



## Руководство пользователя

### Оглавление:

|                                  |    |                               |    |
|----------------------------------|----|-------------------------------|----|
| 1. Введение.....                 | 1  | 4.5. Морской бой.....         | 15 |
| 2. Системные требования.....     | 1  | 4.5.1. Абордаж.....           | 16 |
| 3. Установка.....                | 1  | 4.5.1.1. Дуэль.....           | 16 |
| 3. Сюжет и прохождение игры..... | 2  | 4.6. Бокс.....                | 18 |
| 3.1. Экран персонажа.....        | 2  | 5. Ролевая система.....       | 19 |
| 3.1.1. Корабль.....              | 2  | 6. Предметы.....              | 20 |
| 3.1.2. Персонаж.....             | 4  | 6.1. Еда.....                 | 20 |
| 3.1.3. Перки.....                | 5  | 6.2. Медикаменты.....         | 20 |
| 3.1.4. Карта.....                | 6  | 6.3. Алкогольные напитки..... | 20 |
| 3.1.5. Журнал.....               | 7  | 6.4. Прочие предметы.....     | 20 |
| 4. Управление и интерфейсы.....  | 7  | 7. Оружие и боеприпасы.....   | 20 |
| 4.1. Города.....                 | 7  | 7.1. Сабли и мачете.....      | 20 |
| 4.2. Городские локации.....      | 8  | 7.2. Револьверы.....          | 20 |
| 4.2.1. Таверна.....              | 8  | 7.3. Ружья.....               | 20 |
| 4.2.2. Шериф.....                | 9  | 8. Корабельные орудия.....    | 20 |
| 4.2.3. Губернатор.....           | 9  | 8.1. Бортовая батарея.....    | 21 |
| 4.2.4. Лавка.....                | 9  | 8.2. Гаубица.....             | 21 |
| 4.2.5. Оружейный магазин.....    | 10 | 8.3. Мортира.....             | 21 |
| 4.2.6. Верфь.....                | 10 | 8.4. Пулемет Гатлинга.....    | 21 |
| 4.3. Глобальная карта.....       | 13 | 9. Торговля.....              | 21 |
| 4.4. Наземный бой.....           | 14 |                               |    |



## 1. Введение

Уважаемый покупатель игры "Головорезы: Корсары XIX века"! Фирма "1С", компания "Акелла" и творческий кооператив TM Studios благодарят вас за приобретение лицензионной копии игры и выражают надежду, что время, проведенное за нашей игрой, доставит вам массу удовольствия. Мы рекомендуем максимально внимательно ознакомиться с настоящим руководством - в нем содержатся ответы на большинство вопросов, которые могут возникнуть у игрока, впервые запустившего программно-развлекательный продукт "Головорезы: Корсары XIX века".

## 2. Системные требования

Windows XP; DirectX 9.0b; Windows Media Player версии 9 или выше; процессор Pentium III с частотой 1,5 ГГц; ОЗУ 512 Мб; совместимая с DirectX 9.0b видеокарта со 128 Мб видеопамяти; DirectX-совместимая звуковая карта; привод CD/DVD-ROM; 1,5 Гб свободного места на жестком диске; клавиатура; мышь.

## 3. Установка

Включите компьютер и запустите Windows.

Закройте все работающие приложения.

Вставьте DVD игры "Головорезы" в привод DVD-ROM.

При включенной настройке автозапуска установка игры начнется автоматически через несколько секунд.

Если программа установки не запускается автоматически, это означает, что у вас отключена функция автозапуска. В этом случае дважды щелкните на иконке DVD-ROM на рабочем столе, а затем на иконке setup.exe.

Далее следуйте инструкциям на экране.

Для запуска игры вставьте DVD с игрой в привод CD/DVD-ROM.

Дважды щелкните на иконке игры "Головорезы" на рабочем столе.

Вы также можете запустить игру из меню 'Пуск'.

Мы предлагаем закрыть все работающие приложения и фоновые программы перед запуском игры.

Некоторые хранители экрана могут стать причиной возникновения проблем с графикой в игре. В этом случае мы рекомендуем перед запуском игры отключить хранитель экрана.

У вас есть возможность переключаться между приложениями во время игры. Некоторые видеокарты не поддерживают этот режим и при попытке переключения между приложениями могут некорректно отображать игровую графику. Мы рекомендуем выйти из игры, если вы хотите запустить другие приложения.

При возникновении проблем с отображением игры, убедитесь в том, что у вас установлены последние драйверы для видеокарты. Эти драйверы можно скачать с официального сайта производителя вашей видеокарты.



