морской торговлей, необходимо получить разрешение (лицензию). Её выдаёт торговец Сидор в порту Шайтана (799, 3659). Вам необходимо выполнить несложное задание по сбору ресурсов.

Первое разрешение даёт право торговли с 30% налогом, причём только товарами, которые попадают в категорию низкого уровня. Многие виды

товаров в различных портах будут вам недоступны. В дальнейшем можно получить разрешение среднего уровня с 20% налогом и меньшими ограничениями, а затем — высокого уровня с 10% налогом без ограничения по виду товаров. Для этого необходимо выполнить большое число заданий, которые будет выдавать этот торговец. После выполнения нескольких заданий вы будете получать призы и новую скидку в величине налога. При достижении 20% и 10% вы должны будете выполнить специальные задания, чтобы получить разрешение среднего и высокого уровня, и, соответственно, доступ к большему числу товаров.

Налог в морской торговле в «Пиратии» берётся весьма традиционным способом — из стоимости товара при продаже вычитается соответствующий процент (при покупке товаров налог не берётся). Цена, по которой портовый торговец покупает товары, указана без учёта налога. При продаже товара вы получите сумму, уменьшенную на величину налога; информация о налоге выводится в окне системных сообщений. Таким образом, даже при снижении налога с 30% до 20% ваш выигрыш будет значительным.

Интерфейс торговли

При выборе грузовой торговли в диалоге портового торговца после выбора судна выводится интерфейс купли–продажи:

В верхней части находятся товары торговца, в нижней — трюм вашего корабля. Вначале вы должны выбрать, будете вы покупать товары на корабль или продавать с корабля. Под товаром выводится цена, по которой вы можете его купить или продать (без учёта налога). Если вы предложите торговцу товар, которого нет в списке, он будет брать его по нулевой цене. Покупать и продавать товары, изображённые красным цветом, вы не сможете: необходимо получить разрешение более высокого уровня, чем есть у вас.



Покупка товаров: перетащите выбранный предмет в окно трюма, в появившемся диалоговом окне укажите, сколько единиц товара хотите купить.

Продажа товаров: перетащите выбранный товар из трюма в окно продажи, подтвердите продажу. В окне системных сообщений будет выведена сумма удержанного налога. Повторите действие для остальных ячеек с товарами, которые хотите продать. Вариант: укажите на предмет, щёлкните правой кнопкой мыши, затем нажмите Enter.

Игровое меню и настройки

Это меню можно вызвать в любой момент клавишей Esc или комбинацией Alt+O. Оно содержит пункты, связанные с настройками игры и переключением персонажей:



Настройки дисплея	Выводит окно настроек видеосистемы (см. ниже).
Настройки звука	Выводит окно настроек звука, где можно задать громкость музыки и громкость звуковых эффектов.
Настройки игры	Выводит окно игровых настроек (см. ниже).
Смена персонажа	Переключает в экран выбора персонажа на текущем сервере, при этом ваш персонаж покидает игру.
Отключение	Завершает сеанс игры на текущем сервере и выводит экран выбора региона.
Выход из игры	Завершает сеанс и выходит в Windows.

Настройки видеосистемы

Совет: не стоит менять параметры видеосистемы без особой необходимости. Игра сама выставляет оптимальные настройки при первом запуске.

Параметр	Варианты	Описание
Графика	Выс, Сред, Низк	Определяет качество текстур. Низкое качество рекомендуется для видеосистем, указанных в минимальных системных требованиях.
Эффекты	Вкл, Выкл	Определяет вывод спецэффектов.
Камера	Вкл, Выкл	Определяет возможность поворота камеры. При отключенной камере выводится вид местности с юга на север, правая кнопка мыши не управляет камерой.

Параметр	Варианты	Описание
Тени	Вкл, Выкл	Определяет вид теней от объектов. Выключенные тени увеличивают скорость видеовывода, но снижают реалистичность изображения (рекомендуется для видеосистем, соответствующих минимальным системным требованиям).
Цвет	32, 16	Определяет цветовой режим экрана: 32 бита или 16 бит. Переход в 16-битный режим ускоряет вывод изображения на некоторых видеосистемах.
Качество	Выс, Сред, Низк	Определяет общее качество изображения. Этот переключатель не влияет на настройки напрямую, он лишь выставляет одну из трёх заданных комбинаций других параметров. Высокое качество рекомендуется для большинства современных видеoadаптеров, низкое — для видеосистем, указанных в минимальных системных требованиях.
Полный экран	Да, Нет	Вывод экрана игры на полном экране монитора или в окне. Перевод в оконный режим имеет смысл для больших или широкоэкранных мониторов; а также в случае проблем с переключением из экрана игры в другие приложения Windows (например, при одновременном запуске игры и просмотре страниц в интернет-браузере).
Разрешение	1024, 800	Определяет разрешение экрана. Рекомендуемый режим 1024x768. Режим 800x600 уменьшает масштаб изображения и рекомендуется только для устаревших мониторов или при запуске игры в окне.

Игровые настройки

Эти настройки позволяют менять логику некоторых элементов интерфейса.

