

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.



Sea Dogs. 2000 год.

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 Диснею 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.



«Пираты», по той самой лицензии. 2003.

- **Возвращение морской легенды**

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 (поковырявшись 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 песдательный 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 нихуя 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 попёрдывающих уг.ру. Рекомендуется анонимусу для знакомства с серией.

Аддоны:

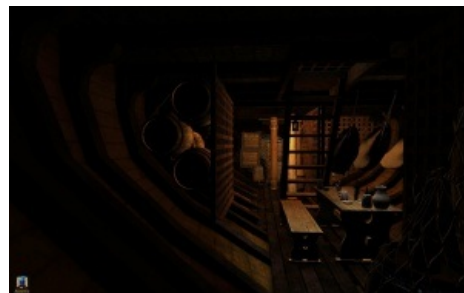
- [Корсары: Проклятые Судьбой](#)
- ["История Пирата" - аддон к игре Корсары: Город Потерянных Кораблей](#)
- [Корсары: Тайны Дальних Морей](#)

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 Кризиса 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.



ГПК, 2007 год. Испанский бриг даёт бортовой залп.



Один из немногочисленных ранних скриншотов замороженной четвёртой части.

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



Корсары.
Разбившийся
корабль.



Пираты. Входим в
джунгли.



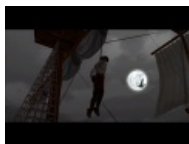
Корсары III. На
пристани.



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).