### 3. Сюжет и прохождение игры

Главный герой - вольный капитан Абрахам Грей, волею судеб оказавшийся втянутым в головокружительный водоворот событий, связанных с Гражданской войной в США 1861-1865 гг. и постройкой агентами Конфедерации загадочного броненосца в Ливерпуле. Он лихой парень, не гнушающийся любой работы, даже самого сомнительного толка, склонен к алкоголизму и вдобавок ко всему страдает раздвоением личности.

"Внутренний голос" Абрахама, гораздо более разумный и рассудительный, чем сам Абрахам, периодически разъясняет туповатому главному герою ход событий и в мягкой форме подталкивает главного героя на правильный путь.

Сюжет игры развивается в ограниченно нелинейном формате путем выполнения игроком квестов, которые он может получить у разнообразных персонажей. На определенном этапе развития сюжета игрок должен будет сделать выбор и либо присоединиться к Северному флоту, либо стать агентом Конфедерации. Обратите внимание, что помимо квестов, непосредственно относящихся к основным сюжетным линиям, существует также некоторое количество побочных квестов (т.н. сайд-квестов), которые никак не связаны с основными сюжетными линиями. Также стоит помнить, что между выполнением сюжетных квестов игрок обязан выполнить как минимум один сайд-квест. Вы не сможете взять два сюжетных квеста подряд - выдающие их персонажи откажутся разговаривать с Абрахамом о работе. Также стоит помнить, что до тех пор, пока вы не выполните (или не провалите) уже взятый квест, вы не сможете взять еще один. Другими словами - в любой момент времени игрок может выполнять только один квест.

#### 3.1. Экран персонажа

Экран персонажа вызывается в любой момент нажатием клавиши "I" (за исключением городских локаций-магазинов, в которых экран персонажа недоступен). Он разделен на несколько разделов, каждый из которых вызывается соответствующей закладкой.

##### 3.1.1. Корабль

В этом разделе отображаются сведения о вашем корабле и содержимом его трюма.



У каждого корабля есть один слот для паровой машины и от одного до четырех слотов для супер-орудий. Чтобы установить паровую машину или супер-орудие, перетащите их мышкой в соответствующий слот. Также вы можете установить паровую машину или супер-орудие, кликнув на них правой клавишей мыши и выбрав пункт "установить". Учтите, что при установке паровая машина и супер-орудия не исчезают из трюма и продолжают занимать в нем место.

Чтобы повернуть предмет, начните перетаскивать его, зажав левую клавишу мыши и, не отпуская ее, нажмите правую клавишу мыши.

Снять паровую машину или супер-орудие можно, перетащив их из соответствующего слота обратно в трюм, или же кликнув на них правой клавишей мыши и выбрав пункт "снять".

Если вы "взяли" мышкой предмет, в нижней части экрана появится временное поле, куда можно складывать предметы, если вам не хватает места в трюме (например, чтобы с максимальной пользой использовать размер трюма). Учтите, что если вы не переложите предметы обратно в трюм, они будут выброшены, когда вы выйдете из экрана корабля.

Размер трюма, максимальное количество матросов, а также количество и размеры слотов увеличиваются при покупке апгрейдов корпуса корабля в локации "верфь".

Иконки слева и справа от схематичного изображения корабля отображают соответственно:

Слева: Количество матросов; состояние корпуса и его апгрейды; состояние парусов и их апгрейды.

Справа: Количество пушек в бортовой батарее, наносимый урон и апгрейды; скорость корабля; размер трюма.





### 3.1.2. Персонаж

В этом разделе отображаются сведения о персонаже и содержимом его инвентаря.



Справа и слева от портрета персонажа расположены слоты для холодного и огнестрельного оружия соответственно. Чтобы взять в руки оружие перетасщите его мышкой в соответствующий слот или же кликните на нем правой клавишей мыши и выберите пункт "взять". Учтите, что взятый в руки предмет продолжает занимать место в инвентаре персонажа.

Чтобы повернуть предмет, начните перетаскивать его, зажав левую клавишу мыши и, не отпуская ее, нажмите правую клавишу мыши.

Чтобы убрать оружие обратно в инвентарь перетаскийте его мышкой из слота или нажмите на него правой клавишей мыши и выберите пункт "убрать".

Если вы "взяли" мышкой предмет, в нижней части экрана появится временное поле, куда можно складывать предметы, если вам не хватает места в инвентаре (например, чтобы с максимальной пользой использовать размер инвентаря). Учтите, что если вы не переложите предметы обратно в трюм, они будут выброшены, когда вы выйдете из экрана персонажа.