Параметр	Варианты	Описание
Движение	Вкл, Выкл	Определяет возможность передвижения персонажа и его окружения при перерывах связи с сервером. Выкл. — персонаж останавливается. Вкл — включается механизм предсказания перемещений: небольшие перерывы не будут заметны, при больших персонаж начнёт «отбрасываться» в предыдущую точку. При неустойчивой связи с сервером рекомендуется отключить.
Авт. блок	Ручной, Авто	Позволяет автоматически блокировать доступ к сумке персонажа при отключении от сервера.
Справка	Скрыть, Показать	Определяет, выводить ли мерцающий восклицательный знак для вызова контекстного экрана справки. Функция полезна при начальном обучении, подготовленные пользователи могут её отключить.

Курсоры в игре

В игре «Пиратия» предусмотрено большое количество курсоров, которые подсказывают вам возможные действия в зависимости от объекта на экране, на который указывает курсор. Многие курсоры анимированы. Обычно команды выполняются щелчком левой кнопки мыши; правая кнопка мыши служит для вывода контекстного меню и для управления экраном, а также для сброса назначений на панели «быстрых клавиш». Некоторые команды управления персонажем меняют курсор, придавая ему соответствующий вид до тех пор, пока команда не будет выполнена или отменена.

Перечислим курсоры и действия, связанные с ними, более подробно.

Информационные курсоры

Курсоры этой группы служат для управления интерфейсом, информации о текущих возможностях объектов и о состоянии игры.



Курсор «указатель» в виде стрелки — обычный курсор, не связанный с каким-либо конкретным действием. Он используется для работы с различными элементами игрового интерфейса на основном экране и в различных окнах, с панелями кнопок, в окнах диалогов и т.д.

На местности этот курсор служит для указания персонажу конечной точки передвижения, куда он может дойти или доплыть на корабле. После нажатия левой кнопки мыши на местности появляется маркер в виде врачающегося синего кристалла. Прибыв в указанную точку, персонаж остановится.



Курсор «камера» появляется при нажатии правой кнопки мыши в любой точке местности. Если удерживать нажатой правую кнопку, сдвиг мыши влево или вправо вызывает поворот вида на местность вокруг персонажа. Используя поворот и наклон камеры с помощью колеса прокрутки, вы можете выбрать наиболее подходящий ракурс, чтобы персонаж не был закрыт местными предметами, а противники находились в поле вашего зрения.



Курсор «правая кнопка» показывает, что вы можете нажать правую кнопку мыши и вывести контекстное меню. Обычно он выводится при наведении курсора на персонажей, принадлежащих другим игрокам, или на их корабли на море. После нажатия правой кнопки рядом с персонажем появляется контекстное меню, в котором доступные пункты выводятся ярким цветом. Вы можете начать с персонажем диалог, пригласить его в группу, начать торговлю, вызвать его на дuel и т.д.



Курсор «недоступное место» показывает участки местности, недоступные для персонажа. Например, вы указали на точку, в которую нельзя попасть (например, реку или озеро, скалу, закрытое здание) или на поверхность суши, когда персонаж плывёт на корабле.



Курсор «недоступное действие» выводится в ситуации, когда то или иное действие невозможно по логике или по сюжету. Например, вы указали на объект, находящийся на местности, который можно исследовать или использовать, только получив соответствующее задание.



Курсор «ожидание» показывает, что вам нужно подождать, пока игра выполнит внутренние операции. Например, он может выводиться при загрузке карты или длительных паузах, связанных с подключением к серверу. Пока такой курсор остаётся на экране, интерфейс будет неактивным.

Курсоры действия

Курсоры этой группы служат для команд вашим персонажам — атаковать противников, действовать с предметами или взаимодействовать с другими персонажами.



Курсор «бег» показывает режим быстрого передвижения и выводится при длительном (около 1 секунды) нажатии левой кнопки мыши на свободном участке местности. После этого персонаж начинает бежать или плыть в направлении, куда указывает курсор. Движение прекращается, если персонаж или корабль столкнётся с препятствием. Таким способом удобно указывать курс при длительных переходах на море или по открытым участкам суши, передвигаться в режиме бега в густом лесу не очень эффективно. Чтобы вернуться в обычный режим передвижения, щёлкните любой кнопкой мыши.

Этот курсор также используется для обозначения активных порталов на местности. Чтобы воспользоваться порталом, подведите персонажа или корабль в центр портала и щёлкните по нему левой кнопкой мыши.



Курсор «атака» появляется при наведении на противника или объект возможной атаки (враждебные персонажи, чудовища, некоторые растения) и показывает возможность атаковать их текущим оружием. Перед атакой желательно сравнить уровень противника со своим уровнем по цвету надписи. Этот курсор также показывает место, где можно собирать ресурсы, имея нужный инструмент (рубка дерева, добыча руды).



Курсор «навык» появляется при выборе одного из доступных активных навыков, действующих на цель (иконки с острыми углами). Например, это может быть атака противника заклинанием, лечение союзника или ловля рыбы на море... Проще всего активировать навык с помощью назначенной ему клавиши F1...F8, или щёлкнуть по иконке на панели «быстрых клавиш». После активации навыка наведите курсор на цель и щёлкните левой кнопкой мыши. Над целью появится маркер в виде красного кристалла. Если выбранный навык действует на область местности, появится круг соответствующего размера: выберите место и щёлкните левой кнопкой мыши. Чтобы отменить активный навык, пока вы его не применили, щёлкните правой кнопкой в любом неактивном месте экрана (не нажмайте правой кнопкой на панели «быстрых клавиш», чтобы не сбросить текущее назначение клавиши).



