??????????? — многопользовательская ролевая онлайн-игра. Действие игры происходит в Карибском море, а так же прилежащих территориях (Багамские острова, часть т.н. "Нового Света") во времена конца XVII - начала XVIII столетия, в эпоху расцвета пиратства (Золотой век пиратства), которая описана в многочисленных произведениях, кинематографических, мультипликационных картинах, а так же во многих компьютерных играх. По мере выхода дополнений сюжетное время игры продвигается вперед, чем вызывает изменение локаций, положения персонажей в игре и т.д.

Дизайн мира выполнен в духе периода того времени, описанном в многочисленных произведениях, и наиболее чётко соответствует реалистичной графике. Мы поставили перед собой задачу создать мир, не отличающийся от реальности, с реальной графикой высокой детализацией текстур, прорисовкой моделей, физикой, а так же взаимодействием игроков и НПС между собой.

Игровой мир ??????????? - бесшовный (песочница), т.е. игрок может свободно перемещаться по игровому миру, без необходимости дополнительно перемещаться между локациями. Разделения на слои в игре предусмотрено не будет (для достижения полной реалистичности происходящего в игре). Производительность игры будет обеспечиваться за счёт равномерного распределения игроков по всему игровому пространству.

**Бизнес-модель**

??????????? будет распространяться по принципу B2P (англ. buy to play — купить, чтобы играть). Для получения доступа к игровому процессу необходимо приобретение лицензионного ключа доступа. Стоимость ключа и то, в каких денежных единицах он будет оплачиваться, зависит от страны проживания и будет определена дополнительно.

Кроме того, каждое глобальное дополнение, не включённое в копию игры, требуется приобрести за отдельную плату, чтобы получить доступ к содержимому этого дополнения. Так же за дополнительную оплату игрок сможет получить доступ к некоторым услугам (изменение внешности, игрового имени, покупка внешности некоторых игровых предметов и т. п.). Игрок, приобретающий какие-либо предметы в игровой лавке не сможет выделяться над игроками не способными приобретать что-либо, таким образом никаких бонусов получить не сможет.

**Стартовая версия**

Стартовая версия ???????????? позволяет поиграть в ??????????????? бесплатно. Все, что для этого нужно, это учетная запись и Интернет подключение. Приобретя стартовую версию игры, игрок не получит никаких ограничений в игровом процессе.

**Игровой процесс**

Игра позволяет игроку окунуться в загадочный, полный приключений, бесконечных морских и сухопутных баталий мир, где, управляя игровым персонажем, он сможет исследовать местность, бороздить моря под флагом одной из четырёх держав, борющихся за владычество в "Новом Свете". Игрок сможет присягнуть на верность Англии, Франции, Испании, Голландской республике, став солдатом на службе короля/королевы, заняв какой-либо из политических постов, стать вольным Корсаром/Флибостьером/Капером/Приватиром или стать вольным пиратом (джентльменом удачи).

Игрок может выбрать близкую для себя роль самостоятельно, стать обычным торговцем и вести торговлю между городами, поселениями и фермерами, не пренебрегая расчетами прибыли, частью которой необходимо будет расплатиться с командой собственного корабля, подкупить чиновников или быть может прокутить в игорных заведениях и борделях какого-нибудь городишки, стать пиратом и бороздить моря вселяя страх и ужас во встречающихся на пусти как торговцев, так быть может и военных. Кроме того, если игроку ненавистно море, с его шармом, опасностью и невиданными сокровищами, то он может стать обычными фермером-плантатором, приобретать рабов, выращивать сахарный тростник или т.п., торговать полученными дарами рпироды в городах или быть может фрахтовать суда для перевозки товаров в города с более развитой экономикой или дефицитом данного товара. В игре будет представлена живая экономика, допустим, если в городе возникает профицит данного вида товара, то ни один торговец не даст и ломаного гроша за Ваш товар и Вам либо придётся направиться в другой город, либо искать человека (другого торговца), готового перекупить у Вас этот товар. Так же в игре будет возможность осуществлять торговлю контрабандным товаром, что естественно будет вне закона.