Чтобы повернуть предмет, начните перетаскивать его, зажав левую клавишу мыши, и, не отпуская ее, нажмите правую клавишу мыши.



В левой нижней части экрана расположены параметры персонажа. После того, как вы перешли на очередной уровень, вы получите одно (или больше) очко, на которое вы можете увеличить параметры персонажа. Используйте стрелки возле значений параметров. Когда вы закончили распределять очки, нажмите кнопку "подтвердить". Подробнее о параметрах персонажа см. раздел "5. Ролевая система".

### 3.1.3. Перки

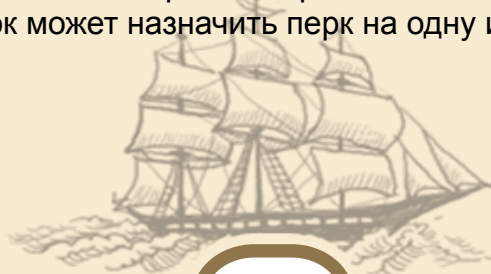
В этом разделе отображаются взятые игроком перки. Здесь же игрок может выбрать новый перк при достижении очередного уровня, а также назначить активный перк на клавишу (подробнее о перках см. раздел "5. Ролевая система").



При достижении очередного уровня игроку предлагается четыре новых перка, из которых он может выбрать один. Выбор осуществляется выделением перка в списке и нажатием либо кнопки "взять" на экране, либо клавиши "пробел".



При выделении в списке активного перка на экране возникает кнопка "назначить". После нажатия на эту кнопку игрок может назначить перк на одну из предложенных в нижней части экрана клавиш.



### 3.1.4. Карта

На карте отмечается текущее местонахождение игрока, а также места, где он может получить квест или местонахождение квестовой локации.



Если игрок находится в городе, он может переключаться между картой города и картой мира, нажав кнопку "масштаб". На карте города особыми значками отмечаются городские локации (подробнее см. раздел 4.2.).

Как на карте мира, так и на карте города отмечены места, где игрок может получить квест.



- обозначает квест, имеющий непосредственное отношение к основному сюжету.



- обозначает место, где игрок может взять сайд-квест.

Во время выполнения взятого квеста на карте отмечается цель игрока - значок 

, или же местонахождение квестового корабля -



Поскольку во время выполнения квеста игрок не может взять другое задание, значки, отмечающие места выдачи квестов, в это время выключены.





### 3.1.5. Журнал

В журнал заносятся все взятые игроком квесты. После завершения квеста он отмечается как выполненный - в списке напротив его названия ставится галочка, а в описании квеста появляется печать "Миссия выполнена". Вы можете в любой момент посмотреть информацию о любом из ранее взятых вами квестов



## 4. Управление и интерфейсы

"Головорезы: Корсары XIX века" представляют собой крайне разноплановую игру с обилием различных игровых режимов и интерфейсов. Ниже мы подробно рассмотрим все игровые режимы и связанные с ними интерфейсы.

### 4.1. Города

Всего в игре присутствует девятнадцать городов разного размера и конфигурации. Перемещение по городу происходит при помощи клавиш WASD. Размер городов варьируется от одного до четырех экранов.



- переходы на соседние участки города. Чтобы перейти в соседний участок города, подойдите к этому значку и нажмите клавишу "пробел"



- выход из города. Чтобы выйти из города, подойдите к значку и нажмите клавишу "пробел".

В некоторых городах вы сможете побеседовать с персонажами, находящимися непосредственно на улицах города.



- отмечает персонажей в городах, с которыми можно поговорить. Начать разговор с персонажем также можно клавишей "пробел".



- вход в квестовые локации. Чтобы зайти в локацию, нажмите клавишу "пробел".

## 4.2. Городские локации

В городах находятся разнообразные локации, выполняющие различные функции. Вход в локацию осуществляется нажатием клавиши "пробел". Ниже мы рассмотрим каждую из них подробнее.

### 4.2.1. Таверна



- вход в таверну.

В таверне вы можете побеседовать с барменом, матросами, ковбоем и, в отдельных случаях, сюжетно значимыми персонажами.



У бармена можно узнать последние слухи или получить информацию о ценах на товары в разных городах.

Побеседовав с матросами, вы можете нанять команду. Рекомендуем заходить в таверну после морских сражений, в которых вы потеряли часть команды своего корабля.