Курсор «диалог» появляется при наведении на персонажа игрового мира (NPC), с которым можно поговорить. Многие NPC не откажутся сказать вам несколько фраз, даже если у них нет для вас заданий. Чтобы начать диалог, щёлкните левой кнопкой по персонажу, откроется диалоговое окно.



Курсор «взять» в виде сжимающейся руки появляется при наведении на предмет, который персонаж может поднять и взять с собой — например, мешок, предмет одежды или оружия, или бочку с полезным грузом на море. Поднятые предметы попадают в сумку персонажа или в трюм корабля. Если нажать и удерживать клавишу Shift, рядом со всеми предметами и персонажами появятся надписи. Чтобы взять предмет, достаточно щёлкнуть по соответствующей надписи.



Курсор «перетащить» используется при снаряжении персонажа, торговле и для настройки панели «быстрых клавиш». Он показывает процесс переноски предметов в окне снаряжения, чтобы одевать персонажа и давать ему в руки оружие или инструменты, а также переноску предметов в окнах обмена и торговли. Выбрав предмет, «захватите» его, нажав левую кнопку мыши, переместите на новое место и отпустите. Курсор помогает «навесить» предмет или навык на одну из свободных кнопок панели «быстрых клавиш». Захватите предмет или иконку навыка и перенесите его изображение на одну из ячеек нижней панели. Этот курсор также используется для перемещения открытых окон по экрану: нужно захватить курсором заголовок окна и передвинуть.



Курсор «ремонт» используется в окне снаряжения при диалоге с кузнецом и служит для ремонта предметов одежды и оружия, износившихся в бою (величину износа можно посмотреть в контекстной подсказке). Можно чинить как предметы, надетые непосредственно на персонажа, так и лежащие в сумке. После выбора в диалоге пункта «ремонт» наведите курсор на предмет и щёлкните левой кнопкой мыши. Откроется окно подтверждения, где будет указана цена ремонта; вы можете согласиться или отказаться. После завершения ремонта предметов нажмите правую кнопку мыши, чтобы закрыть окно.



Курсор «исследовать» появляется при наведении на объект, с которым связано одно из ваших текущих заданий. Например, вы должны исследовать содержимое бочки или ящика, чтобы найти что-то, спрятанное внутри. Щёлкните левой кнопкой, чтобы персонаж исследовал объект и забрал найденную вещь, если она там есть.



Курсор «пристань» служит для швартовки корабля в порту и выхода на берег. Он доступен только в портах, где есть место для швартовки, которое обозначено кругом, состоящим из цветных стрелок. Подведите корабль в центр круга и щёлкните левой кнопкой мыши.



Курсор «занять место» показывает место в городе, где может разместиться для отдыха где ваш персонаж — например, присесть на скамейку или постоять у колонны. Вы можете сесть с друзьями вокруг столика в баре или кафе и вести беседу, не мешая прохожим. Обратите внимание, что уровни здоровья и магии (ЖЗ и МН) будут восстанавливаться с обычной скоростью, а не ускоренно, как при настоящем отдыхе.



Курсор «кормить фею» используется в окне предметов и служит для питания или обучения феи, если она у вас есть. Дважды щёлкните по пище для фей или по книге навыков феи, переместите курсор на изображение феи и щёлкните по ней. Результат можно посмотреть в подсказке к фее.

Ролевая система

Параметры персонажа

Базовыми параметрами (атрибутами) персонажа являются сила, телосложение, точность, скорость и дух:

Атрибут	Описание
Сил	Сила. Увеличивает урон, наносимый атакой в ближнем бою.
Лов	Ловкость. Увеличивает скорость нанесения ударов или выстрелов и вероятность уклонения от удара противника.
Точ	Точность. Увеличивает урон, наносимый атакой на расстоянии, и вероятность нанесения удвоенного урона.
Тел	Телосложение. Увеличивает защиту, величину жизненной энергии (ЖЗ) и скорость её регенерации.
Дух	Увеличивает магическую энергию (МН) и скорость её регенерации.

Базовые атрибуты наиболее важны, поскольку определяют, что может и что не может сделать персонаж. При повышении уровня за счёт набранного опыта атрибуты не повышаются автоматически — персонажу добавляются свободные очки (пункты) для повышения атрибутов, которые вы должны распределить по своему усмотрению. С начала игры каждое повышение уровня приносит 1 очко, на каждом 10 уровне дополнительно даётся 4 очка. Начиная с 60 уровня персонажа, за каждый уровень даётся 2 очка. Чтобы распределить свободные очки атрибутов, нужно в окне параметров персонажа нажать знак «+» справа от названия атрибута.

Чтобы распределение очков было полезно персонажу, учитывайте ведущие атрибуты для различных классов. В первую очередь желательно развивать основной атрибут.