**Боевая система**

Боевая система будет очень простой, в то же время будут свои нюансы. Борясь за реалистичность игры, мы пришли к том, что бой будет проходить по системе "no target", игроки смогут наносит повреждений друг другу в любой момент времени, таким образом, Вам необходимо следить за направлением удара. Игроки будут иметь исключительно пассивные умения, такие как умение владения определённым видом клинков, пистолетов или профессиональные умения, позволяющие найти своё место в команде, будь то плотничество, канонирство, врачебные умения, такелажничество и другие. Да, я не оговорился, каждый игроков в игре будет представлять отдельную боевую единицу. Вы можете стать капитаном и набрать свою команду профессиональных морских волков, стать оружейником и отвечать за вооружение команды, стать канониром и управлять орудийным расчетом, либо стать коком и готовить пищу для команды, в общем без дела Вы не останетесь. Успешность предприятия будет зависеть не только от капитана, сумевшего добыть информацию о местонахождении больших сокровищ, но и от слаженного действия всей команды. Таким образом, команда одного корабля, солдаты одного форта или жители поселений будут являться своего рода членами одной гильдии.

Так же будет проработана детальная система повреждений как кораблей и построек, так и персонажа в отдельности, до пустим при сражении Вас ранили в ногу и без помощи соратников Вы передвигаться не сможете, так и оставаясь истекать кровью на поле брани, но увидев Вас, Ваши товарищи смогут помочь, отнеся Вас к корабельному доктору, который в зависимости от уровня врачебного умения может либо поставить Вас на ноги, либо оставить Вас инвалидом до тех пор пока Вас не убьют.

Так же хочется рассказать о системе "смерти" персонажа. В том случае, если Вас убили в бою, или Вы умерли от какой-то экзотической болезни, то Ваше тело выкидывают за борт или в случае смерти на берегу оно так и останется лежать бездыханным, ожидая, пока его похоронят. После смерти Ваш персонаж воскресает в каком-либо месте, выбираемом рандомно.

В игре не будет никакого заренее спланированного сюжета. Так как мы боремся за реалистичность игрового процесса, то взаимоотношение наций будет зависеть исключительно от игроков, выступающих за ту или иную нацию. Так икрок, ставший мэром одного из городов/колоний может принимать свои собственные законы, управлять офицерами городской стражи и т.п., при том что городским стражником (солдатом той или иной державы) может стать любой игрок.

Так же как-то при рассказе я заикнулся о том, что в игре будет детально проработанная система разрушения зданий и кораблей. да это действительно так, борясь за реалистичность игры мы задумались над вопросом: "А почему бы не сделать возможность постройки и восстановления зданий, кораблей и оборонительных сооружений?". Так вот. В игре будет предусмотрен тот момент, что при разрушении зданий из можно будет восстановить, так же построить новые и т.д. Таким образом каждый игрок сможет найти работу по собственному призванию (плотник, каменщик, такелажник, врач и д.р.) не только на море, но и на суше.

Цели игры каждый определяет для себя сам. Это может быть исследование мира, совершенствование в какой-либо профессии, лидерство в боях за острова или господство на море. Например, для того, чтобы собрать себе приличную экипировку, получить хороший корабль или просто подзаработать денежек можно заняться выполнением заданий для наций, чем постепенно менять их отношение к себе на более дружеское. Для этого в игре создана целая система «репутации», которая заключается в том, что если игрок выполняет задания какой-либо конкретной нации — их отношение к игроку меняется в лучшую сторону. Существуют также «взаимоисключающие» нации: выполнение заданий для одной группировки вызывает у неё одобрение, в то время как противоположная нация становится всё менее дружелюбной.

**Персонажи**

Все игровые персонажи привязаны к конкретным учётным записям. Игроки могут создавать одного персонажа на одной учётной записи, при этом к одна учётная запись не может быть привязана более, чем к 1 серверу.

Пол или имя персонажа могут быть изменены уже после создания персонажа в рамках соответствующих услуг, но класс персонажа может быть определён (выбран игроком) в процессе игры (игрок может прокачивать различные пассивные умения на 1 персонаже)