"Ковбой" является фактически боксерским промоутером. Побеседовав с ним, вы можете принять участие в боксерском матче и, в случае победы, заработать денег и опыта. Также см. раздел "4.4. Бокс".





### 4.2.2. Шериф



- вход в полицейский участок

Шериф выдает Абрахаму регистрацию, сохраняя таким образом игровой прогресс. Полицейские участки имеются в большинстве городов в игре.

### 4.2.3. Губернатор

Всего в игре присутствует три офиса губернаторов - в Гаване, Нассау и Новом Орлеане.



- вход в офис губернатора. Все три губернатора выполняют идентичные функции - выдают игроку квесты.

### 4.2.4. Лавка



- вход в лавку.

В лавке продаются и покупаются различные предметы, еда, алкогольные напитки. Также продавец в лавке может увеличить размер инвентаря главного героя. По умолчанию вы начинаете игру с инвентарем малого размера, который может быть увеличен дважды - до среднего и большого размеров соответственно.



Верхнее поле - "прилавок" магазина с продающимися товарами. Нижнее поле - инвентарь игрока. Чтобы купить предмет, перетащите его мышкой в инвентарь игрока и при необходимости установите в появившемся окне количество предметов, которое вы хотите приобрести.

Чтобы продать предмет, перетащите его мышкой из инвентаря игрока на прилавок магазина и также, при необходимости, выставите количество предметов, которое вы желаете продать.

#### 4.2.5. Оружейный магазин



- вход в оружейный магазин.

В оружейном магазине вы можете приобрести разнообразное оружие и патроны. Учтите, что наиболее мощное и эффективное оружие будет появляться в магазинах постепенно, по мере прогресса игрока. Здесь же вы можете продать не нужное вам более оружие и патроны.



Верхнее поле - "прилавок" магазина с продающимися товарами. Нижнее поле - инвентарь игрока. Чтобы купить предмет, перетащите его мышкой в инвентарь игрока и при необходимости установите в появившемся окне количество предметов, которое вы хотите приобрести.

Чтобы продать предмет, перетащите его мышкой из инвентаря игрока на прилавок магазина и также, при необходимости, выставите количество предметов, которое вы желаете продать.

#### 4.2.6. Верфь

Только четыре города и игре имеют полноценные верфи - это Гавана, Нассау, Джексонвилл и Новый Орлеан.



- вход в локацию "верфь" в городах.

Полноценная верфь содержит в себе три компонента. Ниже мы подробно рассмотрим каждый из них.







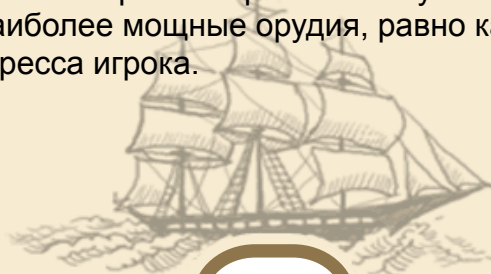
#### 4.2.6.1. Аукцион

На аукционе вы можете приобрести новый корабль. Учтите, что, приобретая новый корабль, вы автоматически продаете уже имеющийся. Игрок не может иметь два корабля одновременно. Также стоит помнить, что новые модели кораблей появляются на аукционе по мере прогресса игрока - т.е. в начале игры вы не сможете приобрести самые мощные, быстрые и маневренные корабли.



#### 4.2.6.2. Верфь

На верфи вы можете установить на корабль новое вооружение и пополнить боезапас бортовых супер-орудий, а также отремонтировать или усовершенствовать свой корабль. Обратите внимание, что наиболее мощные орудия, равно как и апгрейды появляются в верфях лишь по мере прогресса игрока.







Верхнее поле - "прилавок" магазина с продающимися товарами. Нижнее поле - трюм вашего корабля. Чтобы купить предмет, перетащите его мышкой в трюм корабля и при необходимости установите в появившемся окне количество предметов, которое вы хотите приобрести.

Чтобы продать предмет, перетащите его мышкой из трюм корабля на прилавок магазина и также, при необходимости, выставите количество предметов, которое вы желаете продать.

Интерфейс апгрейда и ремонта корабля предельно прост.



Выберите заинтересовавший вас апгрейд из списка и нажмите кнопку "выполнить". Точно таким же образом производится ремонт корабля. Учтите, что апгрейды корабля появляются в верфях лишь по ходу прогресса игрока - так что не забывайте время от времени посещать верфь. Там может появиться возможность сделать ваше судно еще более мощным!