Класс	Ведущие атрибуты
Мечник	Ловкость, Сила
Охотник	Точность, Ловкость
Знахарка	Дух, Телосложение
Мореплаватель	Дух, Телосложение
Воитель	Ловкость, Сила
Чемпион	Телосложение, Сила
Целительница	Дух, Телосложение
Ведьма	Дух, Телосложение
Стрелок	Точность, Ловкость
Покоритель морей	Дух, Телосложение

Производные атрибуты зависят от базовых и определяют непосредственные боевые качества персонажа. В окне параметров персонажа выводятся результирующие значения, полученные сложением параметров самого персонажа и параметров, добавляемых за счёт свойств оружия и доспехов, а также магических колец и амулетов:

Параметр	Описание
Мин. атака	Минимальная атака: мин. урон при отсутствии у противника защиты.
Макс. атака	Максимальная атака: макс. урон при отсутствии у противника защиты.
Шанс попадания	Шанс не промахнуться при атаке в ближнем бою.
Уклонение	Шанс не получить урон при атаке противником.
Защита	Способность не получать урон от атаки ниже этой величины
Скорость атаки	Скорость, с которой наносятся удары при атаке.
Сопротивление	Сопротивление физической атаке: урон, «пробивший» защиту, будет уменьшаться на эту величину (в процентах).

При использовании средств магического усиления атаки и магической защиты соответствующие параметры персонажа будут дополнительно увеличены на некоторое время.

У персонажа есть шанс нанести противнику при атаке двойной урон (обозначается отлетающей надписью CRITICAL). Этот шанс в основном зависит от атрибута «Точность», его можно увеличить, используя оружие или предметы (доспехи, кольца, амулеты) с магическими свойствами.

Оружие и одежда

Персонажи могут использовать только те виды оружия, которые соответствуют их основному классу: мечник — мечи, охотник — луки, мореплаватель — кинжалы и короткие мечи, знахарка — жезлы и посохи. После выбора специализации доступные виды оружия могут расширяться — так, стрелок сможет использовать пистолеты и ружья.

Основные параметры оружия — минимальная и максимальная атака, которые определяют возможный урон, наносимый противнику, без учёта его защиты и без учёта параметров персонажа. Если взять оружие в руки, его параметры атаки будут складываться с параметрами самого персонажа.

Основной параметр доспехов (одежды, включая головной убор Ами, и щитов, которыми могут пользоваться Ланс и Карциз) — это защита. Уровень защиты всех предметов суммируется и определяет общую защиту персонажа.

Помимо основных параметров, оружие и доспехи могут давать дополнительные прибавки к различным атрибутам персонажа. Оружие и доспехи достаточно высокого уровня могут иметь гнёзда для установки магических самоцветов, способных придать им дополнительные качества (см. ниже «Перековка оружия»). Наиболее ценные предметы обладают целым набором полезных качеств, связанных с повышением параметров; их можно попробовать добить в лабиринтах или при поиске сокровищ.

Оружие и одежда изнашиваются в бою, хотя происходит это достаточно медленно. При гибели персонажа накладывается штраф в виде износа всех надетых предметов на 5% (не играет роли, погиб персонаж в бою с противником или утонул на море). Если персонаж погиб несколько раз подряд, износ может быть значительным. При полном износе предмет перестаёт действовать. Для ремонта необходимо обратиться к любому кузнеццу, стоимость ремонта зависит от величины износа.



Здоровье и лечение

Основной показатель здоровья персонажа — уровень жизни (ЖЗ), который зависит от его телосложения. Если персонаж атакован противником, он может получить физический урон, который будет уменьшен благодаря защите и сопротивлению физической атаке, или получить магический урон. Уменьшение жизни до 0 приводит к гибели персонажа.

Восстановить здоровье можно с помощью лечения. Еда, которую можно купить у целителя, излечивает некоторую часть повреждений. Более сильный эффект можно получить, используя лечебные травы, а также специальные зелья. В бою лечить персонажа можно магическими заклинаниями, которыми владеют знахарка, целительница и ведьма. Целительница высокого уровня способна воскресить персонажа.

Все персонажи игроков обладают способностью к восстановлению ЖЗ (регенерация). Она также зависит от телосложения. В состоянии отдыха скорость восстановления ЖЗ и МН существенно возрастает. В некоторых случаях можно отдыхать прямо в бою.

Кольца, амулеты, зелья

Защитные кольца и амулеты также повышают основные или производные параметры персонажа. Поскольку стоимость их довольно велика, рекомендуется обращать внимание на предметы, которые будут полезны персонажу исходя из его класса (например, повышение защиты для мечника, повышение скорости атаки для охотника, повышение МН или скорости регенерации МН для знахарки и т.д.). Параметры колец и амулетов будут добавлены к параметрам персонажа.

Зелья, в отличие от носимых предметов, действуют на персонажа временно. Наиболее простые зелья восстанавливают небольшую часть здоровья или магической энергии. Более

сильно действующие зелья необходимо сварить из составных частей по специальному рецепту, для этого следует обратиться к NPC в городе. Существуют магические средства и зелья, которые способны существенно поднять параметры персонажа, увеличить скорость набора опыта и даже вероятность выпадения трофеев из противников. Некоторые подобные предметы можно получить за выполнение заданий, добыть как трофеи или купить в онлайн-магазине.



Кораллы

Для мореплавателей и покорителей морей важную роль играют кораллы (они выводятся в интерфейсе как крупные раковины различной формы). Кораллы позволяют выполнять действия, недоступные персонажам других классов. Эффект от использования коралла зависит от параметра «Дух» и уровня развития соответствующего навыка.

