

Корсары — Urbanculture

Компьютерные игры



«Никто не спросит: "Чье богатство?
Где взято и какой ценой?"
Война, торговля и пиратство -
Три вида сущности одной. »

— Иоганн Гёте, "Фауст"

Корсары — эпическая отечественная серия ролевых игр на пиратскую тематику. За свою достаточно долгую историю успела породить как хорошие, годные RPG, так и гадкие, богопротивные высеры; отметилась как приятными сюрпризами и неожиданными возможностями, так и не оправдавшимися ожиданиями и крушением надежд. В России издаётся «Акеллой», ей же принадлежат права на бренд.

Сеттинг и основные отличительные черты большинства игр серии — XVII столетие, Карибский архипелаг, золотой век флибустьеров + сопутствующая грызня европейских колониальных держав друг с другом. Игрок в роли капитана корабля может **грабить караваны** сколь душе угодно, драться на дуэлях, спасать грудастых девиц, копать клады, штурмовать города и страдать ещё много чем.

Ниже расскажем чуть подробнее обо всех официальных (и не только) играх серии в хронологическом порядке.



Ну конечно же ты кликнул, чтобы получше рассмотреть парусник и остров вдалеке.

Корсары: Проклятье дальних морей

«Ты помнишь, как всё начиналось?» 2000 год. Первая часть, известная на западе, как *Sea Dogs*, издавалась, к слову, самой **Bethesda Softworks**, и пиндосами была воспринята очень тепло (в отличии от других российских игр того времени). Невъебенно доставляла: сюжетом, свободой действий и морской романтикой. Алсо, можно было грабить караваны в виде торговых судов под охраной.

Пираты Карибского моря

Первоначально носили название «Корсары II». Анонимус помнит обилие красочной рекламы в журналах, где гласилось, что это самая пиздатая игра на морскую тематику. Переименование связано с тем, что Диснее захотелось для продвига своего кинца «Пираты Карибского Моря» запилить игрушку. Естественно, потратив на это копейки. Тут им в глаза бросился проэкт под названием *Sea Dogs II*, который они тут же купили. В игру была запилена «Черная Жемчужина», а Кира Найтли озвучила вступительный ролик. Весь стафф, который не успели толком доделать — выкинули нахуй, чтобы выпустить игру аккурат к выходу фильма.

Большинство фанатов первой части раскритиковали игру: мол, она аркадна, прямолинейна, да и вообще не доставляет. Что в целом было правдой, несмотря на возможность невозбранно путешествовать между островами и грабить караваны, сюжетная линия в игре была всего одна, и прямая, как Октябрьская железная дорога. Хотя были в игре и немногочисленные вины, например, возможность путешествовать по суше вне городов, чего в первой части не было. Также стала несколько более реалистичной боевка: вместо неподвижно стоящих и тупо лупящих друг друга саблями главгероя и капитана-противника появились настоящие абордажные бои, в которых надо было с умом орудовать саблей и пистолетом.

- **Возвращение морской легенды**



Sea Dogs. 2000 год.



«Пираты», по той самой лицензии. 2003.

Винрарный любительский мод, делающий «Пиратов Карибского моря» отдаленно похожими на обещанных «Корсаров II». По сути — альфа-версия «Возвращения Легенды».

Что есть:

- Выбор героя, а также возможность сделать собственного (поковырившись в ресурсах игры, мануал прилагается).
- **Принципиально новая** ролевая система **SPECIAL**. Суть такова: качаются только те навыки, которые ты используешь. И качаются сверхмедленно.
- Попытка вернуть национальные линейки квестов. Но сил хватило только на английскую и недоделанную испанскую.
- Множество других интересных квестов и всяких мелочей.

- **New Horizons**

Добротный аддон от западных разработчиков. Преодолевших гемор с установкой ждет туева хуча нововведений.