#### 4.2.6.3. Портовый склад.

Портовый склад присутствует в игре и как составляющая часть верфи в четырех вышеупомянутых городах, и как отдельная локация во всех остальных городах



- вход в локацию "портовый склад" в городах.

В портовом складе вы можете собственно торговать, узнать у торговца, на какие товары в городе имеется повышенный спрос, а также получить квест на доставку товара в другой город.

Чтобы взять сайд-квест на доставку товара, выберите в диалоге пункт "поговорить о работе". После того, как квест был взят, отправляйтесь в нужный город и зайдите в портовый склад. Квест будет сдан автоматически перед началом разговора с торговцем.

Теперь же рассмотрим интерфейс торговли.



Верхнее поле - "прилавок" магазина с продающимися товарами. Нижнее поле - трюм вашего корабля. Чтобы купить предмет, перетащите его мышкой в инвентарь игрока и при необходимости установите в появившемся окне количество предметов, которое вы хотите приобрести.

Чтобы продать предмет, перетащите его мышкой из трюма корабля на прилавок магазина и также, при необходимости, выставите количество предметов, которое вы желаете продать.

#### 4.3. Глобальная карта

Управление кораблем на глобальной карте осуществляется при помощи клавиш **WASD**. Чтобы начать движение, нажмите клавишу **"R"**, чтобы остановить корабль - клавишу **"F"**. Промежуточных значений скорости корабля на глобальной карте не существует. Контекстно-зависимые действия выполняются нажатием клавиши **"пробел"**. Среди контекстно-зависимых действий - вход в город, нападение на проплывающий мимо корабль, вход в расположенную на берегу локацию.

Города в игре бывают двух типов - свободные и блокадные. В свободные города вы можете беспрепятственно заходить в любое время. Блокадные города, как следует из названия, заблокированы патрульными кораблями северного флота.



- значок блокадного города на глобальной карте.

При попытке войти в город вы будете атакованы патрульным кораблем северного флота - чтобы оказаться в городе, вам придется победить этот корабль или сбежать от него (см. подробнее раздел "4.4. Морской бой"). Битва с патрульным кораблем не начинается лишь в двух случаях. Первый случай - главный герой присоединился к Северному флоту и получил возможность беспрепятственно заходить в любые города. Второй случай - игрок взял перк "Блокадный прорыватель" (см. подробнее раздел "5. Ролевая система").

При попытке игрока атаковать проплывающий мимо корабль автоматически происходит проверка сложности предстоящей битвы. Результаты проверки сообщаются игроку в соответствующем окне. Учтите, что разница в скорости и огневой мощи кораблей, как правило, вполне ощутимая, так что будьте предельно внимательны - если вы видите, что предстоящая битва будет сложной, возможно, вам стоит купить новый корабль, усовершенствовать уже имеющийся, или же поставить на него дополнительные супер-орудия.

Также обратите внимание, что после того, как вы присоединились к одной из противоборствующих сторон, вы не сможете нападать на корабли своих союзников. Т.е. присоединившись к Конфедерации, вы потеряете возможность напасть на конфедеративные корабли.

#### 4.4. Наземный бой

Перемещение персонажа осуществляется при помощи клавиш WASD. Левая клавиша мыши - атака холодным оружием или кулаками (если у вас в руках нет оружия), правая клавиша мыши - вытащить огнестрельное оружие. Зажав правую кнопку мыши, прицеливайтесь движениями мыши и нажимайте левую кнопку чтобы произвести выстрел.





На клавиши **TAB**, **SHIFT**, **CTRL**, "пробел", **Q** и **E** можно назначить активные перки - блок, прыжок и специальные, особо мощные супер-удары.

Прыжок крайне полезен для быстрого ухода из-под вражеских ударов. После того, как Абрахам начал это движение, ни одна атака не нанесет ему урона.

Встав в блок, вы отражаете все вражеские атаки, кроме выстрелов из ружей и револьверов. Также не блокируется большинство атак боссов, так что будьте внимательны в схватках с ними.

Супер-удары расходуют энергию главного героя. Если энергии недостаточно, супер-удар не будет выполнен. Энергия медленно восстанавливается со временем. Восстановление энергии ускоряется, если вы удачно провели атаку. Также энергию можно восстановить, выпив Виски или Вино Мариани.