Коралл	Использование	Перезарядка
Коралл грозы	Навыки «удар молнии» на сушке и «грозовая завеса» на море. Наносят урон противнику.	Область грозы, например, Аскарон (2500, 2850)
Коралл ветра	Навык «попутный ветер» позволяет увеличить скорость корабля.	Область торнадо
Коралл удара	Навык «луч раковины» на сушке создаёт луч света и наносит урон всем противникам, оказавшимся внутри него.	Не перезаряжается
Коралл тумана	Навык «туман» создаёт на море завесу, уменьшающую атаку противников внутри неё.	Область тумана

Существуют кораллы 5 уровней, рассчитанные на персонажей с различной подготовкой. Кораллы 1 и 2 уровня продаёт торговец Ламон в Аскароне (2061, 2543). Кораллы более высоких уровней можно получить только как трофеи от морских чудовищ. Для перезарядки кораллов (всех, кроме коралла удара) необходимо приплыть на корабле в область стихии и дать коралл в руки персонажу, т.е. положить его в одну из активных ячеек окна предметов. При этом рекомендуется держать окно открытым и следить за процессом зарядки, поскольку корабль тоже будет получать урон при пребывании в области стихии (например, от разрядов молний). Использованный коралл удара нельзя перезарядить, но можно продать.

Координаты областей стихии периодически выводятся в окне системных сообщений.

Классовые навыки

Каждый персонаж может обучаться навыкам из общего числа навыков, доступных для своего класса. Для взятия навыка необходимо использовать соответствующую книгу, для повышения уровня используются свободные пункты навыков, которые появляются при повышении уровня персонажа. Максимальный уровень развития навыка — 10.

Большинство навыков приобретается по цепочке: для обучения более сложному навыку нужно развить предыдущий до минимально необходимого уровня (его можно посмотреть в подсказке к книге, например, в лавке бакалейщика). Для персонажей большинства классов до 40 уровня один из навыков играет ключевую роль: он служит основой для получения новых навыков, которые становятся доступными после выбора специализации. К этому моменту желательно развить ключевой навык не ниже указанного уровня:

Класс персонажа	Ключевой навык и уровень
Мечник > воитель	Берсерк, 5 уровень
Мечник > чемпион	Рык тигра, 5 уровень
Знахарка > целительница / ведьма	Сила духа, 8 уровень
Охотник > стрелок	Мастер-стрелок, 10 уровень

У мореплавателей нет ключевого навыка. После получения специализации «покоритель морей» для дальнейшего развития им понадобятся навыки различных видов и уровней: «броня раковины» 5 уровня для навыка «луч раковины», «торнадо» 4 уровня для навыка «попутный ветер» и «удар молнии» 8 уровня для навыка «завеса молний».

Жизненные навыки

За выполнение исторических заданий персонажи, кроме обычного опыта, получают опыт, дающий им возможность получать и развивать навыки, очень полезные для выживания в окружающем мире, а также для получения дополнительных доходов. Это ловля рыбы, подъём затонувших грузов, рубка леса, добыча руды и установка торговой палатки. Чтобы получить навык, нужно иметь хотя бы одно свободное

очко навыков и приобрести книгу по этому навыку у торговца-бакалейщика в любом городе. Чтобы использовать навык, необходимо иметь соответствующий инструмент или оснащение корабля (для установки палатки инструмент не требуется). Полученный навык можно развивать, используя свободные пункты жизненных навыков.

Ловля рыбы

Имея навык ловли рыбы и корабль, оснащённый рыболовной сетью (выбирается при постройке), вы можете ловить рыбу, добывая мясо рыбы и сашими. Мясо рыбы можно использовать как товар в морской торговле, а также как топливо для корабля в экстренном случае. Сашими — деликатесный рыбный продукт, может использоваться для приготовления рыбных блюд и в заданиях, связанных с торговым налогом. Иконку навыка рыбной ловли удобно перенести на панель «быстрых клавиш». Для использования навыка нужно активировать его на косяке рыбы (рыбные ресурсы видны на мини-карте). Бочки с добытой рыбой можно собрать с поверхности воды с помощью команды Ctrl+A. Мясо будет загружено в трюм, а сашими — в сумку персонажа. Для использования мяса как топлива дважды щёлкните по нему в интерфейсе трюма корабля.

Районы рыбной ловли есть во всех трёх океанах, наиболее известное место — окрестность порта Серебряного города, где ловить рыбу очень легко. С увеличением навыка увеличивается улов и растёт число видов вылавливаемой рыбы.

Подъём затонувших грузов

Имея этот навык и корабль, оснащённый механической рукой (выбирается при постройке), вы можете поднимать грузы с затонувших кораблей, чтобы продать их по неплохой цене портовому торговцу. Подъёмом грузов и их продажей можно заняться до получения разрешения на морскую торговлю. Иконку навыка желательно перенести на панель «быстрых клавиш». Для использования нужно активировать его на затонувшем судне (их можно видеть как ресурсы на мини-карте). Поднятые бочки можно собрать с поверхности воды и загрузить в трюм командой Ctrl+A.

Места, где встречаются затонувшие корабли, есть во всех трёх океанах, наиболее известное место — Магический океан, южнее порта Шайтана. С увеличением навыка увеличивается количество поднимаемых грузов и растёт число видов затонувших кораблей, с которых можно поднимать груз (например, корабли в Заливе сокровищ).

Внимание: не все товары, которые можно поднять, у вас купят в одном месте. Для продажи всех видов ценностей необходимо посетить минимум двух торговцев.