Корсары III

Заявлялась, как попытка реабилитировать имя серии, после заваленных Корсаров Вторых. Вышел же лютый пиздец. Настолько лютый, что те, кто ждали игру с момента анонса и бежали сломя голову в магазин, попросту охуели от качества игры. Из-за внутреннего бардака и несогласованности с издателем на диски попала сырая-пресырая версия 0.99, со всеми вытекающими багами, вылетами и прочей хуйней, которая мешала играть. Те, кто после сотен патчей таки стали это проходить — ужаснулись еще больше — сюжетная линия в игре выглядела так: до десятого уровня проходим только однообразные сайд-квесты, банальности которым позавидует даже Lineage 2: либо потопить негодный корабль, либо перевезти что-то/кого-то на другой остров. Причем на всех островах выдавались точно такие же типовые задания. Выполнив кучу таких заданий мы получаем 9-10 левел, и только тут нам разрешают продвинуться по сюжету. Однако хуй там, после парочки сценок и диалогов нам предлагают захватить все колонии в игре для победы.



Многострадальная третья часть. В 2005-ом выглядела **ОЧЕНЬ** круто.

Примечательно, что на западе игру издавали не как продолжение Sea Dogs, а под совершенно другим названием — Age of Pirates.

Из плюсов — новый движок и сопутствующий песдатый графон, особенно на море. По большому счёту, всё. Больше плюсов нет.

Мододелы же привели игру в более-менее приличное состояние:

- **Ветер свободы**
- **Тайны дальних морей**

Корсары: Возвращение легенды

Корсары III, доведенные до ума руками разработчиков «ВМЛ». В игру запилили:

- Реально воссозданные острова Карибского бассейна
- Игровой мир, который реально живет независимо от героя: нпц-кораблики фракций защищают и грабят корованы, захватывают города и т. п.
- Ролевая система из ВМЛ, только теперь названа PIRATES, по первым буквам английских наименований характеристик — Power (Сила), Impression (Восприятие), Reaction (Реакция), Authority (Лидерство), Talent (Обучаемость), Endurance (Выносливость), Success (Удача). Ну ты понял.
- Множество занятий для героя: обратно запилены полноценные линейки для каждой фракции и несколько побочных линеек вроде истории Изабеллы. В общем квесты эпик вин.
- Можно грабить корованы, более того, присутствует блекджек и шлюхи (а также кости).
- Летучий Голландец и достаточно геморройный квест для его захвата/выпила. Квест доставлял багет **ВНЕЗАПНЫМ** вылетом при сборе черных жемчужин со скелетов.

Из минусов следует отметить баги (стандарт для полублюбительского проекта) и сюжетную линию, которая появляется где-то на половине игры, при получении патента. А до этого волшебного момента выполняй задания@грабь корованы. Хотя с другой стороны это ни хуя не минус, ибо полная СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ™.

Корсары III: Сундук мертвеца

Аддон от Акеллы, вышедший чуть позже «Возвращения легенды». Был своего рода работой над ошибками и привнёс в игру много нового, например, чудовищный интерфейс. Однако на фоне полулюбительской К:ВЛ смотрелся, в целом, невзрачно. Занимательный факт: интерес сообщества к аддону оказался настолько низок, что его даже не стали^[1] взламывать.

Корсары: Город потерянных кораблей

«Возвращение легенды — Издание Второе — Дополненное и переработанное». То же «ВЛ», только с новыми заданиями. Национальные линейки не изменились, но была выпилена кампания за Англию (запиливается обратно модами). Был добавлен сам [Питер Блад](#), со своими квестами. Признана фанатами наиболее тру и высоко оценена российскими [игрожурами](#), включая даже вечно недовольно пощёривающих уг.ру. Рекомендуется анонимусу для знакомства с серией.