#### 4.5. Морской бой

Управление кораблем в морском бою осуществляется комбинацией клавиш **WASD**. Чтобы начать движение или повысить скорость, нажмите клавишу **R**. Чтобы понизить скорость или остановить корабль - нажмите клавишу **F**. У корабля в морском бою существует четыре скорости - от остановки до "полный вперед"



Прицеливание осуществляется мышкой, за стрельбу отвечает левая кнопка мыши. Переключение между бортовой батареей и супер-орудиями осуществляется клавишей **TAB**. Заряды для бортовой батареи бесконечны, но супер-орудия требуют боеприпасов. Будьте внимательны! Не забывайте перед боем проверить, достаточно ли у вас боеприпасов!



Если у вас установлена паровая машина, ее можно привести в действие клавишей **SHIFT**. Будьте внимательны! На "градуснике" в правой части экрана показывается температура паровой машины - если "градусник" заполнится, машина перегреется, прикипит к палубе и придет в негодность. Вы не только не сможете использовать ее, но даже не сможете снять машину, предварительно не отремонтировав корабль.

Вы можете сбежать из морской битвы, удалившись от вражеского корабля на достаточное расстояние. Когда на экране появится предложение выйти из битвы, нажмите клавишу **"пробел"**, если вы действительно хотите выйти.

Вы также можете взять корабль противника на абордаж. Чтобы сделать это, вам надо шквальным огнем из любых доступных орудий уничтожить половину матросов на вражеском корабле. После этого вы должны подойти вплотную к вражескому кораблю, и когда на экране появится диалог начала абордажа, нажать клавишу **"пробел"**.

#### 4.5.1. Абордаж

Первая часть абордажа ничем не отличается от обычно наземного боя. На определенных участках палубы вы должны сражаться с выбегаящими из трюма матросами. Количество матросов зависит от соотношения вашей и вражеской команды на момент начала абордажа. В финале абордажа вы должны сразиться с капитаном на дуэли.

##### 4.5.1.1. Дуэль

Клавиши **WASD** отвечают за перемещение персонажа по палубе, левая кнопка мыши - верхняя атака саблей, правая кнопка мыши - нижняя атака. Клавиша **"Е"** - мощная медленная супер-атака. Клавиша **"пробел"** вызывает режим блока. Сочетание **"пробел"** и **W** - верхний блок, когда персонаж отражает верхние атаки, **"пробел"** и **S** - нижний блок, когда персонаж отражает нижние атаки.





Все атаки в дуэли расходуют энергию, причем супер-атака расходует значительно больше энергии, чем обычные атаки. Если энергии недостаточно, атаки становятся медленными, а персонаж в этот момент особенно уязвим. Мы рекомендуем периодически уходить в оборону и восстанавливать энергию, блокируя атаки противника или уходя из-под них. Во время дуэли вы не можете использовать ни Медикименты и Еду, восстанавливающие здоровье, ни Виски и Вино Мариани, восстанавливающие энергию.

#### 4.5.1.2. Экран окончания абордажа

После окончания абордажа вы можете решить, что сделать с захваченным кораблем.



**Сравнить** - как следует из названия, сравнение всех характеристик вашего и захваченного корабля.

**Сжечь** - Захваченный корабль будет сожжен.

**Отпустить** - Захваченный корабль будет отпущен на свободу.

**Товары** - Здесь вы можете забрать товары, паровой двигатель, супер-орудия и боеприпасы, находящиеся в трюме захваченного корабля.

**Пересесть** - После нажатия на эту кнопку вы пересаживаетесь на захваченный корабль. Меню при этом никуда не исчезает - вы решаете, что делать с вашим старым кораблем.

**Аукцион** - отправить корабль на аукцион. Продажа корабля - событие, занимающее определенное время. В течение нескольких недель после отправки на аукцион вам придет сообщение о цене, за которую корабль был продан.

Обратите внимание, что некоторые квестовые корабли (т.е. появляющиеся в сюжетных миссиях) будут сожжены автоматически и, захватив их на абордаж, вы не увидите вышеописанного меню.

## 4.6. Бокс

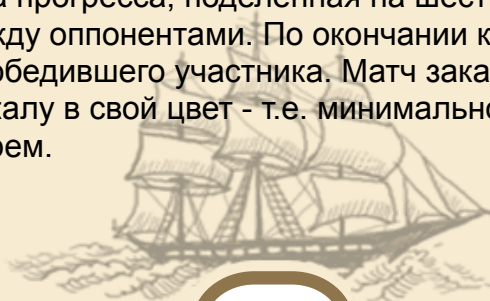
Вы можете принять участие в боксерском поединке в таверне любого города, кроме Гаваны. Для этого в диалоге надо выбрать пункт "поговорить с ковбоем", выбрать ставку - и вот вы на ринге.