Рубка леса

С помощью этого навыка и топора лесоруба (продаётся у любого кузнеца) можно заготавливать строевой лес. Заготовленный лес вы можете продать как товар или загрузить в виде связок на корабль, используя фрахтовщика (как правило, его можно найти вблизи мест, где растёт лес, и в портах). В свою сумку вы можете укладывать брёвна по 20 в одну ячейку. При погрузке на корабль брёвна укладываются в связки по 10 штук, в одну ячейку можно положить до 20 таких связок. Внимание! После загрузки корабля вы не сможете переложить брёвна обратно в сумку персонажа. Лес на корабле может использоваться как товар в морской торговле, что выгоднее продажи обычному торговцу в городе, или для ремонта корабля в открытом море (дважды щёлкните по связке брёвен в трюме и подождите некоторое время).

Чтобы начать заготовку, достаточно дать топор в руки персонажу и указать на строевое дерево (над деревьями, пригодными для рубки, выводится соответствующая надпись). Для подбора добытых брёвен удобно использовать команду Ctrl+A.

Строевой лес встречается повсеместно, но во многих местах подходы к нему переграждают чудовища. С увеличением навыка становится возможным рубить не только обычную зелёную сосну (растёт во многих местах на Аскароне), но и более крепкие деревья, вплоть до железного дерева на 5-м уровне (растёт только на островах, где происходят войны гильдий, и требуется для ремонта башен).

Обратите внимание, что при использовании инструментов (топора и кирки) атаковать ими противников нельзя.

В онлайн-магазине можно купить золотой топор, вдвое увеличивающий добычу дерева.

Добыча руды

Этот навык и кирка (как и топор, продаётся у любого кузнеца) позволяет добывать руду. Руда бывает четырёх видов: железная, кристаллы горного хрусталя, энергетическая и метеоритная (это особая руда). Руду можно продать как товар обычному торговцу или загрузить на корабль и продать торговцу в порту. Вы можете укладывать руду в свою сумку по 20 кусков в ячейку, а затем загрузить её на корабль, используя фрахтовщика. Внимание! После загрузки корабля вы не сможете переложить руду обратно в сумку персонажа. Руда может использоваться как товар в обычной или морской торговле, а также для выполнения заданий, связанных с торговым налогом.

Чтобы начать добычу руды, достаточно дать кирку в руки персонажу и указать на месторождение руды. Для подбора отбитых кусков удобно использовать команду Ctrl+A.

Руда встречается на всех крупных островах, например, кристаллы можно найти в серебряных рудниках на Аскароне, железо — в южной части Ледяни, а энергетическую руду — в шахтах к северо-востоку от Шайтана.

В онлайн-магазине можно купить золотую кирку, вдвое увеличивающую добычу обычной руды, а также кирку из специального сплава, которая позволяет добывать метеоритную руду (необходим навык 5-го уровня), чтобы получать из неё ценные предметы.

Установка палатки

Этот навык позволяет персонажу торговать на улицах городов и посёлков любыми предметами, назначая им цену самостоятельно. Перед началом торговли желательно узнать текущие рыночные цены на аналогичные товары. Для использования навыка полезно перенести иконку торговли на панель «быстрых клавиш» и активировать её в том месте, где вы хотите выставить палатку. В окне палатки вам необходимо дать ей название (от этого, а также от удачного выбора времени и места торговли, часто зависит успешность продаж). В названии палатки можно использовать русские буквы и любые символы. Затем выложите из сумки в палатку товары, которые вы хотите предложить покупателям, и назначьте им цену. После установки палатки вы не сможете покидать своё место, произвольно менять цену и защищаться в случае нападения (поэтому не рекомендуется ставить торговую палатку в боевых зонах). Покупатели могут осматривать товары и видеть их свойства в подсказке, и если цена их устроит, купить у вас нужную вещь. Сообщение о покупке выводится в системном окне. Чтобы свернуть палатку, нажмите соответствующую кнопку в её интерфейсе. Все непроданные вещи вернутся в вашу сумку.

При росте уровня этого навыка число ячеек, т.е. размер палатки пропорционально увеличивается: для первого уровня — 6 ячеек, для второго — 12, для третьего — 18.

Другие возможности

В «Пиратии» у персонажей есть ряд возможностей, которые не нужны для выполнения основной части заданий и продвижения по сюжетной линии, но позволяют повысить параметры персонажа и его предметов или придать ему новые индивидуальные черты. В текущей версии это перековка предметов, изменение причёски персонажа и использование фей. С появлением новых версий игры набор возможностей будет расширяться. Более подробно об этих возможностях читайте на официальных страницах игры.



Перековка предметов

Перековка предметов позволяет придать им дополнительные качества или усилить уже имеющиеся. Она доступна персонажам, начиная с 40 уровня. Для этого используются камни-самоцветы, позволяющие повысить параметры предмета, которые увеличат соответствующие параметры персонажа, использующего это оружие или доспех.