Аддоны:

- [Корсары: Проклятые Судьбой](#)
- ["История Пирата" - аддон к игре Корсары: Город Потерянных Кораблей](#)
- [Корсары: Тайны Дальних Морей](#)

Корсары 4

[Амбициозный проект](#), в кои-то веки изначально отданный на разработку Сиварду (авторам ВМЛ, К:ВЛ и К:ГПК, см. выше) вместо рукожопых акелловских подвальных негров. Планировался пересобранный движок новой версии, невиданная проработка всего и вся и вообще выход серии на новый уровень. [Конец немного предсказуем](#): в разгар Криздеца издатель посчитал неперспективной дорогую чисто сингловую компьютерную RPG и свернул финансирование. На данный момент проект заморожен до лучших времён. А студия занимается каким-то совершенно левым говном.

Корсары: каждому Своё

Самая свежая на данный момент игра в серии. По сути - масштабная переработка ГПК, выпущенная в качестве отдельной игры. Неопытному игроку может показаться, что это просто новый сюжет в старой оболочке, но на самом деле игра действительно серьёзно переработана. Самые значимые изменения - хардкорное фехтование и крафт предметов. Куча нововведений мод-пака к ГПК перекочевала и в ККС, что даёт невнимательным игрокам еще один повод назвать игру жалким аддоном к предыдущей серии. Но в реале, у мод-пака и ККС разработчики - одни и те же, и еще в том самом паке было брошено как бы невзначай упоминание о грядущей самостоятельной игре - ККС.

Что особо следует отметить - на диске отсутствует богомерзкий старфорс! Разрабы решили распространять игру через Steam. К слову, мод-пак к ГПК также снимал зависимость игры от старфорса.

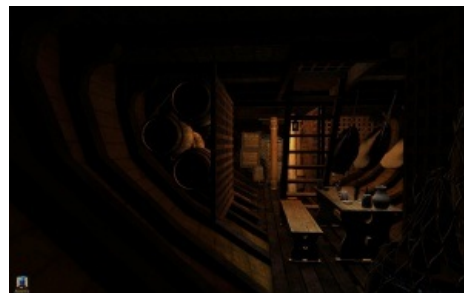
Сюжет получился хороший, годный. С многочисленными ссылками на ранних "Корсаров". Ностальгирующим олдфагам игра люто доставит. Но не менее интересно проходить её и без знакомства с другими играми серии.

Ну и, как всегда, ложка дёгтя в бочке с мёдом. Очень многое разрабы не смогли реализовать из-за жадности Акеллы. Несмотря на годный масштабный ретекстур, все города - прежние, взятые из прошлых игр, новых локаций немного, а ролики либо сделаны на движке игры, либо представляют собой вырезки из роликов других игр серии. Но ради справедливости, отметим, что ролики на игровом движке были и в ГПК, и не удивительно - все последние "Корсары" - фанатские, а Акелла давно уже положила на серию болт. Такие дела.

Галерея



ГПК, 2007 год. Испанский бриг даёт бортовой залп.



Один из немногочисленных ранних скриншотов замороженной четвёртой части.



Корсары.
Разбившийся
корабль.



Пираты. Входим в
джунгли.



Корсары III. На
пристани.



Корсары.
Абордаж.



Пираты. Бой на
суше.



Корсары.
Повешенный.



Корсары III.
Попка героини.



ГПК. В
водолазном
костюме пиздим
краба под водой.

См. также

- [RPG](#)
- [Акелла](#)
- [Сомалийские пираты](#)

Примечания

- ↑ Не путать с «не смогли»!

Ссылки

- [«Корсары». История бренда.](#) — хроника от одного из отцов серии. Познавательно, рекомендуется к прочтению.
- [Официальный сайт Seaward.Ru](#) — разработчики самых винrarных частей.
- [Гавань корсаров](#) — крупный портал и форум по играм пиратской тематики.
- [BlackMark Studio](#) — форум разработчиков "Корсары: Каждому Своё", а также дополнений к Корсары ГПК (мод-пак 1.3.2AT).