Клавиши **WASD** отвечают за перемещение персонажа по рингу. **Левая кнопка мыши** - удар в голову, **правая кнопка мыши** - удар в корпус. Клавиша **"Е"** - тяжелый медленный супер-удар. Клавиша **"пробел"** вызывает режим блока. Сочетание **"пробел"** и **W** - верхний блок, когда персонаж защищает голову, **"пробел"** и **S** - нижний блок, когда персонаж защищает корпус.

Все удары в боксерском поединке расходуют энергию, супер-удар расходует значительно больше энергии, чем два обычных удара. Если энергии недостаточно для нанесения удара, он становится медленным, а персонаж в этот момент особенно уязвим. Мы рекомендуем периодически уходить в оборону и восстанавливать энергию, блокируя удары противника или уходя из-под них. Во время боксерского поединка вы не можете использовать ни Медикаменты и Еду, восстанавливающие здоровье, ни Виски и Вино Мариани, восстанавливающие энергию.

Боксерский матч может состоять из неограниченного количества раундов. В нижней части экрана расположена шкала прогресса, поделенная на шесть частей. В начале поединка они поделены поровну между оппонентами. По окончании каждого раунда одна часть перекрашивается в цвет победившего участника. Матч заканчивается, когда один из участников окрасит всю шкалу в свой цвет - т.е. минимальное количество раундов в боксерском матче равно трем.





## 5. Ролевая система

Ролевая система игры "Головорезы: Корсары XIX века" основывается на комбинации базовых параметров и перков главного героя.

### 5.1. Параметры

У главного героя игры есть три базовых параметра, непосредственно влияющих на игровой процесс.

Фехтование: увеличивает урон, который вы наносите при использовании холодного оружия.

Стрельба: увеличивает урон, который вы наносите огнестрельным оружием.

Защита: уменьшает урон, который вы получаете от пропущенных вражеских атак.

### 5.2. Перки

Перки - особые умения, получаемые персонажем по мере прогресса.

Большинство перков имеют три уровня эффективности, визуально отображаемые количеством звездочек в правом верхнем углу карты, символизирующей перк. Уровни эффективности перков выдаются последовательно. Т.е. чтобы взять перк второго уровня эффективности, вам необходимо сперва взять тот же перк первого уровня.

#### 5.2.1. Сухопутные Активные перки



Активные перки - суть специальные приемы, которые можно и нужно назначить на "горячие клавиши" и использовать во время наземного боя. Они варьируются от блока, позволяющего отражать вражеские атаки и прыжка, позволяющего ловко уходить из-под ударов до собственных супер-атак, наносящих противникам колоссальное количество урона и отрубаяющих конечности.

#### 5.2.2. Сухопутные Пассивные перки



Пассивные перки непрерывно действуют в течение наземных битв, повышая определенные характеристики главного героя. Например, количество здоровья или энергии, наносимый противникам урон и т.д. Некоторые перки действуют необычно - например, перк "Мазохист" восстанавливает определенное количество энергии главного героя каждый раз, когда тот получает урон от вражеских атак.

#### 5.2.3. Глобальные морские перки

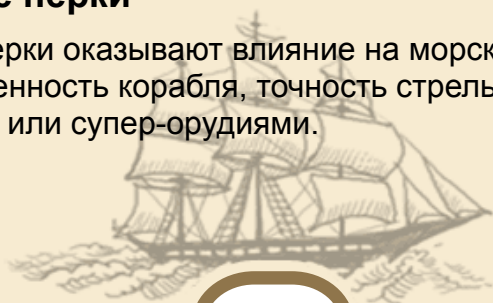


Глобальные морские перки непрерывно действуют, когда вы находитесь на глобальной карте. Эффект этих перков может варьироваться от повышения скорости перемещения вашего корабля на глобальной карте до восстановления команды после морского боя.

#### 5.2.4. Боевые морские перки



Боевые морские перки оказывают влияние на морские битвы - повышают скорость и маневренность корабля, точность стрельбы или урон, наносимый бортовой батареей или супер-орудиями.



## 6. Предметы

"Головорезы: Корсары XIX века" предлагают игроку богатый выбор

### 6.1. Еда

Еда - важный элемент жизнедеятельности человека и Абрахам Грей не является исключением. Еда (Кукуруза, Хлеб, Сыр, Мясо) восстанавливает здоровье главного героя.