Чтобы предмет можно было перековать, необходимо иметь в нём хотя бы одно свободное гнездо для установки самоцвета (об этом можно прочитать в подсказке к предмету). Кроме предмета, необходимо иметь один усиливающий самоцвет (его качества будут добавлены предмету) и один очищающий самоцвет (катализатор процесса). Уровень очищающего самоцвета должен быть на единицу выше, чем уровень перековываемой вещи. Чтобы увеличить уровень самоцвета, уже вставленного в предмет, нужно взять усиливающий самоцвет с уровнем на единицу больше. Ковку выполняет кузнец в городе Шайтане (902, 3495), причём есть небольшая вероятность, что она завершится неудачно. Плата за перековку составит 10000 золотых, умноженных на уровень предмета.

Самоцветы можно получить у бакалейщика Амоса в Шайтане (840, 3585) в обмен на расписку. Расписка на самоцвет выдаётся персонажу за выполнение определённых классовых заданий, её также можно купить в онлайн-магазине. Готовые самоцветы можно комбинировать: соединение двух самоцветов одного типа даёт возможность получить самоцвет того же типа и более высокого уровня. Необходимо иметь свиток с сочетанием, два самоцвета, и обратиться к Амосу. Плата за соединение составляет 50000 золотых.

Декоративная ковка



В отличие от перековки со вставкой самоцвета, придающей предмету дополнительное качество, декоративная ковка сохраняет основные параметры предмета, но позволяет придать ему новый вид. Такое оружие или доспех будут служить дополнительным украшением персонажа.

Для декоративной ковки необходимо иметь свиток ковки, украшение (декоративный предмет), снаряжение (оригинальный предмет) и самоцвет-катализатор. Катализатор нужен для сохранения самоцветов, которые есть в оригинальном предмете; если их нет,

катализатор не требуется. Процесс всегда завершается успешно. Плата за декоративную ковку составит 10000 золотых, умноженных на уровень предмета.

Ковку выполняет кузнец в Шайтане (902, 3495). Декоративный предмет можно купить в онлайн-магазине, а свитки — также у бакалейщика.

Более подробно о перековке и декоративной ковке смотрите на официальных страницах игры.

Прически

Причёску и цвет волос персонажа можно изменить. Для этого нужно обратиться к стилисту-парикмахеру, который находится в Серебряном городе (2215, 2813). Понадобится книга причёсок для вашего персонажа, краситель для волос и один из трёх предметов в зависимости от выбранной причёски: гель для волос, ножницы или гребень. Кроме того, необходимо иметь расписку для парикмахера и заплатить ему 100000 золотых.

Книги с причёсками, краски и другие необходимые предметы можно получить как трофеи. Чтобы составить краситель для волос, нужно иметь комплект красок выбранного цвета, специальный газ, стакан из радужного стекла, и обратиться за помощью к хозяйке гостиницы, официантке или девочке в одном из городов (учтите, что каждая из них умеет работать лишь с частью из всех существующих красок). Расписки и предметы встречаются в ящиках, которые можно добывать в лабиринтах. Если вам не хватает какого-либо предмета или краски, попробуйте поискать на рынке — например, краски интересуют далеко не всех, и вам с удовольствием предложат их за умеренную цену.

Кроме обычных причёсок, какие видны на экране создания нового персонажа, у вас есть возможность выбрать несколько особо модных причёсок. Книги причёсок, включая все модные, а также расписки для парикмахера можно купить в онлайн-магазине.

Есть небольшая вероятность, что парикмахер не сумеет справиться с заданием, и волосы персонажа вместо выбранного вами цвета станут пёстрыми. Понравится вам это или нет, решайте сами... В любом случае можно попробовать ещё раз.

Более подробные сведения про причёски и поиск необходимых предметов, а также галерею причёсок смотрите на официальных страницах и на форуме игры.

Использование фей

Фея — это ручное существо, которое находится рядом с персонажем и помогает ему. Фею можно получить за выполнение некоторых заданий или приобрести в онлайн-магазине. В «Пиратии» существует 10 фей, отличающихся по внешнему виду. Персонаж может иметь несколько фей, но только одна способна быть активной в текущий момент времени. Чтобы фея «проснулась», нужно поместить её во вторую ячейку интерфейса сумки (спящая фея работать не будет). Фея начнёт летать, а её изображение и параметры появятся на экране чуть ниже портрета персонажа.

Фея имеет два собственных параметра — выносливость (приблизительный аналог здоровья персонажа) и рост (аналог опыта персонажа). Кроме того, фея может иметь пять атрибутов, как у персонажа — сила, ловкость, точность, телосложение и дух.

Фея расходует запас выносливости постоянно, пока она активна, и для его восполнения нужно время от времени кормить фею. Пищу феи можно найти среди трофеев, брошенных некоторыми чудовищами, или купить в онлайн-магазине. Когда фея израсходует запас выносливости, она истощится, перестанет летать и не будет приносить пользу, пока вы её не накормите. Если фея спит, выносливость не расходуется.

Активная фея постепенно растёт — до тех пор, пока не достигнет текущего предела роста. Тогда вы сможете (при желании) накормить её специальной энергетической едой для повышения одного из её атрибутов. Эти атрибуты будут прибавляться к параметрам персонажа всё время, пока фея остаётся активной.

Энергетическая еда	Результат
Фрукт снежного дракона	Увеличивает параметр «сила» феи
Ледяная слива	Увеличивает параметр «ловкость» феи
Фишфлос с Зефира	Увеличивает параметр «точность» феи
Серебряное манго	Увеличивает параметр «телосложение» феи
Шайтанский бисквит	Увеличивает параметр «дух» феи

После удачного употребления энергетического продукта текущий показатель роста сбросится, фея повысит свой уровень и начнёт расти до следующего предела. Есть некоторая вероятность накормить фею неудачно: чем выше у феи параметр, который вы хотите увеличить, тем больше шанс неудачи. В этом случае уровень феи не изменится, а показатель роста сбросится наполовину.