### 6.2. Медикаменты

Медикаменты восстанавливают здоровье главного героя в гораздо большей степени, нежели еда. Перк "Доктор" усиливает действие медикаментозных препаратов, делая их воздействие на здоровье главного героя еще более благотворным.

### 6.3. Алкогольные напитки

Алкогольные напитки (Флакон Виски, Бутылка Виски, Вино Мариани) в большей или меньшей степени восстанавливают энергию главного героя. Если вы собираетесь пользоваться супер-ударами - не отправляйтесь на задание без заботливо припасенной бутылки.

### 6.4. Прочие предметы

Кроме вышеперечисленных предметов, в игре присутствует немалое количество прочих вещей, которые можно приобретать и сбывать в магазинах, находить в битвах. Попробуйте самостоятельно выяснить их предназначение!

## 7. Оружие и боеприпасы

В игре "Головорезы" имеется холодное оружие, представленное саблями, палашами и мачете, а также огнестрельное оружие в виде револьверов и ружей.

### 7.1. Сабли и мачете

В игре имеется богатый выбор клинков, способный удовлетворить даже самого искушенного ценителя. Новые сабли появляются в оружейных магазинах по мере прогресса игрока - не забывайте время от заглядывать в торговые точки. Новые, более мощные сабли могут появиться в продаже в самый неожиданный момент!

### 7.2. Револьверы

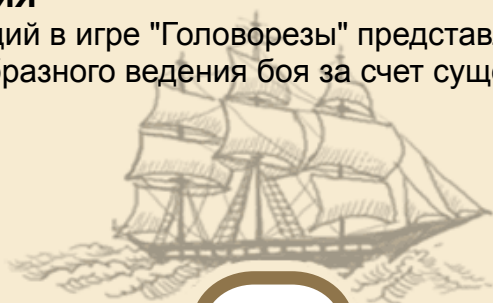
Револьверы не наносят противникам большого урона, но прекрасно компенсируют это скорострельностью. Для успешного функционирования требуют наличия револьверных патронов в инвентаре главного героя.

### 7.3. Ружья

Ружья стреляют медленно и требуют определенного времени на перезарядку, но урон, который они наносят, является неплохой компенсацией низкой скорострельности. Все виды ружей в игре требуют наличия ружейных патронов в инвентаре игрока. Обратите внимание! Ружья и револьверы используют разные виды патронов - патроны от револьвера не подходят для ружей, и наоборот!

## 8. Корабельные орудия

Арсенал корабельных орудий в игре "Головорезы" представляет массу широких возможностей для разнообразного ведения боя за счет существенных различий между разными видами орудий.





### 8.1. Бортовая батарея

Бортовая батарея - базовое орудие, изначально установленное на всех кораблях. Главное преимущество - неограниченный боезапас. Впрочем, в умелых руках и при поддержке определенных перков даже бортовая батарея представляет собой грозное орудие.

### 8.2. Гаубица

Мощное орудие, стреляющее большим, медленно летящим параллельно воде снарядом. Ввиду низкой скорости полета снаряда практически бесполезна на больших дистанциях.

### 8.3. Мортира

Относительно медленное навесное орудие, выпускающее мощнейший заряд, летящий в указанную точку по параболе. На больших дистанциях требует чрезвычайно аккуратного прицеливания.

### 8.4. Пулемет Гатлинга

Орудие победы для тех, кто любит брать противника на абордаж! Из-за большого разброса пуль Гатлинг эффективен только на ближней дистанции, однако этот недостаток компенсируется тем, что пулемет в считанные секунды косит команду противника, делая судно готовым к взятию на абордаж.

### 8.5. Ракетная установка

Ультимативное орудие! Залп ракет марки "Коттонвуд", быстро летящих точно в заданные игроком точки, не оставляет противнику никакого шанса! Перк "Мастер Ракет" помимо наносимого урона, увеличивает также количество ракет в залпе. Выбор профессионалов!

## 9. Торговля

Торговля происходит в портовых складах девятнадцати городов в игре. Все города производят и потребляют определенные товары, что естественным образом объясняет разницу цен в городах. Так, например, блокадные города Конфедерации производят Хлопок, а потребляют Оружие и Медикаменты. Цены на одни и те же товары в разных городах могут сильно различаться, так что умелая торговля - отличный способ заработать денег на новый корабль, апгрейды и пополнение боезапаса! Бармены в городах всегда подскажут, в каком городе лучше всего покупать или сбывать тот или иной товар, а торговец в портовом складе с радостью сообщит, какие товары он приобретет за особо высокую цену.