Помимо повышения параметров хозяина, фея может обучаться некоторым навыкам. Всего доступно пять навыков, фея может выучить одновременно любые три из них. Каждый навык имеет три ступени: новичок, стандартный и опытный. Текущие навыки феи и ступени их развития можно посмотреть в подсказке.

Навык	Результат
Защита	Когда здоровье персонажа (ЖЗ) падает ниже 20, фея начинает принимать на себя весь обычный урон, наносимый персонажу.
Берсерк	Персонаж получит шанс удвоить урон от обычной атаки.
Магия	Усиливает магический урон, наносимый классами «энхаарка» и «мореплаватель» и их последователями.
Восстановление	Увеличивает скорость восстановления здоровье персонажа.
Медитация	Увеличивает скорость восстановления магической энергии персонажа (МН).

Обучение феи можно начать сразу, независимо от её уровня. Для этого необходимо иметь книгу соответствующего навыка для феи. Книги можно добить в лабиринтах или купить в онлайн-магазине. При обучении новому навыку или при повышении уже существующего навыка есть вероятность, что какой-то из старых навыков фея забудет.

Более подробные сведения о феях смотрите на официальных страницах игры.



Разработчики

Оригинальная версия многопользовательской онлайн-игры King of Pirates разработана шанхайской фирмой Moli Group LTD в 2005–2007 годах.

<http://ir.moliyo.com>

Локализация игры для русскоязычных пользователей в соответствии с лицензионным соглашением выполнена компанией Nival Online в 2007 году. Поддержка игрового сервера, разработка и поддержка онлайн-магазина и техническая поддержка пользователей осуществляются компанией Nival Online.

Перевод игровых текстов на русский язык выполнен компанией Атоми в 2007 г.

Исключительное право на распространение клиентской части игры на материальных носителях на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ООО «Новый Диск».

© 2007 Nival Online. Все права защищены. Название игры «Пиратия» и её логотип являются зарегистрированными товарными знаками Nival Online.

ООО Нивал Онлайн. 123060, г. Москва, 1-й Волоколамский пр., 10. Тел. (495) 221-2009
<http://www.nivalonline.com>, техподдержка: support@nivalonline.com

Управление

Управлять персонажами и выполнять различные действия в игре можно с помощью мыши и клавиатуры.

Условные обозначения

<Click>	нажать левую кнопку мыши (ЛКМ)
<Dbl_click>	дважды быстро нажать и отпустить левую кнопку мыши
<R_click>	нажать правую кнопку мыши (ПКМ)

Управление камерой

<R_click> + сдвиг влево / вправо	вращать камеру влево / вправо;
<колесо мыши>	изменить масштаб (приблизить / отодвинуть камеру)

Управление персонажем

<Click> по местности	двигаться в указанную точку местности
<Click> по местности более 1 сек.	перейти в режим бега / движения корабля в направлении, на которое указывает курсор
<Click> по противнику	атаковать противника текущим оружием
<Click> по цели / местности после выбора магического навыка	применить магический навык на цель или на местность: атаковать противника, вылечить / повысить параметры (на себя или союзника), создать эффект на местности и т.д.
Ctrl+<Click> по другому персонажу	принудительно атаковать указанного персонажа
<Click> по NPC	начать диалог с NPC
<R_click> по другому персонажу	вызвести контекстное меню этого персонажа (диалог, приглашение в группу, торговля, вызов на дуэль и т.д.)
Alt+<Click> по другому персонажу	следовать за указанным персонажем
Insert, Ins	присесть для отдыха (персонаж не может защищаться, но быстрее восстанавливает ЖЗ и МН; недоступно на море)

Действия с предметами на местности

<Click> по лежащему / плащающему предмету	взять предмет и положить его в сумку / загрузить бочку на корабль
Ctrl+A	собрать все предметы, находящиеся вокруг персонажа / корабля и положить их в сумку / загрузить на корабль
Shift	вывести названия всех предметов и персонажей вокруг

Действия с предметами в окнах

<Click> + сдвиг	перетащить предмет или стопку предметов из одной ячейки в другую / из одного окна в другое
Shift+<Click> + сдвиг	разделить стопку предметов между двумя ячейками
<Dbl_click> в сумке / на панели быстрых клавиш	использовать предмет (только для предметов, которые способны производить полезный эффект)

Управление окнами

Alt+A	вывести окно параметров персонажа (атрибутов)
Alt+E	вывести окно снаряжения и предметов
Alt+S	вывести окно навыков
Alt+Q	вывести окно журнала заданий
Alt+H	вывести окно справочной системы
Esc, Alt+O	вывести основное игровое меню
Alt+F	вывести окно со списком игроков для диалога (друзья и т.д.)
Alt+R	вывести окно радара для ввода координат и поиска направления
Alt+M	скрыть или вывести окно мини-карты
Alt+W	вывести окно карты мира (доступно только в «обычном» мире)
Print Screen	сделать снимок экрана (файлы *.bmp в каталоге screenshot)